

PAUTAS GENERALES PARA LA ELABORACIÓN, USO Y EMPLEO DE JUEGOS DE ROLES EN PROCESOS DE APOYO A UNA ACCIÓN COLECTIVA



**RONALD PEÑARRIETA CAPRIROLO
NICOLÁS FAYSSE**



La presente publicación fue posible gracias al apoyo financiero de la Unión Europea y del Centro Internacional de Investigación Agronómica para el Desarrollo (CIRAD).

Esta edición de libro no está a la venta, su distribución es gratuita, pudiendo reproducirse en parte o en su totalidad haciendo referencia a los autores.

Centro Andino para la Gestión y Uso del Agua
Centro AGUA
Casilla 4926
Universidad Mayor de San Simón
Facultad de Ciencias Agrícolas y Pecuarias
Av. Petrolera Km. 4 ^{1/2}

Centro AGUA - UMSS
Primera edición: Agosto 2006
DL: 2 - 2 - 172 - 06 - P.O.

Impresión:
ETREUS Impresores
Cochabamba, Bolivia

PRESENTACIÓN

Esta guía fue elaborada en base a la experiencia boliviana del proyecto Negowat (2003-2006) (www.negowat.org), financiado por la Unión Europea y liderado por el Centro Internacional de Investigación Agrícola para el Desarrollo (CIRAD) de Francia. El proyecto trabajó en Cochabamba, Bolivia, São Paulo, Brasil y Chennai, India. En Bolivia, el ejecutor fue el Centro Andino para la Gestión y Uso del Agua, Centro AGUA (www.centroagua.org) de la Facultad de Ciencias Agrícolas y Pecuarias “Martín Cárdenas” de la Universidad Mayor de San Simón, en coordinación con el CIRAD y la ONG CERES.

El objetivo del proyecto Negowat fue diseñar y probar herramientas para apoyar la acción colectiva sobre problemas puntuales y conflictivos en áreas peri-urbanas en relación al uso de la tierra, y la gestión y acceso al agua de riego y consumo humano.

En el proyecto Negowat se estudiaron las potencialidades y los límites del uso de los Juegos de Roles como una herramienta de facilitación en un proceso de apoyo a una acción colectiva. En este sentido, el proyecto Negowat Bolivia diseñó y utilizó dos juegos en comunidades peri-urbanas. El primer juego apoyó la capacitación técnica, financiera y de gestión de usuarios de comités de agua potable. El segundo juego apoyó la acción colectiva frente a los problemas de desvío y tapado de canales de riego por el dinámico y desordenado proceso de urbanización.

En el uso de Juego de Roles, el proyecto Negowat se benefició con el conocimiento y la capacitación de la red de investigadores denominada ComMod (Modelación de Acompañamiento, <http://cormas.cirad.fr/en/reseaux/ComMod/>). La presente guía no hubiera sido posible sin la colaboración de los investigadores Raphaële Ducrot y Michel Etienne, cuya amplia experiencia en Juego de Roles y en Modelación de Acompañamiento, aportó sustancialmente al presente documento. También debemos agradecer el apoyo de Daniel Vega, Raúl Ampuero, Franz Quiroz y Vladimir Cossio que participaron en el diseño e implementación de los juegos de roles utilizados en el proyecto Negowat y que aportaron con comentarios oportunos a la guía. Agradecemos finalmente a Silvia Trombetta por sus útiles sugerencias y comentarios.

Para mayor información se puede contactar a los autores penarriet@yahoo.com y nicolas.faysse@m4x.org.

CONTENIDO

1	Introducción	3
PARTE I. CONSIDERACIONES SOBRE LOS JUEGOS DE ROLES		
2	Concepto de Juego de Roles	4
3	¿Por qué utilizar los Juegos de Roles?	9
4	Inserción del Juego de Roles dentro de un proceso de intervención	10
PARTE II. LA CONCEPCIÓN DE LOS JUEGO DE ROLES		
5	¿Qué es el modelo conceptual?	12
6	Diseño de los elementos clave	17
PARTE III. IMPLEMENTACIÓN DE UN JUEGO DE ROLES		
7	Preparación de las sesiones	30
8	Desarrollo de una sesión de Juego de Roles	32
PARTE IV. EVALUACIÓN DEL JUEGO DE ROLES		
9	Registro y seguimiento de las sesiones	36
10	Evaluación del Juego	40
11	Ética y riesgos de manipulación	40
12	A manera de conclusión	41

1 Introducción

¿Se puede acercar a grupos divididos o enfrentados en un ambiente donde no se aborda de frente los problemas que los ponen en conflicto? Donde, ¿los grupos aceptan reunirse para abordar una situación en común y, al mismo tiempo, capacitarse de manera dinámica? Los Juegos de Roles (JdR) son una herramienta que puede responder en cierta medida a estas preguntas.

Los JdR pueden ser un intermediario para el acercamiento y discusión de temas de difícil abordaje por medios convencionales: han sido útiles para sensibilizar sobre la problemática de la gestión de los recursos naturales y generar espacios de confianza y empatía, principalmente, en personas que no participan o no vierten su opinión en espacios formales. De manera general, los JdR son una forma muy específica de dinámica de grupo basados en la realidad y presentados a los actores como una simplificación de la misma realidad; en el que ingresan dentro de un escenario virtual y lúdico para que, de manera conjunta, se involucren en una acción colectiva. En el contexto actual, existe un creciente interés para usar JdR como herramientas de facilitación y negociación entre grupos de interés.

Otra característica clave de los JdR es que son una herramienta participativa, en el sentido que en el juego no se dan recetas de solución a los problemas, sino que permite a los participantes buscar y encontrar sus propias soluciones.

1.1 Finalidad de la guía

Esta guía tiene la finalidad de proporcionar las consideraciones generales y los elementos para el diseño, construcción y uso de un JdR para que pueda ser empleada como una herramienta de apoyo a una acción colectiva. Sin embargo, esta guía no tiene la pretensión de describir de manera completa esta herramienta, pues existen muchas formas de JdR, con metas muy diferentes. Esta guía se limita a juegos que se caracterizan por:






- Tener una distancia mediana con la realidad.
- Representar la gestión de un recurso (físico como la tierra y el agua o financiera como el manejo de recursos en un Comité de Agua) que necesita de una acción colectiva.
- Representar la dinámica de este recurso.
- Apoyar al mejoramiento de la acción colectiva para la gestión de este recurso.

Más adelante se explicará en detalle cada uno de estos cuatro puntos.

En esta guía se describen los elementos y consideraciones prácticas para el diseño y construcción de un JdR. También se recogen recomendaciones, sugerencias prácticas de la experiencia en JdR del equipo Negowat, que se complementan con referencias a juegos de otras partes del mundo.

1.2 Organización de la guía

El documento está organizado en cuatro partes: i) la presentación de la herramienta; ii) la concepción y construcción de un juego; iii) la implementación; y iv) la evaluación del juego de roles. En el documento aparecen cinco tipos de “cuadros”, cada uno con un símbolo característico:

1) Consideraciones Destacadas 	4) Definiciones 
2) Riesgos y Limitaciones 	5) Enseñanzas de la experiencia obtenida por el equipo Negowat - Bolivia 
3) Consideraciones Prácticas 	

Se han incluido fotografías que grafican aspectos clave en las sesiones de juego y se citan a manera de ejemplo experiencias de juegos en otros contextos. Para que la lectura de esta guía no sea pesada, no se incluyeron referencias bibliográficas en el texto: el lector puede remitirse al listado al final del documento.

PARTE I.

CONSIDERACIONES SOBRE LOS JUEGOS DE ROLES

2 Concepto de JdR

Los JdR son un tipo de modelo que sirve de objeto intermediario, es decir, propone una representación de la realidad que permite abordar en un ambiente libre de tensiones y muchas veces lúdico, la discusión entre actores acerca de su misma realidad.

Los juegos están conformados por elementos físicos y humanos con los cuales los jugadores interactúan previa asignación de roles o papeles, mediante reglas claras y previamente definidas, bajo la organización de un facilitador que conduce el juego.

2.1 Especificidad de los JdR y ejemplos prácticos

Los JdR elaborados por el equipo Negowat en Bolivia han sido utilizados para apoyar una acción colectiva para cumplir cuatro metas principales: i) capacitar a los grupos involucrados; ii) construir relaciones de confianza y flexibilizar posiciones, creando empatía entre los participantes y sensibilizando sobre el problema; iii) preparar la negociación, a través del desarrollo de un escenario virtual de negociación; y iv) investigación, para obtener la información sobre una realidad local en complementación de lo que se obtiene por medios convencionales (por ejemplo, diagnóstico participativos o talleres comunales).

En los JdR Negowat en Bolivia, no se utilizó el Juego con un objetivo de investigación. No obstante, en Larq'asninchej y SosteniCAP, las sesiones de la dinámica identificaron elementos de la realidad local útiles para el proceso de apoyo a la acción colectiva, que en el diagnóstico inicial no se había podido identificar.

2.2 Principales fortalezas y debilidades de los JdR

FORTALEZAS

- Es una herramienta intermediaria de acercamiento y discusión de temas de difícil abordaje mediante herramientas convencionales.
- Amplía el conocimiento de los actores sobre un problema.
- Acerca y reduce tensiones entre grupos de interés con posturas contrarias.
- Genera espacios de confianza, permitiendo discutir temas conflictivos en un ambiente libre de tensiones.
- Los JdR pueden ser insertos dentro de un proceso para apoyar la acción colectiva.
- Puede permitir identificar elementos de la realidad local que difícilmente se identificarían por medios u herramientas convencionales.



DEBILIDADES

- Los JdR tienen una utilidad limitada para problemas muy puntuales, por ejemplo, cuando existen conflictos entre personas que no necesitan de una acción colectiva.
- Demanda tiempo y esfuerzo vincular el JdR a un proceso de toma de decisiones.
- Difícil inserción de personas mayores o con poca o ninguna educación formal. Sin embargo, algunos elementos de los JdR podrían modificarse utilizando íconos y figuras apropiadas para llegar a todas las personas.
- Dificultad de los participantes, una vez concluido el juego, de explicar en su círculo cotidiano lo que aprendieron durante el juego.



DOS EJEMPLOS DE JdR UTILIZADOS POR NEGOWAT EN BOLIVIA

El Proyecto Negowat en Bolivia ha desarrollado dos procesos de intervención en los que se emplearon los JdR para: i) Apoyo al fortalecimiento de la gestión de los Comités de Agua Potable y ii) Apoyo a la Acción Colectiva frente a la interferencia sobre la red de canales de riego ocasionados del proceso de urbanización. Ambas experiencias se desarrollaron en zonas peri-urbanas de Cochabamba. En ambos casos, los JdR fueron empleados con habitantes de comunidades con distintos niveles de educación formal: con poca o ninguna educación formal, hasta personas con título universitario.

SosteniCAP

En áreas peri-urbanas de Cochabamba, el agua para consumo doméstico es abastecida por comités de agua potable comunitarios. Estos comités enfrentan a menudo problemas técnicos y financieros, principalmente la mora por falta de pago que incide en una mala gestión del sistema, cuyas consecuencias van desde la mala calidad del agua hasta la insostenibilidad del sistema.

En ese sentido, se ha desarrollado y propuesto el juego SosteniCAP: Sostenibilidad de Comités de Agua Potable, para apoyar un proceso de fortalecimiento de la gestión financiera en tres Comités de Agua Potable. El objetivo principal del juego fue facilitar una discusión sobre el tema de la mora por falta de pago de los socios por el consumo de agua.

SosteniCAP

El juego consiste en una representación de un Comité de Agua Potable que puede ser adaptada para tocar el tema de la gestión financiera.



Larq'asninchej

El acelerado crecimiento urbano está ocasionando que en áreas peri-urbanas del Valle Central de Cochabamba, las redes de canales de riego, drenaje y torrenteras sean invadidas, desviadas o tapadas, dificultando e imposibilitando la agricultura regada y reduciendo la capacidad de drenaje en época de lluvia, perjudicando de manera directa a la comunidad en su conjunto, ocasionando serios riesgos de desbordes e inundaciones en temporada de lluvia. Larq'asninchej (Nuestros canales en lengua quechua) fue desarrollado para apoyar la discusión entre grupos de interés –urbanos y agricultores– sobre los problemas relacionados por el impacto de la urbanización sobre la red de canales en dos comunidades peri-urbanas de Tiquipaya, Cochabamba.

Larq'asninchej

Muestra las interacciones entre las decisiones de los urbanos de construir paredes sin respetar los canales, y la capacidad de los agricultores de recibir agua para el riego de sus parcelas.



3 ¿Por qué utilizar los JdR?

Algunos objetivos de los JdR utilizados dentro un proceso de apoyo a la acción colectiva son:

- Capacitación de los participantes. Por ejemplo, mostrando un problema en su conjunto;
- Acercamiento entre grupos de interés. Por ejemplo, a través de estimular cambios de visión en los grupos de interés;
- Crear un espacio sin tensiones, donde se puede discutir los problemas sin detenerse sobre problemas individuales;
- Preparar la negociación colectiva, a través del desarrollo de un escenario virtual de negociación;
- Generar un espacio de aprendizaje y diálogo para los grupos que normalmente no participan en reuniones formales.

Objetivos generales de los JdR Negowat, Bolivia

- Preparar la concertación
- Construir relaciones de confianza

Objetivos de SosteniCAP

- Capacitar sobre la gestión y el manejo financiero de un Comité de Agua.
- Facilitar la discusión sobre la mora por falta de pago por consumo de agua.
- Involucrar a usuarios pasivos en la gestión del Comité.

Objetivos de Larq'asninchej

- Mostrar y sensibilizar sobre la problemática de la interferencia urbana sobre los canales de riego.
- Motivar a los grupos de interés en la búsqueda de soluciones colectivas y participativas en la toma de decisiones.



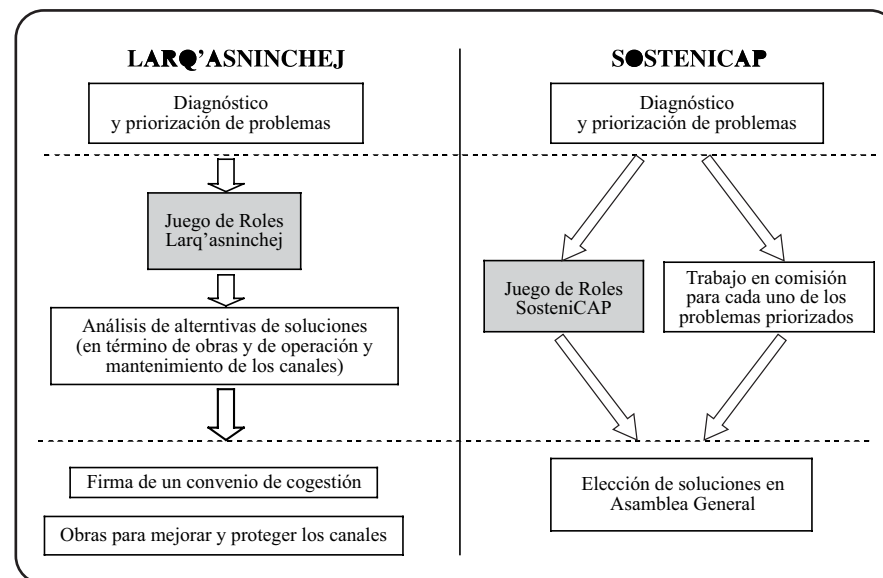
4 Inserción del JdR dentro de un proceso de intervención

Debe pensarse bien dónde se va a insertar el juego en el proceso de mejoramiento de la acción colectiva. Por ejemplo, si el juego tiene el propósito de capacitar o de acercar a los grupos de interés, podrá ser colocado al principio del proceso. Si el juego tiene por objetivo de ayudar la negociación, podrá ser colocado antes de esta fase de negociación.

Antes de diseñar y construir un JdR, se debe ubicar el juego dentro del proceso de apoyo a la acción colectiva, definiendo en qué etapa del proceso será más útil el juego y los objetivos que se debe conseguir.



Los JdR Negowat Bolivia se ubicaron en una segunda etapa dentro del proceso de apoyo a la gestión colectiva (ver esquema). En Larq'asninchej, el proceso demandó de más tiempo porque la acción colectiva pasaba necesariamente por la competencia de organizaciones locales, de regantes y del municipio. En SosteniCAP, el proceso tomó menos tiempo porque, de manera paralela al juego, se conformaron Comisiones de trabajo para el fortalecimiento de la gestión a nivel operativo e institucional.

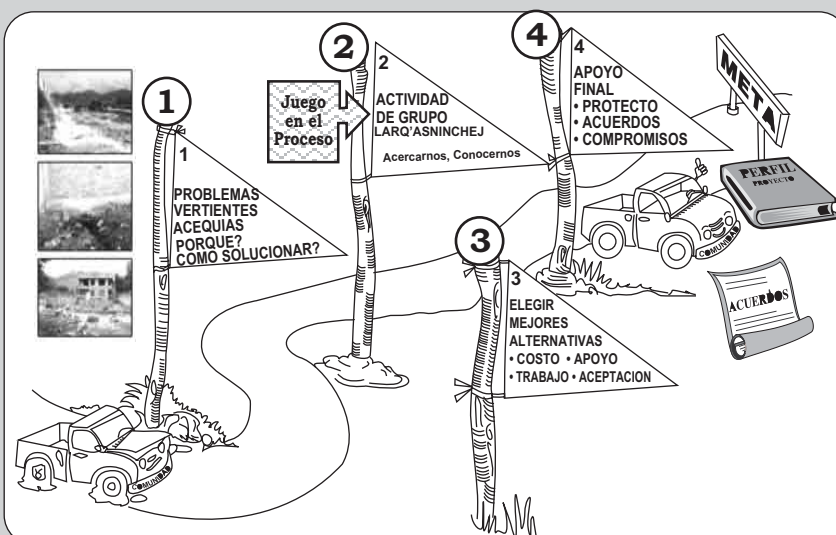


Los JdR Negowat Bolivia se ubican justo después de la fase de diagnóstico.



El juego Larq'asninchej se ubicó después de la fase de diagnóstico para sensibilizar a los actores que desconocían en parte o por completo el problema. El proceso de apoyo a la acción colectiva se presentó en su conjunto a los grupos de interés con el siguiente dibujo:

INSERCIÓN DEL JUEGO DENTRO DEL PROCESO LARQ'ASNINCHEJ

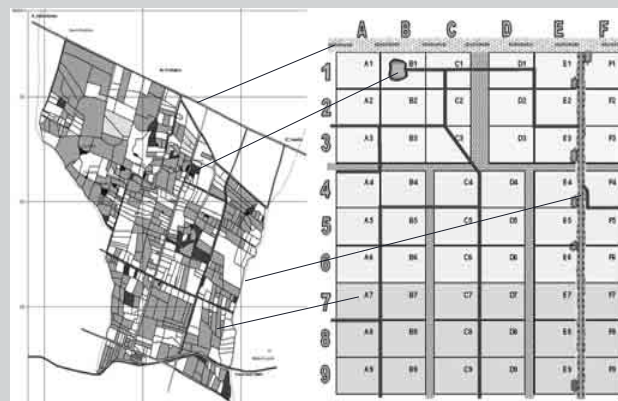


PARTE II. LA CONCEPCIÓN DE LOS JdR

Los JdR al ser un tipo de modelo de la realidad y lograr el objetivo de que sea un instrumento para la acción colectiva, debe representar de alguna forma la realidad, teniendo en cuenta qué elementos de la misma realidad deberán representarse en el juego.

JdR: MODELO DE LA REALIDAD

Debe quedar claro que los JdR son modelos basados en la realidad, es decir, tras de los Juegos existe una acción de modelación de la realidad.



Realidad ⇒ Modelo conceptual ⇒ Juego



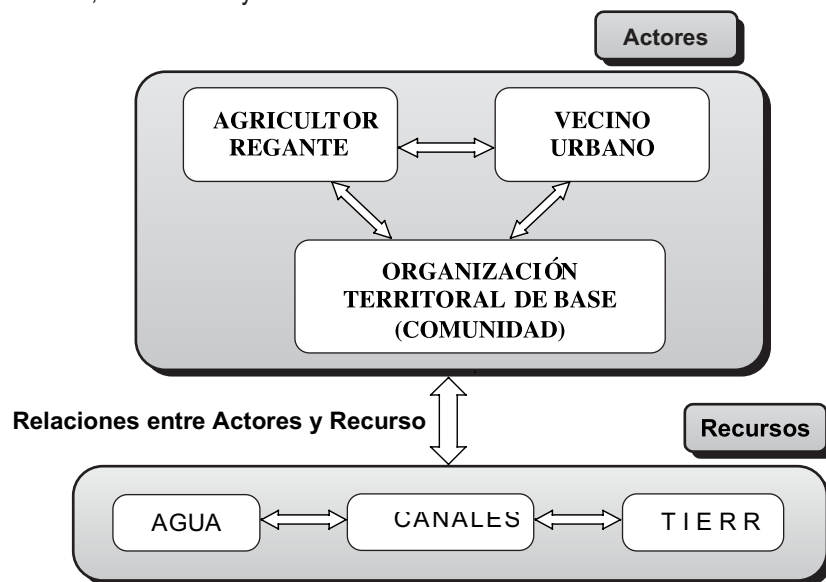
5 ¿Qué es el modelo conceptual?

Al ser los Juegos de Roles modelos de la realidad, los elementos principales del juego y las relaciones entre ellos definen lo que se puede llamar un modelo conceptual. En un modelo conceptual, deberán estar insertos los actores que se consideran involucrados en la gestión del problema y los recursos que se van a representar dentro del juego (por ejemplo, un recurso natural o financiero), las relaciones entre actores, entre recursos, y entre actores y recursos.

Los modelos son una interpretación y reducción de la realidad, concretamente, son una representación comprimida de la dinámica de los recursos naturales o de un fenómeno real que resulta del conocimiento que tienen los actores, facilitadores y el diseñador de la realidad. Por ejemplo, los elementos físicos como el territorio y los recursos naturales como el agua se conjugan con elementos sociales.

En ese sentido, Larq'asninchej es un modelo de representación simplificada del territorio y de gestión de los recursos naturales, SosteniCAP es un modelo de gestión financiero de un comité. Se pueden citar otros juegos como Shadoc que es un modelo que esquematiza un sistema de riego. River Basin Game es otro modelo que representa la gestión de una cuenca.

Por ejemplo, en Larq'asninchej, en el modelo conceptual, se han identificado los actores, los recursos y las relaciones entre ellos:



5.1 Diagnóstico inicial y mapeo de actores

A menudo, los JdR presentados en esta guía están destinados a juntar en un mismo espacio a grupos de interés con visiones diferentes de una misma realidad. En este sentido, el diseñador debe conocer la representación que cada uno tiene de la realidad y su interpretación sobre el problema de acción colectiva, para diseñar y construir las interrelaciones en el juego.

El mapeo de actores se puede realizar mediante entrevistas semiestructuradas con dirigentes y personas de base.

LA EXPERIENCIA DEL JdR SELF CORMAS

Los conflictos sobre el uso y acceso equitativo de tierra y agua de riego son una característica en los valles de Senegal, donde la competencia por la tierra crea problemas entre agricultores y ganaderos. En ese contexto, se ha utilizado el JdR SelfCormas como una herramienta inserta dentro de un proceso de definición de una planificación a nivel local, que apoya la descentralización y distribución equitativa de la tierra. La particularidad de SelfCormas es que los agricultores y ganaderos participaron de la construcción del juego.



El objetivo del juego es debatir, bajo una representación compartida, las decisiones de gestión y uso de la tierra, mediante interacciones entre agricultores y ganaderos, buscando la distribución equitativa del agua y de la tierra.

A menudo, los responsables del proceso son los que elaboran el modelo con base en su conocimiento de la realidad. También pueden participar representantes de los grupos de interés en la elaboración del modelo como ha sucedido en SelfCormas. Esta participación es muy interesante, no solamente para el juego mismo, sino también para lograr el interés de participación de los grupos de interés en un ejercicio de modelación de su realidad. Cuando la situación local permite esta modelación colectiva, se aconseja diseñar el juego de esta manera.

5.2 Una distancia “mediana” del juego con la realidad

La distancia a la realidad es un aspecto clave que el diseñador debe cuidar a momento de construir un juego. Los Juegos presentados en esta guía tienen un vínculo explícito con la realidad. En este sentido, es importante que los jugadores acepten el juego como una “posible” representación de “su” realidad.

¿LOS PARTICIPANTES ACEPTAN EL JUEGO COMO UNA POSIBLE REPRESENTACIÓN DE LA REALIDAD?

Se debe asegurar que existan suficientes elementos dentro del juego que permitan al jugador ubicarse en el juego y aceptarlo como una “posible” representación de su realidad. Entonces, el jugador utilizará elementos de su realidad para desempeñar el rol asignado y escoger acciones para que las justifique en las discusiones con otros jugadores.



Si el juego se aleja mucho de la realidad experimentada por el participante (por ejemplo, un estudiante que no conoce la problemática de la urbanización en zonas agrícolas bajo riego), el juego se vuelve una herramienta pedagógica. Sin embargo, esto no implica que si un JdR esté más cerca de la realidad de los participantes, el juego sea mejor.

DISTANCIA A LA REALIDAD

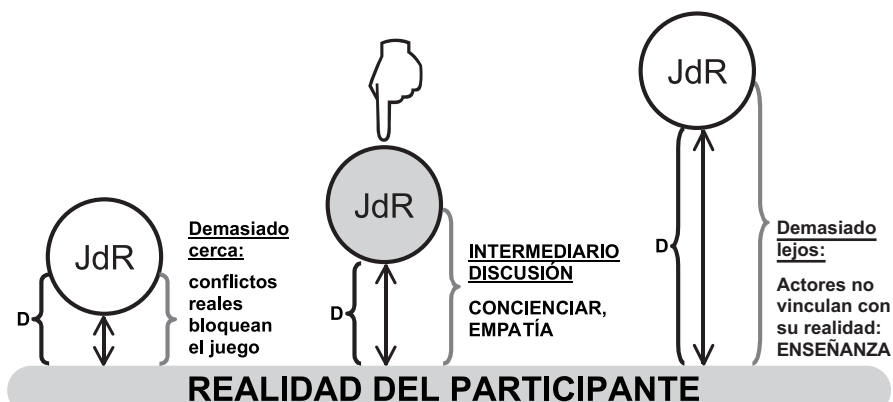
Un juego está muerto cuando la dinámica de juego se termina, porque el juego está demasiado cerca de la realidad de los participantes.



En sesiones de juego muerto, los actores no entran en el juego sino, dada la similitud del juego con la realidad, los jugadores abordan rápidamente una discusión sobre problemas o conflictos reales, llegando inclusive a ser hostil y agresivo sin poder ingresar en el espacio virtual de juego.

Por ejemplo, en dos sesiones de Larq'asninchej, los jugadores no entraron en la dinámica del juego, porque el juego representaba situaciones demasiado cercanas de los problemas que enfrentaban. Esta situación ocasionó que los participantes discutieran frontalmente sobre quién de ellos tenía más responsabilidad sobre los problemas.

En conclusión, se debe plantear una distancia mediana a la realidad de los participantes. Si el juego guarda esta distancia mediana, el juego puede ayudar a acercar a los grupos de interés y constituirse en un objeto intermediario de discusión para concienciar y crear empatía sobre un problema.



Sesión de JUEGO MUERTO



Los jugadores discuten de los problemas sin entrar en el ambiente lúdico del juego.

Sesión NORMAL DE JUEGO



Los jugadores interactúan alrededor del juego, motivados por el ambiente lúdico.



6 Diseño de los elementos clave

Los elementos del juego tienen que representar la realidad y el problema concreto que se abordarán con esta herramienta. Cada uno de los elementos del juego, desde los que parezcan más simples, son imprescindibles para garantizar el éxito del juego. En este sentido, ningún elemento debe menospreciarse. La experiencia indica que la falta de un solo elemento de juego, por más simple que éste parezca, puede detener la dinámica de juego durante una sesión y, en caso de apoyar la acción colectiva, podría echar a perder la legitimidad del proceso.

Algunos elementos clave para el diseño de un JdR son:

- Definir los objetivos del JdR.
- Definir los elementos físicos y humanos del juego. Por ejemplo, agricultores, urbanos y comité son elementos humanos; los elementos físicos son el territorio, los canales, etc.
- El espacio de juego que también es una representación de la realidad, es el ámbito donde se desarrolla el Juego, por ejemplo la Gestión de un Comité.
- Distancia de la realidad: Juego inserto en un proceso o juego pedagógico.
- La representación de la realidad: Territorio o situación de un problema.
- Quiénes participan: Se deberá elegir los grupos meta del juego.
- Los soportes del juego: Tablero, fichas de juego, elementos de azar entre otros.
- El tiempo de juego y
- El lugar de las sesiones de juego.

A continuación se describen cada uno de estos elementos:

6.1 Definir los objetivos del juego

La definición de los objetivos influye sobre el diseño del juego. En el caso de los JdR Negowat en Bolivia, se ha establecido los objetivos de los juegos desde el inicio del proceso (Ver acápite 3 de esta guía).

6.2 Los roles

Los roles son los papeles que se asignan a los jugadores durante el juego. Pueden variar de acuerdo al mapeo de actores y a las características del juego, en papeles individuales (urbano, agricultor, etc.), o grupales (por ejemplo, la Directiva de la Comunidad).

LOS ROLES

Son asignaciones de un papel específico que cumple un jugador en el juego, basados en el mapeo de actores y en la simplificación de la realidad, que se traduce en reglas claras y específicas para cada tipo de jugador.



La dinámica de los roles dentro un juego es poner en interacción a los jugadores para que ellos mismos compartan sus puntos de vista y sus conocimientos. Una posibilidad para favorecer este intercambio es organizar un cambio de roles para sensibilizar sobre el problema.

CAMBIO DE ROLES

Buscar la empatía o sensibilizar sobre un problema puede conseguirse mediante el intercambio de papeles de los jugadores, es decir, a un actor A, asignarle en el juego, el rol de un actor B y viceversa.



Por ejemplo, en Larq'asninchej se cambiaron los papeles de urbano por agricultor y viceversa. En SosteniCAP se asignaron los papeles de directiva del Comité a actores que desconocían las dificultades del manejo de un Comité.

6.3 Número de Jugadores

La elección del número de jugadores deberá ser claramente definida y, en lo posible, deberá diseñarse para que las interacciones entre jugadores aparezcan con un número mínimo y máximo de jugadores. En la experiencia Negowat en Bolivia, fue difícil manejar grupos grandes, por lo general, se tenían sesiones de juego entre 8 a 20 jugadores. Para mantener a todos los jugadores relacionados e interactuando entre ellos, es recomendable un número de 10 a 12 jugadores. En caso de que los jugadores previstos sobrepasen el número de diseño, se recomienda fijar otras sesiones.

NÚMERO DE JUGADORES

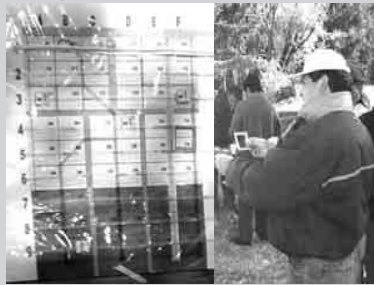
En los juegos Negowat Bolivia, el número adecuado de jugadores puede variar de 8 a 20. Para garantizar las interacciones en el espacio virtual y lúdico, se recomienda entre 10 a 12 jugadores por sesión de juego.



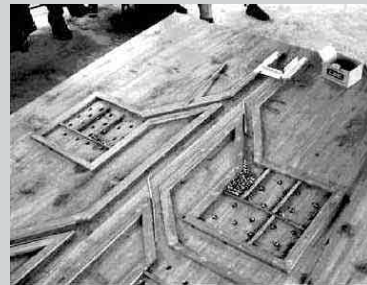
6.4 Los Soportes del Juego

La representación física del modelo diseñado detrás del juego es parte de los soportes del juego. Esta representación puede ser la dinámica de los recursos naturales como el territorio representado bajo la forma de un tablero en Larq'asninchej o la representación de la gestión económica y financiera de un Comité de Agua en SosteniCAP. También están las fichas de juego, las planillas de registro de acciones como los elementos de sorpresa, son soportes del juego. En los juegos con soporte informático, la computadora puede volverse el principal soporte del juego.

Los elementos de representación: Tablero en Larq'asninchej o maqueta en River Basin Game, muestran la dinámica de los recursos de manera lúdica, por ejemplo, **fichas de acciones** en el primero y bolitas que representan el agua en el segundo.



Tablero Larq'asninchej



Tablero River Basin Game

Los **elementos de flujo** pueden ser puntos o dinero, se diseñan de acuerdo a los objetivos del juego. En SosteniCAP se utilizan dinero (billetes de juguete) para poder capacitar sobre el manejo financiero del comité con números cercanos a los reales. En cambio, en Larq'asninchej se decidió utilizar puntos para no desviar la intención de reflejar el impacto urbano y convertirse en un juego de "bienes raíces".



Puntos en Larq'asninchej



Dinero en SosteniCAP

Otro elemento importante de un juego son las planillas de **Registro de las acciones**, donde cada jugador registra sus acciones en cada vuelta o ronda del juego.



Planillas de registro Larq'asninchej



Planillas de registro SosteniCAP

En Larq'asninchej, el soporte del mapa o tablero ayudó a los participantes a colocar sus acciones de juego en el panel, para que los demás jugadores se enteren de la situación de la comunidad. Lo mismo ocurre con los paneles financieros en SosteniCAP.

Para no tener un juego inútilmente complejo, no se debe representar nada que no sea indispensable a los objetivos que persigue el JdR.



6.5 La programación de los eventos

De acuerdo a la experiencia Negowat Bolivia, los elementos de azar se han programado para lograr dos efectos: i) el de **sorpresa**, aspecto ligado al carácter lúdico del juego y ii) efecto de **sensibilizar** sobre eventos, como inundaciones en Larq'asninchej o daños en la bomba de agua en SosteniCAP. Estos eventos han sido programados de acuerdo al efecto de sensibilización que el juego pretende lograr en los participantes. Los JdR Negowat fueron diseñados para llegar rápidamente a una situación de crisis para que los jugadores puedan entrar a la fase de discusión y negociación, para darle dinamismo al juego.

ELEMENTOS DE SORPRESA

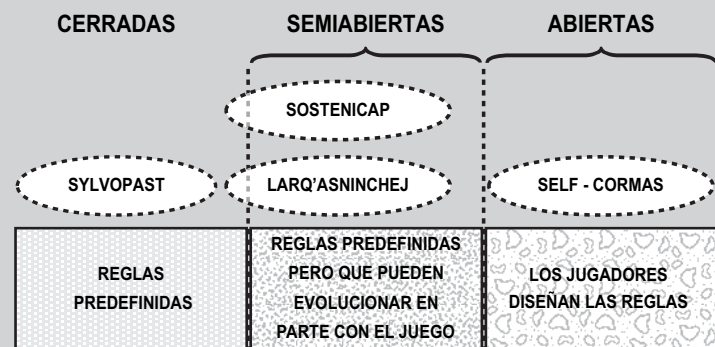
La parte gráfica de los imprevistos motiva y estimula a los jugadores. En Larq'asninchej, se han elegido los imprevistos de inundación representados por una transparencia o acetato azul.



6.6 Las reglas de juego

Son instrucciones de partida que delimitan y organizan el espacio posible de las acciones de los jugadores. Los juegos fueron diseñados con reglas muy simples, pero también semiabiertas, para permitir orientar la participación de los jugadores en el juego, sin limitarlos a un tipo de conducta rígida sino dándoles el espacio para que puedan expresar sus ideas sobre la problemática.

En la figura se presentan tres tipos de reglas: i) las abiertas (SelfCormas) donde los propios jugadores diseñan las reglas de juego; ii) las semiabiertas (SosteniCAP y Larq'asninchej) que son reglas claramente definidas al principio pero que dejan a los jugadores la libertad de modificar o añadir elementos de juego durante la sesión y, iii) finalmente, existen juegos con reglas estrictamente cerradas para cada jugador (Sylvopast).



El diseñador debe tener cuidado que las reglas de juego deban ser claras y concretas (no muy ampulosas). El diseño de un JdR debe garantizar las interacciones de los jugadores, dándoles la libertad de exteriorizar sus pensamientos y actitudes. La experiencia de Larq'asninchej demostró que, pese a las calibraciones con estudiantes, las reglas del juego tomaban, inicialmente, demasiado la atención de algunos jugadores que, en vez de participar e interactuar, se mantenían analizando las reglas de juego.



REGLAS DE JUEGO

Las reglas deben ser claras y deben ayudar al jugador más que al facilitador. Las reglas de juego no deben aislar al jugador de las interacciones con los otros jugadores.



El **nombre del juego** es un elemento que puede ayudar a despertar el interés, aceptación y atracción de los grupos de interés, por ejemplo, el juego Larq'asninchej en quechua quiere decir "nuestras acequias". El nombre fue elegido para motivar el acercamiento entre los grupos de interés. SosteniCAP viene de la conjunción de dos conceptos: Sostenibilidad y Comité de Agua Potable (CAP).

NOMBRE DEL JUEGO

El nombre de un juego deberá despertar el interés para los actores, y podrá reflejar el fin mismo del juego.



6.7 Tiempo de sesión del juego

Un juego se desarrolla sistemáticamente por fases correlacionadas con un tiempo diseñado o programado para garantizar que todas las fases del juego, no cansen a los jugadores. En ese sentido, el tiempo de juego se diferencia en tiempos secuenciales para la introducción del juego explicando brevemente en que consiste el juego, el juego mismo, la negociación y el análisis del juego.

La representación del tiempo en el juego. Debe decidirse cuál es la duración que representa cada turno o ronda de la realidad representada en el juego. Por ejemplo, las rondas en SosteniCAP representan un mes, lo que coincide con el periodo de referencia de pago por el consumo de agua como ocurre en la realidad. En Larq'asninchej, una ronda representa un periodo de un año agrícola.

El tiempo de sesión de juego debe ser suficiente para asegurar el desenvolvimiento e interacciones de los jugadores, cuidando que no se extienda demasiado, para no agotar y disminuir el ambiente lúdico del juego.

TIEMPO DE JUEGO



El tiempo en las sesiones de juego debe ser controlado para garantizar que no haya retraso y fases de espera por algún jugador, y que habrá bastante tiempo para analizar al final de la sesión lo que pasó durante el juego.



6.8 Roles y Ubicación de los facilitadores en la sesión de Juego

Los facilitadores tienen un rol decisivo en la preparación de las sesiones de juego, la animación del juego y en la moderación de las discusiones en la fase de análisis de juego. Durante la fase del juego mismo, la ubicación de los facilitadores está en relación a la asignación de tareas específicas. Por ejemplo, un animador se encarga de dar la bienvenida a los jugadores a la sesión de juego, mientras un segundo prepara los elementos del juego y asigna los roles de juego a los participantes.

ABANDONO

La situación de abandono de alguno de los participantes en una sesión de JdR deberá preverse desde la preparación de la sesión de un juego. Una manera de prevenir la situación de abandono es motivar a los participantes porque su presencia es importante. La medida más importante que permite proteger del abandono es el reproche de los demás participantes, que verían a ese actor como una persona sin interés para buscar soluciones conjuntas.

ABANDONO

El abandono de un jugador puede detener el juego y “contagiar” la actitud individual a los demás jugadores. Un Facilitador puede tomar el rol abandonado para impedir detener el juego.



La experiencia Negowat en Bolivia propone que un tercer facilitador puede ingresar en la sesión de juego sólo en el caso excepcional que un jugador abandone el juego (por ejemplo en dos sesiones de Larq'asninchej existieron dos casos de abandono). Asimismo, en caso de que las acciones de los participantes sean lentas y carentes de interacciones que reflejen la problemática para la cual se ha diseñado el juego, un tercer facilitador ingresó como jugador para dar dinamismo a la sesión de juego.

DISTRIBUCIÓN DE ACTIVIDADES DE LOS FACILITADORES EN LA EXPERIENCIA NEGOWAT BOLIVIA

FACILITADORES	ROLES
ANIMADOR MODERADOR	<ul style="list-style-type: none"> • Bienvenida a los participantes. • Explica brevemente el juego. • Manejo de fichas de juego. • Seguimiento a negociaciones. • Anima el análisis pormenorizado.
FACILITADOR 1	<ul style="list-style-type: none"> • Prepara el Kit del juego. • Registra o memoriza el juego. • Seguimiento a jugadores. • Apoya al manejo de Fichas de juego.
FACILITADOR 2 ó 3	<ul style="list-style-type: none"> • Seguimiento de jugadores. • Excepcionalmente, puede “ingresar” en el juego como un jugador más, en caso de que algún participante abandone la sesión de juego.



6.9 Uso de la computadora

El juego como representación simplificada de la realidad debe permitir la interacción entre jugadores y los elementos del juego. En este sentido, el diseñador deberá buscar el medio adecuado para poder garantizar esas interrelaciones. En la variedad de juegos diseñados por el grupo ComMod, la elección del soporte informático o de paneles depende principalmente de la necesidad de poder representar de manera realista, una dinámica de recursos naturales dentro el juego. De igual modo, el soporte informático puede ser útil para, por ejemplo, realizar rápidamente un balance financiero, y para memorizar o grabar lo que pasó durante el juego para un posible análisis posterior.

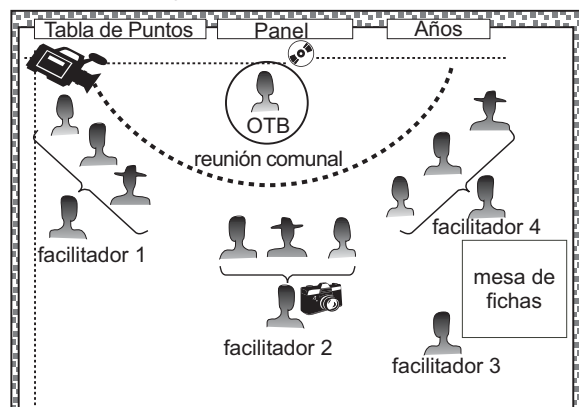
Los juegos Negowat en Bolivia no utilizan el soporte informático sino paneles o láminas de juego, porque en ninguno de los dos casos había la necesidad de recrear una dinámica de recursos naturales, tampoco el balance financiero realizado dentro SosteniCAP justificó el uso de una computadora.

6.10 Organización espacial

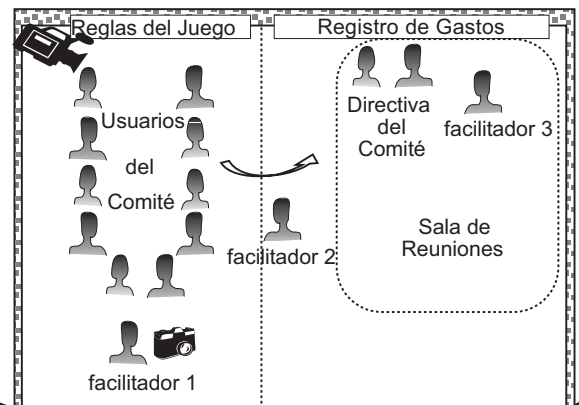
El diseño de un juego debe prever la ubicación de los jugadores y de los facilitadores, así como la ubicación estratégica de los elementos de registro en el espacio de juego. Además, las tareas para cada facilitador deberán estar previamente definidas para que las funciones no se interpongan y así evitar desordenar la sesión de juego.

DISPOSICIÓN ESPACIAL DE LOS FACILITADORES EN EL JUEGO

Larq'asninchej



SosteniCAP



Dar una dinámica espacial del juego debe permitir que los jugadores logren las interrelaciones, creando una dinámica de juego sin que se aislen y pierdan interés. La ubicación de los jugadores en el espacio de juego es clave para garantizar que de las interacciones entre jugadores, surjan las discusiones y eventos relevantes del juego.

Inicialmente, los jugadores en Larq'asninchej estaban dispuestos de una manera típica de aula: los jugadores de frente al panel sin mirarse entre ellos. Con la calibración se cambió la disposición espacial horizontal y paralela a una disposición lineal y en forma de "V", dando la oportunidad que los jugadores puedan verse entre sí y tener dominio visual sobre el tablero. El efecto intermediario apareció en las discusiones tal como se muestra en la fotografía.



6.11 Calibración

La calibración consiste en probar el juego, para i) verificar que los actores aceptan el modelo conceptual; ii) verificar que el juego permite arrancar una verdadera dinámica lúdica, y que posibilita interacciones entre jugadores sobre la temática escogida; y iii) calibrar los valores cuantitativos del juego (fichas, puntos, dinero de juguete, número de jugadores, etc.). En los juegos Negowat en Bolivia, se hizo pruebas de calibración en tres etapas, primero con personas del proyecto; luego, una vez mejorado el juego, se hizo pruebas con estudiantes y finalmente con actores.

También la parte visual fue mejorada incluyendo símbolos de fácil visualización, comprensión y manejo. Consideramos la calibración como una etapa fundamental de concepción, que permite ajustar, modificar y desechar elementos poco maniobrables. La calibración se manejó a tres niveles:

- **Personas del Proyecto.-** Primera calibración que permite estructurar el juego, sus alcances y limitaciones.
- **Estudiantes.-** Calibrar con estudiantes permitió ajustar los elementos cuantitativos de la dinámica como los puntos, planillas, número máximo y mínimo de jugadores que puede soportar el juego.
- **Actores.-** La calibración con actores reales mostró que ellos dan más importancia a las acciones, es decir, al lado cualitativo del juego, y no a los puntos (a diferencia de los estudiantes).

CALIBRACIÓN: JUGADORES “QUEMADOS”

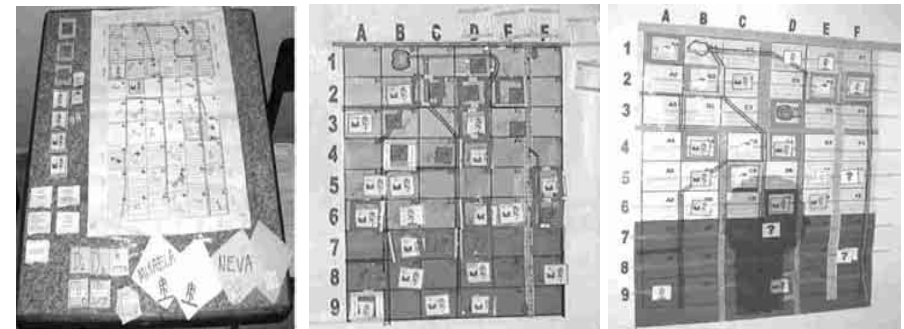
Son jugadores “quemados” aquellos que han participado en la calibración del juego y conocen las reglas y la dinámica misma. Su aporte en siguientes sesiones dentro el proceso puede ser limitado ya que no van a tener el mismo nivel de comprensión que los otros jugadores.



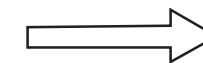
La calibración permitió ajustar los elementos de juego que retrasaban mucho la dinámica del juego. Por ejemplo, en Larq'asninchej, se decidió cambiar la disposición horizontal del tablero (como un juego de mesa) a la posición vertical para que todos los jugadores tengan mejor acceso al tablero.

También se eliminaron las tarjetas de “intenciones” inicialmente previstas a tarjetas de “acciones” para darle agilidad y dinamismo al juego. Se incluyó al tablero del juego, las calles y caminos que no se había considerado al inicio para que los participantes entiendan y ubiquen mejor el mapa como una representación posible de una zona peri-urbana. Finalmente, por razones de operabilidad, se colocó una cinta doble adhesiva para facilitar el manejo de fichas de acciones en el tablero (ver figura). A continuación, se muestra la evolución del JdR Larq'asninchej:

EVOLUCIÓN EN EL DISEÑO DE LARQ'ASNINCHEJ



Versión inicial



Versión final

Un juego a menudo evoluciona con la experiencia adquirida. Por ejemplo, en SosteniCAP, se ajustaron varios elementos a raíz de las primeras sesiones de juego con actores reales: en la primera versión del juego para un comité de agua potable, se había introducido a un jugador 'iglesia', ya que este actor parecía importante en base al análisis de actores realizado. Sin embargo, en las primeras sesiones, los jugadores no tomaron en cuenta el papel de la iglesia y, finalmente, ese papel fue retirado del juego.

6.12 Personas y materiales

Dependiendo del tipo de juego, el equipo de diseñadores puede variar en número. Con un equipo de dos o tres personas, se puede diseñar un juego. Por otro lado, la concepción de juegos con soporte informático puede necesitar de más personas.

En la construcción de un JdR, los materiales deben ser accesibles, manipulables y resistentes para garantizar su uso en varias sesiones. En SosteniCAP, se han utilizado principalmente papelógrafos. En Larq'asninchej se ha utilizado hojas de cartulina de color para armar el panel y, para darle el efecto de inundación, se ha utilizado un lámina de acetato o film de color azul (ver acápite 6.5).



6.13 Costo de implementación de un JdR

El costo de implementar un JdR consiste principalmente en el tiempo empleado en el diseño y la convocatoria a los JdR. Diseñar los dos juegos demandó mucho tiempo: 1 mes para SosteniCAP y casi 3 meses para Larq'asninchej (pero no a tiempo completo). Sin embargo, hubo una capacitación importante del equipo en el diseño del juego, actualmente las mismas personas podrán diseñar otro juego de roles de manera más rápida. El tiempo necesario para el diseño, añadiendo el tiempo empleado en convocar a los participantes y desarrollar las sesiones, hace que esta herramienta sea bastante pesada en términos de tiempo. El material de construcción de un juego tiene un bajo costo (40 USD en el caso de Larq'asninchej, y 25 USD para SosteniCAP).

PARTE III. IMPLEMENTACIÓN DE UN JDR

7 Preparación de las sesiones

Una vez que el juego ha pasado por las diferentes etapas de construcción y calibración, la convocatoria es esencial en el proceso así como la elección del lugar de las sesiones. A continuación se detallan los aspectos más sobresalientes de los cuidados en la preparación de las sesiones.

7.1 Lugar de la sesión de juego

El lugar de la sesión de juego depende de la aplicación del juego. En los juegos de apoyo a la gestión colectiva, el espacio de juego debe permitir la comodidad de los jugadores. El espacio de juego debe cuidar los siguientes aspectos:

- **No deberá estar demasiado cerca del problema** para evitar acercar el juego al conflicto. Por ejemplo ubicado muy cerca de la fuente del problema.
- **Lugar reconocido como neutral.** Por ejemplo, se deberá evitar que los participantes se nieguen asistir a la sesión de juego porque fue convocado en casa de una persona no reconocida como neutral o problemática.

7.2 La convocatoria

Quién o quiénes convocan al juego y quiénes respaldan el proceso, es un aspecto importante para asegurar la participación de los grupos involucrados. En este sentido, la legitimidad de la invitación tiene un rol preponderante: en SosteniCAP y en Larq'asninchej, las invitaciones se hicieron de manera conjunta entre los dirigentes locales y los facilitadores.

Además de la legitimidad, es necesario destacar la importancia de la manera de presentar la actividad de juego. En la primera experiencia de SosteniCAP, se utilizó el término "juego de roles" para convocar y presentar la dinámica, esto ocasionó que varios socios del comité no dieran seriedad ni muestren interés para asistir a las sesiones.

Esta experiencia fue valiosa para Larq'asninchej ya que, desde un inicio se decidió denominar al juego como **Dinámica de Grupo**. La formalidad de la convocatoria no debe descuidarse, para ello, se elaboraron invitaciones escritas y sin distinciones para uno u otro grupo de interés.

**CONVOCATORIA:
USO DE TERMINOLOGÍA APROPIADA**

En la experiencia de Negowat Bolivia, se vio que el término **DINAMICA DE GRUPO** es más eficiente a tiempo de la convocatoria por la seriedad y formalidad en lugar de usar el término **JUEGO**.



En la convocatoria, el rol del facilitador es clave para tratar de asegurar la selección de los grupos de interés, haciendo seguimiento de cómo se invita, quiénes fueron invitados y por qué no asistieron a la sesión de juego. Esto permitirá después, hacer una evaluación de la eficacia de la convocatoria.

CONVOCATORIA

El carácter formal de la invitación y quién convoca a los JdR, es clave. La legitimidad del que convoca debe ser reconocida por los grupos de interés para garantizar la asistencia a las sesiones de juego.



7.3 Incentivos

Los incentivos varían de acuerdo al contexto cultural donde se van a implementar los JdR. Por ejemplo, en África, tradicionalmente, el tiempo destinado a actividades de grupo organizadas por un facilitador externo, por lo general, es retribuido económicamente. En el contexto boliviano, pagar a los jugadores no sería visto como legítimo. En este caso fue conveniente ofrecer una comida ligera y bebida de cortesía por sesión de juego. Esto ayudó a lograr un ambiente de camaradería antes de que concluyera la sesión del juego.

En todas las sesiones de juego, los incentivos han consistido en un sándwich o una comida ligera y refrescos durante el análisis pormenorizado del juego.



En SosteniCAP, sólo en un Comité y durante tres sesiones de juego, se decidió dar un incentivo indirecto, pagando a los asistentes un monto de 5 Bs. (0,6 USD) equivalente a un volumen de 1 m³ de agua. Este volumen fue descontado por el administrador del comité en las facturas del consumo de un mes de agua, es decir, este incentivo fue manejado por el Comité y no por el equipo Negowat.

8 Desarrollo de una sesión de JdR

8.1 Presentación del juego y sus reglas

La presentación del juego a los participantes debe aclarar los objetivos que persigue el juego. En esta etapa, el facilitador debe explicar las reglas e instrucciones del juego sin tomarse mucho tiempo en ellas. En la experiencia de Larq'asninchej, solamente después del juego, se entró a profundidad en la explicación del posicionamiento de la actividad del juego de roles dentro el proceso colectivo.

PRESENTACIÓN DEL JUEGO

En la experiencia de Negowat en Bolivia, se vio que la presentación del juego y la explicación de las reglas, deben ser clara y concreta, sin demorar más de 10 minutos. Después, los jugadores se compenetran con el juego y sus reglas en la primera vuelta o ronda del juego.



8.2 Asignación de los roles

Con el objetivo de sensibilizar, se puede organizar un cambio de roles o papeles entre los jugadores diferenciándolos por color con tarjetas de identificación. Este cambio es aún más útil cuando cada grupo tiene un desconocimiento fuerte de la realidad de los otros grupos. No obstante, en la experiencia de Larq'asninchej, no todas las veces fue posible hacer este cambio por la dificultad de distinguir a los urbanos de los agricultores en áreas peri-urbanas.

En la experiencia del cambio de papeles en los juegos Negowat en Bolivia, apareció la dificultad que algunos participantes difícilmente se desprenden de su realidad. Por ejemplo, a algunos agricultores en Larq'asninchej les costó entrar en el ambiente virtual de juego. De cualquier manera, la asimilación de los roles por parte de los miembros de la comunidad fue siempre más rápida en comparación de sesiones con estudiantes.

8.3 El juego mismo

El punto central de un juego son las discusiones de los jugadores y el análisis del juego. Los jugadores deben ingresar en el ambiente lúdico del juego. El rol del equipo de facilitadores es central: además de conducir el juego, deben registrar las observaciones de las acciones, posturas, discurso y elementos alusivos a la realidad que surjan en el juego por parte de los jugadores. A manera de recomendación, los facilitadores por lo general deben quedarse callados durante los momentos de discusión y durante la fase de negociación, para no limitar o desorientar la participación de los jugadores.

8.4 Análisis pormenorizado

Después de las rondas de juego, viene el análisis de lo que pasó en el juego, rescatando elementos clave como el discurso, postura, comportamiento e interrelaciones de los jugadores. En esta etapa de análisis, se puede discutir temas de difícil abordaje en reuniones más formales, por ejemplo, el tema de los canales en Larq'asninchej o la mora en el pago por el servicio en SosteniCAP.

El punto central de un juego no es el juego mismo sino el análisis pormenorizado donde los participantes discuten, objetan posturas, acciones y vinculan el discurso del juego con la realidad.



En la experiencia de Negowat, el análisis pormenorizado se ha enfocado en dos fases.

Durante la **primera fase** del análisis, la discusión se enfoca a lo que pasó dentro del juego:

Primero, cada jugador hace una evaluación de su nivel de satisfacción en el juego ubicándose en una escala de bienestar con la libertad de escoger su posición, cualquiera sea el puntaje obtenido al final de la sesión. Se le pide escoger de acuerdo a su criterio, cómo le fue en el juego y que explique cuál ha sido su estrategia en el juego. Esto permite:

- i) incentivar la participación en la discusión final (tomando en cuenta la dificultad de que varios participantes tienen para dar su punto de vista espontáneamente y sin ninguna timidez);
- ii) hacer que, en la primera parte del análisis pormenorizado, la discusión no salga del juego. En la experiencia de los JdR en Bolivia, muchos de los jugadores que obtenían un buen puntaje (cuantitativo) situaban su desempeño en la menor escala, argumentando que les había ido bien pero que no habían logrado sus metas de una buena gestión o desarrollo de su comunidad.

Segundo, se reflexiona sobre algunos elementos clave del desarrollo de la sesión, especialmente las discusiones colectivas, enfocándose en particular sobre las discusiones y acuerdos, y si se hubiera podido lograr mejores acuerdos. A partir de la observación y seguimiento realizado a los jugadores, el facilitador propone insumos para discutir en conjunto de estos momentos clave, donde aparecieron las posturas, el discurso y alusiones a la realidad.

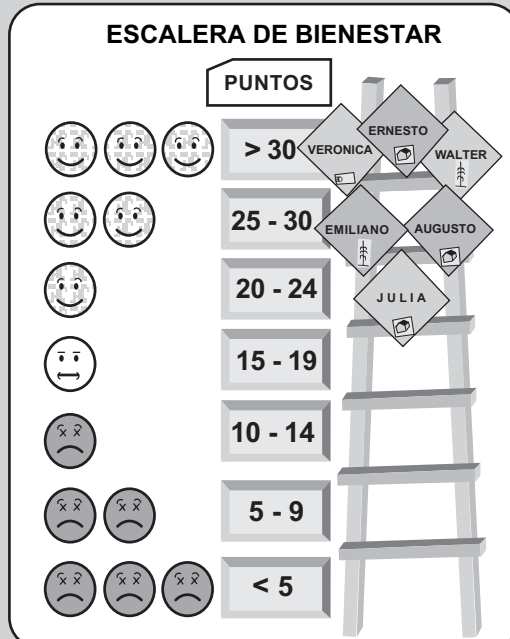
En una **segunda fase**, se relaciona el juego con la realidad. Tres temas son tocados:

- i) el vínculo entre el juego y la realidad y cómo mejorarlo;
- ii) el interés del juego y
- iii) a quiénes se podría invitar a jugar.

En este sentido, a partir de la experiencia en Bolivia, el análisis cuantitativo del juego que se traduce en cuántos puntos ganó o perdió el jugador, no tuvo tanta importancia pues, a diferencia de los juegos de mesa, en los JdR nadie gana ni pierde.

ESCALERA DE BIENESTAR

En la Escalera de Bienestar los jugadores se ubican de acuerdo a su desempeño, explicando su estrategia de juego y vinculando el juego con la realidad.



PARTE IV.

EVALUACIÓN DEL JUEGO DE ROLES

9 Registro y seguimiento de las sesiones

Como se ha visto, la parte central de un juego son las interacciones de los jugadores en las que aparecen elementos clave como las posturas, los argumentos o discurso de los jugadores que hacen referencia a la realidad. Son insumos que pueden ayudar a encaminar un proceso para la acción colectiva. Sin embargo, el registro y monitoreo de un juego también deberá responder a los objetivos que persigue un JdR. Por ejemplo, si el juego es con fines pedagógicos, el registro no necesariamente será riguroso como un juego inserto dentro de un proceso de apoyo a la acción colectiva.

El registro proporciona los insumos para enriquecer la discusión detallada después de la sesión de juego.

Otros posibles objetivos son:

- i) Estudiar la dinámica, en vista de evaluar la herramienta "juego de roles", y
- ii) Investigar la realidad social, a través de lo que pasa dentro el juego.

Un juego puede ser registrado mediante apuntes de observación, medios gráficos y audiovisuales, e inclusive el registro informático (en caso de utilizar una computadora dentro el juego). La experiencia del equipo Negowat ha mostrado que el registro de audio, video y fotográfico es muy útil a momento del análisis ex post del juego. Sin embargo, el uso de los medios de registro audiovisuales (audio y video), son muy pesados a momento de procesar la información: dependerá del grado de riqueza para el análisis de los juegos que el facilitador quiera lograr.

En juegos de modelación con soporte informático por ejemplo, en la utilización pedagógica del juego Sylvopast, el facilitador se limita a tomar fotografías de los momentos clave del juego para analizar las posturas de los jugadores. Más adelante, se detallan los elementos de seguimiento que pueden ser utilizados por los facilitadores.

9.1 Registro del juego

A continuación, se describen los posibles elementos de registro del juego:

- **Planillas de registro.** Este elemento permite complementar el análisis ex post del juego mediante el registro de las acciones que hizo el jugador. En los JdR SosteniCAP y Larq'asninchej, los jugadores disponían de planillas de registro de sus actividades.



Planillas de REGISTRO

Los jugadores registran sus acciones del juego en planillas, esto no solamente ayuda al jugador, también es un componente para el análisis del juego.



- **La observación.** Es el registro de todo lo que acontece en la sesión de juego: las actividades, el comportamiento, la postura, la apertura a la discusión, la participación activa o pasiva, así como los comentarios relevantes de los jugadores, principalmente enfocados en la negociación.



LA OBSERVACIÓN

La observación es la fuente de información más importante para el análisis ex post del juego. Con dos (o más) observadores, se complementa mejor la información recogida.



- **Registro de audio.** El registro de audio permite analizar la discusión, el discurso y los elementos que aparezcan de la realidad en las discusiones del juego. La utilización de registros de audio no deberá incomodar el comportamiento de los jugadores en ningún momento del juego, debiendo ser lo más discretos posibles pero no de manera escondida. En caso de que el contexto cultural cuestione alguna forma de registro, se deberá pedir la autorización de los jugadores de registrar su conversación.



Registro de AUDIO

El registro de audio debe ser lo más discreto posible pero no escondido.



- **Registro de video.** Con el registro de video, se puede analizar las imágenes y el comportamiento de los jugadores y momentos clave del juego como las discusiones, es una valiosa ayuda para el análisis ex post del juego. También se puede analizar detalladamente las posturas, actitudes y desplazamiento de los jugadores en el espacio del juego. La ubicación de la cámara de video debe ser lo más discreta posible para que los jugadores la tomen como otro objeto más, sin llegar a incomodarles. En SosteniCAP y Larq'asninchej, ha sido conveniente localizar la cámara de video en un lugar estratégico pero no esconderla y sin moverla desde el principio al final del juego para que los jugadores rápidamente la olviden.



Registro de VIDEO

La cámara de video debe ser ubicada de tal manera que no incomode a los jugadores.



- **Registro fotográfico.** El registro Fotográfico debe enfocarse a registrar los momentos clave del juego, sin embargo, este criterio es subjetivo del fotógrafo. No obstante, este tipo de registro es de suma ayuda a momento de identificar posturas, interrelaciones para el análisis ex post del juego.



Registro FOTOGRÁFICO

Permite registrar los momentos clave del juego como las discusiones, la negociación sin perjudicar el desenvolvimiento del juego.



- **Registro informático.** En los juegos informatizados como Sylvopast, las acciones colectivas e inclusive las individuales son registradas con un soporte informático. El registro informático muestra el desarrollo del juego en todas sus etapas para ser retomado, casi inmediatamente, en el análisis pormenorizado. La limitante del registro informático es que se requiere de un responsable con sólidos conocimientos de informática, para que los eventos del juego sean oportunamente registrados.



Registro INFORMÁTICO

La riqueza del registro informático es que muestra el desarrollo del juego en todas sus etapas para ser retomado en el análisis pormenorizado.



10 Evaluación del juego

Se puede diferenciar tres principales tipos de evaluación:

Evaluación ex ante

Consiste en evaluar la situación inicial (visiones, conocimiento de la situación actual, etc.) antes de iniciar las sesiones de juego.

Evaluación durante el juego

Con la finalidad de rescatar las percepciones y comentarios de los jugadores sobre el juego, en Larq'asninchej se hizo una evaluación al final de la sesión, preguntando directamente qué opinaban sobre el juego. Esta evaluación no debe sobrecargar la sesión ni cansar a los jugadores.

Evaluación ex post

Después de las sesiones de juego y con base en las percepciones del análisis pormenorizado, es interesante evaluar al juego como una herramienta y comprobar el cumplimiento de los objetivos, metas e hipótesis analizando las opiniones de los jugadores e inasistentes.

Para ello, se puede preparar preguntas clave, en lenguaje sencillo y estructurado para que sea puntual y concreto. Para llegar a aproximarse más a la realidad, la muestra de evaluación debe ser lo más representativa eligiéndose parámetros de selección como asistentes, inasistentes, abandono, etc. Se puede enfrentar la dificultad de no tener las mismas personas que 1) fueron entrevistadas ex ante, 2) juegan en una sesión, y después 3) son entrevistadas ex post.

11 Ética y riesgos de manipulación

1.11 Subjetividad de la modelación

No existe una realidad objetiva en la gestión de los recursos naturales, sino varias realidades, que son las visiones subjetivas que cada uno de los grupos de interés y que el facilitador, tienen de la realidad. Como objeto intermediario o interfaz, la representación de la realidad que se va a mostrar con los JdR, queda sujeto al criterio del diseñador, que deberá definir claramente qué elementos de la realidad deberá incluir o descartar para tener una distancia promedio de la realidad (o mejor dicho su realidad, es decir la realidad tal como él la ve). No existe un juego de roles que pueda ser considerado "la" representación objetiva y obvia de la realidad. Por esa razón, las personas que diseñan el juego pueden, de manera consciente o inconsciente, imponer su visión de la realidad en el juego.

11.2 Problemas de asimetría de poder

Se debe tener cuidado en el uso de juegos de roles con actores de grupos de poder diferente. Allí, el riesgo es que los grupos con más desventaja pierdan legitimidad de tener una posición dentro el conflicto, y se les fuerza a entrar en un proceso de concertación que, de alguna manera, puede situar los puntos de vista de todos los grupos de interés al mismo nivel y con la misma legitimidad. Organizar una concertación en esta situación puede también llevar a hacer predominar la idea que los argumentos de los grupos que rechazan la concertación (posiblemente los con menos poder), van a ser menos legítimos.

12 A manera de conclusión

Los JdR insertos dentro de un proceso para apoyar la acción colectiva, son una interesante alternativa para abordar temas conflictivos cuando los grupos de interés aparecen alejados o divididos por problemas inherentes a toda la comunidad. En la experiencia de Negowat, los JdR se han insertado para apoyar la acción colectiva, donde se ha logrado cumplir los objetivos de “una herramienta de acercamiento”, de sensibilización para la búsqueda conjunta entre actores con diferentes visiones sobre un mismo problema. Se ha cambiado la visión de los actores que veían negativamente las posibles soluciones; por ejemplo, en SosteniCAP se logró acercar a actores divididos para fortalecer la gestión económica y financiera de un comité acerca de la quiebra, en otros comités se dio capacitación. En Larq’asninchej, el efecto más visible es el cambio de visión de los actores: antes del proceso, los canales de riego eran sólo responsabilidad de los regantes, en la actualidad, gracias al proceso emprendido, se ha reconocido la doble función de los canales: canales de riego y drenaje beneficiando a toda la comunidad.

El uso de juego de roles dentro de procesos de apoyo a una acción colectiva local es reciente y todavía se necesita de más experiencias y más trabajo de evaluación. En este contexto, esta guía presenta solamente algunas pautas sobre algunos juegos. Sin embargo, la herramienta tiene mucho potencial que justifica seguir probándola y estudiando sus posibles alcances.

ARTÍCULOS RECOMENDADOS

Carta Magna de Ética del grupo ComMod: URL: <http://comas.cirad.fr/pdf/ComModCharter2004.pdf>.

Daré, W., Barreteau, O. (2003) A role-playing game in irrigated system negotiation: between play and reality in *Journal of Artificial Societies and Social Simulation* vol. 6, no. 3, <<http://jasss.soc.surrey.ac.uk/6/3/6.html>>.

D'Aquino, P., Bah, A., Bousquet, F., Le Page, C. (2006) SelfCormas, un jeu de rôles à propos de l'organisation décentralisée de l'utilisation des sols au Nord du Sénégal, <<http://comas.cirad.fr/en/applica/selfCormas.htm>>.

D'Aquino, P., Bah, A., Bousquet, F., Le Page, C. (2003) Using Self-Designed Role-Playing Games and a Multi-Agent System to Empower a Local Decision-Making Process for Land Use Management: The SelfCormas Experiment in Senegal in *Journal of Artificial Societies and Social Simulation* vol. 6, no. 3, <<http://jasss.soc.surrey.ac.uk/6/3/6.html>>.

Etienne, M. (2005) “Fase Concepción de un Juego de Roles” Curso de Formación: Enfoque de Juego de Roles en la Modelación de Acompañamiento”. Cochabamba, 23-27 Mayo 2005.

Etienne, M. (2006) “Conception du Jeux du Rôles”. Documento interno, ComMod.

Faysse, N., Peñarrieta, R., Quiroz, F., Ampuero, R., Vega, D. (2006) “El Uso de Juego de Roles para Apoyar Discusiones sobre la Acción Colectiva: Experiencias en Zonas Peri-urbanas de Bolivia”. In *Experiencias del Proyecto Negowat en Bolivia: Facilitando negociaciones sobre el acceso al agua y uso de la tierra en zonas peri-urbanas*, Centro AGUA y CIRAD (Ed.), Cochabamba, Bolivia.

Peñarrieta, R., Vega, D. (2006) “Proceso de Apoyo a la Discusión Sobre Urbanización de Sistemas de Riego en Tiquipaya”. In *Experiencias del Proyecto Negowat en Bolivia: Facilitando negociaciones sobre el acceso al agua y uso de la tierra en zonas peri-urbanas*, Centro AGUA y CIRAD (Ed.), Cochabamba, Bolivia.

Vega, D., Peñarrieta, R. (2006) “Juego de Roles Larq’asninchej”. Informe Interno Negowat.

La presente obra se terminó de imprimir en los talleres Gráficos de ETREUS Impresores en agosto de 2006 Cochabamba - Bolivia

El Centro Andino para la Gestión y Uso del Agua (Centro AGUA), es un centro universitario perteneciente a la Facultad de Ciencias Agrícolas y Pecuarias "Martín Cárdenas" de la Universidad Mayor de San Simón. Este centro trabaja en la profundización de la investigación interdisciplinaria con énfasis en el riego y la problemática del agua de la región, así como el desarrollo académico con cursos de pre y posgrado. Asimismo, oferta servicios relacionados con la investigación-acción y capacitación en temas relacionados con el uso y la gestión del agua de acuerdo a las demandas y necesidades de instituciones y la sociedad civil en general.

El proyecto Negowat (Negotiations on Water), es un proyecto de investigación financiado por la Unión Europea, el DFID y el ASPA de Brasil. De enero de 2003 a mayo de 2006 trabajó en tres cuencas peri-urbanas situadas en Tiquipaya-Bolivia, São Paulo-Brasil y Chennai-India. El proyecto fue enfocado a desarrollar y probar herramientas participativas que permitan facilitar negociaciones entre las diferentes organizaciones sociales en torno al uso de los recursos agua y tierra, así como mejorar la participación de grupos que comúnmente quedan al margen en la toma de decisiones. Dentro de estas herramientas se consideraron, entre otras, el análisis de escenarios, los juegos de roles y la modelación multi-agente. En Bolivia, el proyecto ha sido ejecutado por el Centro AGUA de la UMSS, el CIRAD y el CERES.



Centro Andino para la Gestión y Uso del Agua

Dirección:

Av. Petrolera Km. 4 ^{1/2}, predios de la Facultad de Ciencias Agrícolas y Pecuarias.

Web: www.centroagua.org - www.negowat.org

Buzón electrónico: centroagua@centroagua.org

Teléfono: 4762380

Fax: 4762382

Cochabamba - Bolivia.