

**LA EVALUACION DEL JUEGO
“Aprendiendo sobre SIDA:
Tarea de Todos”
APORTA A NUESTRA ESTRATEGIA
COMUNITARIA DE PREVENCION
DEL VIH/SIDA**

Agosto de 1998 - Año 1 - Nº 1

Esta publicación ha sido posible gracias a la colaboración de Fundación Ford

© EPES

Nº inscripción 105.471

ISBN 956-7546-05-3

Casilla 22 Correo 44 El Bosque, Santiago

ielch@epes.cnt.cl

Casilla 3144 Concepción

epes97@chilesat.net

Diseño Portada: Percy Bedwell Rodríguez

Producción Gráfica LOM ediciones

Impreso en Chile, Agosto, 1998

Se autoriza su reproducción total o parcial citando la fuente

LA EVALUACION DEL JUEGO
“Aprendiendo sobre SIDA: Tarea de Todos” APORTA A NUESTRA
ESTRATEGIA COMUNITARIA DE PREVENCION DEL VIH/SIDA

Sonia Covarrubias K.

SERIE EDUCACIÓN PARA LA ACCIÓN

Agosto 1998 • Año 1 • N° 1

Educación Popular en Salud - EPES

Iglesia Evangélica Luterana en Chile

INDICE

RESUMEN

PRESENTACION

I. INTRODUCCION

II. EPES Y LA ACCION DE LOS GRUPOS DE SALUD

III. LA ELABORACION DE MATERIALES EDUCATIVOS Y DEL JUEGO “APRENDIENDO SOBRE SIDA: TAREA DE TODOS”

3.1 La Elaboración del juego “Aprendiendo sobre SIDA: Tarea de Todos”

IV. EL PROCESO DE EVALUACION CUALITATIVA DEL JUEGO

4.1 Objetivos, Enfoque y Procedimientos de la Evaluación

4.2 Principales Resultados del Proceso de Evaluación:

- Diseño Pedagógico del Juego.
- Análisis de la Distribución del Juego

4.3 Adecuación del diseño pedagógico a la opinión de usuarios de los grupos populares

4.4 Recomendaciones

V. NUESTRA MIRADA A LOS RESULTADOS DE LA EVALUACION CUALITATIVA DEL JUEGO “APRENDIENDO SOBRE SIDA: TAREA DE TODOS”

5.1 Nuestra Mirada al Proceso e Interpretación de los Resultados de la Evaluación

5.2 El juego “Aprendiendo sobre SIDA: Tarea de Todos” se inserta dentro de una estrategia educativa más amplia

VI. RESULTADOS DE LA IMPLEMENTACION DE ALGUNAS RECOMENDACIONES

- Modulación de las tarjetas del juego
- Taller de Difusión del juego “Aprendiendo sobre SIDA: Tarea de Todos”
- Resultados de la aplicación práctica de las recomendaciones

VII. CONCLUSIONES

BIBLIOGRAFIA

Anexos:

- Nº 1: Primera versión del juego en inglés.
- Nº 2: Primer tablero del juego en español.
- Nº 3: Versión definitiva del tablero y tarjetas del juego
- Nº 4: Pauta de seguimiento a participantes en Taller de Difusión del juego.

RESUMEN

Contextualiza brevemente el trabajo de capacitación y elaboración de materiales educativos que realiza EPES, describe los pasos que siguió la elaboración del juego educativos “Aprendiendo sobre SIDA:Tarea de Todos”, publicado en 1992, para luego presentar el diseño y resultados de la evaluación externa de este juego, los aprendizajes que el equipo de EPES rescata para el desarrollo de su estrategia comunitaria de prevención del VIH/SIDA, y los resultados de la implementación de algunas recomendaciones surgidas de la evaluación.

PRESENTACION

Con la publicación de la serie “**Documentos de Educación para la Acción**”, Educación Popular en Salud - EPES pretende compartir experiencias de trabajo poniendo el acento en el enfoque y en las estrategias, presentando procesos en los cuales es posible destacar precisamente las tensiones, contradicciones y desafíos con los que nos enfrentamos cotidianamente y que son inherentes a la búsqueda de una práctica coherente con la opción metodológica de hacer educación popular.

Los “**Documentos de Educación para la Acción**”, tendrán como una de sus características el presentar la reflexión surgida de la interacción con otros actores en el abordaje de nuestro trabajo de educación y organización en salud, el cual permanentemente nos desafía a revisar nuestras estrategias, la coherencia de nuestros planteamientos y acciones y a buscar los mecanismos que nos permitan aportar efectivamente a las luchas del mundo popular.

Esta publicación se dirige a un público amplio, principalmente a personas con trayectoria de trabajo educativo en organizaciones sociales y en el ámbito de la salud, trabajadores/as de salud, profesores y profesionales insertos en programas e instituciones que realizan trabajo educativo y promocional en sectores populares.

En este primer número de la serie “Documentos de Educación para la Acción”, estamos compartiendo el trabajo titulado “**La evaluación del juego “Aprendiendo sobre SIDA: Tarea de Todos” aporta a nuestra estrategia comunitaria de prevención del VIH/SIDA**”, preparado por nuestra compañera Sonia Covarrubias, educadora de EPES y asistente social de profesión, quien sistematiza el proceso de evaluación externa solicitado por EPES, y luego da cuenta de cómo los resultados de dicha evaluación son apropiados por nuestro equipo, en un proceso de reflexión crítica y acción, que nos permite afirmar que esta experiencia contribuyó al desarrollo de nuestra estrategia de trabajo en VIH/SIDA.

María Eugenia Calvin
Editora

I. INTRODUCCION

La relación entre SIDA y pobreza ha sido bien documentada. En un esfuerzo por abordar esta relación Educación Popular en Salud, EPES ha desarrollado materiales educativos y programas de capacitación en VIH/SIDA para y con poblaciones urbanas de Santiago y Concepción.

Este documento pretende dar cuenta de como la evaluación cualitativa de un juego educativo en VIH/SIDA elaborado por EPES, contribuyó al desarrollo de nuestra estrategia comunitaria en prevención de SIDA.

En el capítulo dos se presentará la institución, algunos de los elementos que conforman su estrategia educativa y el accionar de los grupos de salud capacitados por ella.

En el capítulo siguiente se abordará el tema del enfoque y sentido de la línea de elaboración de materiales educativos que hemos desarrollado durante estos años y en específico del proceso de elaboración del juego "Aprendiendo sobre SIDA: Tarea de Todos" y de su uso.

A continuación se compartirán los objetivos de la evaluación cualitativa del juego, sus procedimientos, sus resultados y recomendaciones.

Luego presentaremos nuestra mirada al proceso de evaluación externa y sus aportes a la estrategia educativa en prevención de SIDA implementada por EPES, para enseguida compartir el Plan de Acción destinado a llevar a cabo algunas de las recomendaciones del equipo evaluador, así como los resultados que obtuvimos; para finalizar con algunas conclusiones y la bibliografía consultada

Queremos señalar que gran parte de este documento está basado en el Informe Final **"Evaluación Cualitativa del juego EPES APRENDIENDO SOBRE SIDA: TAREA DE TODOS"** realizado por el equipo evaluador contratado para tal efecto, que estuvo formado por Gabriel Guajardo como investigador principal, Horacio Wood y Patricia Soto.

La lectura que hacemos ahora de este documento tratará de ser lo más fiel posible al documento original, pero obviamente reconocemos la parcialidad inevitable que podamos ejercer a la hora de seleccionar la información aquí presentada.

Nuestro agradecimiento al equipo evaluador quienes con su profesionalismo nos proporcionaron valiosos antecedentes para mejorar nuestra práctica social, así como a todas las personas entrevistadas y a las que participaron en diferentes momentos de este proceso, ya que sin su valiosa cooperación no hubiera sido posible llevar a cabo esta evaluación.

Esperamos que este documento aporte elementos útiles a la discusión sobre la evaluación de materiales educativos, así como a fortalecer iniciativas comunitarias en prevención de SIDA, tanto como nos aportó a nosotros.

II. EPES Y LA ACCION DE LOS GRUPOS DE SALUD

EPES, Educación Popular en Salud es un programa de la Iglesia Evangélica Luterana en Chile (IELCH). Nació en 1982 y su misión es “promover una estrategia de educación en salud, que tenga como eje la participación comunitaria de los sectores populares para la construcción de una propuesta en salud y vida digna”.

EPES pretende incidir en las condiciones de salud de las comunidades, a través de procesos organizativos que fomenten la participación comunitaria de los directamente afectados por la pobreza, la discriminación social y las malas condiciones de salud.

“El enfoque de trabajo en salud preventiva que EPES promueve se sustenta en el desarrollo de la organización de base, en la capacidad de éstas de generar alternativas para resolver problemas concretos y en un proceso educativo que busca potenciar las capacidades de individuos y grupos en una perspectiva de cambio social” (Calvin, 1995: 28).

Nuestra institución desarrolla su trabajo educativo en las ciudades de Santiago y Concepción, en las cuales se ha capacitado a cientos de monitoras en prevención de salud a lo largo de 16 años de trabajo.

Las monitoras de salud capacitadas por EPES, organizadas en grupos de salud comunitarios desarrollan su trabajo en seis sectores de pobreza urbana. Los grupos de salud trabajan con un concepto amplio e integral de salud, visualizándola como un derecho que les ha sido negado. Para enfrentar los problemas de salud de sus comunidades, estas organizaciones de base desarrollan diversas actividades, entre las cuales destacan las campañas en las ferias del sector, talleres educativos, distribución de cartillas, murales educativos, encuestas, etc, coordinándose para ello con otros actores del sector.

Durante estos años los grupos de salud han abordado una gran variedad de problemas que afectan a sus comunidades como higiene ambiental; meningitis; cólera; infecciones respiratorias agudas; accidentes caseros; salud mental; violencia doméstica; sexualidad y SIDA, entre otros.

En los últimos años EPES ha puesto énfasis en el fortalecimiento de procesos de coordinación local. En la ciudad de Santiago estamos participando en la Red de Salud Mental de San Ramón y en la Red Comunal de El Bosque de Acción en VIH/SIDA donde participan: los grupos de salud, ONGs, Consultorios del sector, Centros Comunitarios de Salud Mental y profesores entre otros agentes comunitarios. La participación y promoción de estos espacios de coordinación, tiene por objetivo transferir metodologías y acercar recursos educativos a las organizaciones comunitarias de base, de modo de aportar a su autonomía, capacidad propositiva e identidad social.

III. LA ELABORACION DE MATERIALES EDUCATIVOS Y DEL JUEGO “APRENDIENDO SOBRE SIDA: TAREA DE TODOS”.

Desde el comienzo del trabajo de capacitación en salud de EPES, se hizo patente la falta de materiales educativos participativos que fueran adecuados a la realidad de los sectores populares; que pudieran facilitar el aprendizaje, ser apropiados y utilizados por los grupos comunitarios de base en su trabajo educativo hacia la comunidad.

Es así que motivados por esta necesidad, entre los años 1982 y 1986 se elaboraron una serie de materiales, publicándose en 1987 la Carpeta de Juegos EPES que contiene un set de nueve juegos para educar sobre diferentes temas de salud: Conociendo Nuestra Sexualidad, Conozcamos la Población, Botiquín Comunitario, Alcoholismo, Enfermedades Broncopulmonares, Adolescencia, Sexualidad en la Tercera Edad, Monitoras de Salud y Salud Mental.

Los juegos permiten aprender de una manera entretenida. Cada juego es distinto del otro, los hay con tablero y set de tarjetas con preguntas, otros en forma de ruleta y otros en modalidad de dominó.

La elaboración de materiales responde a un enfoque de Educación Popular que incentiva la reflexión para la acción y la apropiación de conocimientos para una acción transformadora. Los juegos elaborados por EPES están pensados para ayudar al establecimiento de relaciones educativas horizontales, en donde educador y educando se posicionan en una relación de mutuo aprendizaje.

Los juegos han sido desarrollados con la participación activa de las monitoras de salud, reflejan sus condiciones de vida, intereses y problemas de los sectores donde viven. Fueron diseñados en forma flexible y pueden ser adaptados por las monitoras o por profesionales del área de la salud, para su uso en diferentes contextos. Se concibieron para ser jugados en grupos pequeños de personas, de modo de facilitar el proceso de participación, análisis y reflexión grupal sobre un determinado problema.

Estos materiales dan cuenta de una visión no medicalizada de la salud, que busca romper el enfoque biologicista y neutro que existe en esta área, al incorporar los elementos que contextualizan la realidad de salud de las comunidades, incorporando en su diseño una visión integral de salud.

Cabe señalar que si bien los juegos aportan al proceso enseñanza-aprendizaje, por sí solos no garantizan la adquisición de conocimientos, sino que son un instrumento dentro de un proceso de aprendizaje más amplio.

2.1. La Elaboración del Juego “Aprendiendo sobre SIDA: Tarea de Todos”

En 1990, preocupados por el avance del VIH/SIDA en nuestro país, y por la falta de materiales adecuados para trabajar en la prevención de este problema de salud con sectores populares, el equipo EPES decidió traducir una versión en inglés de un juego de SIDA (Ver Anexo N° 1), que había elaborado en 1989, nuestra colega Karen Anderson, mientras realizaba estudios de post grado en Estados Unidos. Los objetivos planteados en ese material eran:

Objetivo General: “Desarrollar un material educativo sobre VIH/SIDA que recoja información de la experiencia de otras partes, donde la epidemia está más avanzada, utilizando la técnica de juego, que ha sido una línea histórica de EPES” (Anderson, 1994: 1).

Objetivo Específico: “Desarrollar un material educativo que pueda proporcionar información “técnica” sobre la infección por VIH/SIDA a organizaciones populares de una forma participativa, colectiva, entretenida, no moralizante y que incorpore una dimensión dialógica entre la información “técnica” y las situaciones cotidianas representadas en las tarjetas comunitarias. El juego buscar crear un espacio “seguro” para expresar opiniones e inquietudes como también democratizar el conocimiento acercando información “técnica” hacia los sectores populares” (Anderson, 1994: 1).

Durante 1990 el equipo educativo de EPES adaptó el juego, ampliando sus contenidos y elaborando preguntas adecuadas a nuestra realidad. Es así como se elaboran 35 tarjetas comunitarias que reflejan situaciones reales ocurridas en nuestro país.

En Febrero de 1991, un borrador del juego con tablero y las tarjetas escritas a mano fue probado con trabajadoras de casa particular por la Dra. María Isabel Matamala del Área Mujer del Grupo de Investigación y Capacitación en Medicina Social (GICAMS). Este material también fue revisado por el Grupo de Salud Renato Castillo y la Pastoral Juvenil de la IELCH. Según el análisis de estos usuarios, el tablero era muy difícil de entender, por lo que se modificó su diseño. (Ver Anexo N° 2).

Una vez más, todavía en borrador, el material fue sometido a una revisión crítica por parte de personas e instituciones que representan distintas perspectivas en el campo del VIH/ SIDA: un miembro de Acción Pastoral Popular en SIDA (APPSIDA), Tim Frasca de la Corporación Chilena de Prevención del SIDA, el Reverendo William Gorski en ese momento Presidente de la IELCH, una persona viviendo con VIH y el Dr. Lautaro López miembro del equipo educativo de EPES Concepción.

Recibidas las sugerencias y sometido el material a una última revisión por parte del equipo educativo de EPES, se realizaron las últimas adecuaciones referidas a las instrucciones del juego, contenido y lenguaje.

Finalmente en 1992 se diseñaron e imprimieron 1300 ejemplares del juego “Aprendiendo sobre SIDA: Tarea de Todos” (Ver Anexo N° 3), el que se lanza públicamente en el mes de julio. En su versión definitiva el juego pretende lograr los siguientes objetivos:

- Proveer información básica acerca del SIDA.
- Facilitar la expresión de ideas, creencias y mitos acerca del SIDA.
- Promover espacios de discusión para el intercambio de opiniones y proposiciones frente a la sexualidad y el SIDA.
- Crear conciencia de cómo el SIDA afecta a nuestra comunidad.
- Crear conciencia de la necesidad de prevenir esta enfermedad.

El juego consta de un Tablero, un set de 35 Tarjetas Comunitarias, un set de 72 Tarjetas Tarea de Todos y una Guía de Información.

Acerca del Tablero

El tablero representa a una comunidad, donde se encuentran presentes algunos de los espacios sociales que cumplen un rol importante: la escuela, el consultorio, la casa, la junta de vecinos, la iglesia, la farmacia y el bar. El tablero se ha hecho deliberadamente así, debido a que el SIDA afecta a nuestra comunidad y desde esta perspectiva no es un problema individual. “Ninguna comunidad está libre del SIDA; pero cada comunidad tiene la posibilidad de responder de manera solidaria, efectiva y cuidadosa. Respondiendo a las preguntas sobre hechos y discutiendo diferentes situaciones acerca del SIDA, los jugadores ayudan a crear una comunidad cuidadosa e informada” (Anderson, 1992:6).

Acerca de la Guía de Información de SIDA

La guía incluye los objetivos, explica como se usa el juego y contiene las respuestas a las 72 preguntas de las tarjetas TAREA DE TODOS. Esta guía cumple un rol importante en la medida que permite acceder a conocimientos de una manera simple y directa y sin necesidad de la presencia conductora de un experto en el tema, aunque se necesita que alguna persona asuma el rol de facilitador, siendo una de sus tareas seleccionar las tarjetas “TAREA DE TODOS” y “COMUNITARIAS”, según los intereses y/o nivel de información del grupo y tiempo disponible.

¿Cómo jugarlo?

- a) Formar grupos con un máximo de cinco parejas de jugadores por tablero.
- b) Todos los jugadores deben jugar en parejas. La forma en que se juega fue diseñada así, ya que ayuda a establecer la clase de comunicación que ayuda a protegerse del VIH/SIDA. Además muchas de las decisiones sobre prevención se producen en el contexto de una relación de a dos.
- c) Cada pareja pone su ficha o marcador al comienzo del tablero de juego.
- d) Cualquier pareja puede iniciar el juego tirando el dado y moviendo el número de espacios indicado.
- e) Las parejas deben seguir la instrucción o indicación que está en el espacio en que su ficha o marcador queda.
- f) Existen dos tipos de tarjetas: 72 tarjetas TAREA DE TODOS con preguntas relacionadas a información básica de VIH/SIDA y hechos concretos; y 35 tarjetas COMUNITARIAS con situaciones cotidianas con respecto al SIDA, que ocurren en los espacios comunitarios anteriormente mencionados y sobre las cuales las personas tienen que pronunciarse. Además se proporciona un set de tarjetas en blanco (8) para que cada facilitador(a) pueda agregar las preguntas o situaciones que considere adecuadas para reflexionar con el grupo con el cual está trabajando.
- g) Cada pareja tiene una ficha con la que van avanzando por el tablero de acuerdo al número que marque el dado y van contestando las preguntas de las tarjetas TAREA DE TODOS o COMUNITARIAS según corresponda al espacio donde caiga la ficha. Los compañeros discutirán la pregunta para tener un consenso sobre la respuesta antes de darla al grupo.
- h) El juego termina cuando una pareja alcanza la comunidad informada, solidaria y cuidadosa.

IV. EL PROCESO DE EVALUACION CUALITATIVA DEL JUEGO

Desde que publicamos el juego y comenzamos su distribución empezamos a recibir muy buenos comentarios acerca del material, ya sea por escrito o en forma verbal de los distintos tipos de usuarios, dentro y fuera del país. Sin embargo no contábamos con información más sistematizada al respecto. Y al margen de los buenos comentarios recibidos, nos preocupaba

la efectividad y distribución del juego en los sectores populares. Era el último juego elaborado por EPES y en un tema que con el tiempo iba adquiriendo relevancia dentro de nuestros esfuerzos educativos, lo cual avalaba la necesidad de una evaluación más sistemática.

Es así como en 1993 contratamos a un equipo independiente de evaluadores a quienes no conocíamos, pero de quienes teníamos muy buenas referencias, los que nos presentaron una propuesta de evaluación cualitativa del juego. A continuación todos los párrafos entre comillas son extractados del informe final de evaluación del juego elaborado por el equipo evaluador externo.¹

4.1 Objetivos, Enfoque y Procedimientos de la Evaluación

La evaluación estuvo a cargo de tres investigadores quienes luego de sostener reuniones con miembros del equipo educativo de EPES y revisar documentación de la institución, plantearon una propuesta con dos objetivos principales de la evaluación:

- “Recuperar las representaciones u opiniones de los usuarios de organizaciones populares del juego y contrastarlas con el diseño pedagógico del mismo.
- Formular sugerencias para una estrategia comunicacional de EPES.

Asimismo la propuesta de evaluación establecía que “Los resultados de la evaluación pretenden proporcionar las bases informativas para la toma de decisiones en el perfeccionamiento del juego para los sectores populares y para una eventual evaluación de los resultados del juego en una población objetivo específica” (Guajardo, 1994:5).

Fundamentando la elección del enfoque cualitativo de evaluación se señalaba que “Una práctica social particular como lo es la evaluación, es también una instancia de interacción entre diversos sujetos sociales. Cada uno de estos sujetos despliega, durante la evaluación, distintos discursos en los que dan cuenta de diferentes temas. Las representaciones de los usuarios podemos considerarlas como un discurso sobre el cual otro sujeto, el que asume el rol de evaluador, desplegará otro discurso para dar cuenta del primero.

La evaluación cualitativa nos permite plantearnos las interpretaciones de los usuarios del juego, como una de las interpretaciones posibles, que se sustentan en una determinada dimensión cultural que se nos muestra en su interpretación. Se establece así la posibilidad de entablar relaciones basadas en una orientación hacia el entendimiento y no instrumental, relaciones de sujeto a sujeto” (Guajardo, 1994:7-8).

¹ El informe Final de la Evaluación del Juego emitido por el equipo de evaluadores, se encuentra a disposición del público en nuestro Centro de Recursos Educativos para la Acción.

“La evaluación como práctica social, es productora de un saber surgido de las relaciones generadas durante el desarrollo de la misma y por lo tanto dará cuenta de un momento específico de esta práctica. Sus resultados deben ser considerados desde este punto y situados en su justa dimensión” (Guajardo, 1994:10).

En relación a los procedimientos de recolección de información se utilizaron los siguientes:

- Un grupo de discusión con usuarios del juego de organizaciones populares que hicieron uso del material durante el período 1992-1993.
- 11 entrevistas semi-estructuradas con miembros del equipo EPES, representante de la Comisión Nacional del SIDA del Ministerio de Salud (CONASIDA) y usuarios del juego de organizaciones populares.
- Observación descriptiva no participante de la utilización del juego.
- Revisión de fuentes documentales de EPES y del juego mismo.

4.2. Principales Resultados del Proceso de Evaluación

Para llegar a establecer el grado de adecuación de la opinión de los usuarios del juego con el diseño pedagógico del mismo, el equipo evaluador realizó un profundo análisis, del cual presentaremos los aspectos más relevantes.

Diseño Pedagógico del Juego

“El diseño pedagógico se refiere a la planificación anticipada de las acciones educativas... supone racionalizar las prácticas pedagógicas evitando un desarrollo arbitrario o improvisado, desde la consideración de los principales elementos que intervienen, de forma que se puedan estudiar las consecuencias de su interacción y evaluar los resultados obtenidos” (Guajardo, 1994: 12).

A juicio de los evaluadores “esta planificación metodológica explícita no existe anticipadamente en el caso del juego sobre SIDA, pero si se puede deducir de la aplicación del juego sobre SIDA y de la documentación y declaraciones de sus autores. Su análisis contó con serias limitaciones en cuanto a la inexistencia de información descriptiva sobre una estrategia pedagógica global en esta área, por ello se utilizó en el análisis en forma extensa el juego...El diseño pedagógico no es equivalente al diseño del juego..., sino que es un aspecto de la planificación educativa en prevención” (Guajardo, 1994: 12).

En el informe final los evaluadores señalan que su estudio consideró como fases básicas y mínimas de un diseño, 1) Contexto; 2) Diagnóstico; 3) Objetivos; 4) Temáticas o Contenidos; 5) Actividades Pedagógicas; 6) Evaluación. A continuación resumimos los resultados de su análisis:

Contexto

“El juego se inserta en una institución que tiene un discurso pedagógico en educación popular en salud, incorporando el problema del SIDA. Este discurso propicia una educación liberadora, participativa, crítica, concientizadora y transformadora en los sectores populares...sin embargo no se observa un plan de prevención que contemple etapas en su cumplimiento” (Guajardo, 1994: 16).

Diagnóstico

En relación al diagnóstico los evaluadores señalaron “Hay una ausencia de un diagnóstico riguroso de las necesidades en los destinatarios y de la estrategia educativa en prevención del VIH-SIDA” (Guajardo, 1994: 16). Agregando que la Guía de Información de SIDA menciona dos necesidades básicas: falta de información clara y directa referente al tema del VIH/SIDA y la necesidad urgente de hablar de sexo, sexualidad y SIDA.

Respecto a los destinatarios del juego el equipo de evaluadores señaló “EPES ha definido como destinatario principal de la acción educativa en prevención a las organizaciones populares” (Guajardo, 1994: 16). Luego refiriéndose a que en el plan trienal de EPES de los años 1992-1994 se identifican otros destinatarios de los materiales educativos: congregaciones y grupos de la IELCH, profesionales, instituciones y estudiantes, afirman que “...se ubica al juego en un público amplio y heterogéneo, dependiente de las modalidades de promoción. Esta situación lleva a establecer una incongruencia al interior de sus objetivos y a deteriorar el perfil de los grupos populares como destinatario principal” (Guajardo, 1994: 17).

En relación a los destinatarios, los evaluadores indicaron que no se especifica el nivel de conocimiento requerido, su cultura, su lenguaje, su experiencia y habilidades cognitivas necesarias para hacer uso del juego.

Objetivos

Al respecto el equipo evaluador señala que los materiales didácticos constituyen una parte del accionar educativo de EPES hacia los sectores populares, no obstante, al examinar los objetivos del programa trienal que se relacionan con el juego, concluyen que “El programa deja pendiente conocer la vinculación entre el perfil de los objetivos propuestos para potenciar el juego entre los grupos populares al interior de un público mayor, y las estrategias educativas en un contexto de diversificación posible” (Guajardo, 1994: 18).

Temáticas o contenidos

Al analizar el juego, el equipo evaluador señaló que no se especifica lo que se entenderá por “información básica” acerca del SIDA ni cuanto abarca la información. “No existe recomendación en cuanto a la cantidad, de qué considerar “básico” en información, tampoco

se especifica una ordenación lógica de los contenidos...En cuanto a la calidad de información, se aprecia una amplia gama de temas en los contenidos de las tarjetas, que a juicio de los evaluadores, se convierte en un exceso de información para una apropiación selectiva y creativa de las organizaciones populares” (Guajardo, 1994: 18-19).

Actividades pedagógicas

En esta parte los evaluadores describen el juego y plantean que aún cuando los objetivos del juego se encuentran señalados en el manual instructivo del juego “...no existe documentación anexa, interna o publicada, que sirva para complementar ese manual para la descripción y evaluación de sus objetivos” Agregando luego que se presentan diversos objetivos, no especificando el tiempo para la obtención de logros ni se indica en cuales subgrupos de la población podría tener una mayor efectividad. (Guajardo, 1994: 20).

“Los objetivos que aparecen en el manual instructivo del juego y el modo en que están formulados expresan más bien las intenciones u objetivos que se desean aportar a los destinatarios desde la institución y no están referidos a los aprendizajes de éstos” (Guajardo, 1994: 20).

Otro aspecto que analizan los evaluadores es el papel del facilitador “El juego según sus reglas y recomendaciones puede tener o no un facilitador (a) experimentado en el tema VIH-SIDA, quedando la decisión en manos de los usuarios. Esto a su juicio no lo podría hacer alguien que no sepa del tema” (Guajardo, 1994: 22).

También los evaluadores informan que se encontró que algunos grupos trataban de jugar las 107 tarjetas del juego en una sola sesión y que hacían cambios en la estructura del juego al aplicarlo con grupos de la comunidad, como por ejemplo, prescindir del tablero y sólo jugar con las tarjetas.

Evaluación

“El registro del Centro de Recursos de Materiales² indica que el juego comenzó a ser distribuido desde el mes de Junio de 1992, manteniendo un control manual de la información sobre las formas de adquisición. Desde esa fecha no se habían realizado evaluaciones periódicas aún cuando éstas se señalan como una actividad en varios objetivos del programa” (Guajardo, 1994: 27).

² Corresponde al actual Centro de Recursos para la Acción (CREA), un área de trabajo a cargo de la línea de comunicaciones de EPES, tiene entre sus funciones la de administrar la biblioteca y el sistema de préstamos de material bibliográfico, juegos educativos y material audiovisual, proporcionando orientación metodológica a usuarios de organizaciones de base, trabajadores de la salud, ONG, estudiantes universitarios entre otros actores comunitarios.

Análisis de la Distribución del Juego

El equipo evaluador constató que el público al que se le ha distribuido el juego se caracteriza por su heterogeneidad: organismos internacionales, personas naturales, instituciones religiosas, servicios de salud públicos y privados, organizaciones populares y ONGs. Estas últimas concentran un gran porcentaje de los juegos distribuidos directamente por EPES, un 37.5%, seguidas por las instituciones religiosas, servicios de salud pública y personas naturales respectivamente (Guajardo, 1994:36). La distribución del juego a organizaciones populares, ascendía en ese momento a un 4.8 % del total de juegos distribuidos.

En relación a los mecanismos de distribución el equipo evaluador señaló que "...son los siguientes: venta, donación, intercambio y préstamo. De estos modos el más utilizado ha sido la venta. Un total de 243 juegos, equivalente a un 72.3% del total de juegos distribuidos, lo fueron por esta vía... De acuerdo a estas cifras podemos afirmar que la distribución del juego se ha centrado fundamentalmente en su venta, siendo los otros modos de distribución marginales a ésta" (Guajardo, 1994:36).

"De lo expuesto hasta ahora, podemos concluir que la estrategia de distribución seguida por EPES está centrada en su venta y orientada hacia un público que se caracteriza por su heterogeneidad y en el que predominan las ONGs.

En relación a las organizaciones populares, y de acuerdo a las cifras, la estrategia de distribución los clasifica como un público minoritario, pero con modos de distribución que facilitan su acceso al juego puesto que, al contrario de la tendencia central, se prioriza la donación y préstamo a estas organizaciones en lugar de su venta" (Guajardo, 1994: 48).

4.3. Adecuación del Diseño Pedagógico a la Opinión de los Usuarios de Organizaciones Populares

Para la evaluación del grado de adecuación del diseño pedagógico del juego a la opinión de los usuarios, el equipo evaluador consideró cuatro niveles de comparación:

- Adecuación plena,
- Hay adecuación entre algunos elementos,
- No hay adecuación y
- No es posible establecer adecuación.

Estos niveles se establecieron a través de la comparación de las tres fuentes de información: el diseño pedagógico, la distribución y utilización del juego y la opinión de los usuarios. "En este sentido, el grado de adecuación se refiere a la incorporación de la opinión de los usuarios de organizaciones populares al diseño pedagógico en el cual se inscribe el juego educativo sobre SIDA" (Guajardo, 1994, 51).

En los cuadros a continuación se exponen ocho síntesis de núcleos de opinión que representan las tendencias principales en las conversaciones que presentaron los usuarios sobre el juego durante el proceso de evaluación y los resultados del análisis del grado de adecuación que realizó el equipo de evaluadores.

EVALUACION DE LA ADECUACION DEL DISEÑO PEDAGOGICO DEL JUEGO A LA OPINION DE LOS USUARIOS³

Núcleo de Opinión N° 1	Adecuación de algunos elementos	No hay adecuación
<p>“La atribución de un contexto adecuado para este juego educativo se encuentra en lo grupal popular, y en forma específica en los grupos ya consolidados, en contraposición a lo grupal episódico o grupos naturales de la comunidad (junta de vecinos, familia, grupos de jóvenes y grupos de la esquina) que no permiten asegurar los niveles de formación y contención necesarios para tratar los temas vinculados a la sexualidad y la prevención del VIH/SIDA”</p>	<p>“Existe adecuación entre el diseño pedagógico y las opiniones de los usuarios en cuanto a establecer como público prioritario a los grupos populares. Sin embargo esta prioridad se ve disminuída por la inclusión de otros públicos en el plan trienal de EPES y por su omisión en el caso del juego...”</p> <p>“...El uso del material educativo confirma la percepción de los usuarios en términos del contexto pertinente para la utilización del juego”.</p>	<p>No hay adecuación entre la demanda de los grupos populares por focalizar el juego hacia su sector y la distribución efectiva del juego. Así, el público es heterogéneo y la posición de las organizaciones populares es minoritaria...”</p> <p>No existe adecuación del diseño a los usuarios en términos de distinguir tipos de grupos populares a través de los cuales se logran los objetivos propuestos, ni tampoco cuáles son las competencias y conocimientos requeridos para su uso...”</p>

³ Guajardo et. al 1994, 52-71. Informe Final: Evaluación Cualitativa del Juego EPES. “Aprendiendo sobre SIDA: Tarea de Todos”. Formato y destacados son de responsabilidad de EPES.

Núcleo de Opinión N° 2	No hay adecuación
<p>“Los usuarios consideran que la utilización del juego en los grupos populares permite a los miembros de las organizaciones acumular experiencias, conocimientos e interpretar el comportamiento de los distintos públicos de su comunidad y la situación actual de la sociedad chilena en relación al VIH/SIDA, otorgando al grupo y a los monitores una solvencia en la resolución de las rupturas que significa su diseño para los sectores populares”.</p>	<p>“Las opiniones de los usuarios no coinciden plenamente con el diseño pedagógico en cuanto a que los objetivos señalados en el manual instructivo del material educativo, no especifican el tipo de competencias que se transfieren por la frecuencia del uso del juego...”.</p> <p>“Existe una alta valoración de la utilidad del juego para las organizaciones populares, que se expresa en las cifras de utilización del juego en el período 1992-1993...”.</p>

Núcleo de Opinión N° 3	Adecuación PLENA	No hay adecuación
<p>“Una ventaja del contexto grupal popular es que permite potenciar las estrategias de prevención del VIH/SIDA, estas son básicamente:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Las acciones educativas principalmente en la juventud popular. • Las formas de prevención del contagio, que en su opinión se encuentra centralizada en el uso del condón o preservativo para los hombres. • La acción solidaria hacia los afectados de la comunidad, especialmente los enfermos de SIDA y portadores del VIH, quienes son una población de alto riesgo que hay que integrar. El control de la información de ello resulta un elemento indispensable para lograr resultados en este aspecto”. 	<p>“Existe plena adecuación en cuanto a la valoración del contexto grupal para una acción preventiva eficaz”.</p>	<p>“No existe adecuación entre el diseño y la opinión de los usuarios en cuanto a destacar a un público específico dentro de los sectores populares como prioritario” (los jóvenes).</p> <p>“Existe congruencia valórica referida a la solidaridad hacia las personas afectadas por el VIH/SIDA. Sin embargo los usuarios conservan la categoría “grupos de riesgo” para focalizar en la población a los afectados por la epidemia. Esta acción solidaria... supone el control de la información de las personas afectadas, en cambio EPES no utiliza la concepción de grupos de riesgo...”.</p>

Núcleo de Opinión N° 4	No hay adecuación
<p>“Para los usuarios las formas de prevención del contagio, fuera del condón, se encuentran en un lugar secundario que no puede competir en prioridad con el preservativo. Estas formas de prevención que no cuestionara las prácticas sexuales penetrativas y reproductivas, se remiten a:</p> <ul style="list-style-type: none"> • La planificación familiar. • Sostener una pareja estable. • Los exámenes a la sangre. • Evitar las relaciones sexuales con personas de los grupos de riesgo. • Poseer una conciencia de riesgo y de prevención”. 	<p>“No existe adecuación plena entre el diseño pedagógico y las opiniones. En el juego se establecen varias formas de prevención del contagio, sin definir una jerarquía entre ellas, sino por el contrario, recalando que cada una es importante de acuerdo a la situación vivida por cada persona...”.</p>

Núcleo de Opinión N° 5	Adecuación PLENA
<p>“Los educadores no se perciben a sí mismos expuestos al riesgo real de contraer VIH/SIDA, se trata de un problema de otros sujetos hacia los cuales hay que dirigir estrategias y acciones”.</p>	<p>“Existe adecuación entre el diseño y la opinión de los usuarios. El juego se propone crear conciencia de lo que el SIDA afecta a la comunidad, que corresponde a la opinión de los usuarios al percibir grupos de riesgo al interior de ella. Se percibe que los usuarios perciben el riesgo focalizado en grupos en los cuales ellos no se ven implicados. Por tanto no hay una percepción de verse afectados personalmente por el VIH/SIDA”.</p>

Núcleo de Opinión N° 6	No hay adecuación	No es posible establecer adecuación
<p>“Los usuarios a su juicio han logrado niveles de autonomía grupal en las estrategias educativas en prevención donde inscriben el juego. Este nivel de autonomía en su opinión les permite realizar una “lectura” del papel de EPES,... formulando demandas y requerimientos de un cambio, desde una posición interpretada como “abandono”, hacia un rol más activo en la conducción educativa de estos sectores”.</p>	<p>“No hay adecuación entre diseño y opiniones de los usuarios, en la medida que no existen formas específicas de responder a sus demandas... El juego no provee modalidades de integración de estas demandas hacia la institución que produce y distribuye el juego”.</p>	<p>“No es posible determinar adecuación entre la opinión de los usuarios referida a la autonomía puesto que no forma parte de un diseño pedagógico sino más bien de las concepciones educativas y valorativas de una estrategia pedagógica”.</p>

Núcleo de Opinión N° 7	Adecuación PLENA
<p>“En opinión de los usuarios el juego EPES es un elemento útil en el momento actual para enfrentar los grandes temas conversacionales de su comunidad en el área del VIH/SIDA como por ejemplo, los estigmas que sufren los enfermos de SIDA, la discriminación hacia grupos marginales al espacio público como los homosexuales y las prostitutas, y la transferencia de información técnica sobre la epidemia del VIH/SIDA”.</p>	<p>“Existe plena adecuación entre la opinión de los usuarios y el diseño pedagógico, en términos de que el juego pretende ser un disparador de conversaciones en un espacio comunicacional regulado y para los usuarios populares resulta útil para tratar temas conversacionalmente intentando, a través del diálogo entre los participantes, desactivar un tabú y conversar públicamente sobre la sexualidad y el VIH/SIDA”.</p>

Núcleo de Opinión N° 8	No hay adecuación
<p>“El reconocimiento de los elementos positivos del objeto-juego, no obstaculiza la opinión crítica de las características disruptivas (perturbadoras) en las formas de comunicación y temas que propone. Esto lleva a los usuarios a priorizar la estabilidad de los grupos y a transformar la propia estructura del juego original si es necesario”.</p>	<p>“No existe adecuación tanto del diseño pedagógico como del juego sobre SIDA en las dimensiones cultural, comunicacional y condiciones de realización, puesto que la lógica subyacente remite a un modelo teórico, que no permite integrar las dinámicas culturales de los sectores populares”.</p> <p>“No existe adecuación tanto entre la forma de tratar el tiempo para hacer uso del juego con la experiencia de los usuarios al desencadenar procesos de difícil cierre para los participantes y eventuales monitores. Por otra parte los tamaños de los grupos complican a los usuarios en términos de establecer un número mínimo y máximo para jugar”.</p>

4.4. Recomendaciones

Al introducir sus recomendaciones el equipo evaluador planteó que “La investigación por la adecuación del juego a la opinión de los sectores populares locales resulta ser, si se nos permite la expresión, una “prueba de fuego” para las instituciones en educación popular en salud, más aún en una materia tan delicada como es la prevención del VIH-SIDA. No obstante, como se ha indicado en estudios sobre calidad de educación, la pertinencia no puede estar referida solamente a las demandas u opiniones de la población, sino que es importante cuestionar desde una perspectiva crítica, los elementos culturales e ideológicos que esas demandas contienen” (Guajardo, 1994:72).

Recomendaciones Generales

Estas se orientaron a la definición de una estrategia comunicacional destinada a lograr grados diversos de adecuación entre el diseño del juego y los usuarios de sectores populares.

Entre las recomendaciones generales el equipo evaluador sugirió a EPES “asumir un rol más protagónico entre los usuarios del juego de sectores populares de acuerdo a su orientación de educación popular” (Guajardo, 1994: 73).

En relación a las etapas del diseño pedagógico del juego, el equipo evaluador recomendó:

Del Contexto

- Elaborar explícitamente una estrategia de educación en prevención del VIH/SIDA para los sectores populares de Santiago, que comprenda: diagnóstico, elección de destinatario principal, objetivos y evaluación de acuerdo a esos objetivos” (Guajardo, 1994: 73).

Del Diagnóstico

- Convocar a reuniones de conversación entre EPES y los monitores (as) de organizaciones populares con el propósito de compartir inquietudes e intereses sobre educación en prevención del VIH/SIDA.
- Ofrecer un servicio de actualización de la información sobre la prevención de la epidemia que mantenga al día a sus usuarios, como por ejemplo una cartilla periódica” (Guajardo, 1994: 73).

De los Objetivos del juego y temas

- Elaborar objetivos de aprendizaje en los destinatarios específicos del juego, que contemplen las dimensiones cognitivas y afectivas.

De la Temática

- Considerar las propuestas de los usuarios en cuanto a perfeccionar el juego, como por ejemplo realizar módulos o etapas que parcialicen el tiempo de juego y reduzcan la complejidad de los contenidos.

De la Distribución

- Diseñar un sistema computarizado de registro y control de la distribución y utilización del juego.
- Enfatizar la difusión del juego hacia los sectores populares urbanos.

De la Evaluación

- Distinguir entre instrumentos de evaluación y proceso evaluativo del juego.
- Las evaluaciones deben realizarse en base a los objetivos de aprendizaje del juego” (Guajardo, 1994: 74).

Recomendaciones Específicas

- Distinguir los tipos de grupos y públicos de los sectores populares que podrían utilizar el juego.
- Potenciar a las organizaciones populares como usuarios principales del juego dentro de los sectores populares.

- Establecer las competencias y conocimientos requeridos para la utilización del juego.
- Generar una discusión sobre los conceptos y valores discriminatorios-positivos como negativos-presentes entre los usuarios, especialmente el concepto de “grupo de riesgo” y el principio de confidencialidad de la información.
- Evaluar permanentemente los contenidos transmitidos a los usuarios a través del juego, especialmente los aspectos referidos a las formas de prevención y a la propia percepción de riesgo de contagio.
- Todas las recomendaciones anteriormente formuladas apuntan necesariamente a la integración crítica de la dimensión cultural de los sectores populares a partir de sus propios discursos, acciones, experiencias, saberes y utopías, a una estrategia educativa en la que se inserte el juego “Aprendiendo sobre SIDA: Tarea de Todos” (Guajardo, 1994: 75).

V. NUESTRA MIRADA A LOS RESULTADOS DE LA EVALUACION CUALITATIVA DEL JUEGO “APRENDIENDO SOBRE SIDA: TAREA DE TODOS”

Si bien no compartimos algunos aspectos del proceso y de los resultados de la evaluación, consideramos importante su divulgación, ya que los aprendizajes que obtuvimos en relación al juego mismo y a nuestra estrategia educativa, pueden ser de utilidad para organizaciones e instituciones que están trabajando en el ámbito de la salud y específicamente en prevención del VIH/SIDA.

Por este motivo, una vez entregado el Informe Final de la evaluación, decidimos socializar sus resultados. En el mes de Abril de 1994, las conclusiones del proceso de evaluación fueron presentadas por EPES y el equipo evaluador, en un encuentro realizado en la Universidad Diego Portales, al que invitamos a representantes de ONGs con trabajo en salud y VIH/SIDA, grupos de salud y Comisión Nacional del SIDA del Ministerio de Salud.

Una segunda forma con la que hemos querido compartir esta experiencia es a través de este documento, donde presentamos nuestra visión del proceso de evaluación realizado, relevando aquellos aspectos que han fortalecido nuestro enfoque educativo en el campo del VIH/SIDA.

5.1. Nuestra Mirada al Proceso e Interpretación de los Resultados de la Evaluación

Para nosotros la evaluación es una oportunidad para aprender, lo cual no niega el hecho de que muchas veces los evaluados no se sientan cómodos con el proceso, ni conformes con los resultados obtenidos. También es cierto que la evaluación a menudo obedece a una exigencia externa, habitualmente de una agencia que sustenta financieramente un programa, lo cual le otorga un carácter amenazador que se sinergia con el poder que atribuimos al manejo de conocimientos e instrumentos técnicos especializados. Dado que no tuvimos ninguna presión externa para implementar esta evaluación, rescatamos quizás con mayor facilidad esta oportunidad de aprender y tratar de superar algunos vacíos y/o debilidades en nuestro quehacer educativo.

Como muchos, no estuvimos de acuerdo con algunos de los resultados encontrados, lo cual nos desafió a reflexionar acerca de las razones por las cuales no concordábamos con el equipo evaluador; parte de esa discusión, la compartimos en la actividad realizada en la Universidad Diego Portales, pero fue con posterioridad a ese evento, que nos dimos a la tarea de explicitar más profundamente esas diferencias y a precisar por escrito algunos de los ejes que conforman nuestra estrategia comunitaria de prevención del VIH/SIDA, reflexión que a través de estas páginas podemos compartir.

Precisamente, uno de los aprendizajes más importantes del proceso de evaluación del juego “Aprendiendo sobre SIDA: Tarea de Todos” se relacionó con asumir la necesidad impostergable de comenzar a escribir sistemáticamente acerca de nuestro trabajo, pues de hecho, la falta de documentos que explicitaran la estrategia de trabajo comunitario en SIDA que venía desarrollando EPES desde 1991, nos dificultó establecer con el equipo evaluador las bases de comunicación y de comprensión mutua del proceso de evaluación a realizar.

También la ausencia de una revisión crítica por parte del equipo de EPES del diseño de evaluación presentado por los evaluadores, se constituyó en un elemento que dificultó preveer algunas de las tensiones que surgieron al recibir el informe final y que dicen relación con la percepción de que el equipo evaluador no llegó a situarse adecuadamente en el contexto en el cual desarrollamos nuestro trabajo. Situación sobre la que no incidimos, pues no propusimos pasos metodológicos, que según nuestra opinión hubieran garantizado una inserción más profunda del equipo evaluador en el terreno, de modo que pudieran conocer más allá de los espacios por ellos definidos, la forma en que estábamos trabajando la temática del VIH/ SIDA. En este sentido, no preveimos que la “evaluación se inserta en un contexto histórico, político, social económico y cultural específico, y cualquier sistema o programa no puede ser comprendido fuera de tal contexto” (Anderson, 1989: 8).

Al iniciar el proceso no consideramos que la evaluación como todo proceso de conocimiento, no es neutra, y que uno de los principios fundamentales de la evaluación

participativa, es el que dice que ésta debe servir a los objetivos del grupo que está comprometido con los resultados. Para garantizar dicho principio era necesario una actitud más activa de nuestra parte, en vista a generar con el equipo evaluador el diálogo y explicitación suficiente de enfoques, de manera que la evaluación pudiera recoger adecuadamente el sentido de nuestro trabajo y desde esa lógica, evaluar el juego como instrumento educativo. Perdimos de vista que nuestro discurso y el de los usuarios del juego, se estaban interpretando de acuerdo a otro discurso, el del evaluador, el cual no pedimos que fuera suficientemente explicitado.

Un aspecto central donde no estuvimos de acuerdo con el equipo evaluador fue en su visión de la intervención educativa, la que se refleja en su análisis de los elementos que conforman el diseño pedagógico del juego. No concordamos con la visión de que deberíamos definir anticipadamente las circunstancias y modos de aplicación del juego, así como plantear objetivos de aprendizaje.

De acuerdo a nuestro enfoque de educación popular, no consideramos pertinente el plantear objetivos de aprendizaje a través del uso del juego al igual como lo hace el profesor dentro del aula o en procesos educativos, en donde el educador se arroga con exclusividad la capacidad de enseñar, ya que este instrumento debe ser flexible y permitir su adecuación por parte de los usuarios de organizaciones populares, trabajadores de la salud y demás agentes educativos, quienes tienen la capacidad para definir en que momento insertar este material, discriminar la forma en que pueden usarlo, así como capacidad para absorber los conflictos o tensiones que la temática del VIH/SIDA provoca.

En el análisis que realiza el equipo evaluador, encontramos elementos que reafirman nuestra convicción de que el juego aporta a las estrategias comunitarias de prevención en SIDA. Tanto en los elementos del diseño del juego en que el equipo evaluador considera que existe adecuación como en los elementos donde no existe adecuación, vemos confirmarse aspectos centrales de lo que constituye nuestra visión del juego como un instrumento útil a la estrategia de acción comunitaria en SIDA que impulsamos.

Resultan confirmantes para EPES el hecho de que los usuarios del juego afirmen que este material **“...es adecuado a un contexto grupal popular...”** (núcleo de opinión N°1); como asimismo, que en opinión de los evaluadores “La alta valoración de la utilidad del juego para las organizaciones populares se ve expresada en las cifras de utilización del juego en el período 1992-1993...” (Guajardo, 1994: 57).

Del mismo modo confirma las orientaciones más generales de EPES, el que los grupos populares afirmen que **“...han logrado niveles de autonomía grupal en las estrategias educativas en prevención donde inscriben el juego...”** (núcleo de opinión N°6), dado que la elaboración de materiales se orienta precisamente a proveer instrumentos que apoyen un accionar autónomo por parte de las organizaciones de base. En este sentido, no concordamos con los evaluadores respecto a los elementos que conformarían el diseño pedagógico del juego,

pues a nuestro juicio lo que ellos llaman “concepciones educativas y valorativas de una estrategia pedagógica” (Guajardo, 1994: 67) tienen una expresión concreta en el diseño del juego.

También los usuarios plantean que el juego **“...es un elemento útil para enfrentar los grandes temas conversacionales de su comunidad en el área del VIH/SIDA como por ejemplo, los estigmas que sufren los enfermos de SIDA, la discriminación hacia grupos marginales al espacio público como los homosexuales y prostitutas, y la transferencia de información técnica sobre la epidemia del VIH/SIDA”** (núcleo de opinión N°7), lo que valida la utilidad del juego de manera importante y de un modo que es congruente con la estrategia comunitaria de prevención impulsada por EPES, pues uno de sus contenidos centrales, dice relación con la necesidad de sensibilizar en torno a como la discriminación atenta contra los derechos de las personas y dificulta la prevención de los problemas de salud, en este caso del VIH/SIDA.

Hay dos opiniones, que a nuestro juicio son especialmente confirmantes de nuestra estrategia educativa, aun cuando reflejan en opinión de los evaluadores, grados de inadecuación del diseño del juego respecto a la opinión de los usuarios. La primera referida a que los usuarios consideran que la utilización del juego **“... permite a los miembros de las organizaciones acumular experiencias, conocimientos e interpretar el comportamiento de los distintos públicos de su comunidad y la situación actual de la sociedad chilena en relación al VIH/SIDA...”** (núcleo de opinión N°2) y luego la referida a que **“...la opinión crítica de las características disruptivas en las formas de comunicación y temas que propone...lleva a los usuarios a priorizar la estabilidad de los grupos y a transformar la propia estructura del juego original si es necesario”** (núcleo de opinión N°8).

Ambas opiniones nos dicen que el juego logra ser apropiado por los grupos populares, en la medida que reconocen que transfiere conocimientos y que hacen adecuaciones y adaptaciones al material, conforme a las características del grupo con que lo trabajan. Ello es altamente valioso para nosotros, pues consideramos que la transferencia de metodologías y técnicas al mundo popular, es uno de los aportes que EPES puede hacer para apoyar el empoderamiento de sus organizaciones. De otro lado, celebramos que efectivamente el juego pueda adecuarse en su estructura, pues una de las preocupaciones que teníamos, era que su formato no permitiera a las y los usuarios adecuarlo a las necesidades específicas del contexto donde se utilizaría.

También la evaluación nos proporcionó información respecto a identificar las ventajas del contexto grupal popular para potenciar las estrategias de prevención, donde las usuarias destacan las acciones educativas hacia los jóvenes (núcleo de opinión N°3). Ello tiene importancia dada la dificultad para llegar con los mensajes de prevención de SIDA a este sector, que a menudo critica la utilización de lenguajes y códigos comunicacionales que no son adecuados a su realidad. Esta opinión estaría revelando que las monitoras que usan el juego si conocen y manejan dichos códigos.

En el campo de las estrategias de prevención que identifican las usuarias del juego, nos preocupa el papel preponderante que tiene el uso del preservativo (núcleo de opinión N°3), y la falta de integración en su discurso, de las prácticas de sexo seguro, como alternativas para la prevención del VIH/SIDA. Ello nos desafía a continuar desarrollando esfuerzos en orden a proporcionar mejor información en torno a las prácticas de sexo seguro, como también, a profundizar el debate en torno a las razones culturales que hacen que la información sobre dichas prácticas no haya sido integrada a su discurso.

De otro lado, no se puede desconocer la influencia de los medios de comunicación, quienes cada cierto tiempo levantan polémicas sobre el uso y efectividad del preservativo, centrando en este aspecto la discusión pública sobre la prevención del VIH/SIDA.

Asimismo nos preocupa que las usuarias del juego utilicen conceptos que están muy presentes en el discurso habitual, y que contribuyen a la estigmatización y discriminación de las personas viviendo con VIH y a los enfermos de SIDA; nos referimos a su identificación como “grupos de riesgo”, una concepción que EPES no utiliza, porque alude a la persona en todas sus dimensiones (física, mental, afectiva y social), y el VIH se adquiere por tener “**conductas de riesgo**” con una persona hombre o mujer, que ya tiene el virus. Más recientemente hemos incorporado el concepto de “**vulnerabilidad social al VIH/SIDA**” referido a los factores sociales que estarían influyendo en la adquisición del VIH/SIDA, entre los cuales destaca la discriminación.

Otra opinión que nos sorprendió fue el hecho que las usuarias del juego, planteen que para poner en práctica la solidaridad con las personas viviendo con VIH/SIDA, resulta indispensable controlar la información acerca de ellas (núcleo de opinión N°3). Consideramos que tanto la alusión a grupos de riesgo como la transgresión del principio de confidencialidad, se contraponen a los esfuerzos de las organizaciones populares por ejercer sus derechos y crear y mantener lazos de solidaridad en sus comunidades.

Si bien es cierto las monitoras usuarias del juego manejan mayor información sobre vías de transmisión y prevención del VIH/SIDA que el común de la población, llama la atención que ellas no se sientan en riesgo de adquirir el VIH, y se siga percibiendo inconscientemente al SIDA como un “problema de otros”. Este es un punto que nos llama a la reflexión en torno a cómo nos posicionamos frente a este problema. Hemos conocido experiencias de instituciones que trabajan en prevención y de como miembros de sus equipos han contraído el virus. Situaciones como éstas, confirman la premisa de que la información por sí sola no basta para producir cambios de conducta, y que necesitamos de enfoques preventivos más amplios e integrales que puedan contemplar los numerosos factores sociales, económicos y políticos que influyen en la propagación del SIDA.

Más allá de la información proporcionada por la evaluación y de los elementos con los cuales concordamos o disentimos, queremos compartir algunas características del diseño del juego, las cuales a nuestro juicio no fueron suficientemente consideradas por los evaluadores y que dicen relación con el enfoque y dinámica que genera este material educativo.

En relación al **enfoque** el juego “Aprendiendo sobre SIDA: Tarea de Todos”:

- Presenta un enfoque comunitario para prevenir el SIDA.
- Presenta un enfoque no discriminatorio y solidario frente a quienes están directamente afectados por el VIH/SIDA.
- Incorpora la dimensión de género, presentando los síntomas específicos de la mujer y los factores culturales y sociales que determinan su mayor vulnerabilidad para adquirir el VIH/SIDA.
- Presenta un enfoque de la sexualidad como un proceso positivo y natural de la vida de las personas.
- Incorpora las voces de grupos excluidos y discriminados como son los sectores populares, las mujeres, los homosexuales y las personas viviendo con VIH/SIDA.
- Permite aumentar el poder y control del proceso educativo por parte de las organizaciones que usan el juego, pues contiene información técnica que les facilita replicar su labor educativa en la comunidad.
- El juego llena un vacío de información acerca del VIH/SIDA, poniendo al alcance de sectores excluidos de la sociedad, información técnica sobre el VIH/SIDA, formas de prevención, transmisión, etc. que difícilmente son accesibles por otra vía.

Respecto a la **dinámica** que provoca entre quienes participan del juego, vemos que:

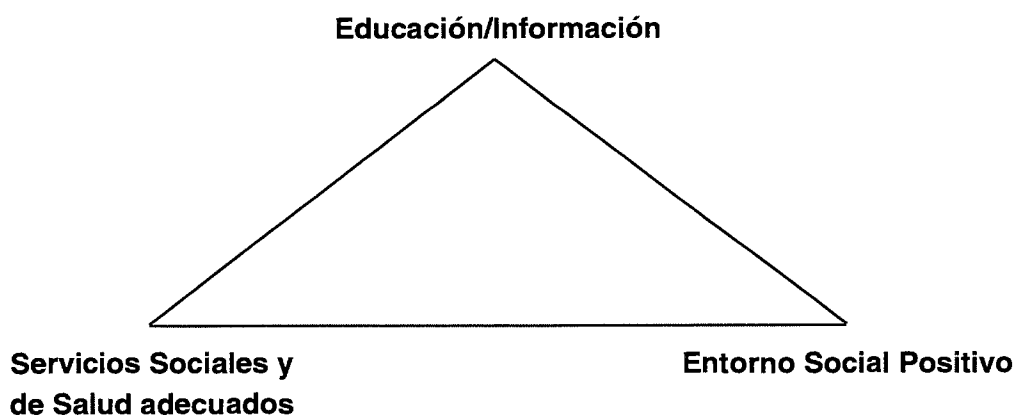
- Facilita el diálogo y relaciones de mayor horizontalidad, ayudando a que las personas se involucren en la actividad educativa con menor temor a equivocarse.
- Incentiva la participación del grupo, rescatando el conocimiento de las personas.
- Aborda de manera lúdica temas conflictivos y de difícil comunicación como la sexualidad y el SIDA, facilitando que los grupos y las monitoras puedan poner el tema en la discusión pública.
- Posibilita adaptar el juego a las necesidades del contexto grupal en que se está aplicando.

Pensamos que el juego está cumpliendo los objetivos para los cuales fue creado, contribuyendo al desarrollo de nuestra estrategia comunitaria de prevención del VIH/SIDA; aportando a romper las tradicionales formas en que se ejerce poder técnico en el área de la salud, apoyando el trabajo educativo y de organización que realizan las monitoras y los grupos de base, lo cual responde a la estrategia global de educación y participación popular en salud que EPES impulsa.

5.2. El Juego “Aprendiendo sobre SIDA: Tarea de Todos” se inserta dentro de una estrategia educativa más amplia.

Uno de los resultados del proceso de evaluación del juego, ha sido precisamente el poner por escrito las orientaciones que fueron configurando nuestra estrategia de trabajo en VIH/SIDA, la que se encadena y es parte de la estrategia de educación y participación en salud que impulsa EPES.

A partir de los años 90 y en relación a la prevención del SIDA, algunos de los elementos claves de nuestra acción educativa en el campo de la salud, encuentran un referente en la triada de prevención, la que identifica tres aspectos sobre los cuales los programas deben intervenir para lograr resultados favorables en materia de prevención del VIH/SIDA:



En la realidad en que se sitúa nuestro trabajo vemos que los sectores populares están discriminados en su acceso a **Educación/Información**. Primero porque los mensajes sobre VIH/SIDA dirigidos al “público en general” no corresponden a la realidad de los grupos considerados marginales (pobres, homosexuales, trabajadoras sexuales, minorías étnicas, etc). La información por sí sola no constituye una estrategia de prevención, sin embargo es un componente fundamental, que debe ser pertinente a las características de los grupos a los cuales se dirige, considerando sus necesidades específicas y lenguaje, requiriendo a la vez del diseño de estrategias específicas de difusión.

Una segunda forma en que los sectores populares están discriminados en el acceso a educación e información, se relaciona al hecho de que los servicios y programas de educación e información públicos, a menudo no disponen de suficientes recursos para implementar sus estrategias, por lo cual hay sectores que definitivamente tienen pocas posibilidades de acceder a estos servicios.

Una estrategia de prevención efectiva debiera considerar la existencia de **Servicios Sociales y de Salud adecuados**, en nuestra realidad, vemos que la población tiene dificultades en el acceso a servicios y que la oferta y calidad de los beneficios sociales disponibles es limitada. En el sector salud, el acceso y capacidad resolutive de los servicios se ven obstaculizados por la falta crónica de recursos con que los servicios publicos/municipales deben tratar de atender las necesidades de la población a la que están dirigidos, y dentro de las cuales la prevención del VIH/SIDA no se considera una prioridad.

Para una estrategia efectiva de prevención se necesitan servicios de salud que sean accesibles geográfica y económicamente. Los programas de SIDA debieran considerar la disponibilidad de preservativos de buena calidad para toda la población que lo requiera; tratamiento oportuno de las enfermedades de transmisión sexual; lugares accesibles donde hacerse el test Elisa, orientación pre y pos test en forma confidencial; capacitación a los trabajadores de la salud en el tema; acceso a los nuevos medicamentos para el tratamiento del SIDA y que éstos alcancen para todas aquellas personas que los necesitan. Y por sobre todo, programas comunitarios en prevención de SIDA.

De otro lado en las comunas populares la pobreza dificulta la existencia de “**entornos sociales positivos**”, más bien se constituye en un factor de vulnerabilidad para el consumo de drogas, violencia, especialmente hacia mujeres y niños, problemas que no son de fácil resolución y que muchas veces no están siendo abordados en forma colectiva por la comunidad y frente a los cuales tampoco hay respuestas adecuadas desde el Estado.

Un entorno social positivo considera la existencia de sistemas de apoyo familiares y comunitarios que refuercen las medidas preventivas, que proporcionen contención y apoyo para mantenerlas en el tiempo. Desde nuestra visión, la construcción de entornos positivos requiere de la promoción y fortalecimiento de la organización comunitaria, la que permitiría resistir las diversas formas de discriminación, abordar colectivamente los problemas y consecuentemente avanzar en el mejoramiento de las condiciones y calidad de vida de las comunidades.

Dado que los sectores populares están discriminados en su acceso a información y educación, a servicios de salud adecuados y a un entorno social positivo, se constituyen en un sector socialmente vulnerable a la adquisición del VIH, por lo cual, la prevención del VIH/SIDA

requiere de estrategias de empoderamiento y de movilización comunitaria, que puedan incidir sobre las causas sociales, políticas y económicas, que estarían determinando el avance del SIDA en nuestras comunidades.

EPES tiene una estrategia que incorpora la organización comunitaria, la formación de grupos de salud; la promoción y participación en redes o coordinaciones para generar diálogo y acción conjunta, entre actores que tienen roles distintos en salud. También se buscan vías de interlocución de los grupos y redes con las autoridades de manera de incidir sobre los servicios sociales y de salud pública/municipal. La estrategia comunitaria que EPES impulsa, busca abordar los tres elementos que considera la triada de prevención del VIH/SIDA.

El juego “Aprendiendo sobre SIDA: Tarea de Todos” es un medio para facilitar el necesario dialogo sobre sexualidad y SIDA, proveyendo un conjunto de informaciones en un lenguaje claro y directo. Este material educativo se inserta dentro de una estrategia educativa de empoderamiento de la comunidad, aportando una visión no medicalizada de la salud, poniendo el tema de la diversidad sexual, sensibilizando frente a la discriminación, contribuyendo así a generar entornos sociales más positivos que permitan prevenir el VIH/SIDA.

VI. RESULTADOS DE LA IMPLEMENTACION DE ALGUNAS RECOMENDACIONES

Una vez conocido el informe de evaluación, EPES diseñó un Plan de Acción que recogió las recomendaciones que podíamos implementar a corto plazo y que a juicio nuestro eran significativas para abordar tres problemas que consideramos prioritarios:

1. Se requiere de mayor orientación educativa en el uso del juego por parte de EPES.
2. El juego proporciona demasiada información para ser procesada de una sola vez.
3. El uso directo del juego por parte de organizaciones populares, era mínimo comparado con ONGs, Consultorios y otros usuarios.

Dicho Plan de Acción contempló básicamente dos estrategias: la Modulación de las Tarjetas del Juego y un Taller de Difusión del juego dirigido especialmente a organizaciones populares. De esta manera recogimos la necesidad de que EPES proporcionara una mayor conducción educativa en el uso que los usuarios hacen del juego.

Modulación de las Tarjetas del Juego

Se reorganizaron las 72 tarjetas TAREA DE TODOS y las 35 tarjetas COMUNITARIAS del juego en dos módulos:

- Información Básica Indispensable (IBI)
- Información Necesaria Importante (INI)

El módulo de la Información Básica Indispensable comprende 22 tarjetas TAREA DE TODOS y 14 tarjetas COMUNITARIAS, las que a juicio nuestro contienen información básica acerca del VIH/SIDA, indicándose también cuales tarjetas son más apropiadas para utilizar con jóvenes y cuales con adultos. Esta modulación facilita el uso del juego en una sesión de máximo una hora de duración y donde se alcanza a abordar la totalidad de estas tarjetas.

Las 50 tarjetas TAREA DE TODOS y las 21 tarjetas COMUNITARIAS restantes, comprenden la Información Necesaria Importante, las que pueden ser jugadas en una segunda y/o tercera sesión.

Para informar de esta modulación del contenido del juego a los usuarios, se diseñaron un par de hojas explicativas las que se introducen al interior de cada ejemplar del juego cada vez que éste se presta, vende dona o intercambia.

Taller de Difusión del Juego “Aprendiendo sobre SIDA: Tarea de Todos”

El Taller se dirigió especialmente a organizaciones populares, con el objetivo de entrenar a las participantes en su uso, promocionar el material y por último donar el juego a las organizaciones asistentes para apoyar su trabajo educativo hacia la comunidad.

La convocatoria al Taller de Difusión se hizo en conjunto con la Red Comunal El Bosque de Acción en VIH/SIDA; una coordinación intersectorial de la cual EPES es miembro fundador y que a esa fecha llevaba dos años trabajando en forma sostenida en la prevención de SIDA. La mayoría de los miembros de esta Red son grupos de salud compuestos por monitoras que viven en la comuna y que son reconocidas por su trabajo en salud; de tal forma, la convocatoria conjunta también perseguía ampliar y fortalecer el trabajo educativo de esta Red comunitaria.

El Taller se realizó el día 28 de Junio de 1995 en la sede del Taller Lautaro en la población Yacimiento de la comuna de El Bosque, contando con la asistencia de 31 personas que representaban a 20 organizaciones e instituciones. Durante la actividad se presentó primeramente a la Red Comunal y a continuación el juego y sus diferentes usos como herramienta educativa, luego se dividieron las/os asistentes en 4 grupos pequeños para jugar por media hora el juego. Después se compartieron en plenario los comentarios y se respondieron dudas y consultas.

Antes de evaluar el Taller se realizó la donación del juego a las organizaciones e instituciones presentes (un ejemplar por organización o institución), previa firma de un contrato en que EPES se comprometía a donar el juego y la otra parte, a usar el material y a responder a final de año una pauta de evaluación acerca del uso del juego, a modo de seguimiento.

Resultados de la Aplicación de las Recomendaciones

En el mes de diciembre de ese año, EPES comenzó a solicitar de vuelta las pautas de seguimiento (Ver Anexo N° 4), que cada organización o institución se había comprometido a completar. Después de varios intentos sólo se recuperaron 10 pautas, o sea devolvieron las pautas el 50% de las organizaciones e instituciones que habían participado en el Taller.

Las pautas devueltas correspondieron a 3 organizaciones populares, 3 consultorios, 3 escuelas y un organismo municipal. De la información recogida de las pautas podemos decir que absolutamente todos ocuparon el juego en actividades educativas.

La población con la que se trabajó el juego fue bastante heterogénea y comprendió: adultos mayores, dueñas de casa, jóvenes organizados y escolarizados, grupos de iglesia, familiares, profesores, apoderados, grupos de salud, mujeres embarazadas y funcionarios de salud. El número de personas con las que usó el juego ascendió aproximadamente a 692 durante 5 meses, lo que es bastante alto dado el número de organizaciones e instituciones que devolvieron la pauta.

Todas las personas que devolvieron las pautas hacen una valoración muy positiva del material. En sus palabras el juego les permitió:

En relación a los aprendizajes:

“Conocer más del SIDA”

“Se respondieron dudas”

“Entrega conocimientos. La gente aprende”.

“Aprender sobre SIDA y transmitir los conocimientos hacia la comunidad”

En relación a la dinámica que genera el juego:

“Permite hablar de SIDA, actúa como desbloqueador respecto del tema”

El juego como herramienta educativa:

- “Material de apoyo a la educación, facilitándola”*
“Excelente el juego permite usarlo hasta con niños de 10 años”
“Ayuda para la prevención, que es la principal tarea ahora”
“Es una modalidad nueva y entretenida de obtener información”
“Facilita aprendizaje”
“Útil, práctico, contenidos claros al alcance de todos”
“Información fácil de entender”
“Es fácil, didáctico, los términos son simples”

En relación a demandas educativas:

- “Nos agradecería enormemente recibir la visita del equipo EPES, para trabajar directamente con profesores y apoderados”*
“Que se apoyara a nivel de salud como tema de trabajo comunitario. Trabajar el tema en las comisiones mixtas de atención primaria”
“Ojalá sacaran otros juegos didácticos para seguir aprendiendo y tener más conocimiento sobre el tema”

Al realizar el análisis del tipo de usuarios de los materiales educativos de EPES por año, tenemos que: en 1993 año en que se realizó la evaluación del juego, el porcentaje de organizaciones populares usuarias ascendía a un **4.8%**. En 1995, año de la implementación de algunas de las recomendaciones del equipo evaluador, el porcentaje subió a un **22.2%**, el que si bien continúa siendo menor al de otros usuarios (ONGs, trabajadores de salud, etc), aumentó sustantivamente respecto al año en que se realizó la evaluación.

VII. CONCLUSIONES

Acerca de las evaluaciones...

Una primera conclusión se relaciona a la absoluta certeza de que la evaluación es una oportunidad para aprender. En nuestro caso, esta premisa se ve confirmada porque la evaluación del juego Aprendiendo sobre SIDA:Tarea de Todos nos dio la oportunidad de revisar nuestra estrategia educativa en prevención del VIH/SIDA y sistematizar el proceso que siguió la elaboración del juego y nuestra reflexión acerca de los resultados de la evaluación.

Con la evaluación del juego Aprendiendo sobre SIDA:Tarea de Todos pudimos confirmar que la evaluación de materiales educativos, permite incrementar la efectividad de nuestro trabajo en sectores populares. Tanto porque nos ayudó a incorporar cambios en nuestro sistema de distribución del juego, como por la posibilidad de ver confirmados los supuestos metodológicos que sustentan la elaboración de materiales educativos por parte de EPES.

El proceso de evaluación en sí mismo fue una importante fuente de aprendizaje, develándonos la importancia de una identificación clara de objetivos; mayor debate en torno al enfoque y metodología y mayor atención a la toma de decisiones en torno al diseño de evaluación que finalmente se va a implementar.

Acerca del juego

La evaluación del juego “Aprendiendo sobre SIDA: Tarea de Todos” nos permitió constatar que este material está cumpliendo los objetivos para los cuales fue creado; había sido ampliamente distribuido nacional e internacionalmente y de acuerdo a los resultados de la evaluación, estaba siendo utilizado por diferentes usuarios/as, quienes en sus actividades educativas le daban diversos usos, lo cual nos alegró profundamente.

El juego ha sido utilizado para hacer diagnósticos acerca de la información que un determinado grupo maneja sobre VIH/SIDA; se lo ha incorporado a programas educativos en sexualidad y VIH/SIDA y también como herramienta de evaluación al finalizar un proceso de capacitación, haciéndose adecuaciones en su uso. La evaluación externa confirmó que este material educativo tiene la propiedad de ser flexible, pudiendo ser adecuado por sus usuarias/os.

Relacionado con lo anterior, pudimos corroborar que el juego es una herramienta educativa útil y que está contribuyendo al desarrollo de programas comunitarios en sexualidad y SIDA, ya sea que esté siendo ocupado directamente por organizaciones populares en salud o por instituciones que desarrollan su trabajo con sectores populares.

A partir de la implementación de algunas de las recomendaciones realizadas por el equipo evaluador, logramos en 1995 aumentar el acceso y uso del material en organizaciones populares. El desafío es continuar realizando esfuerzos que permitan fortalecer la línea de comunicaciones de EPES en esa dirección, diseñando vías creativas y permanentes para su difusión y uso entre las organizaciones del mundo popular.

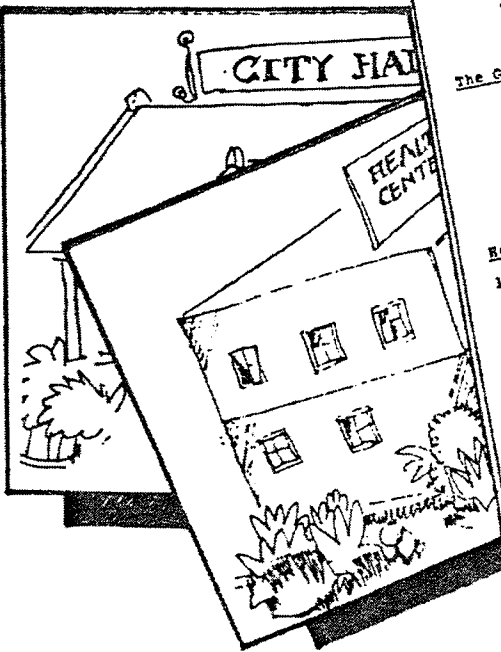
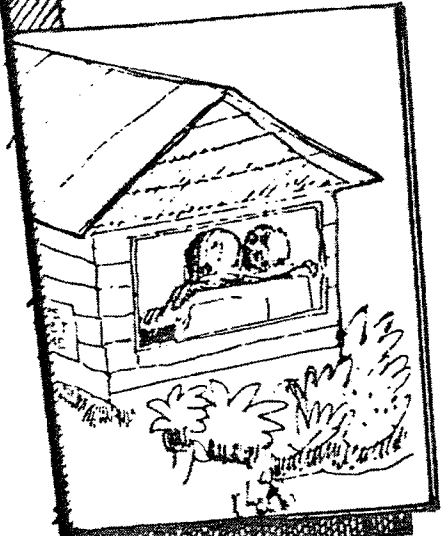
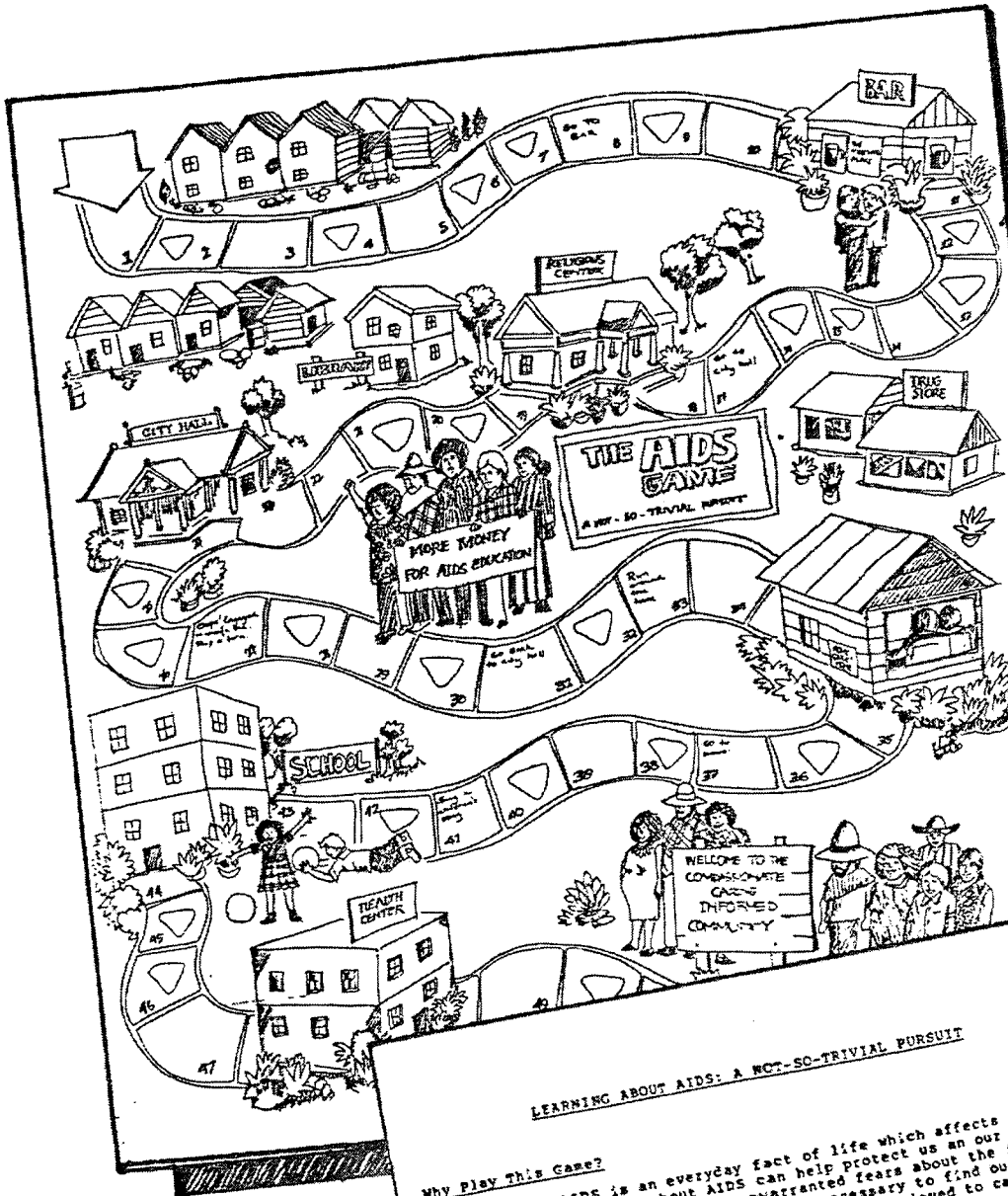
El juego “Aprendiendo sobre SIDA: Tarea de Todos” desde su lanzamiento a la fecha en que se publica este documento, se ha distribuido en 31 países del mundo: EE.UU., Suiza, Chile, Argentina, Venezuela, Brasil, Panamá, El Salvador, Alemania, México, Ecuador, Colombia, Cuba, Australia, Haití, Filipinas, Perú, Nicaragua, Francia, Costa Rica, Italia, Zimbabwe, Holanda, Tanzania, Canadá, España, Bolivia, Honduras, Uruguay, Paraguay y Puerto Rico; y en 9 regiones de Chile, siendo utilizado por una amplia gama de públicos que trabajan en programas educativos en salud hacia sus comunidades

Para nosotros los resultados de la evaluación como la demanda que ha tenido el juego por parte de los distintos sujetos con que EPES se relaciona a diferentes niveles, confirman la validez de continuar elaborando materiales educativos que respondan a los principios de la educación popular, como también el esfuerzo para colocar estos materiales al alcance de los sectores populares y de aquellos comprometidos en la búsqueda de modelos participativos y alternativos a la educación formal.

BIBLIOGRAFIA

- Anderson, Karen. "Evaluación Participativa como práctica emancipatoria. De la Práctica a la Teoría a la Práctica. En busca de un acercamiento a la evaluación democrática en proyecto de Educación Popular en Salud". Educ P623. Documento Final, Santiago, Chile, 1989.
- Anderson, Karen. "Aprendiendo sobre SIDA: Tarea de Todos". Guía de información de SIDA del juego Aprendiendo sobre SIDA: Tarea de Todos, 1992
- Anderson, Karen. "Historia de un juego: Aprendiendo sobre SIDA: Tarea de Todos", 1994.
- Calvin, Maria Eugenia; GRANDON, Alicia: "Monitoras de Salud: Trayectorias de Participación", 1995.
- Covarrubias, Sonia. "Qualitative evaluation of an AIDS Education game contributes to the development of a community based strategy in AIDS prevention. Santiago, Chile". Poster presentado en la XI Conferencia Internacional de SIDA en Vancouver. Canadá. Julio de 1996.
- EPES. "Reflexiones del equipo EPES en torno a la evaluación externa del juego Aprendiendo sobre SIDA: Tarea de Todos". Presentación de equipo EPES en la Universidad Diego Portales, Abril de 1994.
- EPES. "Algunas ideas sobre nuestra metodología No Formal de educación en Salud". Sin fecha.
- Guajardo, Gabriel, et. al. Informe Final: Evaluación Cualitativa del Juego EPES "Aprendiendo sobre SIDA: Tarea de Todos". Santiago, Chile. 1994.
- Organización Panamericana de la Salud. "Técnicas para una estrategia de comunicación en salud". 1985.

ANEXO 1



LEARNING ABOUT AIDS: A NOT-SO-TRIVIAL PURSUIT

Why Play This Game?

Because AIDS is an everyday fact of life which affects our community
 Because learning about AIDS can help protect us and our communities
 from the illness and from unwarranted fears about the illness
 Because open, frank discussion is necessary to find out how to
 prevent the spread of the virus that is believed to cause AIDS.

The Game's Objectives:

- 1.) Provide basic facts about AIDS.
- 2.) Facilitate the expression of ideas, beliefs, and myths about AIDS.
- 3.) Promote discussion of different opinions about issues related to AIDS.
- 4.) RAISE AWARENESS about how AIDS affects our community and what we can do about it.

How To Play

1. ALL PLAYERS MUST PLAY AS A 2-PERSON PARTNERSHIP. DIVIDE INTO PARTNERSHIPS
2. EACH PARTNERSHIP PUTS THEIR MARKER (mini condom) AT THE BEGINNING OF THE GAME BOARD.
3. ANY PARTNERSHIP CAN INITIATE PLAY BY ROLLING THE DIE AND MOVING THE NUMBER OF SPACES INDICATED.
4. PARTNERSHIPS FOLLOW THE INSTRUCTION OR INDICATIONS ON THE SPACE WHERE THEIR MARKER LANDS.

A) YIELD means to draw a YIELD cards. YIELD cards ask factual questions. Partners should discuss the question and reach a consensus on the response before they answer. The YIELD questions are numbered and their answers can be found in the Information Booklet. If a partnership answers the question correctly, they get another turn; but no partnership can have more than two (2) consecutive turns. The answers to some questions about AIDS are currently unknown. Some YIELD cards ask these kinds of questions: partnerships that draw cards with unknown answers should continue to draw YIELD cards until they select one that has a known answer. (See Introduction for further explanation)

ANEXO 3

1 **2** VAYASE RAPIDITO AL CONSULTORIO

3 **4** **5** **6** **7** **8**

9 **10** **11** **12** **13** **14** **15** VAYA A LA IGLESIA

16 **17** TIRE OTRA VEZ

18 **19** **20** **21** **22** **23** **24** VAYASE AL BAR

25 **26** **27** **28** **29** **30** VAYA A LA JUNTA DE VECINOS

31 **32** **33** **34** **35** **36** **37** **38** **39** **40** **41** **42** **43** **44** **45** **46** **47** **48** **49** **50** **51** **52** **53** **54** **55** **56**

ESCUELA **CASA** **CONSULTORIO** **BAR** **FARMACIA** **IGLESIA** **JUNTA DE VECINOS**

SE VA A LA ESCUELA **SE VA AL BAR** **SE VA A LA IGLESIA** **SE VA A LA JUNTA DE VECINOS** **SE VA AL CONSULTORIO** **SE VA A LA CASA** **SE VA AL BAR** **SE VA A LA ESCUELA** **SE VA A LA IGLESIA** **SE VA A LA JUNTA DE VECINOS** **SE VA AL CONSULTORIO** **SE VA A LA CASA**

COMUNIDAD EDUCACION POPULAR EN SALUD EPES

TAREAS DE EDUCACION Y PROMOCION DE LA SALUD

TAREA DE TODOS

APRENDIENDO SOBRE SIDA

Juegos EPES

EDUCACION POPULAR EN SALUD

VELCHU Espirita en Chile

APRENDIENDO SOBRE SIDA

TAREA DE TODOS

TAREA DE TODOS

JUNTA DE VECINOS

IGLESIA

FARMACIA

**PAUTA DE SEGUIMIENTO DEL JUEGO
"APRENDIENDO SOBRE SIDA: TAREA DE TODOS"**

1. IDENTIFICACIÓN:

NOMBRE:

NOMBRE ORGANIZACIÓN/INSTITUCIÓN:

DIRECCIÓN:

TELÉFONO:

2. ¿Ha utilizado el juego "Aprendiendo sobre SIDA: Tarea de Todos"?

___ SI

___ NO

3. ¿Cuántas veces? _____

4. ¿ Con cuántas personas aproximadamente? _____

5. ¿Con quiénes?:

___ Alumnos

___ Profesores

___ Funcionarios de Salud

___ Grupos de Salud

___ Organizaciones Juveniles

___ Grupos de Iglesia

___ Personas no organizadas

___ Otros ¿Quién? _____

6. ¿A su juicio, el juego ha sido útil en su trabajo?

___ SI

___ NO

¿Por qué? _____

7. OBSERVACIONES:

MUCHAS GRACIAS