
JUEGO: EL LABERINTO DE LA EVALUACIÓN PARTICIPATIVA

Juegos para pensar

Propósito del juego

El juego está orientado a miembros de las Juntas de Salud y profesionales que participaron del Equipo de Evaluación Participativa en Valle la Estrella. El propósito del juego es reflexionar sobre la experiencia de evaluación participativa, los aprendizajes, las dificultades, los obstáculos y limitaciones así como la potencialidad de este tipo de evaluación. Se trata de un ejercicio de auto-evaluación para generar lecciones que nos sirvan para mejorar próximas experiencias así como facilitar el uso de los resultados de la evaluación. A partir de esto se espera concluir con un listado de principios o ideas que resultan relevantes para quienes deseen realizar experiencias similares.

Materiales

- Un tablero, un dado y fichas para identificar a cada participante
- Tarjetas de diferentes colores con preguntas, enunciados, proposiciones y consignas para provocar la intervención de cada participante
- Tarjetas con los retos que tenemos en este tipo de experiencias.

Instrucciones

1. Se forma un grupo entre cinco y 10 participantes. El grupo debe elegir una persona que tome nota de las principales conclusiones (puede ser un facilitador externo al grupo).
2. Se mezclan las tarjetas de colores y se colocan boca abajo en el tablero donde se indica “baraja de tarjetas”.
3. Las tarjetas con los retos (de color blanco), se colocan boca abajo en el tablero donde se indica ‘tarjetas sobre los retos’.
4. Cada participante coloca en el punto de partida una ficha que lo identifique.

5. Todos los participantes tiran el dado y comienza aquel que obtenga el número más bajo.
6. Por turno, cada persona tira el dado y avanza de acuerdo con el número que le salga.
 - Si cae en un cuadro que tiene el signo de pregunta (?), saca una tarjeta de la baraja correspondiente, la lee en voz alta, y responde la pregunta o brinda su punto de vista al comentario. Luego de hacerlo, los demás integrantes también comentan, ya sea que estén de acuerdo, en desacuerdo o tengan una nueva idea o respuesta para dar.
 - Si cae en un cuadro que tiene la letra **R** (de 'reto'), saca una tarjeta de la baraja correspondiente, la lee en voz alta, y responde la pregunta o brinda su punto de vista al comentario o proposición que ahí se menciona. Luego de hacerlo, los demás integrantes también comentan, ya sea que estén de acuerdo, en desacuerdo o tengan una nueva idea o respuesta para dar. Estas preguntas tienen como intención reflexionar sobre los principales retos que surgen según cada etapa de proceso vivido.

Lo ideal es que el grupo logre una conclusión por consenso, pero si no es posible, hay que destacar los puntos en divergencia.

7. El/la secretario/a toma nota de las conclusiones, acuerdos y desacuerdos.
8. Cuando cae en un cuadro con un dibujo o una consigna que no es ni **?** ni **R**, el/la participante debe obedecer lo que este indica.
9. La primera parte del juego termina cuando todos los jugadores llegan a la meta, o bien cuando se terminan las tarjetas o el tiempo disponible.
10. Luego, con el registro de las conclusiones a las que llegaron al debatir cada tarjeta, el grupo elabora una lista de principios o ideas sobre la experiencia. Se pueden clasificar las mismas según el color de las tarjetas. Pueden escribirlo en un papelógrafo o rotafolio para compartirlo en plenario.

Nota: No olviden que el juego es un medio para dialogar, reflexionar e intercambiar experiencias, y no una carrera desenfrenada por llegar primero a la meta.

**Y AHORA...
... A JUGAR**