



## INSTRUCCIONES PARA SU USO EN LAS COMUNIDADES EDUCATIVAS

*Evaluativamente Hablando* es un juego de mesa diseñado para que toda la comunidad educativa pueda explorar y entender la Evaluación Formativa de una manera entretenida y colaborativa. A través de situaciones evaluativas comunes en los contextos escolares, el juego invita a reflexionar sobre los principios, conceptos, procesos y prácticas esenciales que establece el Decreto N°67 sobre la evaluación de aprendizajes. Así, este juego se convierte en una oportunidad para desmitificar lo que entendemos por evaluación y convertirla en un diálogo abierto y constructivo, donde jugar es nuestro mejor aliado.

Mediante 14 tarjetas de casos ilustrados y narrados, *Evaluativamente Hablando* aborda cinco temas vinculados a Evaluación Formativa. Cada tema puede distinguirse a través del color del marco de la tarjeta, como se observa a continuación:



### 1 ¿Quiénes pueden jugar?

Este juego está diseñado para que los diferentes actores de la comunidad educativa puedan dialogar entre ellos y entre sí. Convoca a *Equipos directivos y de coordinación pedagógica; Docentes; Apoderadas y apoderados, y Estudiantes a partir de los 11 años.*

Cada actor tiene un color asociado que indica a quién está dirigida la pregunta, al reverso de las tarjetas de casos.



### 2 ¿Cómo jugar?

Este juego posee una estructura flexible que permite organizar diferentes tipos de partidas: es posible jugar con solo una tarjeta de caso, con todas las tarjetas de un mismo tema, o bien, con tarjetas de los diferentes temas abordados en el juego.

Las partidas pueden desarrollarse entre un mismo tipo de actor (por ejemplo, sólo estudiantes) o entre diferentes tipos de actores (grupos conformados por estudiantes y apoderados, entre otros), según el propósito de la partida y/o las características, contexto o modalidad del establecimiento<sup>1</sup>.

Sin embargo, es necesario acordar por equipos estos tres puntos antes de iniciar la partida: definir el propósito de la partida, determinar los roles dentro el equipo, y disponer el tablero de juego.

#### Definir el Propósito de la partida

Elegir el propósito de cada partida es fundamental para iniciar el juego. Pueden escoger entre dos opciones:

- ▶ El propósito **REFLEXIONAR** se centra en qué se necesita aprender sobre Evaluación Formativa, con énfasis en el desarrollo de un lenguaje evaluativo común.
- ▶ El propósito **DECIDIR** enfatiza en qué decisiones es necesario tomar o qué acciones se pueden proponer en torno a la Evaluación Formativa, en el marco de cada comunidad educativa para avanzar en la transformación de la cultura evaluativa.

<sup>1</sup> Por ejemplo, en escuelas multigrado, se pueden organizar partidas entre estudiantes de diferentes edades; en escuelas unidocentes, organizar partidas entre apoderados y estudiantes; o en modalidad EPJA, organizar partidas que no contemplen el rol de la o el apoderado.

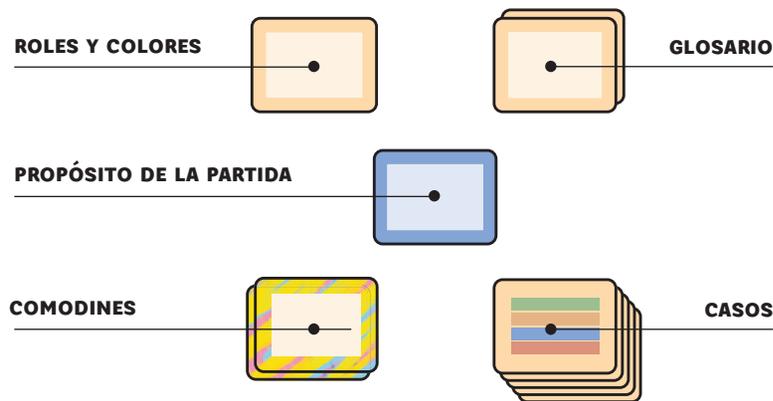
### Determinar los roles

Para jugar *Evaluativamente Hablando*, es necesario determinar los siguientes roles antes de iniciar la partida:

- ▶ **Megáfono:** Rol externo a los equipos. Se encarga de formar los equipos, explicar de qué se trata el juego y cómo se juega, además de orientar en la definición de los tres roles necesarios en cada equipo: micrófono, lápiz y reloj.
- ▶ **Micrófono:** es quien organiza los turnos de habla en su equipo respectivo, además de dar comienzo al juego, dejando la primera tarjeta de caso junto al *propósito de la partida*.
- ▶ **Lápiz:** es quien toma nota de los acuerdos al que llega el equipo, entregándolas al Megáfono al finalizar la partida.
- ▶ **Reloj:** es quien lleva el control del tiempo de la partida y de las intervenciones de los participantes.

### Disponer el tablero con las tarjetas

Cada tipo de tarjeta que compone el mazo de *Evaluativamente Hablando* tiene una finalidad. Por ello, es necesario organizarlas a modo de tablero de la siguiente forma:



### 3 ¿Cómo utilizar las tarjetas de Glosario?

Las 2 tarjetas de Glosario abordan 13 conceptos asociados a Evaluación Formativa organizados en orden alfabético por ambos lados. Su sentido es precisar elementos clave que faciliten la comprensión tanto de los casos ilustrados y narrados, como de las preguntas desarrolladas para cada actor, además de aportar al desarrollo de un lenguaje evaluativo común en cada comunidad educativa.

### 4 ¿Para qué sirven los Comodines?

Los 4 comodines aportan al sentido lúdico del juego ya que dan la posibilidad de asumir un rol distinto al propio (*Me transformo en...*), permitiendo que un estudiante pueda responder como apoderado, un docente como equipo directivo, etc. Además, con los comodines puedo cambiar el turno para opinar (*Daré mi opinión al final*), pedir ayuda a otro integrante para responder (*Necesito ayuda de...*), o preguntar en vez de responder (*Prefiero preguntar*).

#### ¡Importante!

Los cambios de rol resultan significativos para la colaboración en cada equipo y el fomento de la reflexión empática sobre aspectos que aluden a otro actor y que se deben considerar en la comunidad para la transformación de la cultura evaluativa.

### 5 ¿Cuándo finaliza el juego?

La partida finaliza cuando se da respuesta al propósito seleccionado. Las ideas y acuerdos deben ser sistematizados en una propuesta que puede ser: una frase, un mapa mental, ideas fuerza, un esquema o distintas formas de representación que sinteticen la conversación y sus nodos centrales.

Estas propuestas pueden ser un insumo para enriquecer los procesos evaluativos de cada comunidad, como el levantamiento de procesos de diagnóstico participativo, la actualización y ajustes contextualizados al Reglamento de Evaluación, entre otros, que permitan fortalecer la cultura evaluativa formativa institucional.

### 6 ¿Qué contiene?

Cada caja de la versión física del juego contiene 3 set con:

- ▶ 1 tarjeta de instrucciones.
- ▶ 1 tarjeta de roles y colores.
- ▶ 1 tarjeta de Propósito de la partida.
- ▶ 2 tarjetas de Glosario, con 13 conceptos clave.
- ▶ 2 tarjetas con 4 comodines (uno por cada cara de tarjeta).
- ▶ 14 tarjetas de Casos ilustrados y narrados sobre los 5 temas de Evaluación Formativa.