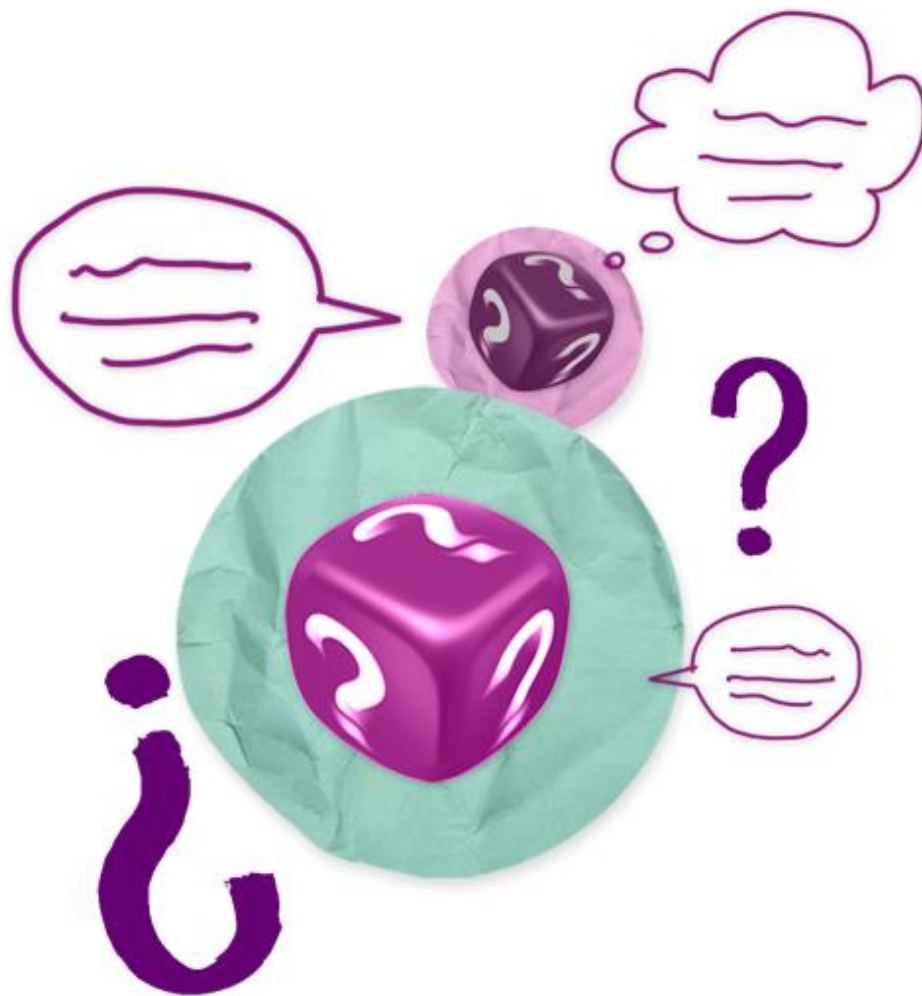


# EL DADO PREGUNTÓN

UN INSTRUMENTO PARA HABLAR DE  
NUESTROS PROYECTOS



CAJA DE HERRAMIENTAS

COMUNIDAD DE PRÁCTICA Y APRENDIZAJE EN EVALUACIÓN  
PARTICIPATIVA DE AMÉRICA LATINA Y EL CARIBE



# EL DADO PREGUNTÓN

## UN INSTRUMENTO PARA HABLAR DE NUESTROS PROYECTOS <sup>1</sup>

*Instrumento didáctico diseñado por Juan Murciano y recreado por Esteban Tapella para diferentes usos en EvalParticipativa. [www.evalparticipativa.net](http://www.evalparticipativa.net)*

### PROPÓSITO

**El propósito de esta actividad es facilitar el diálogo acerca de nuestros proyectos, respondiendo las preguntas esenciales que subyacen la Teoría del Cambio de una intervención.**

### MODALIDAD DE USO

El juego tiene dos usos potenciales, a saber: (1) como herramienta para reconstruir la Teoría del Cambio de un proyecto en una reunión con diferentes actores vinculados directa o indirectamente con esa intervención; y (2) como herramienta para compartir entre personas vinculadas a diferentes proyectos su experiencia; es decir, socializar de qué va el proyecto de cada quien.

En ambas modalidades, el juego busca que los y las participantes reflexionen en torno a las preguntas esenciales a responder en una intervención planificada, a saber: ¿QUÉ?, ¿POR QUÉ?, ¿CÓMO?, ¿PARA QUÉ?, ¿CON QUIÉN? y ¿PARA QUIÉN?

- Las respuestas al 'QUÉ' hacen referencia a la naturaleza de la intervención, es decir, de qué va el proyecto, qué cosas/actividades hace, qué servicios ofrece.
- Las respuestas referidas al 'POR QUÉ' hacen referencia a la problemática que se busca resolver con la intervención, los problemas y necesidades que son la razón de ser de la misma.
- Las respuestas referidas al 'CÓMO' tienen que ver con la metodología del proyecto, la modalidad de trabajo, la forma a través de la cual se pretende pasar del problema priorizado a la solución.
- Las respuestas referidas al 'PARA QUÉ' hacen referencia los logros que se pretenden alcanzar. Estos se pueden subdividir en tres niveles: (1) PRODUCTOS, cambios directos e inmediatos, resultados tangibles fruto de las actividades desarrolladas; (2) EFECTOS o RESULTADOS, cambios intermedios (mediano plazo) bajo total responsabilidad de la intervención; y (3) IMPACTOS, objetivos generales o globales, transformaciones a largo plazo, al que la intervención contribuye, pero no es enteramente responsable.
- Las respuestas referidas al 'CON QUIÉN' hacen referencia al conjunto de personas u organizaciones que llevan adelante el proyecto o que participan de él.
- Las preguntas referidas al 'PARA QUIÉN' hacen referencia a la población objetivo, es decir, quienes se benefician del proyecto y son la razón de ser de la intervención.

La dinámica y propósito específico del juego es diferente, según la modalidad con la que se juegue.

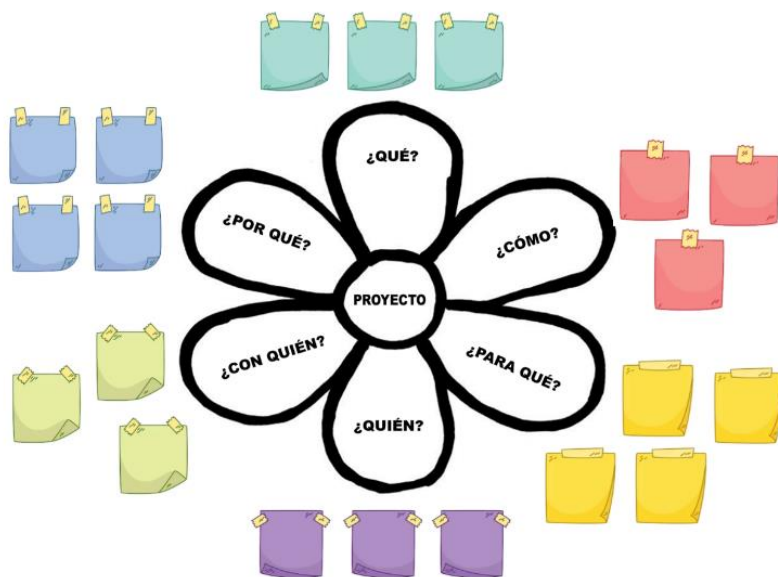
---

<sup>1</sup> Este instrumento puede ser adaptado a diferentes contextos y situaciones, según sea el propósito con el que se trabaje, por ejemplo, recuperación participativa de la Teoría del Cambio, diseño del proyecto, evaluación de los avances, etc.

## MODALIDAD 1. RECONSTRUIR LA TEORÍA DEL CAMBIO DE UNA INTERVENCIÓN

1. En este caso, el juego puede ser útil para trabajar con un grupo de personas vinculadas a una misma intervención o proyecto.
2. Por consenso, una de las personas participantes tira el dado primero. Luego responde, desde su punto de vista, la pregunta que quedó cara arriba. Antes de pasar al siguiente participante, el resto de los integrantes del grupo pueden comentar, agregar información y complementar la respuesta. Si hay puntos en disidencia deben hacerlos notar.

3. A medida que se va tirando el dado y respondiendo las preguntas, las personas participantes deberán construir una flor de 6 pétalos, la cual tendrá las principales respuestas a cada una de las preguntas, como se muestra en la ilustración.



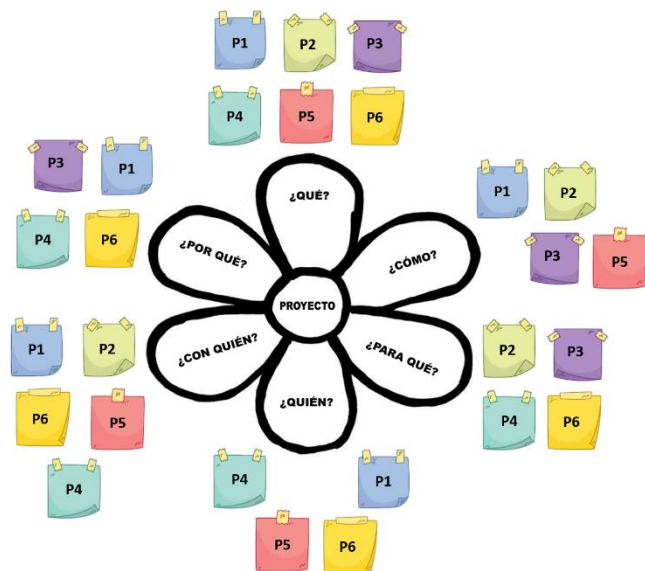
4. Una vez que se agotó el tema o no hay más ideas respecto del mismo, sigue la ronda. Ahora tira el dado la persona ubicada a la derecha de quien tiró primero. Si sale la misma pregunta y no hay nada más que agregar, tira nuevamente para responder otra pregunta. Se repite el procedimiento anterior a través del cual el grupo comenta y agrega puntos de vista sobre cada pregunta.
5. Se sigue en ronda, tirando el dado y respondiendo hasta contestar todas las preguntas referidas al proyecto. Cuando no hay más respuestas o se acabó el tiempo, el grupo intentará ordenar las tarjetas, descartando aquellas respuestas poco claras y mejorando las ideas principales.
6. Si bien el resultado es importante, lo más valioso es el proceso. Éste busca reconstruir entre diferentes actores vinculados a una misma intervención los supuestos centrales respecto de la misma. Es muy probable que existan contradicciones y dudas a clarificar. Esto ayudará a hacer explícito todas aquellas ideas que muchas veces callamos sobre la intervención de la cual somos parte.

y ahora...  
¡a jugar!

## MODALIDAD 2. COMPARTIR ENTRE DISTINTAS PERSONAS DIFERENTES PROYECTOS Y EXPERIENCIAS

1. En este caso, el grupo está integrado por personas de diferentes organizaciones que desarrollan distintos proyectos.
2. Por consenso, una de las personas participantes tira el dado primero. Luego responde, desde su punto de vista, la pregunta que quedó cara arriba, contando algo de su proyecto al resto. Los/as participantes pueden hacer preguntas aclaratorias sólo sobre la pregunta que se está respondiendo.
3. Una vez respondida, sigue la ronda. Ahora cada una de las personas, sin tirar nuevamente el dado, responderá la misma pregunta inicial, pero haciendo referencia al proyecto del cual es parte. Supongamos que, en esta primera tirada de dado, la pregunta a responder es el 'QUÉ' del proyecto; entonces todas las personas del grupo tienen que hablar, por turno, acerca de la naturaleza de la intervención, intercambiándose así sobre diferentes proyectos, actividades y servicios.
4. Una vez que todos respondieron a la primera pregunta, la persona a la derecha de quien tiró primero, tira el dado nuevamente. Se repite el procedimiento anterior por el cual cada quien responde esta misma pregunta, desde su punto de vista y experiencia. Si el dado cae en una pregunta que ya se respondió, se vuelve a tirar hasta que se hayan agotado todas las preguntas y sus respectivas respuestas.
5. Cuando no hay más respuestas o se acabó el tiempo, se da por finalizado el juego. Acá, el énfasis de la actividad está en compartir entre pares diferentes tipos de intervenciones o proyectos para aprender desde la experiencia de otras y otros.
6. Si quieren pueden trasladar las respuestas a la flor, indicando en cada pétalo las respuestas de cada uno de los participantes del grupo.

En este caso, cada participante (P1, P2, P3, etc.) elige un color diferente de tarjeta, el cual mantendrá para todas sus preguntas. De esta forma, es fácil luego juntar las respuestas de cada participante y recuperar los principales elementos de la Teoría del Cambio de su proyecto o intervención.



y ahora...  
¡a jugar!