

JUEGOS PARA PENSAR

El uso de metodologías participativas en procesos educativos y organizativos es cada vez más valorado. No obstante, en muchos casos, los juegos y técnicas participativas son usados con el único propósito de motivar a un grupo, "quebrar hielos", presentarse unos a otros, producir momentos de relajación entre una sesión de trabajo y otra.

Los *juegos para pensar*, o juegos con contenido, tienen la intención de trascender el propósito recreativo. El juego no es visto acá como un medio de entretenimiento o una forma de "pasar el rato". Tampoco como un mecanismo que lleve a cada participante a asumir un rol que le es ajeno, esto es, evadirse de su propia realidad, para sumergirse en un mundo de fantasías. Los *juegos para pensar* responden a la pregunta acerca de cómo "tratar educativamente" o con "contenido" un tema complejo, que requiere de conocimientos previos y de la participación profesional, pero que demanda también opiniones y opciones personales, en una forma participativa, horizontal, no impositiva.

En tal sentido, los *juegos para pensar* no tienen un prerrequisito de tipo motivacional, ni buscan una sana e inocente entretención con una constructiva moraleja final. Se plantean como una herramienta al servicio del proceso educativo. Ellos pretenden reproducir con la mayor fidelidad posible las condiciones en que transcurre, por ejemplo, la vida diaria de una familia, un grupo o una organización, el trabajo de un técnico, un profesional o un dirigente de una organización de base, el funcionamiento del mercado y la lucha por diferentes intereses sectoriales dentro de la sociedad. En ellos se intenta incorporar una cantidad de elementos que, en la vida real, tienen verdadera incidencia para las personas. De esta forma, se pretende, que jugadores pasen a representar su propio papel, 'viviendo su juego' o 'jugando su vida'; o -dicho de otra forma- 'jugando en serio'.

Los *juegos para pensar* crean condiciones para comunicarnos, expresar nuestros sentimientos, nuestras experiencias y conocimientos, nuestras ideas y expectativas, así como aprender y conocer sobre diferentes temas y situaciones de manera horizontal. A través de ellos es posible revivir situaciones de nuestras vidas, nuestro trabajo y nuestras organizaciones. Las reglas del juego facilitan el intercambio y nos permiten conversar sobre temas complejos en tanto su dinámica obliga a 'prendernos' en el juego.

El desafío de los *juegos para pensar* es que apoyen el trabajo educativo y el desarrollo organizacional de forma tal que éste sea más estimulante, participativo y democrático.

Fuente: Tapella, E., P. Rodríguez Bilella, J. C. Sanz, J. Chávez Tafur, J. Espinosa Fajardo (2021) Siembra y Cosecha. Manual de Evaluación Participativa. DEval, Bonn, Alemania

Juegos para pensar

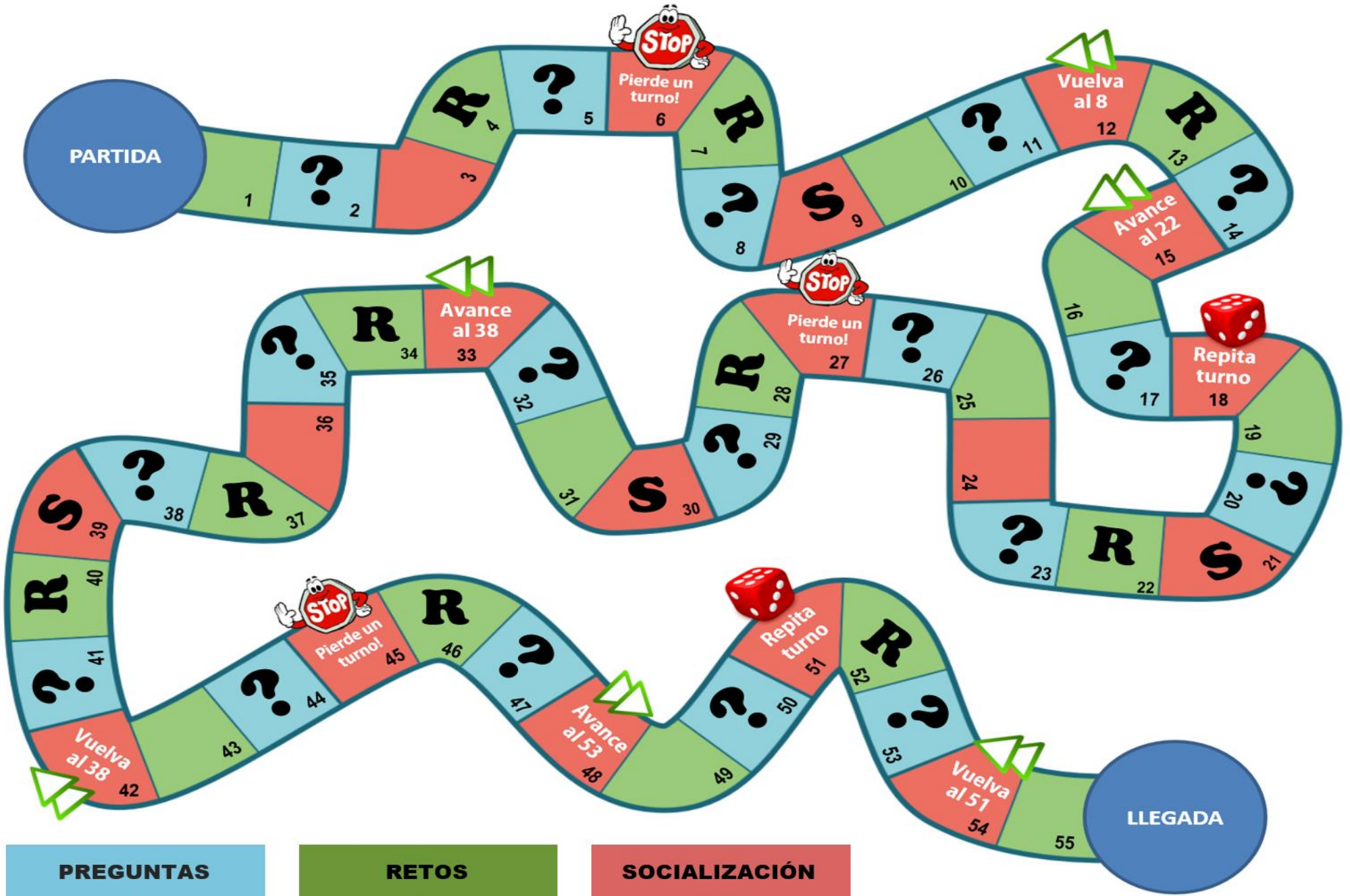
Material educativo diseñado por Andrea Meneses, Esteban Tapella y Juan Carlos Sanz para la revisión del proceso de la Evaluación Participativa de los Servicios de Prevención y Atención del Cáncer en Valle de la Estrella, Costa Rica. Para el diseño se ha tomado como base diferentes materiales del Centro de Investigación y Desarrollo de la Educación (CIDE) de Chile, así como otras herramientas didácticas de EvalParticipativa.

EL LABERINTO DE LA EVALUACIÓN PARTICIPATIVA

Un Juego para reflexionar sobre una experiencia de Evaluación Participativa



www.evalparticipativa.net



PREGUNTAS
?

RETOS
R

SOCIALIZACIÓN
S