

JUEGOS DE SIMULACIÓN

Recuperación de la Memoria Popular y Auto planificación
Enda – América Latina

Germán Mariño
1986



Juegos de Simulación por [German Mariño](#) se encuentra bajo una Licencia [Creative Commons Atribución-No Comercial-Licenciamiento Recíproco 3.0 Unported](#).

Los juegos de simulación: del ajedrez al monopolio

El juego: ¿arte, ritual o trabajo?

El concepto de juego es inmensamente amplio: se extiende desde considerársele como una actividad que limita con el arte, en la medida que es *libre* (el jugador no está presionado para realizarlo), *incierto* (no debe desembocar en un resultado previsto de antemano) e *improductivo* (no provoca ganancias materiales), pasando por cumplir una función religiosa, hasta el juego educativo, que está cargado de trabajo.

Nuestra reflexión se ubica en esta última categoría: la del juego como instrumento (medio de comunicación) para transmitir información. Pero debemos ser aún más precisos puesto que también un juego como "la golosa" (rayuela), transmite valores y concepciones. Nuestra experiencia se circunscribirá a los juegos de tablero y más específicamente, a los juegos de simulación de la sociedad.

Ciertamente la diferencia entre juego-arte, juego-religión y juego-trabajo, no es tan definida. Podríamos decir que cada uno lleva introyectado, en mayor o menor grado, componentes de los otros; más aún, si revisamos la historia de los juegos y juguetes es posible vislumbrar cómo con frecuencia unos "evolucionan" hacia los otros. Juliette Grange, nos da un ejemplo en el caso del trampo.¹

El trompo inicialmente parece haber cumplido una función adivinatoria (similar a la de la pirinola); significaba una u otra cosa dependiendo del círculo que describía, el tiempo que permanecía girando y el costado por donde caía. Más tarde, durante los siglos XVI a XVIII, pasó a ser un juego para calentarse en épocas de invierno (lo jugaban los adultos con un solo trompo de gran tamaño), para terminar siendo un juego de niños, primero fabricado por padres y abuelos y jugado comunitariamente, para pasar, en nuestros días, a ser un juguete para mirar (gira por la complexión de un resorte sin implicar mayor destreza por parte del jugador), jugado en forma solitaria y fabricado por la gran industria.

Juegos de azar y juegos de estrategia

Casi todo claro que juegos que ricamente drez, que que con f rey, alfíl, do dice: Decíamos que reflexionaremos en torno a los juegos de tablero; ahora bien, dentro de éstos podemos encontrar dos grandes grupos; los juegos de *azar* y

¹ Juliette Grange, Historia del juguete... una tarea imposible, Juegos y Juguetes Ed. Siglo XXI, pág. 137.

los juegos de *estrategia*. Los juegos de azar, como la escalera (se sube o se baja de acuerdo a lo sacado en un dado), están regidos por el cálculo de probabilidades; los juegos de estrategia como el ajedrez o las damas chinas, se ubican en el estudio de la denominada teoría matemática del juego. En los juegos de azar, todo lo que se puede ganar (o perder) está determinado por leyes probabilísticas; en los de estrategia, aunque algunos obedecen a estructuras matemáticas ya conceptualizadas², los resultados del juego dependen básicamente del plan elaborado por cada uno de los jugadores (obviamente supeditado a condiciones objetivas tales como número y ubicación de las piezas); son, por decirlo de alguna manera, los dos polos opuestos: en el uno las decisiones de los jugadores no cuentan y en el otro definen los resultados.

Existen también, juegos "intermedios" como el parqués, que involucran componentes de azar y de estrategia. Aquí los dados van decidiendo las situaciones, pero el jugador conserva un margen de autonomía para desplegar iniciativas que en mayor o menor grado logran "enrutar" el azar (no es lo mismo mover una sola pieza que varias, por ejemplo).

Juegos sobre la sociedad

Casi todos los juegos de tablero "imitan" algún rasgo de la sociedad. Claro que en muchos casos esto es difícil de captar, sobre todo en juegos que fueron creados en una realidad que dista espacial e históricamente de la nuestra; es el caso de las damas chinas y el mismo ajedrez, que obviamente refleja una sociedad de "reyes y peones" pero que con facilidad queda reducido a su cascarón formal (peón, cuatro, rey, alfil, dos caballos, reina...³

Los juegos sobre la sociedad pretenden "enseñar a manejar" la realidad en forma lúdica. Pretenden "hacer creer", como dice Aida Reboredo⁴, que jugar sobre la sociedad no es un acto político, que simplemente es una diversión, haciendo abstracción de que realmente reproducen la ideología dominante. Obviamente los hay desde los "enmascarados", como el parqués (oculta las implicaciones de categorías como: suerte, cárcel, seguros, coronación), hasta más explícitos, como el juego de *Monopolio*, cuyo objetivo es acabar con los contrincantes, quebrándolos a través de la conformación de un monopolio de

² Germán Mariño. Acerca de la Teoría de los Juegos. *Aportes* 16. Dimensión educativa. Hasta ahora están matematizados los juegos de dos (2) personas; sobre los de tres (3), apenas existen algunas proposiciones. De todos modos las "leyes" que los regulan son diferentes a las del cálculo de probabilidades.

³ Gilles Brougere. Del juguete industrial al juguete racionalizado. *Juegos y juguetes*. Ed. Siglo XXI, p. 110.

⁴ Aida Reboredo. Jugar un acto político. Ed. Nueva Imagen.

bancos, bienes, muebles, ferrocarriles... etcétera. Tal como dice la propaganda de la página siguiente.

Como plantea Pierre-Noel Denieul:

“...para los juegos de la sociedad, instruir divirtiéndose podría ser una divisa; de ahí el *humor* que se les mezcla. No se puede dar la impresión de que el juego es trabajo, algo así como un remedio presentado bajo la forma de golosina”⁵.

Los juegos intentan hacer creer que el aprendizaje no posee implicaciones sociales, de igual forma como se piensa que regalar a un niño latinoamericano una muñeca rubia de ojos azules, es una decisión neutra. *El juego no es trabajo, por eso no produce ni reproduce nada* (a nivel de la ideología). *No está contaminado políticamente*.

Pero si examinamos estos "ingenuos" juegos bien pronto nos daremos cuenta de que no es así. Hacen creer que se es alguien que en la realidad no se puede ser. Se es un millonario que puede comprar un banco, una compañía de seguros o una cadena de supermercados. Se es un presidente, un héroe, un deportista famoso, un astronauta, etcétera. Se participa activamente en los grandes acontecimientos de la civilización, se controla la sociedad. Pero todo a nivel imaginario: el individuo olvida que en su vida real no posee ese poder, que otros lo controlan, que no logra participar decisoriamente. Se crea la ficción de una sociedad sin antagonismos, y se crea mediante la manipulación de los símbolos, como si manejar los símbolos fuese igual que manejar la realidad. En los juegos sobre la sociedad, el contenido es la verdadera apuesta, pues hacen creer que las distancias entre las cosas y los individuos no existen, que todo el mundo puede convertirse en lo que quiere ser. Realmente, es "la sociedad puesta en juego"⁶

Juegos de simulación

Pero existen juegos de tablero sobre la sociedad que no ocultan su intención de formar ideológicamente; antes por el contrario, se vanaglorian de ello. Estos tocan temas muy variados que van desde la capacitación de administradores, pasando por el adiestramiento de especialistas en comercio internacional, hasta cursos sobre tácticas antiguerrilla para generales de los estados mayores.

Su atractivo básico es el de ser Juegos de Simulación donde los errores cometidos no poseen costos reales.

⁵ Pierre-Noel Denieul. Juegos de sociedad. Juegos y Juguetes. Ed. Siglo XXI. pág. 99.

⁶ Gilles Brougere. Fuente citada.

De igual forma que un aviador antes de subirse a un *jet* (que cuesta millones de pesos) a kilómetros de altura, donde cualquier equivocación traería graves consecuencias, se entrena en tierra dentro de una caja que simula las posibles situaciones que encontraría en el aire; un gerente puede aprender que por no asegurar sus bodegas contra incendio, su empresa puede quebrar, sin que esto le suceda verdaderamente en la práctica.

Veamos más detenidamente las características del aprendizaje mediante simulación, a través del siguiente artículo que recoge cómo se entrena un piloto de un Yumbo.

LOS SIMULADORES DE VUELO

En otros tiempos, se aprendía "in situ", es decir en los mandos del propio avión. Era frecuente ver volar en Techo aparatos con un motor inoperativo, haciendo pérdidas, picadas, virajes imposibles y demás maniobras de emergencia.

Hace un mes más o menos EL TIEMPO estuvo indagando sobre las magníficas características de un Jumbo, sus fantásticas proporciones, su genial tecnología, los espectaculares computadores que lo controlan y tal vez, por ese mismo derroche de aparatos, pasamos por encima de los hombres que los conducen.

Por eso, unos días después cruzamos el umbral de la Academia del Aire en Miami, que es filial de la Panamerican Airways.

Es un edificio absolutamente impersonal y silencioso. Detrás de las puertas se esconden los más fantásticos aparatos para entrenamiento de aviadores que los transportarán a un mundo que parece ciencia ficción. Son simuladores de vuelo dinámicos.

UN EXAMEN A MUERTE

Al igual que hace 8 meses, el capitán de Boeing 747, Pedro Cárdenas, de Colombia se presenta para cumplir con el chequeo que le ordenan su compañía Avianca y las normas americanas de aviación, las más estrictas del mundo.

En pocos minutos, comenzará la parte más difícil. Se produce un diálogo breve entre profesor y alumno y pasamos a un cuarto que parece el hueco de un ascensor gigantesco. Por medio de una pasarela abordamos una caja que parece un container de carga y en su interior encontramos la cabina de un Jumbo 747 en todo su esplendor abstracto.

El instructor con un botón desconecta la escalera y cierra la puerta de la cápsula que queda suspendida en el escenario, pivoteando sobre varios brazos hidráulicos que estarán conectados a computadores. Cada un botón en la cabina reproducirá

el movimiento, o el ruido o la sensación exacta como si fuera en un avión de verdad. Un aparato de estos cuesta 1.000 millones de pesos y por hora de uso, Avianca cancela 50.000 pesos.

18 SEGUNDOS DE CONCIENCIA

En cuanto cada uno ha tomado su posición, se inicia la prenda de los motores. El ruido es perfecto. Cada turbina va aumentando el silbido y hasta el aire acondicionado de la cabina da ese clima artificial que se vive en vuelo. Todo es de noche. El instructor dispone además de los controles del puesto en sí, un panel de switches con los cuales ordenará 200 fallas diferentes.

Minutos después estamos a 35.000 pies de altura. Son diez kilómetros sobre la tierra y la temperatura del exterior es de cuarenta bajo cero. No hay oxígeno. Si alguien tuviera que sobrevivir en esas condiciones, dispondría sólo de 18 segundos de conciencia y unos pocos minutos de vida. Lo encontrarían congelado y asfixiado.

Es lo que estamos a punto de que nos suceda cuando el ingeniero dice con voz firme pero angustiada: "La cabina se está despresurizando".

La única salvación es bajar, llegar a un lugar donde el ambiente sea compatible con el organismo humano. Y se inicia entonces un violento descenso. La cabina tiembla. El capitán saca los "speed brakes", unos alerones que forzan la caída y la sensación aumenta. Todo se mueve y tengo que apoyarme en el asiento de adelante. Nadie se sostendría de pie. Un poco más tarde, se ordena sacar el tren de aterrizaje y la vibración aumenta. Tan solo cuando llegamos a una altura viable, se estabiliza la nave y comienza la investigación de la falla. El instructor se sonríe. Aprobó. Pero para este testigo subsiste el frío en el estómago. ¿Qué tal que el capitán se hubiera equivocado?

Periódico "El Tiempo"?⁷

La simulación es entonces, una representación en miniatura de un sistema o proceso de gran similitud.

Las simulaciones son modelos "dinámicos" que se diferencian de las representaciones estáticas. Generalmente implican la utilización de réplicas de una serie de fases, y las oportunidades para el cambio y el desarrollo están presentes en todas las secuencias.

⁷ José Clopatofsky. Los simuladores de Vuelo. Periódico "El Tiempo", 8 de enero de 1984.

Difieren de los sociodramas, pues las simulaciones tienden a programar los diversos aspectos de los sistemas que reproducen, es decir, permiten una flexibilidad menor. Se centran más en los procesos de toma de decisiones y exigen menos en lo que se refiere a la crítica o representación del rol de una persona o posición determinada.⁸

Juegos para la guerra, los negocios y la política

Los juegos de guerra constituyen el primer intento conocido de entrenamiento mediante el empleo de modelos operativos de las tareas que deberán desarrollarse en el campo de acción. El estado mayor prusiano ideó juegos de guerra hacia fines del siglo XIX, y desde entonces los organismos militares de otros países los han adoptado en mayor o menor escala.

Los juegos se han difundido sin duda de una manera más decisiva en el campo de la educación y la capacitación para los negocios. Hay juegos para la capacitación de futuros hombres de negocios en muchos aspectos del comercio y la administración: por ejemplo: en investigaciones de mercado, producción, inventarios, inversión, personal y toma de decisiones en cuanto a la organización.

Algunos juegos de negocios consisten en operaciones relativamente simples, que pueden realizarse en gran parte sólo con papel y lápiz, dentro y fuera del aula, y que no requieren más que breves períodos. Otros juegos de este tipo están muy desarrollados, son complejos y de gran escala, demandan un semestre o un año y comprenden por igual a estudiantes y profesores. El más complicado y conocido de estos juegos intrincados es el Juego de la Administración del Instituto Carnegie de Tecnología (Carnegie Tech Management Game).

Este juego es una de las más complejas simulaciones de negocios y probablemente la más cara. Consiste en tres equipos de cinco a diez jugadores. Cada equipo representa a una compañía de detergentes.

Los equipos adoptan entre cien y trescientas "decisiones por mes" con respecto a las futuras operaciones de sus empresas. Las decisiones abarcan pedidos de materias primas, aumentos en el caudal de trabajo y de horas extras para acelerar la producción, inventarios, investigaciones de mercado, publicidad y encuestas de consumo. Una vez que se han tomado las decisiones, se las introduce en una computadora que contiene un modelo de la economía, la industria y la compañía; de acuerdo con este modelo, la computadora determina los resultados de cada una de las decisiones. Luego se informa acerca de los resultados y los equipos inician un nuevo período de toma de decisiones.

⁸ James A. Robinson. Simulación y Juegos.

La política es otro de los campos en que los juegos han proliferado rápidamente. La mayoría de los juegos políticos utilizados para la enseñanza o la capacitación se inventó originalmente para la investigación. Estos se ocupan generalmente de problemas políticos particulares en la diplomacia internacional. Los escenarios recrean o anticipan situaciones comparables con situaciones internacionales pasadas o futuras. Diversos juegos han representado el conflicto entre el Este y Oeste en Berlín, una revuelta en un país latinoamericano y acontecimientos similares del “mundo real”.

Los juegos por lo general, serán dotados de un grado de flexibilidad tal que permite que otros puedan idear juegos para sus propias finalidades. De otra parte, por mucho tiempo que consuma la invención de un juego político, la mayoría, es lo suficientemente simple como para ser rápidamente comprendidos y utilizados por grupos diferentes.

Fortuna 500: Un ejemplo de un Juego de Simulación adaptado a Colombia

Hemos visto cómo los Juegos de Simulación (que también son juegos sobre la sociedad y juegos de tablero), son una forma sofisticada de optimizar la preparación de los cuadros directivos. Su educación se plantea lo más próxima a la vida cotidiana y por consiguiente el profesional se encuentra con mayores probabilidades de manejar la realidad.

Un ejemplo de este aprendizaje se presenta en un juego impuesto en el mercado colombiano recientemente: el *Fortuna 500*. Dejemos que sean sus propios publicistas quienes lo presenten.

Juego de salón sobre gerencia, lanzan al mercado

¿Quiere hacer simultáneamente el aprendizaje de la economía y de los negocios? ¿Conocer mejor la función que, en ambos planos, desempeñan la producción, la comercialización, los servicios y los activos financieros? Este es el reto al cual se propone responder Fortuna 500, un juego de salón mundialmente conocido, que luego de ser adaptado a la situación propia de nuestro país con la asesoría de la Andi, quedará al alcance del consumidor colombiano a partir de noviembre.

Además de la Andi, Fortuna 500 cuenta con el patrocinio de EL TIEMPO Y de veinte de las principales entidades colombianas entre ellas Mobil, Corferias, Credibanco, Caracol, Suramericana, Sofasa, Propal, Coltabaco y tres de los primeros bancos nacionales. Todos figuran y participan activamente en el juego, ¿cómo? Cada jugador gerencia una de estas empresas o demanda sus bienes y servicios, enfrentando toda clase de coyunturas económicas y compitiendo con los otros jugadores. ¿Para tomar el control de los demás, absorberlos, conformar grupos económicos? No. Para realizar mejores utilidades o aumentar en mayor

grado su capital. ¿Con la posibilidad de quebrar? Sí, pero también de aprender, cada vez, de sus errores.

COMO FUNCIONA

Son cuatro circuitos sobre un tablero impreso y plastificado. Se llaman Producción, Comercialización, Servicios y Activos Financieros. Cada uno es conformado por siete o nueve casillas que corresponden a empresas reales. Estas ofrecen bienes y servicios acordes con su actividad tradicional: v.g.: energía (MobiJ), tecnología (Corferias/ Feria Internacional de Bogotá), distribución (Ley, Sears), publicidad (Caracol), seguros (Suramericana), banca, (Bogotá, Colombia), etc. Los jugadores (de 2 a 8) representan otras empresas de igual prestigio (Propal, Sofasa-Renault, Intercontinental Hotels-Medellín, etc.) y disponen cada cual de una ficha que recorre los circuitos del tablero gracias a un par de dados.

Cuando llegan a parar en una determinada casilla; pueden demandar o no el respectivo bien o servicio, pagando el valor indicado. Así van contrayendo pasivos (crédito) y adquiriendo activos que les reportan una renta, les traen mayor seguridad y eficiencia, (servicios), o les permiten elaborar productos terminados con destino al mercado (circuito de comercialización). En este último, reciben el valor de la venta de sus productos.

Varias otras características ilustran la excepcional originalidad del juego: la existencia de distintas coyunturas de mercado (cantidad de precios), para los bienes, servicios y productos terminados disponibles en el tablero; la novedosa introducción de dos circuitos paralelos (producción y comercialización), entre los cuales los jugadores pueden escoger discrecionalmente, y, ante todo, la previsiva incorporación al juego de 70 situaciones posibles a nivel de la economía o de la empresa, todas inspiradas en la vida diaria. Para mayor apego a la realidad, dichas situaciones vienen transmitidas, a manera de información y análisis, por *El Tiempo* y la ANDI. Si se sabe además que esta última prestó una valiosa asistencia técnica para la adaptación del juego a las circunstancias propias de Colombia se entenderá mejor por qué *Fortuna 500* habrá de ser por mucho tiempo, el deleite de todos los estudiantes y un regalo muy especial para muchas familias colombianas.

Periódico "El Tiempo"

¿Recreación o manipulación?

Ciertamente los Juegos de Simulación no constituyen uso exclusivo de las clases dominantes. Son instrumentos que, unidos a otros contenidos bien pueden ayudar a capacitar a los sectores populares tal como lo veremos en los próximos

capítulos; sin embargo, sus fundamentos continúan siendo los mismos: son juegos sobre la sociedad, que utilizan como soporte básico tableros y que poseen elementos de azar y de estrategia.

Los juegos de simulación como instrumento de devolución de la memoria colectiva

La simulación, como planteábamos en el capítulo anterior, es una estrategia de aprendizaje que hasta ahora ha sido utilizada por las clases dominantes; sin embargo, no tiene por qué ser negada a los sectores populares.

Si dicha estrategia, además, la ubicamos dentro de la perspectiva de devolver y socializar la memoria histórica, tendremos un instrumento muy útil para potenciar la educación popular.

Precisamente este capítulo pretende suministrar elementos para aproximarse a tal objetivo.

Los dos ejemplos propuestos, parten de investigar, en forma participativa, acontecimientos relevantes de las luchas populares (los paros cívicos y las invasiones de tierras), para una vez sistematizada la memoria, diseñar un juego a través del cual, los grupos logren conocer (sin costos sociales, económicos y políticos) los aciertos y errores de otras comunidades.

El Juego de Simulación, viene a obviar los errores de comunicación existentes que: o dejan "pérdidas" en la cabeza de los protagonistas o envían a estudios especializados los acontecimientos históricos, constituyéndose por su parte en un elemento socializador que permite el aprendizaje participativo y lúdico.

Los ejemplos presentados poseen diferentes grados de desglose y generalización. El paro cívico integra una gama amplia de situaciones y plantea tendencias relativamente aplicables a nivel nacional; de igual forma, sobre él se ha realizado una profundización de su proceso de producción.

Muy distinto es el caso del juego sobre invasión de tierra, que, sin embargo se incluye, para ilustrar cómo se puede extrapolar a nivel micro, una estrategia de investigación regional.

A continuación vamos a presentar un juego de simulación sobre una forma de lucha popular muy importante adelantada en Colombia: El Paro' Cívico Local.

OBSERVACIONES GENERALES

Antes de presentarlo, es necesario hacer algunos comentarios generales. De otra parte, después de verlo, se incluye una descripción pormenorizada del proceso de producción seguido en la realidad, para mostrar las dificultades de aplicar principios globales y al mismo tiempo, ver la necesidad de realizar adecuaciones con gran creatividad.

Recuperación - socialización

En relación al proceso de producción, el juego fue elaborado mediante una investigación que involucró, a protagonistas y testigos. Dicha investigación se planteó recuperar la experiencia conseguida en la lucha, vivida por todos pero poco conceptualizada por la mayoría; se trataba de reapropiarse de la memoria histórica en una forma colectiva, para, una vez lograda una sistematización, comunicarla a otros grupos. Obviamente, el trabajo está inscrito dentro de un proyecto global (trabajo barrial y en pequeñas ciudades). Vale la pena aclarar que la investigación sobre paros cívicos se vinculó más tarde a movimientos cívicos de varias regiones del país (esto es posterior a la elaboración del juego), es decir, aunque no nace inscrito en un proyecto nacional, termina con el tiempo, contactándose con él.

¿Con o sin respuestas?

En relación al proceso de enseñanza-aprendizaje, el juego parte recogiendo la opinión de los jugadores, pues se asume que nadie llega vacío y que todos tienen diferentes conceptualizaciones (unos por experiencia, otros de "oídas", otros por intuiciones, etcétera). Por ello, los jugadores siempre tienen que dar "su punto de vista" sobre los diferentes aspectos que presenta el juego: sin embargo, dado que dicha opinión probablemente contiene tanto elementos válidos como equivocaciones, esta se entra a confrontar con "otro punto de vista", que es precisamente el sistematizado durante el proceso de investigación, el cual, como se desprende de lo anotado, no es arbitrario, pues ha surgido de experiencias directas y además, ha sido complementada con otras experiencias y trabajos teóricos a través de una revisión bibliográfica; es decir, el punto de vista de los jugadores entra en debate con "otro punto de vista" (la memoria colectiva de los grupos que produjo el juego).

Aquí es necesario hacer un comentario sobre dos peligros que desviarían el propósito del Juego de Simulación: el primero de ellos sería el de mitificar la memoria colectiva, el segundo, el negarla. Veamos un ejemplo concreto. Frente a una "respuesta" del juego sobre los paros cívicos que hace referencia a la hora en que debe empezar el paro, hay dos posibilidades: o aceptarla incondicionalmente (la hora cero debe ser hacia las doce de la noche día anterior) o hacer abstracción del "consejo" y contestar desde lo que indica el "olfato". La solución propuesta por el juego consiste en establecer unas reglas que "obligan" a los jugadores a aceptar la memoria colectiva, hasta que no existan argumentos de peso que hagan necesaria su modificación; es decir, la respuesta sí puede ser cambiada pero no de forma voluntarista; para ello debe mediar un profundo debate.

La parte, el todo y la historia

En relación al diseño, el juego realiza un recorrido estructural e histórico sobre su tema. La investigación se lleva a cabo dentro de una óptica que permita leer procesos y totalidades. El resultado de esta forma de abordar la realidad genera un "esquema" que permite ver las grandes etapas de desarrollo y la articulación entre cada una de ellas:

- Análisis de requisitos.
- Definición de objetivos.
- Preparación.
- Desarrollo.
- Culminación.

Para lograr "penetrar" en lo específico, cada una de las etapas se desglosa, a su vez, en sus componentes básicos; en el juego sobre el paro, la etapa de desarrollo, por ejemplo, formula preguntas acerca del espacio, el tiempo de inicio y duración, las acciones que deben realizarse y que deben evitarse, los instrumentos y objetos de trabajo ... , etcétera.

¿Con o sin calificación?

En relación a la manera de jugarlo, el juego propone unas reglas, las cuales implican "calificar" y dar puntuales, lo que se realiza como una forma de evaluación grupal. También existen "penitencias" para aquellos equipos (no se juega individualmente) que obtengan los menores puntajes y unas "sorpresas", que de ser contestadas correctamente, éstas pueden exonerar a los grupos que eventualmente deban cumplir "penitencias".

Ciertamente introducir "calificaciones" resulta polémico; la determinación de jugarlo así no surgió arbitrariamente, más aún, inicialmente se jugó sin "premios ni

castigos", sin embargo, fue la misma experiencia la que nos sugirió que el juego se dinamizaba enormemente si se "creaban tensiones".

Cuando dar o aceptar una u otra respuesta no conlleva alguna implicación, los jugadores pierden el interés (no pasa nada, todo es indiferente), mientras que si existen unos puntales, el debate se torna a "muerte".

Dentro de las variadas hipótesis que nos hemos formulado para tratar de explicarnos el por qué debe ser un juego de competencia, la más sugestiva es la más simple: porque la sociedad es competitiva; allí también existe "lucha"; por eso quizás sería un error de enfoque elaborar juegos de sociedad eliminando un componente inherente a ella.

Humor y participación

Por último, respecto a la manera de jugarlo hay dos puntos que falta tocar: *las sorpresas* y *el azar*. La función de las sorpresas es múltiple: introducen el humor (cuenta un chiste o una anécdota), motivan la participación de todos los integrantes (como aquélla que solicita devolver la tarjeta si alguno no ha lanzado el dado por lo menos una vez), fijan la atención en las respuestas de los equipos contrarios, suministran información complementaria sobre el tema (por ejemplo: ¿cuál fue el primer paro que se realizó en el país?) y propician la síntesis del juego (elabore un resumen de lo discutido a través del diseño de unas coplas...). La sorpresa se disputa lanzando un dado (azar), quedándose con ella el equipo que obtenga el número indicado en el tablero pero el azar no afecta el puntaje total (ni quita ni pone puntos); el resultado del juego sólo está en función de las respuestas de los jugadores. El azar (la suerte), queda así remitido a ser un simple dinamizador, sin ningún papel decisorio.

COMO JUGARLO

Instrucciones

El *objetivo* de este juego es planificar y ejecutar un *paro cívico local* (es importante recalcar que es *local* y no *nacional*). Para ello deben desarrollarse las siguientes *etapas*:

- Análisis de los requisitos.
- Definición de objetivos.
- Preparación.
- Desarrollo.
- Culminación.

El juego consiste en contestar las preguntas que aparecen en el tablero, las cuales deben ser evaluadas a *terminar* cada etapa en base a los criterios que se presentan en las hojas de evaluación anexas. Los equipos que no logren el puntaje mínimo deben lanzar el dado para ver quién es sometido a una *penitencia*. Pierde el equipo que saque el menor número.

Las *preguntas* van siendo formuladas por el *coordinador* siguiendo el orden en que aparecen en el tablero y *todos* los equipos deben irlas enfrentando *al mismo tiempo*; primero las responden separadamente por equipos y al finalizar la etapa las presentan a todo el grupo. Una vez contestada la primera pregunta lanzan el dado para ver quién gana la sorpresa; después de procesarla se continúa con la siguiente pregunta.

Es necesario que exista un *coordinador*. Sus funciones son leer las cartas de *sorpresas* y *evaluación* y hacer cumplir las *penitencias*.

ETAPA DE PREPARACION				
Evaluación		J	Qué COMISIONES de TRABAJADORES deberían crearse?	
sorpresa-6				
	I	Quiénes deberían ser los DIRIGENTES del PARO?		
	H	Quiénes deberían tomar la DECISION de lanzarse al PARO?		
sorpresa-5				
	G	Qué GRUPOS SOCIALES deberían participar en el PARO CIVICO LOCAL?		

DESARROLLO		
M	sorpresa-7	
Qué ACCIONES deberían de realizarse? (comunicadas, tomadas...)	Deberían realizarse ACCIONES LEGALES durante el PARO? Justifique su respuesta	L
		K
		Por qué?



SE ARMO LA GORDA

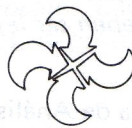
juego de simulación sobre un PARO CIVICO LOCAL

ETAPA DE DEFINICION DE OBJETIVOS					ETAPA		
Evaluación		F	sorpresa-4	E	sorpresa-3	D	
		En contra de quien debería plantearse el PARO?		Formularia objetivos de tipo REIVINDICATIVO? En caso afirmativo tradúzcalos en CONSIGNAS		Formularia objetivos de tipo POLITICO para el PARO? En caso afirmativo tradúzcalos en CONSIGNAS.	

ETAPA DE				
Evaluación	O	P	O	N
 Qué hasta al pre- sentarse la POLI- CIA ó el EJER- CITO?	sorpresa-9 Qué acciones IM- PEDIRIA realizar por considerar que van EN CON- TRA del PARO?	O En qué LUGARES realizaría las acciones de fuer- za? Por qué?	sorpresa-8 Con qué elemen- tos (pantallas, acetic, ...) reali- zaría las acciones de fuerza?	

Estas cartas solo deben ser
leídas por el coordinador.
Si son resueltas correcta-
mente, y se poseen dos,
dan derecho a ELIMINAR
una PENITENCIA.

DE ANALISIS DE REQUISITOS			
C	sorpresa-2	B	sorpresa-1
Qué condiciones deben existir en la población para plantearse el PARO?		Antes de plan- tearse el PARO es conveniente inten- tar soluciones a través de las VIAS LEGALES?	A Qué tipo de PRO- BLEMAS deben existir para plan- tearse un PARO CIVICO LOCAL?

ETAPA DE CULMINACION			
Evaluación	T	sorpresa-10	S
 Qué requisitos de- berían cumplirse para intentar un NUEVO PARO CIVICO LOCAL?		Realizaría NEGO- CIACIONES? Jus- tifique su res- puesta.	R Cuál debería ser la DURACIÓN del PARO?

 **SALIDA**

Para sacar una *sorpresa* debe obtenerse el número indicado en el tablero. Los problemas formulados en ellas pueden ser resueltos por *CUALQUIER* integrante del equipo. Si el equipo ganador no resuelve correctamente lo planteado en la sorpresa, se puede volver a jugarla entre los equipos restantes.

Las cartas de *sorpresa* deben ser leídas *únicamente* por el *coordinador*, si son resueltas correctamente y un equipo posee dos, dan derecho a eliminar una penitencia. Una vez usadas deben ser devueltas al tablero.

Los *puntajes* de *evaluación* pueden ser: 0, 1, 2, 3,4 ó 5 y lógicamente deben justificarse, El coordinador no aceptará que existan más de dos puntos de diferencia entre las "calificaciones" dadas por los equipos; si esto sucede (por ejemplo, uno da 1 punto y otro 4), deben volverse a discutir las justificaciones hasta replantearse los puntajes.

Gana el juego el equipo que al final tenga el mayor puntaje acumulado.

Los *criterios* de *evaluación* no son inventados; sin embargo, se pueden variar. Para hacerlo es necesario que la *mayor/a* de los equipos se ponga de acuerdo.

El coordinador deberá *leer* tanto las preguntas como los criterios de evaluación por lo menos *dos veces*, para que todos los jugadores tengan claro el desarrollo del juego.

Penitencias

(Sólo deben ser leídas por el coordinador).

- **Etapas de Análisis de Requisitos**

Contar un chiste *politice* (puede ser realizado por cualquier miembro del equipal.

- **Etapas de Definición de Objetivos.**

Cada uno de los integrantes del equipo que cumple la penitencia debe arrancarse 2 (dos) pelos.

- **Etapas de preparación**

Teniendo un fósforo encendido con la mano izquierda, el cual se irá rotando, cada uno de los integrantes del equipo deberá leer una de las preguntas del tablero; se empezará por la primera (A) y se terminará en la (J). Si se apaga el fósforo debe volverse a empezar. En caso de que fallen tres veces, el resto de jugadores podrá determinar una nueva penitencia.

- **Etapas de Desarrollo.**

En dos minutos construir una barricada de por lo menos seis metros de largo por tres de alto.

- **Etapas de Culminación.**

Preparar un nuevo *Paro Cívico Local* (dejar como tarea).

Las anteriores penitencias son sólo sugerencias. El coordinador podrá modificarlas de acuerdo a las características del grupo.

EVALUACION

(a modo de ejemplo)

Presentamos a continuación los criterios de evaluación (calificando cada respuesta con un puntaje de 1 a 5), correspondientes a las tres primeras casillas (A, B, C) de la etapa *ANA LISIS DE REQUISITOS*.

A. Los *problemas* giran fundamentalmente en torno a los *servicios* (Alza de tarifas de luz, deficiencia del acueducto, problemas de alcantarillado, alza en el pasaje de los buses, etcétera).

B. Tenga presente que estas respuestas reflejan las tendencias generales y que además se refieren a los *paros cívicos locales*, pues en los *paros cívicos nacionales* y aún en los *regionales*, la problemática es diferente.

En la mayoría de los casos en que el problema no surge inesperadamente (como el alza en un servicio), antes de plantearse el *Paro Cívico Local*, se han *realizado* varios *intentos* a través de los caminos tradicionales tales como cartas y entrevistas con los representantes oficiales.

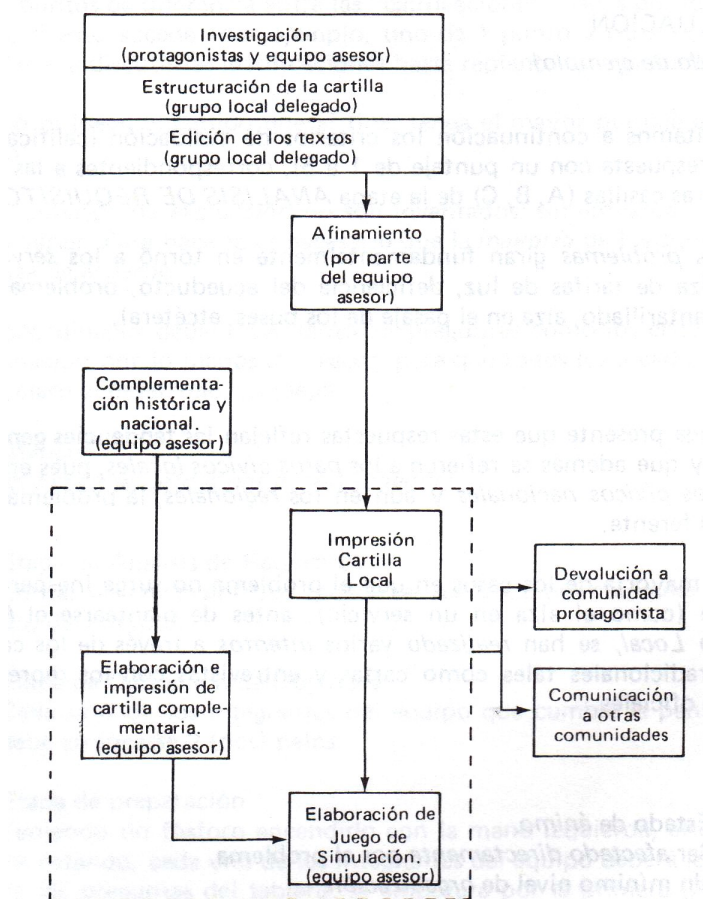
C.

- Estado de *ánimo*.
- Ser *afectado directamente* por el problema.
- Un mínimo nivel de *organización*.

PROCESO DE PRODUCCIÓN

El proceso de producción del juego no puede ser presentado sino dentro de un contexto mucho más global que es el de la recuperación y devolución de la memoria colectiva, puesto que el juego es apenas un incremento donde, de una parte, se plasma el resultado de la investigación, y por otra, se devuelve dichos resultados a la comunidad. Por esta razón, los cuadros y comentarios que se plantearán a continuación aluden al contexto general.

PROCESO SEGUIDO PARA LA RECUPERACION Y DEVOLUCIÓN DE LA MEMORIA COLECTIVA (PAROS CÍVICOS)



Analizando el camino seguido en la práctica para llegar a elaborar el juego se puede observar (ver cuadro) que el trabajo con los protagonistas locales se redujo a dicho nivel, dejándose las instancias globales (nacional e histórica) al equipo asesor; es decir, que la mirada macro, la cual suministra elementos esenciales para entender el Paro Cívico (puesto que este es un fenómeno de todo el país y de los últimos diez años), no fue asumida por los niveles locales, que sólo tuvieron acceso a ella posteriormente, a través de una cartilla complementaria (elaborada por el equipo asesor).

En segundo término, el análisis del proceso también revela que la investigación fue devuelta a través de varios tipos de material: cartillas impresas (testimonios

locales y visión global) y además, el Juego de Simulación. Este último fue diseñado por el equipo asesor, teniendo como materia prima las cartillas, las cuales, en últimas, daban el conocimiento sobre las características del paro. Obsérvese que la comunidad protagonista realmente no tuvo una injerencia directa en la elaboración del juego, aunque sí suministró criterios básicos.

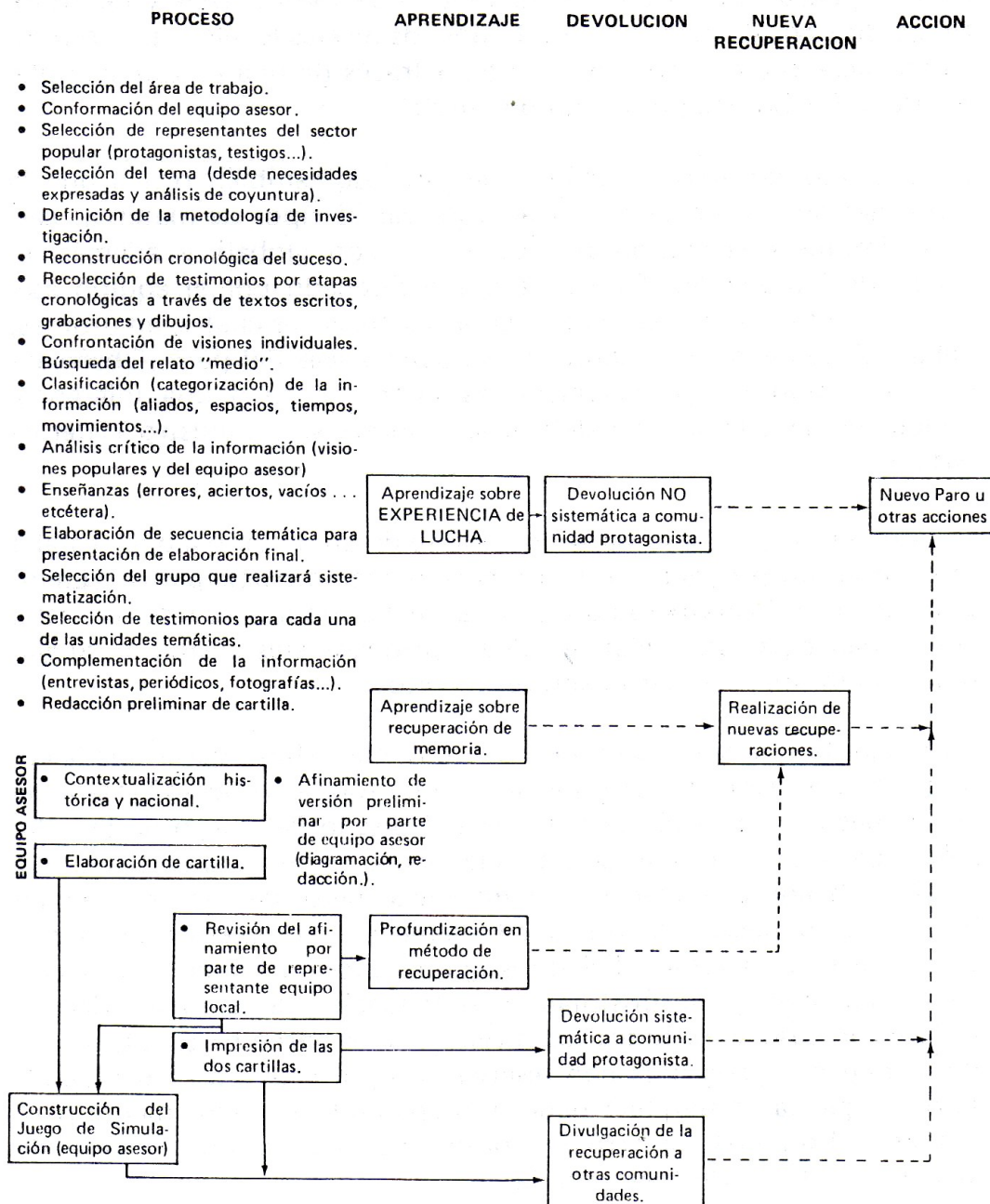
Aunque el juego, como parte integrante de un proceso global, estaba inscrito en un proyecto de investigación acción participativa. (La investigación se hacía para potenciar las luchas populares y se realizaba con la participación -relativa- de los protagonistas), estos, en su elaboración misma, no fueron actores directos.

La pregunta que surge ahora es: ¿se hubiera debido hacer que la comunidad protagonista local participara en todo el proceso? (etapa de visión nacional e histórica y etapa del diseño del Juego de Simulación). La respuesta es sí, pero parcialmente, es decir, la participación local ha debido ascender a otras instancias pero, pensamos, también hubiera sido necesario introducir elementos complementarios por parte del equipo asesor. Sabemos que lo anterior puede chocar con ciertas corrientes que postulan la participación de la comunidad en todo el proceso y en todos los niveles (todos hacen de todo), principio a que nos acogemos con reservas, no por estar en contra de él, sino porque la comunidad debe ir preparándose gradualmente para asumir dicho papel; tan erróneo como subestimar las posibilidades de una comunidad, es sobreestimarlas.

Viendo en detalle

A continuación vamos a presentar el cuadro anterior pero más desglosado, lo que nos permitirá ver otros aspectos relevantes.

**PROCESO DE RECUPERACION Y DEVOLUCION DE LA MEMORIA COLECTIVA
(PARO CIVICO LOCAL – HUELGA)**



Aprender a aprender y aprender a enseñar

En primer lugar, en relación a las columnas "*nuevas recuperaciones y aprendizaje*", lo que se puede *observar* es que existen, en el proceso de recuperación y *devolución* dos *niveles*: el aprendizaje sobre la experiencia misma (al *revivirla* en forma ordenada y confrontarla *colectivamente*) y el aprendizaje sobre el método de recuperación; pensemos que una cosa es *vivir* la experiencia, otra es *re-vivirla* (contarla con ayuda de un asesor en forma sistemática), otra, revivirla sin asesoría, y otra, el ser 'capaz de ayudar a que otros la reconstruyan y conceptualicen.

De forma similar, en la columna de "*devolución*" se ven también varios niveles: una *devolución* no sistemática. por ejemplo, a *través* de una *conversación* informal, la cual están en capacidad de realizar todos los integrantes al taller después de haber asistido a la fase inicial del trabajo; una "*devolución sistemática*" (a la comunidad protagonista), que se logra después de poseer unos instrumentos y un plan de trabajo, que no puede ser realizado sino por aquellas personas que no sólo participaron en el proceso de investigación, sino también en el proceso de diseño de la devolución y un último nivel, que es la comunicación a otras comunidades. Quizá lo más importante que arrojan los datos anteriores es que en un trabajo de estos, no es *conveniente* trazarse como meta un máximo nivel para todos los participantes, sino que resulta más realista trazarse distintas metas para los diferentes subgrupos.

Sobre las acciones

Sobre las acciones

Por último, en relación a la "acción", el esquema desglosado nos sugiere que el proceso de *recuperación-devolución* debe terminar no sólo en otras recuperaciones, sino fundamentalmente en otra acción. Sin embargo, al respecto creemos que *vale* la pena aclarar dos puntos: el primero es que no necesariamente la acción tiene que ser igual a la recuperada; por ejemplo, que un Paro deba generar otro Paro, o una Huelga, otra Huelga; lo que debe generar es otra acción *organizada* que *favorezca* los intereses del sector; en segundo lugar, sería muy simplista (aunque sucede con frecuencia), esperar que al terminar el trabajo todos los participantes salieran a realizar la acción, puesto que ésta depende de múltiples factores tanto subjetivos como estructurales y coyunturales. Lo que hace que entre la comprensión y la acción, pueda mediar mucho tiempo.

CAMARON QUE SE DUERME SE LO LLEVA LA CORRIENTE
Juego de simulación sobre una invasión de tierras

El siguiente juego es un ejemplo de cómo utilizar los juegos de simulación para recuperar y socializar la memoria existente sobre una invasión de tierras.

Fue realizado en el marco de un seminario-taller adelantado durante una semana, en San José, Costa Rica, denominado: ¿cuál comunicación para los barrios populares? y organizado por ENDA y CENAP.

El seminario-taller se proponía integrar la reflexión teórica con proyectos concretos en las comunidades. Con tal fin, se trabajó con el comité pro-vivienda de la Unión de Tres Ríos, lugar ubicado a media hora de San José.

Dicho comité impulsó el 18 de abril de 1984, la invasión de un terreno de cinco hectáreas, propiedad de la Junta de Protección Social, situado en la localidad denominada Tres Ríos. Cuarenta familias tuvieron que resistir la presión de la Guardia Civil que inicialmente pretendió desalojarlas.

Para realizar el trabajo, el paso inicial fue constituir un grupo conformado por tres participantes del seminario y gente de la comunidad (aproximadamente doce personas), entre las cuales la mayoría habían participado directamente en la invasión, existiendo unos pocos llegados al barrio posteriormente pero que eran parientes (esposos, hijos) de los protagonistas.

A continuación se procedió a reconstruir en base a testimonios orales, la secuencia cronológica de la invasión. En esta fase, los aportes de los distintos participantes eran generalmente fragmentarios y puesto que habían vivido el proceso desde diferentes "ángulos" (dirigentes, diversos comités...), el trabajo colectivo permitió ir llenando lagunas y precisar los acontecimientos, hasta obtener un "relato medio", que evitaba al máximo la deformación subjetiva de los hechos.

Una vez establecida la cronología, se procedió a clasificar por etapas los acontecimientos, obteniendo como resultado fases concretas: preparación, momento de la toma... etcétera. Posteriormente se pidió a los participantes plantear las preguntas básicas, que a juicio de ellos deberían ser respondidas a fin de llegar a establecer los problemas fundamentales.

EVALUACION		EVALUACION	
(1) ¿Por qué y cómo nace el comité de lucha por la vivienda? SORPRESA 1		(21) ¿Qué hacer cuando alguien tiene miedo? SORPRESA 8	
(2) ¿Cómo se elige la directiva del comité de vivienda? SORPRESA 2		(19) ¿Se necesita organizar un sistema de comunicación? ¿Cuál? SORPRESA 7	
(3) Requisitos que deben cumplir las personas que desean pertenecer al comité de vivienda. SORPRESA 3		(17) ¿Cómo y cuando se informa a los afiliados de la hora cero? SORPRESA 4	
(4) Además de la invasión que otras alternativas se pueden presentar para la lucha por la vivienda. SORPRESA 4		(16) ¿A qué hora y donde nos debemos reunir para ir a la toma? SORPRESA 5	
(5) ¿Cuáles son los criterios para que definimos por la invasión? SORPRESA 5		(15) ¿A qué hora se debe hacer la toma y por qué? SORPRESA 6	
(6) ¿Deberían intentarse los trámites legales antes de invadir? SORPRESA 6		(14) ¿Cómo se deben trasladar las personas y los materiales? SORPRESA 7	
(7) ¿Qué información se requiere para escoger el posible lote y cómo se consigue? SORPRESA 7		(13) ¿Qué materiales se necesitan para la toma? SORPRESA 8	
(8) ¿Qué características debe tener el lote que se va a invadir? SORPRESA 8		(12) ¿Debemos conseguir apoyos de otras organizaciones? SORPRESA 9	
(9) ¿Cómo y quiénes deciden sobre la toma? SORPRESA 9		(11) ¿Qué comisiones se deben conformar para el día de la invasión? SORPRESA 10	
(10) ¿Para que se necesita dinero y cómo podría conseguirse? SORPRESA 10		(10) ¿Para que se necesita dinero y cómo podría conseguirse? SORPRESA 11	
(11) ¿Qué características debe tener el lote que se va a invadir? SORPRESA 11		(12) ¿Debemos conseguir apoyos de otras organizaciones? SORPRESA 12	
(12) ¿Qué comisiones se deben conformar para el día de la invasión? SORPRESA 12		(13) ¿Qué materiales se necesitan para la toma? SORPRESA 13	
(13) ¿Cómo y quiénes deciden sobre la toma? SORPRESA 13		(14) ¿Cómo se deben trasladar las personas y los materiales? SORPRESA 14	
(14) ¿Para que se necesita dinero y cómo podría conseguirse? SORPRESA 14		(15) ¿A qué hora se debe hacer la toma y por qué? SORPRESA 15	
(15) ¿Qué características debe tener el lote que se va a invadir? SORPRESA 15		(16) ¿A qué hora y donde nos debemos reunir para ir a la toma? SORPRESA 16	
(16) ¿Cómo y quiénes deciden sobre la toma? SORPRESA 16		(17) ¿Cómo y cuando se informa a los afiliados de la hora cero? SORPRESA 17	
(17) ¿Para que se necesita dinero y cómo podría conseguirse? SORPRESA 17		(18) ¿Cómo debemos organizarnos para trasladarnos al lote? SORPRESA 18	
(18) ¿Qué comisiones se deben conformar para el día de la invasión? SORPRESA 18		(19) ¿Se necesita organizar un sistema de comunicación? ¿Cuál? SORPRESA 19	
(19) ¿Cómo y quiénes deciden sobre la toma? SORPRESA 19		(20) ¿Qué medidas de seguridad se deben tomar? SORPRESA 20	
(20) ¿Para que se necesita dinero y cómo podría conseguirse? SORPRESA 20		(21) ¿Qué hacer cuando alguien tiene miedo? SORPRESA 21	
(21) ¿Qué características debe tener el lote que se va a invadir? SORPRESA 21		(22) ¿Los niños deben participar a la toma? SORPRESA 22	
(22) ¿Cómo y quiénes deciden sobre la toma? SORPRESA 22		(23) ¿Cómo se hace la toma? SORPRESA 23	
(23) ¿Para que se necesita dinero y cómo podría conseguirse? SORPRESA 23		(24) ¿Qué comisiones se deben conformar para el día de la invasión? SORPRESA 24	
(24) ¿Cómo y quiénes deciden sobre la toma? SORPRESA 24		(25) ¿Para que se necesita dinero y cómo podría conseguirse? SORPRESA 25	
(25) ¿Qué características debe tener el lote que se va a invadir? SORPRESA 25		(26) ¿Cómo y quiénes deciden sobre la toma? SORPRESA 26	
(26) ¿Para que se necesita dinero y cómo podría conseguirse? SORPRESA 26		(27) ¿Qué comisiones se deben conformar para el día de la invasión? SORPRESA 27	
(27) ¿Cómo y quiénes deciden sobre la toma? SORPRESA 27		(28) ¿Para que se necesita dinero y cómo podría conseguirse? SORPRESA 28	
(28) ¿Qué características debe tener el lote que se va a invadir? SORPRESA 28		(29) ¿Cómo y quiénes deciden sobre la toma? SORPRESA 29	
(29) ¿Para que se necesita dinero y cómo podría conseguirse? SORPRESA 29		(30) ¿Qué comisiones se deben conformar para el día de la invasión? SORPRESA 30	
(30) ¿Cómo y quiénes deciden sobre la toma? SORPRESA 30		(31) ¿Para que se necesita dinero y cómo podría conseguirse? SORPRESA 31	
(31) ¿Qué características debe tener el lote que se va a invadir? SORPRESA 31		(32) ¿Cómo y quiénes deciden sobre la toma? SORPRESA 32	
(32) ¿Para que se necesita dinero y cómo podría conseguirse? SORPRESA 32		(33) ¿Qué comisiones se deben conformar para el día de la invasión? SORPRESA 33	
(33) ¿Cómo y quiénes deciden sobre la toma? SORPRESA 33		(34) ¿Para que se necesita dinero y cómo podría conseguirse? SORPRESA 34	
(34) ¿Qué características debe tener el lote que se va a invadir? SORPRESA 34		(35) ¿Cómo y quiénes deciden sobre la toma? SORPRESA 35	
(35) ¿Para que se necesita dinero y cómo podría conseguirse? SORPRESA 35		(36) ¿Qué comisiones se deben conformar para el día de la invasión? SORPRESA 36	
(36) ¿Cómo y quiénes deciden sobre la toma? SORPRESA 36		(37) ¿Para que se necesita dinero y cómo podría conseguirse? SORPRESA 37	
(37) ¿Qué características debe tener el lote que se va a invadir? SORPRESA 37		(38) ¿Cómo y quiénes deciden sobre la toma? SORPRESA 38	
(38) ¿Para que se necesita dinero y cómo podría conseguirse? SORPRESA 38		(39) ¿Qué comisiones se deben conformar para el día de la invasión? SORPRESA 39	
(39) ¿Cómo y quiénes deciden sobre la toma? SORPRESA 39		(40) ¿Para que se necesita dinero y cómo podría conseguirse? SORPRESA 40	
(40) ¿Qué características debe tener el lote que se va a invadir? SORPRESA 40		(41) ¿Cómo y quiénes deciden sobre la toma? SORPRESA 41	
(41) ¿Para que se necesita dinero y cómo podría conseguirse? SORPRESA 41		(42) ¿Qué comisiones se deben conformar para el día de la invasión? SORPRESA 42	
(42) ¿Cómo y quiénes deciden sobre la toma? SORPRESA 42		(43) ¿Para que se necesita dinero y cómo podría conseguirse? SORPRESA 43	
(43) ¿Qué características debe tener el lote que se va a invadir? SORPRESA 43		(44) ¿Cómo y quiénes deciden sobre la toma? SORPRESA 44	
(44) ¿Para que se necesita dinero y cómo podría conseguirse? SORPRESA 44		(45) ¿Qué comisiones se deben conformar para el día de la invasión? SORPRESA 45	
(45) ¿Cómo y quiénes deciden sobre la toma? SORPRESA 45		(46) ¿Para que se necesita dinero y cómo podría conseguirse? SORPRESA 46	
(46) ¿Qué características debe tener el lote que se va a invadir? SORPRESA 46		(47) ¿Cómo y quiénes deciden sobre la toma? SORPRESA 47	
(47) ¿Para que se			

Dichas preguntas fueron escogidas y valoradas a través del debate y simultáneamente se les fue ubicando dentro de un orden (secuencia).

Finalmente se realizó un ensayo con otro pequeño grupo para, por último, presentar el juego a toda la comunidad.

Dada la brevedad del tiempo, el juego fue concebido inicialmente para ser utilizado al interior de la comunidad, facilitando así la recuperación de la historia y la comunicación, a aquellas personas que no la conocían completa o que simplemente no la conocían; por esa época iban a integrarse a la comunidad unas treinta nuevas familias, pues la superficie del terreno así lo permitía. El juego no pretendía generalizarse, (por falta de un estudio mucho más amplio de las invasiones) en Costa Rica; sin embargo, bien podría ser tomado como un punto de referencia para casos similares.

Al igual que el juego sobre los paros cívicos, disponía de Sorpresas e Instancias de Evaluación.