



### Propósito del juego

El juego está orientado a técnicos, animadores socio-culturales y profesionales que se desempeñan en el campo de la gestión y evaluación de programas y proyectos. El propósito del mismo es reflexionar en torno a las principales características o principios de la evaluación participativa y el rol del evaluador desde el enfoque de derechos, sensible al género y comprometida con la participación ciudadana.

---

#### Materiales

- Un naipe unas 40 cartas conteniendo proposiciones relativas al perfil del evaluador para la evaluación participativa.
- También hay cartas en blanco o 'comodines'.

---

#### Instrucciones

1. Repartir las cartas que contienen una proposición o frase entre los participantes, de modo que todos reciban igual número de cartas (entre 4 y 7 según el tamaño del grupo).
2. Repartir igualmente un comodín a cada participante.
3. Cada participante selecciona entre sus cartas la que refleja mejor su percepción sobre el tema.
4. Cada participante (por turnos) pone frente a sí la carta seleccionada.
5. En una primera vuelta cada participante lee en voz alta su tarjeta, interpreta su contenido o brinda un ejemplo de la vida real, y justifica por qué ha seleccionado la misma.
6. El grupo, mediante discusión libre, debe elegir entre todas las tarjetas preseleccionadas una que logre la aceptación de todos.
7. La tarjeta seleccionada se escribe en un papel para papelógrafo. Esta irá formando parte de los acuerdos básicos del grupo sobre el tema.
8. Las tarjetas restantes que fueron preseleccionadas, pero no priorizadas por el grupo en esa ronda, van al pozo, no pudiendo ser usadas nuevamente.
9. El grupo repite el procedimiento señalado en los puntos 3 a 8 con las cartas restantes.
10. El comodín puede ser usado una sola vez por cada participante, escribiendo en él una idea o proposición propia, cuando estime que las cartas que tiene no reflejan lo que él/ella quisiera decir sobre el tema. También puede usarse para 'salvar' del pozo una buena carta que fue eliminada en una vuelta anterior. En este caso, la carta salvada se juega como cualquier otra y se defiende de igual manera.
11. Al finalizar el juego, el grupo tendrá una lista con las principales características o principios de la evaluación participativa, las que formarán parte del marco de referencia de este grupo.

---

#### Sugerencias:

- Lo normal es que el grupo proceda a eliminaciones sucesivas, discutiendo el sentido de cada frase o proposición, eliminando primero las que estimen menos importantes o muy semejantes a otra.
- No es imprescindible que cada uno defienda su propia tarjeta a todo trance. Puede darse que alguien presente una carta, ofreciendo desde ya eliminarla..., pero puede suceder también que otro jugador estime muy importante precisamente esa proposición, por razones que a su 'dueño' no se le habían ocurrido.
- ¡Use estrategias! Si todos los jugadores tiran su mejor carta en la primera vuelta, muchas 'buenas' cartas se irán al pozo, ya que sólo una de esas cartas será escogida por el grupo como la mejor carta. ¡Reserve sus mejores cartas para la segunda, tercera o cuarta vuelta!
- Es recomendable que el grupo realice al menos 'cuatro vueltas' del juego, escogiendo y seleccionando una proposición en cada vuelta.

Al finalizar el tiempo o con todas las cartas, el grupo contará con un conjunto de proposiciones sobre los principios o características más importantes de la evaluación participativa y el rol de la persona que facilita su proceso.

---

#### Nota:

En caso de realizar la actividad con más de un grupo en simultáneo, es importante realizar un plenario final, donde poner en común las tarjetas elegidas por cada grupo, y hacer un esfuerzo por consensuar de 5 a 10 principios para el conjunto de participantes.