

INSTRUCTIVO



¿QUÉ EVALUAMOS?



UN JUEGO PARA FACILITAR LA CONSTRUCCIÓN DE PREGUNTAS DE
EVALUACIÓN ACERCA DE UNA EXPERIENCIA O INTERVENCIÓN DETERMINADA

Objetivo

El objetivo del juego es que las personas participantes formulen preguntas de evaluación de forma consensuada. Para dinamizar las partidas se proponen dos desafíos:

- Desafío individual: cada jugador/a debe soltar en el tablero sus tarjetas con preguntas.
- Desafío colectivo: al finalizar el juego -cuando todos los participantes hayan soltado sus tarjetas-, cada una de las casillas del tablero numeradas del 1 al 6 deberán estar ocupadas por, al menos, dos tarjetas.

¿Cómo se juega?

- **Antes de descubrir el tablero**, se reparten 3 tarjetas verdes y dos rosadas a cada jugador.
- Se dan 10 minutos para que los participantes reflexionen de forma individual sobre **3 preguntas sobre la intervención** que les gustaría que fueran respondidas por la evaluación y **las escriben en las 3 tarjetas verdes**, que se dejan boca abajo de forma que el resto de participantes no las pueda leer. **Las 2 tarjetas rosadas se guardan como comodines.**
- **Se da la vuelta al tablero** y se lee en voz alta cada una de las casillas, asegurándose de que todos los participantes comprendan bien su significado.
- El **primer participante tira el dado** para ver en cuál de las 6 casillas centrales debe jugar su turno. Si considera que alguna de sus tarjetas verdes se corresponde con el texto de la casilla, deberá leerla en voz alta ante el grupo.
- A continuación **el grupo debe discutir hasta tomar una de las siguientes 3 decisiones**:
 - a) Que la pregunta **sí** se corresponde con la casilla:
 - En cuyo caso el participante en posesión del turno podrá soltar su tarjeta, colocándola al lado de la casilla correspondiente y pasando el dado al participante a su derecha.
 - b) Que la pregunta **no** se corresponde con la casilla, **pero sí con alguna de las 5 casillas restantes**:
 - En cuyo caso el participante debe guardar su tarjeta para turnos posteriores.
 - Antes de pasar el dado, el participante puede elegir entre dos opciones: (1) utilizar uno de sus comodines para formular una nueva pregunta que se corresponda con la casilla y sea aceptada por el grupo; (2) no usar ningún comodín y “abrir el turno” dejando que el resto de participantes puedan soltar una de sus tarjetas verdes, siempre que el grupo decida que se corresponde con la casilla en juego.
 - Se pasa el dado al participante de la derecha.
 - c) Que la pregunta **no** se corresponde **con ninguna** de las casillas del tablero.
 - En cuyo caso el participante soltará su tarjeta en la casilla X y pasará el dado a su derecha.
- Al finalizar el juego deberán guardarse las preguntas agrupadas en cada casilla del 1 al 6 y en la casilla X.

y ahora...
¡a jugar!