



EXPEDICIÓN EVALUATIVA

Un Juego para realizar la evaluación de la calidad y el desempeño de una intervención

Materiales

- Tablero de juego temático del Bosque de la Intervención
- Tarjetas con preguntas relacionadas con los criterios de evaluación
- Fichas (pueden ser reemplazadas por monedas o botones)
- Matriz con las preguntas y espacio para registrar las respuestas y valoración
- Lápices

Propósito del juego

El objetivo de esta herramienta es valorar una intervención a través de una suerte de viaje temático, adentrándonos en el Bosque de la Intervención. El juego está pensado para un grupo de 6 a 12 participantes, personas que representan a diversos actores involucrados en una intervención (población meta, beneficiarios o sus representantes; equipo local o integrantes de la organización ejecutora, evaluadores externos o facilitadores de la evaluación, representantes de la entidad de apoyo u organismo financiador, etc.). Los jugadores deberán enfrentar desafíos y responder preguntas relacionadas con diferentes variables del proyecto. Estas pueden hacer referencia a la pertinencia, eficacia, eficiencia, impacto, sostenibilidad y lecciones aprendidas de una intervención, y se buscará obtener, al final del juego, una reflexión integral y valoración de la iniciativa. El juego busca que los participantes adviertan cuánto saben sobre su intervención y, dado el caso de desconocer ciertos aspectos, definir qué aspectos es necesario profundizar para su mejora futura, ya sea que se trate de la fase de diseño o implementación.

Instrucciones

1. Agrupar las tarjetas con preguntas por criterio, donde cada criterio representa un animal. Para identificar cómo agrupar las tarjetas, observa el logo del animal que representan. No es necesario que las tarjetas estén ordenadas en orden numérico ascendente; sólo deben estar agrupadas por criterio/animal. Luego, ubiquen la pila de tarjetas en la estación del tablero que corresponda.
2. El grupo comienza en la estación del Búho, correspondiente a la Pertinencia, donde los participantes se enfrentan a desafíos que los llevan a reflexionar sobre la coherencia y viabilidad de las acciones propuestas.
3. Un participante saca al azar, del mazo de la estación del Búho, una tarjeta con una pregunta enumerada (que corresponde al casillero en el tablero), la lee en voz alta y responde la pregunta. Luego, el resto de los participantes, comenta, agrega o plantea sus diferencias. Es importante que el grupo intente construir una respuesta consensuada. Luego registran sus conclusiones en el espacio de la matriz que corresponde con la "respuesta", según el número de la pregunta. Cada participante tiene un turno para sacar y leer una tarjeta, pero todos comentan y opinan.
4. De acuerdo a la calidad de la respuesta construida en la matriz, deben asignarle un puntaje del 1 al 4, marcando con una cruz o tilde en la columna de "valoración de la respuesta", donde:

1 punto: si consideran que la respuesta es insuficiente o débil, bien sea por falta de consenso o de información.

2 puntos: si creen que la respuesta es básica, es decir, tiene algo de información, pero sin profundidad.

3 puntos: si piensan que la respuesta es adecuada, pero necesita algo más de desarrollo o información.

4 puntos: si consideran que la respuesta fue completa, precisa y fundamentada.

Luego, deben colocar una ficha en el número del tablero que corresponde a la tarjeta que se respondió (por ejemplo, tarjeta o pregunta 1 corresponde a casillero 1). Si la pregunta no aplica para su intervención, se traza una línea (tachar) sobre la pregunta en la matriz e igualmente se coloca una ficha en el casillero del tablero que corresponda a la pregunta, para marcarla como vista. Luego otro participante toma una nueva tarjeta y la lee en voz alta.

5. El grupo avanza por el tablero respondiendo todas las preguntas de la estación que corresponde, marcando con fichas los casilleros de las preguntas ya contestadas. Una vez respondidas todas las preguntas de la estación del Búho, por ejemplo, recién entonces pasan a la siguiente estación y realizan el mismo procedimiento.

6. La dinámica termina cuando el equipo ha recorrido y completado todo el sendero de la Expedición, o bien cuando se agotó el tiempo disponible.

7. Al finalizar, el grupo observará las respuestas y valoraciones marcadas en la matriz de preguntas y podrá identificar en qué aspectos necesitan reforzar la información para su mejor comprensión o para generar nuevas ideas que optimicen la intervención. Con dicha información, el equipo definirá si esos son los aspectos que es necesario evaluar de su intervención o programa debido a la falta de información o la presencia de alguna problemática relevante. A partir de ello pueden construir sus propias preguntas de evaluación.

¡VAMOS A JUGAR!

Nota: No perder de vista que, más allá de las preguntas, el juego busca que el grupo reflexione sobre el proyecto del cual son parte, buscando siempre aprender de la experiencia y encontrar soluciones conjuntas a los principales problemas de la intervención.