

## 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.

Fuente: Tapella, E., P. Rodríguez Bilella, J. C. Sanz, J. Chávez Tafur, J. Espinosa Fajardo (2021) Siembra y Cosecha. Manual de Evaluación Participativa. DEval, Bonn, Alemania .

### JUEGOS PARA PENSAR

**Diseño de contenido y metodología:** Esteban Tapella

**Diseño gráfico:** María Clara Graffigna

**Ilustraciones:** Ana Clara Bustelo.

Material educativo elaborado para la estrategia de fortalecimiento de capacidades de EvalParticipativa, la Comunidad de Práctica y Aprendizaje en Evaluación Participativa para América Latina y el Caribe ([www.evalparticipativa.net](http://www.evalparticipativa.net))

Este material ha sido diseñado sobre la base de instrumentos didácticos para la educación de adultos elaborados por el Centro de Investigación y Desarrollo de la Educación (CIDE) de Chile.

[www.evalparticipativa.net](http://www.evalparticipativa.net)



Dos herramientas para construir un concepto compartido y una serie de principios que orienten la práctica de la Evaluación Participativa



## TÉCNICA 1

### Definiendo la Evaluación Participativa

#### Propósito

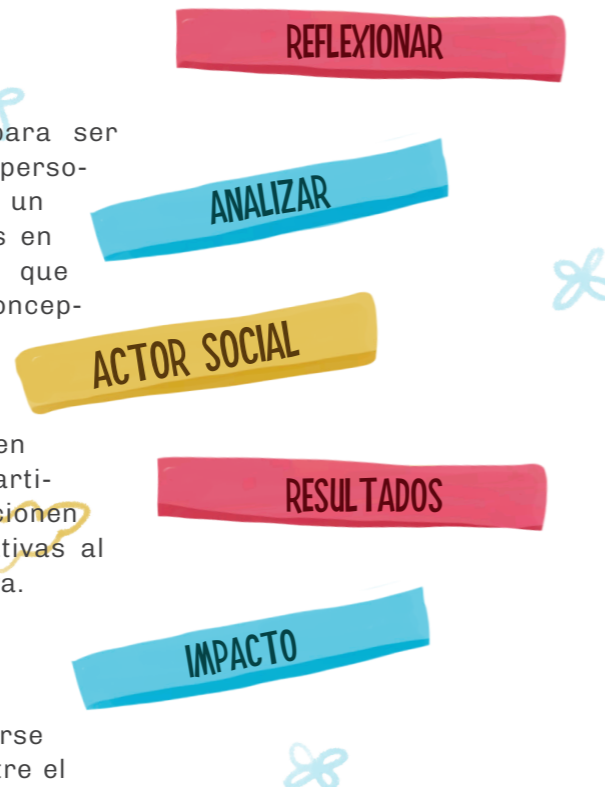
Esta herramienta sirve para construir una definición de evaluación participativa que surja de los participantes, ofreciendo como disparador un conjunto de palabras que pueden o no estar involucradas en ese concepto. El debate a partir de diversas palabras facilita la reflexión y la priorización de aquello más relevante. Es una herramienta más apropiada para quienes no tienen experiencia previa en este tipo de evaluación.

#### Materiales y dinámica

La herramienta está diseñada para ser usada con un grupo de entre 5 y 10 personas. Los participantes reciben un conjunto de 100 palabras escritas en pequeñas fichas o tarjetas, las que podrían o no tener que ver con un concepto de evaluación participativa. Las tarjetas se colocan sobre una mesa, con el texto hacia arriba y de manera visible para todos/as. Quien facilita la actividad, indicará a los participantes que identifiquen y seleccionen cuatro palabras que estimen relativas al concepto de evaluación participativa.

#### Tiempo

Esta herramienta puede desarrollarse en aproximadamente una hora, entre el trabajo de grupos pequeños, elaboración de la definición y concepto, y plenaria para la puesta en común.



## TÉCNICA 2

### El Naipe de la Evaluación Participativa

#### Propósito

Esta herramienta busca facilitar la reflexión en torno a las principales características de la evaluación participativa y el rol del evaluador desde el enfoque de derechos, sensible al género y comprometida con la participación ciudadana.

Esta herramienta es más apropiada para usar con quienes ya han tenido alguna experiencia previa en evaluaciones con participación, y sirve para profundizar sobre las características más relevantes de este tipo de evaluación. Puede ser usada también como segundo paso, luego de haber trabajado con la técnica anterior.

#### Materiales y dinámica

El juego cuenta con un naipe de 40 cartas, las que contienen proposiciones relativas al perfil del evaluador para la evaluación participativa y las principales características de este tipo de evaluación. También hay cartas en blanco o 'comodines', que podrán ser usadas durante el juego para escribir una proposición propia o bien recuperar una tarjeta del pozo. Más detalles en el instructivo.

#### Tiempo

Esta herramienta requiere aproximadamente dos horas para su desarrollo. El trabajo en grupos pequeños suele realizarse en una hora y media, y es necesario una media hora para el plenario y puesta en común.

