

PONLO EN JUEGO, el juego de mesa preventivo

Fundación Paréntesis (Chile)

XXIII SEMINARIO IBEROAMERICANO SOBRE DROGAS Y COOPERACIÓN – RIOD



www.riod.org



<https://parentesisasesorias.cl>

Antecedentes y objetivos

PONLO EN JUEGO es un juego de mesa orientado a fortalecer el autocuidado ante riesgos asociados al consumo adolescente de alcohol y otras drogas.

Los jugadores toman decisiones colaborativamente ante desafíos cotidianos, conociendo además información sobre drogas.

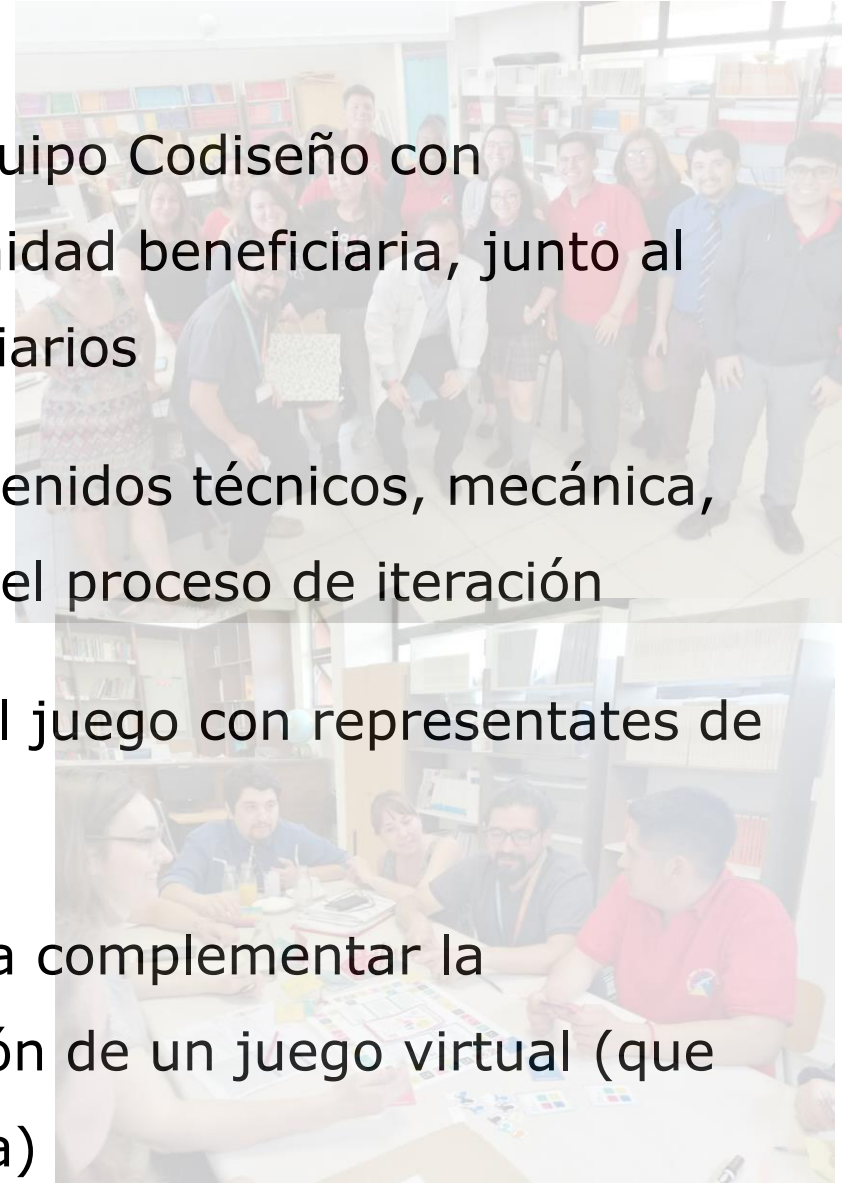
Prevención entre pares que busca reforzar además espacios de cuidado e influencia positiva, con el rol de facilitador del juego ocupado por un propio estudiante.

El juego cuenta además con extensiones adaptadas para ser jugadas por apoderados y educadores de adolescentes.

Actividades



1. Conformación y capacitación de Equipo Codiseño con representantes de la misma comunidad beneficiaria, junto al levantamiento de intereses beneficiarios
2. Desarrollo del juego de mesa (contenidos técnicos, mecánica, gráficas y material físico), dentro del proceso de iteración
3. Sesiones de testeo y evaluación del juego con representantes de la comunidad
4. Generación de plataforma web para complementar la metodología presencial con la opción de un juego virtual (que trascienda el contexto de pandemia)



Impacto/Resultados



Se cuenta con una estrategia lúdica y colaborativa de prevención entre pares validada por participantes, considerando material técnico y físico (juego de mesa) que permite ejecutar y replicar anualmente sesiones con estudiantes adolescentes en horas pedagógicas.

Participantes valoran la experiencia del juego como una instancia en la que se divierten, reflexionan sobre temas importantes para ellos y aprenden sobre cómo cuidarse y cuidar a sus pares.

Elementos innovadores

- Poder de convocatoria, al presentarse como espacio lúdico y participativo, contrastando con prevención tradicional aún imperante en nuestro contexto (charlas no interactivas y centradas en lo restrictivo)
- Estudiantes pares en el rol de facilitador/a de cada grupo de jugadores instala el foco en recursos estudiantes para cuidarse e influirse positivamente, contrastando con idea de influencia negativa en conductas de riesgo/delincuencia juvenil.
- Espacios de colaboración e influencia positiva entre jóvenes, incide en diversidad de temas formativos, más allá del uso de drogas (autoestima, convivencia escolar, ciudadanía, etc.).
- Estrategia simple, estructurada, replicable a bajo costo y sustentada en recursos de comunidad, que la hace efectiva y sostenible en un colegio, con amplificación a otros centros.
- Se basa en lo indicado por la evidencia en prevención, al complementar la entrega de información con herramientas para la toma de decisiones y la reflexión grupal.

Claves de éxito y aprendizajes

- Contexto de pandemia lleva a generar una plataforma virtual del juego, ampliando las posibilidades de implementación más allá de las limitaciones actuales.
- Creación de la mecánica, contenido y materiales del juego a partir de un proceso de iteración con la propia comunidad y las ideas e intereses de los/las jóvenes.
- Metodología de creación a través del prototipaje permitió ir aprendiendo de la experiencia y mejorar progresivamente las sucesivas versiones del juego.
- Contenido del juego combina presentación ágil de datos concretos sobre drogas, con presentación de situaciones y vivencias de jóvenes que conectan desde la experiencia socioemocional.