

ACTIVIDAD 33

JUEGOS DE ROL Y DE SITUACIÓN

TIPOLOGÍA.

Abordaje de la temática.

EDAD.

Desde los 10 años en adelante.

BREVE DESCRIPCIÓN.

El “cono del aprendizaje” de Conan Dale (Ver guía didáctica) nos muestra como la posibilidad de que el aprendizaje sea más duradero y efectivo es mayor cuando vivenciamos lo que estamos aprendiendo. Los juegos de simulación o juegos de Rol nos permite en cierta forma vivenciar situaciones que posiblemente no las viviríamos en nuestra vida cotidiana, o al menos poniendo la conciencia focalizada en el aspecto sobre el que queremos aprender. Nos permite aproximarnos de manera lúdica a situaciones complejas que sería prácticamente imposibles reproducir exclusivamente con el lenguaje lineal (con una charla, o un escrito). En los juegos de rol o simulación le proponemos al grupo que asuma y vivencie personajes o “roles” diferentes al propio, defiendan sus argumentos, en fin se les propone que “cambien de pellejo” temporalmente.

OBJETIVOS.

- Explorar individual y colectivamente qué es la participación.
- Explorar las decisiones en las que queremos y/o nos dejan participar y en las que no.

DESARROLLO PASO A PASO.

En primer lugar conviene que tengamos perfectamente preparado al menos los siguientes elementos:

Una situación sobre la que queramos provocar reflexión descrita lo más posible.

- **Por ejemplo, un pueblo en el que se tiene que tomar una decisión. Podríamos representar un pleno.**

Personajes que van a formar parte con rasgos definidos así como la postura que presenta frente a la posición dada.

- **Siguiendo el ejemplo anterior: Alcaldía, personas que se dedican al comercio, organizaciones sociales, grupos sociales de diferentes edades y características, etc...**

Para iniciar la actividad se debe presentar la situación a analizar, y el reparto de roles, dejando claro que cada personaje deberá actuar conforme al papel que está jugando. Cada personaje tendrá un tiempo (entre 10 y 15 minutos) para analizar su papel, y preparar sus argumentos.

A continuación deberá darse comienzo a la interpretación de la situación a analizar dando pie a los diferentes “roles” que aparecen.

Mientras nuestro papel debe ser de moderación de la participación y de los debates que se vayan generando. También conviene que vayamos anotando las principales ideas generadas y que nos sirvan para su análisis posterior.

Una vez finalice la dramatización, la actividad debe terminar con una puesta en común sobre

ACTIVIDAD 33

lo vivido, y análisis de los aspectos que han ido saliendo. Conviene extrapolarlo al funcionamiento del centro educativo, quien y como toman las decisiones, tiene el alumnado posibilidad de participar, cómo nos hace sentir esto.

Para la puesta en común final conviene que tengas preparadas una serie de preguntas que pongan el foco donde lo querías llevar.

• Por ejemplo:

¿Quién toma las decisiones en el Ayuntamiento?

¿En base a qué?

¿Cómo nos hace sentir?...

Independientemente de cual sea el resultado.

TEMPORALIZACIÓN.

Mínimo una sesión de 55 min.

MATERIALES.

La situación y los roles descritos.

A TENER EN CUENTA.

En función del tiempo y de los recursos de los que dispongas le puedes proponer al grupo que se caracterice o disfrace del rol que representan.

No es necesaria una persona un rol. También podemos repartir un rol por parejas o grupitos pequeños que deben consensuar cual va a ser sus estrategias, argumentos, etc.

La dramatización conviene no alargarla demasiado sobre todo si ya se comienza a entrar en bucles o a dar argumentos absurdos.

En función de la edad o autonomía puedes dar los roles más o menos definidos.

PARA EVALUAR.

Para evaluar esta actividad deberemos prestar atención tanto a las dramatizaciones como a las conclusiones y procederes en la puesta en común.

