



EL LABERINTO DE LA EVALUACIÓN PARTICIPATIVA

INSTRUCTIVO

Propósito del juego

El propósito del juego es reflexionar sobre los aprendizajes, dificultades y retos, así como los usos potenciales que tiene la evaluación participativa a partir de una experiencia. Se trata de una mirada retrospectiva para generar lecciones que nos sirvan para mejorar próximas evaluaciones. A partir de esto se espera concluir con un listado de reflexiones que resulten relevantes para quienes deseen realizar procesos similares.

Materiales

- Un tablero, un dado y fichas para identificar a cada participante
- Tarjetas de tres colores diferentes, según el siguiente criterio: (a) PREGUNTAS (color celeste) para interrogantes, enunciados, proposiciones y consignas para provocar la intervención de cada participante en torno a la experiencia evaluativa; (b) RETOS (color verde) con proposiciones sobre los desafíos que implica este tipo de evaluación; (c) SOCIALIZACIÓN (color rosa) con instrucciones simples para facilitar el intercambio en el grupo y crear un ambiente agradable de juego.

Instrucciones

1. Se forma un grupo entre cinco y diez participantes. El grupo debe elegir una persona que tome nota de las principales conclusiones (puede ser un facilitador externo al grupo).
2. Se mezclan las tarjetas según color o tipo y se colocan boca abajo en el tablero donde corresponda. Es decir, una para para tarjetas con PREGUNTAS (?), otra para tarjetas con RETOS (R) y otra para tarjetas de SOCIALIZACIÓN (S).
3. Cada participante coloca en el punto de partida una ficha que lo identifique.
4. Las y los participantes tiran el dado y comienza aquel que obtenga el número más bajo.
5. Por turno, cada persona tira el dado y avanza de acuerdo con el número que le salga.

- Si cae en un cuadro que tiene el signo de pregunta (?), saca una tarjeta de la baraja correspondiente, la lee en voz alta, y responde la pregunta o brinda su punto de vista respecto del contenido de la tarjeta. Luego de hacerlo, los demás integrantes también comentan, ya sea que estén de acuerdo, en desacuerdo o tengan una nueva idea o respuesta para dar.
- Si cae en un cuadro que tiene la letra **R** (de 'reto'), saca una tarjeta de la baraja correspondiente, la lee en voz alta, y responde la pregunta o brinda su punto de vista al comentario o proposición que ahí se menciona. Luego de hacerlo, los demás integrantes también comentan, ya sea que estén de acuerdo, en desacuerdo o tengan una nueva idea o respuesta para dar. Estas preguntas tienen como intención reflexionar sobre los principales retos que surgen según cada etapa de proceso vivido.
- Si cae en un cuadro que tiene la letra **S** (de socializar), realiza lo que ahí indica. Estas tarjetas buscan crear un ambiente agradable para el trabajo grupal.

Lo ideal es que el grupo logre una conclusión por consenso, pero si no es posible, hay que destacar los puntos en divergencia.

6. La persona elegida para facilitar toma nota de las conclusiones, acuerdos y desacuerdos.
7. Cuando cae en un cuadro con un dibujo o una consigna que no es ni **?**, ni **R**, ni **S**, el/la participante debe obedecer lo que este indica.
8. La primera parte del juego termina cuando todos los jugadores llegan a la meta, o bien cuando se terminan las tarjetas o el tiempo disponible.
9. Luego, con el registro de las conclusiones a las que llegaron al debatir cada tarjeta, el grupo elabora una lista de reflexiones o ideas sobre la experiencia. Se pueden clasificar las mismas según el color de las tarjetas. Pueden escribirlo en un papelógrafo o rotafolio para compartirlo en plenario.

Nota. No olviden que el juego es un medio para dialogar, reflexionar e intercambiar experiencias, y no una carrera desenfrenada por llegar primero a la meta.

**Y AHORA...
... A JUGAR**