

EL JUEGO DE ROLES COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA EN LA EDUCACIÓN UNIVERSITARIA

Lic. Ángel Javier Balbín Inga
Docente UPeCEN

La época actual exige a la Educación Superior la formación integral de sus estudiantes. Garantizar un egresado profesionalmente competente, que pueda hacer frente al desarrollo vertiginoso de la ciencia y la tecnología, pero además, culturalmente integral, éticamente honesto y responsable, con una concepción político-ideológica acorde con los principios en que se fundamenta nuestra sociedad, exige preparar individuos que sean capaces de formarse asimismo como especialistas durante toda la vida y laborar en equipos multidisciplinares desarrollando habilidades de comunicación.

En la educación superior se ha optado por un modelo de formación por competencias. Si entendemos las competencias como capacidades que integran el manejo de conocimientos y conceptos, manejo de procedimientos y manifestación de actitudes o aspectos afectivo-dinámicos, estamos concibiendo el aprendizaje como la interacción de tres tipos de contenidos:

Conceptuales (Saber o conocer)

Toda competencia supone el conocimiento de hechos, ideas, conceptos, leyes, teorías y principios, que el individuo debe aprender en el desarrollo de actividades significativas. Supone ordenar y entender el mundo en categorías y relaciones que se van construyendo.

Procedimentales (Saber hacer)

Toda competencia supone considerar aquellos contenidos referidos a técnicas, habilidades y destrezas (tanto motoras como intelectuales). Implica, manejar habilidades específicas, estrategias de acción o resolución de problemas con el adecuado empleo de las operaciones intelectuales y la formación de estrategias cognitivas que lleven a la resolución de problemas.

Actitudinales (ser)

Toda competencia supone también la participación del componente afectivo y dinámico de la conducta humana, dentro de este componente están las actitudes, valoraciones y afectos. Las actitudes constituyen una disposición adquirida de aceptación, rechazo o indiferencia, relativamente duradera, favorables a una determinada forma de actuar. Las actitudes guían el aprendizaje específico de los contenidos conceptuales y procedimentales. Lleva a la construcción de valores y disposiciones afectivo actitudinales como producto de un desarrollo moral. Este aspecto también está vinculado con los intereses, las emociones y los afectos en general.

Sin embargo, en este artículo se pretende coadyuvar al desarrollo de las competencias, a través de cierta estrategia metodológica tal como el juego de roles. He aquí una aproximación conceptual a dicha estrategia, esperando que se constituya en un insumo generador de inquietudes en torno al tema.

JUEGO DE ROLES

Esta técnica llamada también "DESEMPEÑO DE PAPELES" consiste en la caracterización de un caso, de un hecho o una situación, haciendo que los participantes representen un papel determinado.

¿PARA QUE SIRVE?

Para representar un caso típico con el objeto de que se tome real, visible, de modo que se comprenda mejor la situación de quién o quienes deben intervenir en ella en la vida real.

Para analizar un tema desde varias perspectivas.

Para incrementar al interés del grupo respecto a situaciones que se presentan haciendo más dinámico su estudio y tratamiento.

Para el análisis de problemas interpersonales y de cambio de actitudes así como para el desarrollo de habilidades en las relaciones humanas.

¿CUALES SON LAS CARACTERÍSTICAS PRINCIPALES DE LA TÉCNICA?

La técnica permite que los participantes comprendan lo más íntimamente posible una situación o una conducta, pidiéndoles "que se pongan en el lugar" de quién la vivió en realidad.

El objetivo no solamente es logrado por los participantes que representan los roles, sino por todos los miembros del grupo, quienes en su calidad de observadores se compenetrarán también con el proceso.

Los participantes que representan los papeles deben identificarse totalmente con sus roles y deben actuar y sentir como lo harían en la situación real. A.R. Solem señala las siguientes características para esta técnica:

- Ubica el problema en un escenario vivo.
- Típicamente trata con problemas que afectan a los participantes mismos.
- Trata los aspectos emocionales y de actitudes en el marco de referencia de la experiencia.
- Enfatiza la importancia de los sentimientos.
- Trata con participantes que está psicológicamente "dentro" de la situación del problema.
- Facilita el compromiso emocional.
- Provee práctica en habilidades interpersonales.
- Provee oportunidad para probar hipótesis e ideas.
- Entrena el control emocional.
- Provee oportunidad para la ejecución de la acción o solución.
- Implica feed-back continuo.

¿COMO SE IMPLEMENTA LA TÉCNICA?

I FASE INICIAL	<ul style="list-style-type: none"> • El coordinador del grupo explica la técnica que se va a emplear. • El grupo elige la situación o problema que se representará y debatirá.
II FASE PREPARATORIA	<ul style="list-style-type: none"> • Se hace un bosquejo del caso a escenificar. • Se invita a algunos miembros del grupo a asumir los papeles relacionados con todos los personajes. • Durante un tiempo breve cada personaje se identifica con su papel. Es conveniente dar en forma escrita los detalles y características de cada personaje (no más de 8 a 10 líneas: edad, profesión, carácter, hábitos, etc). • La representación puede ser libre y espontánea, o ceñirse a libretos preparados
III FASE DE DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> • El diálogo (escenificación) se inicia. • Cada "actor" debe desempeñarse de acuerdo con la mentalidad, sentimientos, hábitos, prejuicios, etc. Del personaje que representa. • Cuando el coordinador considera que el caso ha sido expuesto suficientemente como para iniciar, a partir de lo observado, un diálogo fructífero, se debe dar concluida la representación; esta nunca debe ser muy larga. • Los "actores" expresan sus impresiones sobre el desarrollo de incidencias de la misma. • Luego, los demás participantes deben, asimismo, exponer ordenadamente su opinión sobre el caso escenificado.
IV FASE FINAL	<ul style="list-style-type: none"> • El coordinador del grupo hace un resumen sobre lo tratado. • Obtiene conclusiones válidas con la cooperación de todos los participantes.

COMPETENCIA Y JUEGO DE ROLES

¿Qué puede aportar un juego de rol a los conceptos?

En cuanto a conceptos, la mayor aportación de un Juego de Rol se refiere a la importancia del aprendizaje. Como bien sabemos, la base del aprendizaje se basa en la utilidad práctica que vea el estudiante en aquello que está aprendiendo. Mediante el Juego de Rol podemos convertir en extremadamente significativos aspectos de una materia que no lo eran para el estudiante. Por otro lado, la cantidad de información que durante el juego reciben y procesan los alumnos es increíble, y al estar motivados por el transcurrir de la historia, la asimilan y procesan a una velocidad muy superior a lo que conseguiríamos habitualmente mediante una clase "tradicional".

¿Qué puede aportar un juego de rol a los procedimientos?

En un Juego de Rol se llevan a cabo operaciones de proceso de información casi de forma continuada. Al estar basados principalmente en el diálogo, el trabajo de desarrollo de la comprensión y expresión orales (que tan injustamente obviamos a veces en el aula por falta de tiempo) es constante, ayudando a usar al estudiante todo su potencial en estos campos. Además, el uso continuo de cálculos para averiguar los resultados de las acciones (las tiradas de dado se modifican en muchas ocasiones según varíe la metodología de dichas acciones) puede ayudar a mejorar de forma evidente el empleo del cálculo mental. Asimismo, el alumno tiende a la realización de esquemas, mapas conceptuales a fin de organizar los datos que se le van dando para resolver el entramado de la partida. Busca información, toma notas, las discute con sus compañeros de juego, elaboran esquemas de actuación y los llevan a la práctica. ¿Nos suena de algo todo esto? Pues sí, es exactamente el mismo proceso que se debe realizar cuando les pedimos que hagan un trabajo en grupo. Y todo eso lo hace de forma voluntaria y, además, divirtiéndose. Por otro lado, el incremento de actividad lectora es sustancial. Alumnos que rechazaban la lectura por tediosa o carente de interés, empiezan a buscar libros referentes al tema que están jugando

do, manejan gruesos manuales de hasta 300 o 400 páginas para aprender más sobre los Juegos de Rol, etc.

¿Qué pueden aportar un juego de rol a las actitudes?

Es aquí, quizá, donde el Juego de Rol incide de forma más visible y directa en el estudiante. Mediante la interpretación de alguien ajeno a él, el estudiante desarrolla un mayor grado de empatía, de sociabilidad y de tolerancia. Además, los Juegos de Rol son excelentes para plantear situaciones "comprometidas", como el racismo, el sexismo, etc... Y dejar a los alumnos encontrar soluciones para esos temas a partir de experiencias que no podrían vivir de otro modo. Pero intentemos verlo con algo más de profundidad:

- **La Empatía.** Mediante los Juegos de Rol, el niño puede aprender a "caminar en los zapatos de otro", a meterse en la piel de alguien completamente distinto a sí mismo, y empezar a plantearse que sienten los demás en situaciones que pueden ser ajenas inicialmente, pero que a otras personas les pueden resultar cotidianas. Así, aprende a plantearse si esas palabras que para él no son sino una broma más, pueden doler a alguien en situación distinta a la suya, mediante la interiorización de personajes y la vivencia distante de situaciones comprometidas, sin verse obligado a experimentar dolorosamente esas experiencias.
- **La socialización.** El Juego de Rol potencia la unidad en la diversidad, el apoyo mutuo y la relación en términos de igualdad. Es un juego no competitivo, en el que se necesita del auxilio de los demás miembros del grupo para llevar a cabo tareas que de otro modo resultan imposibles. De esta manera, el niño puede aprender como la cooperación y, en definitiva, la relación con los demás, le llevan a avanzar más allá de lo que podría hacer trabajando sólo.
- **La Tolerancia.** El Juego de rol, al combinar los dos factores anteriores, incita al niño a no rechazar lo que le es extraño por principio, a aceptar la diversidad como parte del mundo que lo rodea, y a

abrazarla como un elemento enriquecedor de sus propias experiencias. El hecho de la colaboración con sus compañeros, de la creación de relaciones de empatía, unido a la presencia posible en estos juegos de elementos ajenos a su entorno habitual, le puede ayudar a reflexionar sobre las ventajas del contacto con seres humanos ajenos a su cultura, raza o creencias.

¿Son los juegos de rol la panacea universal educativa? Ni mucho menos. No pretendo con este breve artículo dar la impresión de que todos los problemas educativos pueden solucionarse sólo con que los alumnos jueguen a rol. Tan solo pretendemos dar una herramienta más, un nuevo enfoque que el educador es libre de usar como considere mejor o de no utilizar en absoluto. Esta proposición solo busca incidir en una visión del Juego de Rol desde una perspectiva educativa. Nada más.

¿Cómo se podrían aplicar los juegos de rol al aula? Aquí lo ideal sería un funcionamiento en talleres, con un número reducido de alumnos (de seis a ocho) y un monitor por taller. Dentro del calendario escolar, estas actividades deberían limitarse a dos o tres veces al mes, a fin de no hastiar o que causen un detrimento del desarrollo de la programación. Otra opción sería, en los centros que ya tengan una dinámica de talleres extraescolares, introducirlos como un taller más, guiado por un equipo pedagógico adecuado. El campo de actuación más directo es el de la Historia y Geografía. No es lo mismo estudiar el funcionamiento del gobierno del Imperio Romano que ser un senador discutiendo la política de invasión de las Galias o el gobierno de las provincias. Y resulta mucho más fácil recordar el nombre de aquella cadena montañosa cuando tienes que cruzarla para llegar a la capital. Recomendamos especialmente el uso de los juegos de rol para el aprendizaje de estas materias. Si nos adentramos en el campo de la Educación Secundaria, cabe decir que con el Juego de Rol se produce una grandísima promoción de la lectura como medio lúdico y recreativo, lo que favorece la creación de hábitos que ayudarán al adolescente a superar muchas de las dificultades que

surgen en sus estudios en esta Etapa. Gran parte de los fracasos escolares que se producen en esta edad son debidos a una deficiente lectura comprensiva, que el alumno no desea mejorar pues los libros le "aburren". Se trata, en la mayoría de casos, de un problema de motivación, y el aspecto lúdico ayuda a superarlos. Además, la necesidad de establecer relaciones conceptuales entre diversos temas a lo largo de las aventuras que vive el personaje, colabora al desarrollo de estructuras de pensamiento más libres, huyendo de la rigidización que se produce con el estudio puramente memorístico. Otro aspecto que ayuda a desarrollar el juego de Rol en esta etapa es el de la riqueza expresiva. Enfrentado a la necesidad de detallar sus acciones lo más minuciosamente posible, y combinado con la incentivación de la lectura como fuente de placer y conocimientos, el adolescente mejora de forma patente su capacidad de expresión y riqueza de vocabulario, otro de los grandes déficits que suelen provocar lo que ya conocemos como fracaso escolar.

REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS

- Gunilla Jonsson; Michael Petersén, Nils Gulliksson (1996). Kult, The Roleplaying Game: 2nd Edition (2a edición Metropolis Ltd..
- Esteva Boronat Mercedes (2001). El juego en la edad preescolar.
- Andreu Martín Farrero (2002) El Diablo en el juego de rol Editorial Luis Vives (Edelvives), 1ª ed. Octubre de 2002, 4ª imp. Septiembre de 2008
- WINNICOTT, D. (1982): Realidad y juego. Barcelona. Gedisa,



Trabajo en Equipo