

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.

JUEGOS PARA PENSAR

Material educativo diseñado por Esteban Tapella y Juan Carlos Sanz (©2018), para la estrategia de capacitación de EvalParticipativa, la Comunidad de Práctica y Aprendizaje en Evaluación Participativa para América Latina y el Caribe. EvalParticipativa es una iniciativa del Programa de Estudios del Trabajo, el Ambiente y la Sociedad (PETAS) de la Universidad Nacional de San Juan (Argentina) y el proyecto Focelac para el fomento de capacidades y articulación de actores de la evaluación en América Latina del Instituto Alemán de Evaluación para la Cooperación al Desarrollo (DEval).

www.evalparticipativa.net



PETAS
Programa de Estudios
del Trabajo, el Ambiente
y la Sociedad



Universidad
Nacional
de San Juan



Fomento de una cultura de evaluación y de
aprendizaje en América Latina con proyección global



DEval
INSTITUTO ALEMÁN
DE EVALUACIÓN
DE LA COOPERACIÓN
PARA EL DESARROLLO

¿QUÉ EVALUAMOS?



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

¿QUÉ EVALUAMOS?

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

1
PERTINENCIA Y OPORTUNIDAD
Preguntas que indagan en torno a si la intervención es congruente con las necesidades de la población objetivo y las políticas del país, si los objetivos y diseño son adecuados a ese contexto, si se 'llegó' de manera oportuna.

2
EFICACIA Y EFICIENCIA
Preguntas en torno a si se alcanzan los resultados directos que la intervención se ha propuesto, y si existe una relación adecuada entre los recursos aplicados y los resultados alcanzados.

3
LECCIONES APRENDIDAS
Preguntas en torno al proceso de la intervención, la metodología utilizada, los factores que favorecieron o condicionaron la experiencia, las cosas que habría que hacer de otra manera y por qué, en síntesis, los aprendizajes que surgen desde la acción.

6
OTRAS PREGUNTAS
Preguntas no contempladas en los otros aspectos y que podrían ayudar a valorar la experiencia y dar a conocer sus resultados y recomendaciones.

5
SOSTENIBILIDAD Y REPLICABILIDAD
Preguntas en torno a si los resultados alcanzados perdurarán más allá del final de la intervención. Preguntas para conocer las posibilidades y requisitos para que la experiencia pueda desarrollarse en otros contextos y regiones.

4
IMPACTO
Preguntas en torno a si la intervención contribuye a la resolución del problema que dio lugar a su diseño. Es decir, preguntas en torno a los cambios indirectos, agregados y de mediano y largo plazo que sean atribuibles a la intervención.



