



JUEGO TD

Descripción:

Este juego fue diseñado para usarse como herramienta en talleres relacionados con actividades de capacitación transdisciplinaria (TD). Fue creado por **Laila Sandroni** y **Fany Ramos Quispe** en el contexto de la Conferencia 2022 del Programa de Becas de Ciencia, Tecnología y Política (STeP) organizada por el **Instituto Interamericano para la Investigación del Cambio Global** y ha sido ampliamente utilizado como parte de las actividades de capacitación TD. Los documentos con todas las fuentes y las publicaciones y modificaciones posteriores pueden consultarse en el sitio web de la **Academia Transdisciplinaria del IAI**.

El juego aprovecha el poder de la narración para facilitar la comprensión compartida de la práctica TD y los desafíos y oportunidades que la misma conlleva. También sirve para identificar enfoques que funcionan y pueden reproducirse y adoptarse con éxito en diferentes contextos, lo cual ayuda a promover las prácticas TD. Las tarjetas también buscan facilitar la reflexión personal sobre las experiencias propias para luego compartirlas.

Este juego TD se puede utilizar con grupos que no conozcan el enfoque o con aquellos que sí estén familiarizados con la metodología. En las instrucciones que figuran a continuación, se incluyen variantes que se pueden utilizar para adaptar el juego a ambos públicos.

Como resultado del juego, los participantes:

- se conocerán y comprenderán la experiencia que ya han aportado como profesionales TD;
- identificarán los desafíos y las oportunidades que han encontrado al utilizar un enfoque TD (u otras formas de coproducción de conocimiento) y cómo los abordaron;
- reconocerán que han participado en prácticas TD y se sentirán más empoderados como profesionales/investigadores de la práctica TD;
- verán que sus prácticas relacionadas con la integración de conocimientos no académicos constituyen ciencia transdisciplinaria y reconocerán este concepto como un espacio para desarrollar capacidades y fomentar la creatividad.

Duración:

El juego dura entre 75 y 90 minutos.

El tiempo puede dividirse de la siguiente forma:

- 15 minutos: Presentación previa
- 30 minutos: Compartir historias
- 15-20 minutos: Compartir ideas y estrategias
- 10 minutos: Búsqueda de estrategias adicionales (solo para grupos que conozcan el marco TD)
- 15 minutos: Sesión plenaria posterior

Presentación previa:

El facilitador o facilitadores realizan una presentación previa para agilizar la dinámica del juego. Con esta presentación, se busca transmitir cuatro mensajes para enmarcar el contexto de la actividad. La presentación recomendada se puede modificar en función del público.

Presentación recomendada (15 minutos):

1.- Contarle al público que la transdisciplinariedad abarca una amplia gama de prácticas. No es necesario que se utilicen los términos “transdisciplinariedad” o “TD” para participar en actividades o aspectos relacionados. En nuestras presentaciones, profundizamos en la transdisciplinariedad y las prácticas científicas participativas relacionadas, como la ciencia ciudadana, la ciencia comprometida, la política basada en evidencia, la ciencia posnormal y los métodos participativos.

Mensaje: *“No duden en compartir su historia si creen que alguna de las tarjetas se aplica a su caso, incluso si nunca se han considerado investigadores transdisciplinarios”.*

2.- Compartir una historia transdisciplinaria que incluya desafíos y oportunidades. La historia puede ser compartida por los facilitadores o por oradores invitados. Plantilla recomendada para la historia:

Plantilla recomendada para la historia:

- a. Contexto:** ¿Qué te llevó a trabajar en el ámbito ciencia-política-sociedad (colaboraciones transdisciplinarias)?
- b.** ¿Cuáles son los tres puntos/aspectos principales más desafiantes a la hora de trabajar en dichas colaboraciones?
- c.** ¿Qué hiciste para superar esos desafíos?
- d.** ¿Cuáles son las principales oportunidades que has encontrado para fomentar la colaboración con los responsables políticos/otras partes interesadas?

Mensaje: *“Si te han inspirado estas historias, desafíos y oportunidades, tú también tienes historias para compartir.”*

3.- Indicar que se trata de un espacio seguro y que se busca crear oportunidades para aprender de las experiencias. En este entorno, es posible compartir y poner de relieve cuestiones que podrían resultar difíciles de abordar en espacios de interacción más tradicionales (congresos, conferencias, etc.).

Mensaje: *“¡Cuéntanos tu historia! Comparte los detalles de tus desafíos y oportunidades para que podamos aprender.”*

4.- Compartir que el objetivo del juego es obtener ideas que puedan utilizarse para sentar las bases de proyectos actuales y futuros.

Mensaje: *“Aprovecha esta oportunidad para mirar tu camino desde una perspectiva diferente al unir las frases con las formas en que podrías incorporar estas experiencias y así elaborar un mejor proyecto TD.”*

Cómo jugar el juego TD:

Materiales:

- Tarjetas con desafíos
- Tarjetas con oportunidades
- Una piedra de interacción por grupo (cualquier objeto que se pueda utilizar como bastón de la palabra)
- Notas adhesivas
- Bolígrafos

Preparación:

Los participantes del taller o los estudiantes se dividen en grupos de 6 a 8 personas. Si el taller incluye a equipos que trabajan en proyectos de investigación TD específicos, sus integrantes deberán permanecer juntos durante la actividad. Los equipos más pequeños pueden unirse con otros para armar los grupos.

- Cada grupo recibe una combinación aleatoria de 6 tarjetas (3 oportunidades y 3 desafíos) y una piedra de interacción que se coloca en el centro del grupo.
- Cada participante recibe notas adhesivas y un bolígrafo.

Narración (30 minutos):

1. El grupo elige a una persona para que comience.
2. El primer jugador elige una tarjeta y la lee en voz alta.
3. Cada integrante del grupo reflexiona individualmente sobre cómo la frase que aparece en la tarjeta se relaciona con su experiencia.
4. Quien así lo sienta, toma la piedra de interacción y comparte su vivencia tal como se relaciona con esa tarjeta. (La persona que eligió la tarjeta no puede ser la que comparta su historia.)
5. La historia no debe durar más de 3 minutos. Quien seleccionó la tarjeta debe controlar el tiempo.
6. Cuando termina el tiempo, la piedra vuelve al centro del círculo.
7. Luego de compartida la historia, quien controla el tiempo habilita un minuto más para que todo el grupo pueda escribir sus reacciones en notas adhesivas antes de pasar a la siguiente ronda.
8. La persona que compartió su historia elige la siguiente tarjeta y el juego continúa hasta que se acaba el tiempo o las tarjetas.

Intercambio de ideas (y estrategias) (15-25 minutos)

Opción A: Para grupos que no conocen el marco TD (15 minutos)

- Cada integrante del grupo pequeño tiene un minuto para compartir las ideas que anotó en la nota adhesiva y lo que ahora comprende mejor sobre el enfoque TD.
- El grupo decide cuáles son las tres percepciones clave que se compartirán con la sesión plenaria.

Opción A: Para grupos que conocen el marco TD (25 minutos)

1. Tras el intercambio de historias, el grupo designa a una persona para que escriba las estrategias recomendadas en notas adhesivas. Se debe escribir una estrategia por nota adhesiva.
2. Cada integrante de los grupos pequeños tiene 2 minutos para compartir las ideas que anotó en sus notas adhesivas y añadir qué estrategias se le ocurren para aplicar estas ideas a fin de abordar los desafíos o aprovechar las oportunidades en sus proyectos actuales y futuros.
3. La persona que toma notas escribe las estrategias en notas adhesivas.
4. Habilitar 15 minutos para que los participantes puedan intercambiar ideas y estrategias.

Invitar al grupo a dedicar 10 minutos adicionales a debatir las ideas que se intercambiaron y añadir estrategias adicionales que se les ocurran para aplicar estas ideas a fin de abordar los desafíos o aprovechar las oportunidades en sus proyectos actuales y futuros.

Sesión plenaria posterior (15-20 minutos)

Opción A: Para grupos que no conocen el marco TD (15 minutos)

1. Invitar a cada grupo a seleccionar tres perspectivas clave de la plenaria con los demás grupos.
2. Invitar a los participantes a responder la siguiente pregunta en plenaria: “¿Qué aprendieron sobre el enfoque TD que les resulte útil e interesante?”

Opción B: Para grupos que conocen el marco TD (20 minutos)

1. Organizar las notas adhesivas de cada grupo (ideas y estrategias por separado) en rotafolios en la sala e invitar a los participantes a examinar los resultados de los otros grupos en busca de estrategias adicionales que podrían aplicar.
2. Invitar a los participantes a responder la siguiente pregunta en plenaria: “¿Qué ideas y estrategias adicionales se llevan de esta sesión?”

Juego TD



DESAFÍO



Falta de comunicación
entre los diferentes
actores del grupo

DESAFÍO



Los distintos socios
tiene prioridades
contrapuestas.

DESAFÍO



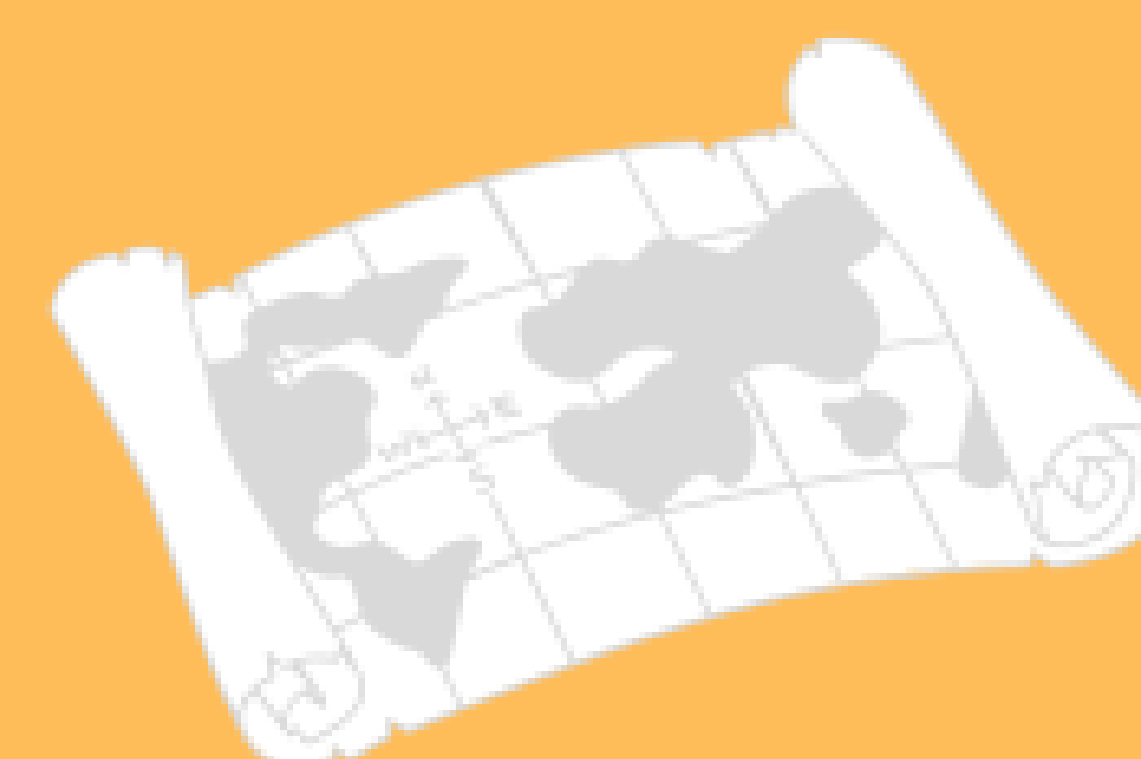
Asimetrías de poder
en el equipo

DESAFÍO



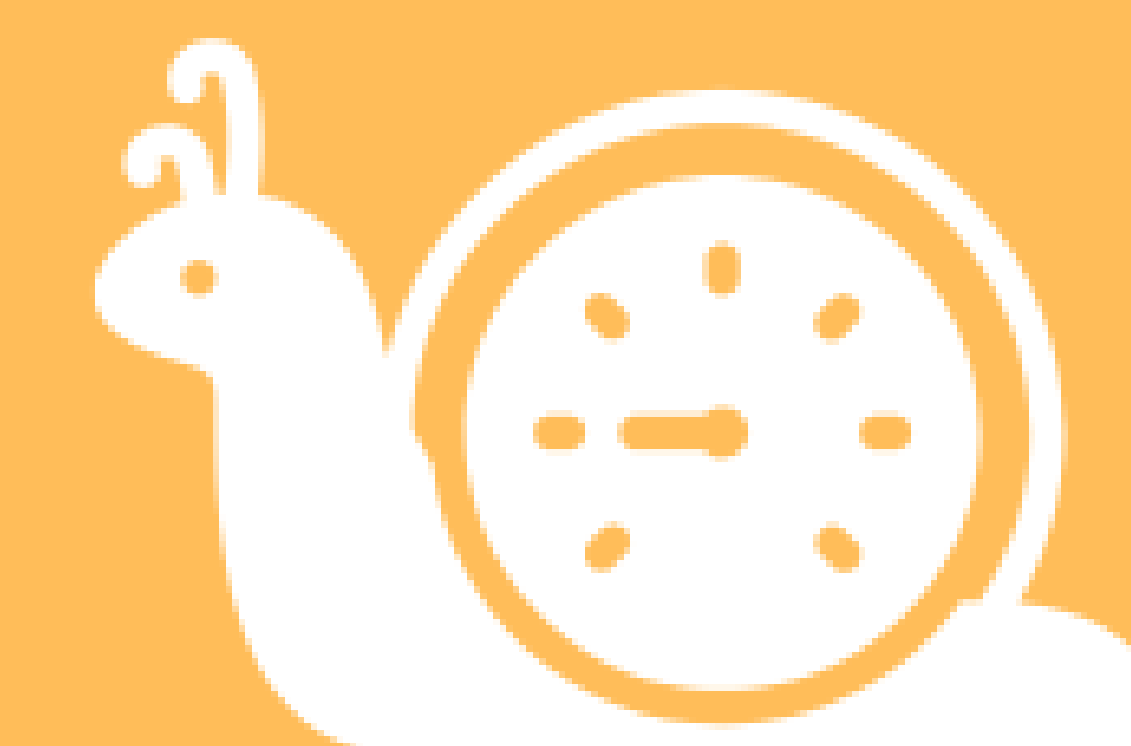
Gestión de las
expectativas de los
socios

DESAFÍO



Falta de
conciencia sobre
actitudes/método
s coloniales

DESAFÍO



Plazos académicos
frente a otros
actores

Juego TD



DESAFÍO



El sistema sigue valorando más, implícitamente, el conocimiento occidental que otras formas de conocimiento.

DESAFÍO



Desigualdades en la distribución del trabajo (carga de trabajo) y los fondos disponibles

DESAFÍO



Falta de fondos para algunas partes/actores

DESAFÍO



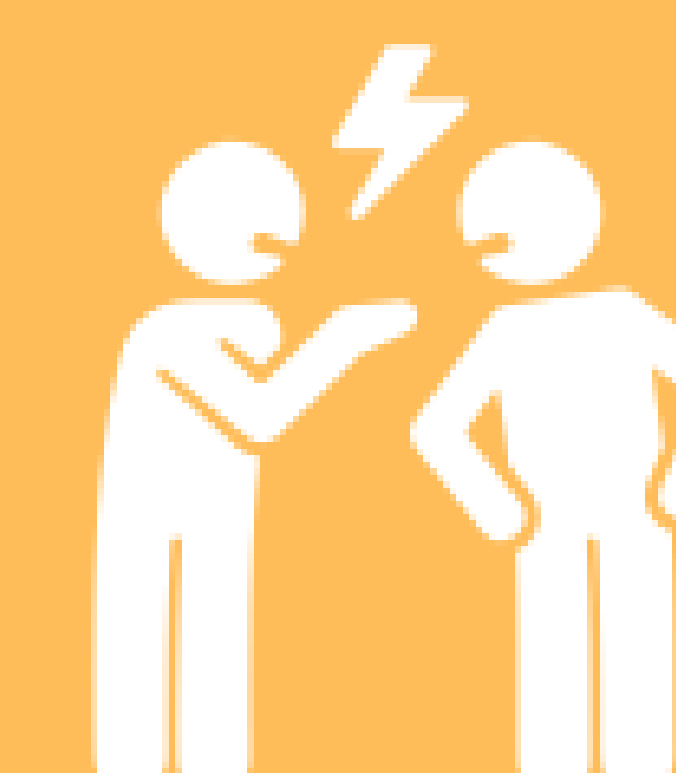
Dudas sobre cuándo y cómo incluir a los diferentes actores en el proyecto

DESAFÍO



Falta de herramientas para el diálogo y la negociación

DESAFÍO



No saber cómo trabajar en una situación de conflicto

Juego TD

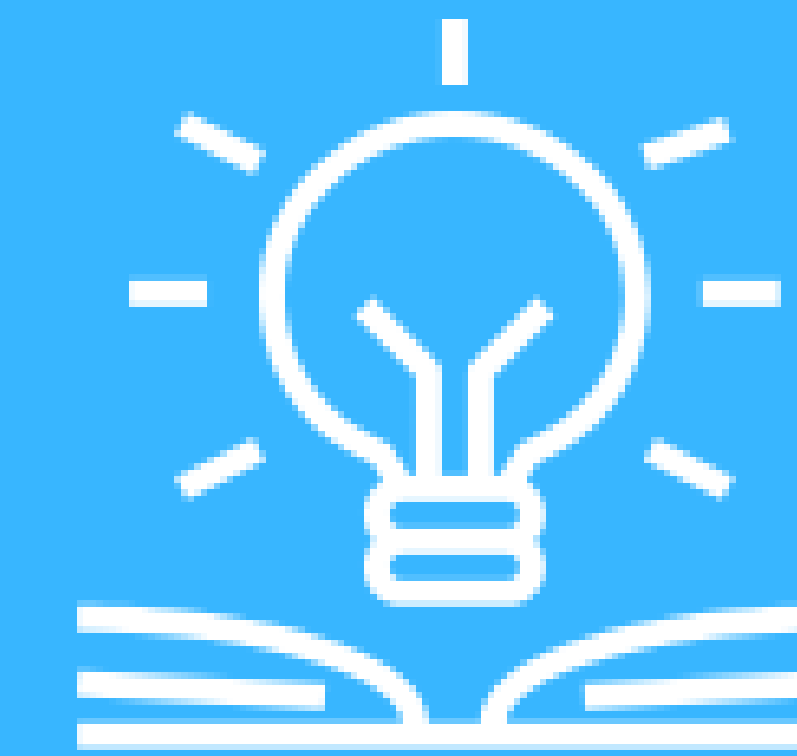


OPORTUNIDAD



Desarrollar las competencias necesarias para aprovechar tanto la inteligencia cognitiva como la emocional

OPORTUNIDAD



Aceptar otros sistemas de conocimiento con humildad

OPORTUNIDAD



Dar a conocer y superar los sesgos inconscientes

OPORTUNIDAD



Compartir experiencias de aprendizaje que trascienden el proyecto

OPORTUNIDAD



Crear formas adaptativas de trabajar conjuntamente para incluir a todas las personas

OPORTUNIDAD



Poner énfasis en el aprendizaje conjunto y la escucha

Juego TD

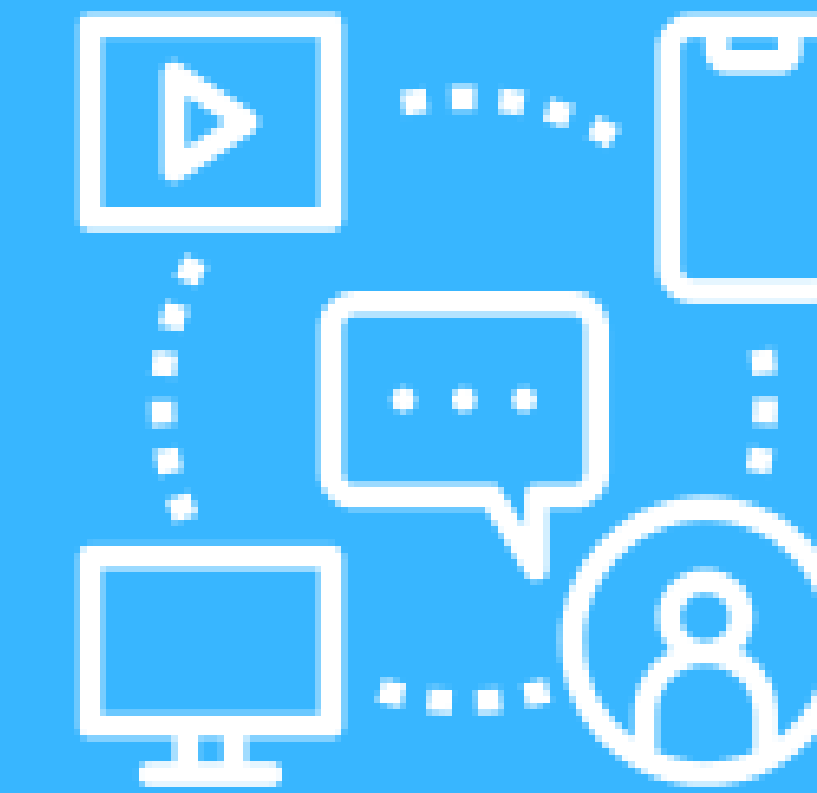


OPORTUNIDAD



Aprender a usar nuevas herramientas, como las artes, para interactuar con las comunidades en cuestión

OPORTUNIDAD



Adoptar canales de comunicación diversos

OPORTUNIDAD



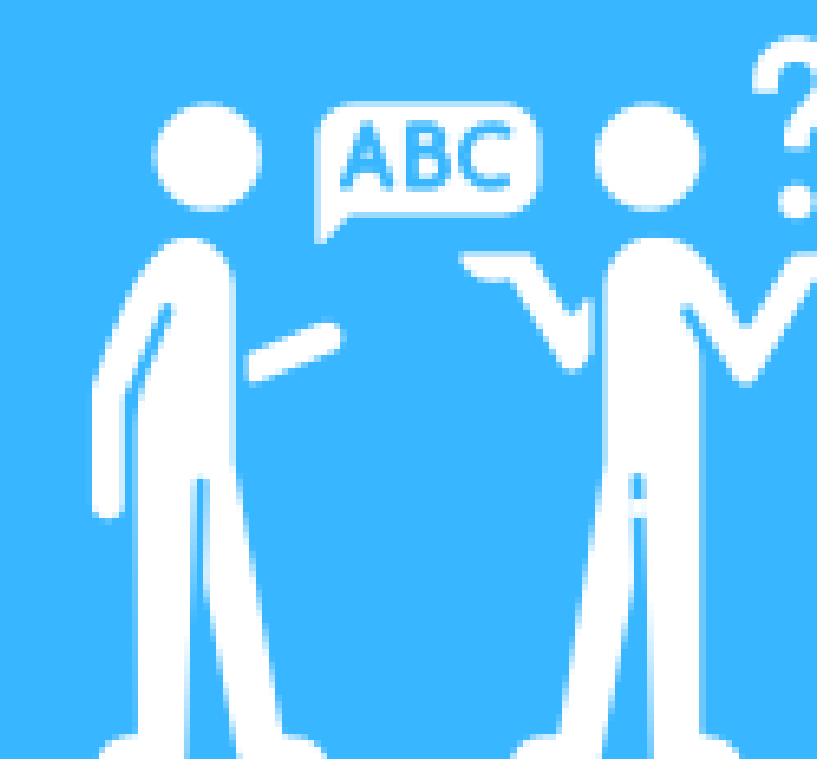
Aprender a estar en modo de escucha

OPORTUNIDAD



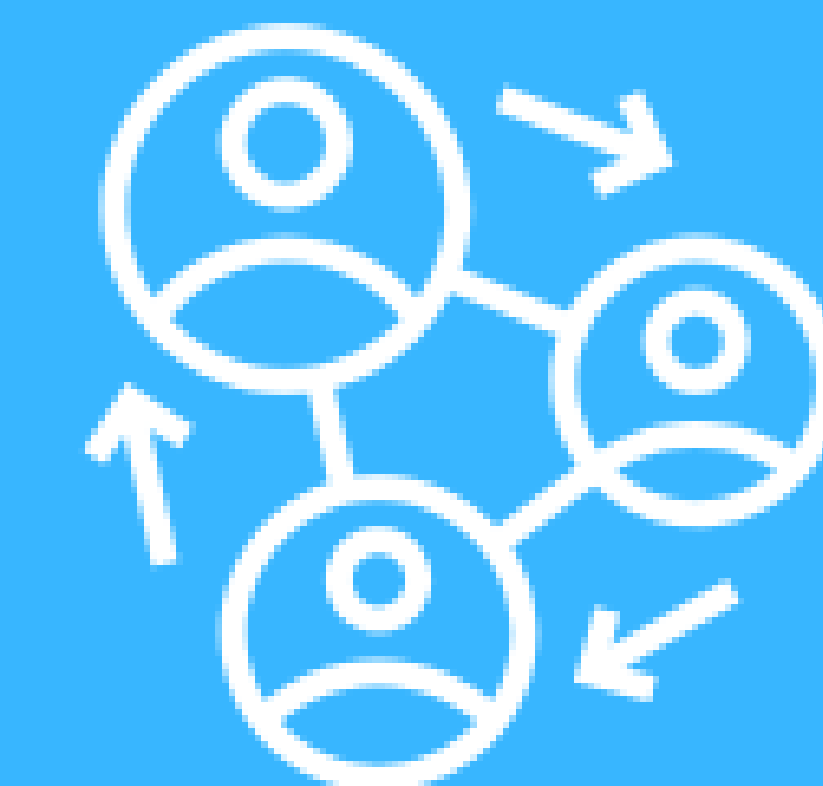
Comprometerse con un proceso de participación y construcción de confianza a largo plazo

OPORTUNIDAD



Usar menos jerga

OPORTUNIDAD



Fomentar la interacción frecuente entre los integrantes del equipo