



UNIVERSITAT DE
BARCELONA

“REV” Juegos de Rol En Vivo, como metodología innovadora.

Trabajo Final de Grado de Pedagogía

Autora: María Isabel Rubio Asensio

Tutora: Dra. Emma Quiles-Fernández

Curso: 2018/2019

Índice

Agradecimientos	2
Resumen.....	3
1. Introducción y justificación	5
2. Propósitos del estudio	13
3. Marco teórico	14
3.1 Contextualización y taxonomía.....	14
3.2 Fases de la creación y desarrollo.....	15
3.3 Relevancia en la sociedad	17
3.4 Perspectiva educativa	18
3.5 Aprendizaje cooperativo	19
4. Metodología.....	20
4.1 Triangulación de datos.	23
5. Resultados y discusión.....	24
6. Conclusiones y resonancia.....	32
Leyenda de gráficos	37
Bibliografía	38
Anexos	41

Agradecimientos

En primer lugar, quiero agradecerle a mi tutora Emma Quiles-Fernández, todo el acompañamiento, energía, confianza y apoyo que ha depositado en mí, ya que siempre ha estado dispuesta a dedicarme su tiempo y a proporcionarme consejos cruciales para el desarrollo de este trabajo.

También me gustaría agradecerles la colaboración y ayuda a los diferentes autores; Mario Grande de Prado, Pedro José Ramos, Raúl García, Marina Rondón y Antonio José Moreno, pues sin sus aportaciones este trabajo no hubiese sido posible.

Por otro lado, en la misma línea también a todos aquellos docentes de los diferentes centros de educación secundaria de Barcelona que han colaborado aportando respuestas con datos sumamente relevantes para este proyecto.

Y finalmente pero no menos importante a mi pareja, mis padres y mis amigas ya que han sido un pilar de apoyo fundamental.

A todos ellos, gracias.

Resumen

La innovación educativa se ha vuelto uno de los retos más importantes del S.XXI, puesto que, aunque como sociedad evolucionamos constantemente, parece ser que los espacios educativos y la forma de transmitir los conocimientos permanece estática en el tiempo. Es aquí donde se les plantea a los educadores un nuevo desafío, cuya respuesta han encontrado en metodologías innovadoras. Entre ellas se encuentran los Juegos de Rol en Vivo, que, aunque apareció en España en la década de los 80 como una alternativa de entretenimiento, ha conseguido trasladarse a contextos educativos debido a los múltiples beneficios que presenta.

Así pues, me dispongo a analizar la presencia de dicha metodología en los centros de educación secundaria de Barcelona. Para ello, además de aportar referentes bibliográficos, he estudiado la percepción de diversos docentes y autores expertos en la materia a partir de un formulario y diferentes entrevistas en profundidad.

Todo ello me ha permitido obtener datos de carácter cuantitativo y cualitativo, los cuales me han facilitado su posterior reflexión sobre que barreras y elementos provocan su poca visibilidad en espacios educativos y que efectos pueden evocar en el alumnado en el caso de aplicarse como un recurso más en el aula.

Palabras clave: Metodología, innovación educativa, juego educativo.

Resum

La innovació educativa s'ha tornat un dels reptes més importants del S.XXI, ja que, encara que com a societat evolucionem constantment, sembla que els espais educatius i la forma de transmetre els coneixements roman estàtica en el temps. És aquí on se'ls planteja als educadors un nou desafiament, la resposta del qual han trobat en metodologies innovadores. Entre elles es troben els Jocs de Rol en Viu, que, encara que va aparèixer a Espanya en la dècada dels 80 com una alternativa d'entreteniment, ha aconseguit traslladar-se a contextos educatius a causa dels múltiples beneficis que presenta.

Així doncs, em dispo a analitzar la presència d'aquesta metodologia en els centres d'educació secundària de Barcelona. Per a això, a més d'aportar referents bibliogràfics, he estudiat la percepció de diversos docents i autors experts en la matèria a partir d'un formulari i diferents entrevistes en profunditat.

Tot això m'ha permès obtenir dades de caràcter quantitatiu i qualitatiu, els quals m'han facilitat la seva posterior reflexió sobre que barreres i elements provoquen la seva poca visibilitat en espais educatius i que efectes poden evocar en l'alumnat en el cas d'aplicar-se com un recurs més a l'aula.

Paraules clau: Metodologia, innovació educativa, joc educatiu.

Summary

Educational innovation has become one of the most important challenges of the 21st century, even though our society is constantly evolving, it seems that educational spaces and the way of transmitting knowledge remain static over time. It's here that educators are presented with a new challenge, whose response they've found on innovative methodologies. Among them are the Live Role Games, although it appeared in Spain at 80s as an entertainment alternative, these ones have been managed to apply to educational contexts due to its multiple benefits.

Therefore, I am going to analyze the presence of this methodology in the secondary education centers of Barcelona. In addition to contributing bibliographical references, I have studied the perception of various teachers and expert authors in the subject from using a form and also different in-depth interviews.

All this has allowed me to obtain quantitative and qualitative data, which have facilitated my later reflection on what barriers and elements cause their low visibility in the educational context and what effects they can evoke in the students, in case of being applied as one more resource in the classroom.

Keywords: Methodology, educational innovation, educational game.

1. Introducción y justificación

En el presente trabajo final de grado pretendo investigar sobre el uso de la metodología “REV” Rol En Vivo, en distintos centros educativos de educación secundaria situados en Barcelona. Todo ello, con el propósito de extraer un diagnóstico que a modo conclusivo determine las barreras y posibilidades de su aplicación. Además, al mismo tiempo, esto permitirá que los centros tengan conocimiento sobre lo que esta metodología les puede proporcionar y que dificultades que pueden encontrar previamente a su aplicación. Ya que así les será más fácil, tener una perspectiva global que les permita analizar y actuar superando dichas barreras.

Puesto que cabe tener en cuenta que, el Rol En Vivo, se percibe como una actividad de ocio y no como una posible herramienta educativa. Sin embargo, con la actual tendencia a la aplicación de otras metodologías como la “Gamificación”, se está comenzando a introducir levemente en las aulas.

Así pues, para conocer su aplicación, así como aquellos factores que pueden estar dificultando o favoreciendo su puesta en marcha. Este estudio tendrá en cuenta elementos institucionales, económicos, sociales y políticos.

Para ello, he llevado a cabo un análisis sobre el marco teórico de dicha metodología y posteriormente un estudio cuantitativo y cualitativo a partir de una encuesta a diferentes docentes de diversos centros y algunas entrevistas con autores expertos en la temática. Ya que esto, permite cruzar datos y realizar un análisis comparativo de las diferentes perspectivas y opiniones.

Ahora bien, los juegos de rol vivo pueden llegar a ser una metodología transformadora dentro del ámbito educativo formal, pero su popularidad en entornos de ocio ha relegado el trabajo con los mismos en espacios de educación no formal. Bajo esta premisa, en el presente estudio exploro los juegos de rol en vivo como una herramienta didáctica que recupera los referentes teóricos, las investigaciones prácticas y un conjunto de cualidades educativas que vertebran a esta metodología innovadora.

Además, me interesa conocer a partir de datos, de qué forma los docentes trabajan esta metodología en los diversos centros de educación secundaria de Barcelona. Y de manera paralela a todo ello, qué opinan los diferentes expertos en la temática.

Así, una de mis principales motivaciones es aplicar todos los conocimientos que he podido adquirir a lo largo del grado, para transformar la educación pasando de una metodología en su gran mayoría tradicional, a estrategias innovadoras que fomenten un aprendizaje significativo. Pues en relación a los métodos utilizados en la mayoría de los centros, he podido vivenciar como a lo largo de mi recorrido académico, en las aulas, aún sigue presente el modelo tradicional.

Inspirada en las aportaciones de Bencomo y Fonseca (2011) este tipo de escuelas basan el proceso educativo en la transmisión del conocimiento donde el papel protagónico recae sobre el docente y los contenidos se trabajan fundamentalmente de manera memorística. (p.82). De cualquier modo, desde mi perspectiva personal la educación basada en metodologías tradicionales tiene un grave perjuicio en el desarrollo del pensamiento crítico, pues como consecuencia los comportamientos que se derivan de ello son los de imitación y repetición de los contenidos trabajados. Por lo tanto, no permite que el alumno desarrolle de igual modo otras habilidades, como la resolutiva de problemas o la creatividad.

Otro aspecto que cabe tener presente, es la actual estructura del currículum y la autonomía que presentan los centros tal como se indica en el artículo citado de Modalidades de Autonomía de los Centros. De hecho, en un estudio de la OCDE “Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económico” del año 2015, nos muestra el índice de autonomía escolar, donde se exponen los porcentajes de responsabilidad que ocupan los centros. De manera que, mientras que la media de la OCDE es de 71%, España obtiene un 57%.

Dicho estudio muestra también el modo en que la determinación del currículum donde no hay autonomía alguna para los centros. No obstante, en la elección de métodos didácticos se obtiene autonomía plena, aunque en los criterios para agrupar a los alumnos en actividades de aprendizaje obligatorios y en la definición de criterios de evaluación interna de los alumnos, la autonomía es restringida. Sin embargo, los centros educativos sí que poseen autonomía para elegir los métodos didácticos que emplearan en los procesos de enseñanza-aprendizaje.

Por otro lado, al revisar la legislación educativa vigente, he observado que la estructura del currículum influye en la configuración y manera de realizar las distintas materias. De hecho, la Llei Catalana d’Educació sostiene en el decreto 187/2015 del 15 de agosto que:

“Para contribuir a la consecución de las competencias clave, el currículum de la educación secundaria obligatoria recoge el conjunto de competencias básicas de las materias agrupadas por ámbitos de conocimiento, contenidos, métodos pedagógicos y criterios de evaluación de esta etapa” (art.7).

De hecho, en el artículo 11 y 12 precede exponiendo el listado de materias de los tres primeros cursos y seguidamente las que enmarcan el último curso de la educación secundaria obligatoria. Pues como se aprecia, las materias se asocian por ámbitos de conocimiento, lo cual facilita su concepción desde una perspectiva fraccionada y no por el contrario, globalizada de todas las áreas. A esto, también es necesario sumar, el hecho de como los centros sitúan cada una de las materias en el calendario escolar, y a su vez, como estas tienen horarios y rutinas fijas y estandarizadas. Por ello, a los docentes, les puede resultar algo complicado pensar en la inclusión de metodologías y estrategias educativas en las que se dé un proceso de enseñanza- aprendizaje de manera interdisciplinar. Pues, el tiempo y la estructura puede generar barreras en una organización alternativa.

Sin embargo, aunque pueda ser a priori un reto romper con estas estructuras, el artículo no impide que estas se den de otro modo. Simplemente da a conocer que ciertos contenidos se enmarcan en materias y que estos deben de ser los mínimos a asimilar en el transcurso de este periodo educativo. Por lo tanto, los centros sí podrían disponer de otras alternativas siempre y cuando aquellos contenidos establecidos en la legislación que lo regula sean cumplidos. De hecho, ante esto me iluminan las palabras de Perera (2009) ya que argumenta:

“La necesidad de una educación interdisciplinaria, cuyo carácter es fundamentalmente formativo y desarrollador. La cuestión no se reduce solamente a proporcionar conocimientos, sino que se trata de la formación de nuevos valores, hábitos y formas de actuación.” (p.44)

Es decir, debemos percibir el objetivo de la educación no simplemente como la asimilación de contenidos, sino también como parte del desarrollo integral del alumnado. De manera que si en vez de trabajar las distintas disciplinas de manera aislada, logramos dar un paso más allá en la educación y proporcionar a los alumnos las herramientas necesarias, las posibilidades de transformar la educación se multiplican. Para ello, es necesario que estemos predispuestos a adquirir nuevos pensamientos a partir de las

diferentes perspectivas que una educación de este tipo nos puede otorgar. Ya que, es necesario saber interrelacionar los elementos para encontrarles así significado y utilidad.

De hecho, íbid (2009) también añade:

“La objetividad de la interdisciplinariedad y de las relaciones interdisciplinarias constituyen una exigencia y una necesidad, en tanto han de reflejar y concretar en el proceso de enseñanza-aprendizaje la propia realidad objetiva, altamente cambiante y compleja.”(p.44)

Pues como nos indica, es necesario que en los entornos educativos queden reflejados los elementos propios del contexto en el que se encuentra. Pues la educación, aun formando parte de la sociedad y de la vida de las y los ciudadanos, tiende a avanzar a un ritmo diverso, generando a veces una sensación estática, como de quiebre con lo que social y culturalmente consideramos “tiempo real”. De hecho Bauman (2010) nos introduce el concepto de “Modernidad líquida” en el cual nos plasma como “La vida en una sociedad moderna líquida no puede detenerse” (p.4) Pues las instituciones sólidas que conformaban nuestra sociedad se han desvanecido, quedando en un tiempo pasado. El ritmo y cambios constantes han provocado una sociedad mucho más dinámica y dispuesta a cambios constantes.

Por lo tanto, teniendo en cuenta todo lo anteriormente mencionado, resulta necesario comprender la necesidad de establecer nuevos métodos de enseñanza que se adapten más a la estructura y forma social en la que habitamos y a su vez, buscar nuevas herramientas que permitan y condicionen espacios y estructuras que faciliten este tipo de dinámicas.

A nivel social, uno de los aspectos que continúa incorporándose en los planes y programas docentes es la competencia creativa. Necesitamos estimular la creatividad de nuestros estudiantes y de los equipos docentes que los acompañan. Parte de dicha estimulación y capacitación tiene que ver con el método pedagógico por el que se opta en los centros educativos. Robinson (2006) nos interpela al comentar que:

“Los niños arriesgan, improvisan, no tienen miedo a equivocarse; y no es que equivocarse sea igual a creatividad, pero sí está claro que no puedes innovar si no estás dispuesto a equivocarte, y los adultos penalizamos el error, lo estigmatizamos en la escuela y en la educación, y así es como los niños se alejan de sus capacidades creativas.”
(min: 05:11)

Así pues, todo esto, es debido a que los alumnos trabajan habitualmente bajo unos parámetros definidos de corrección. De modo que, se sienten limitados, puesto que, como resultado, tienen miedo e inseguridad de si aquello que están realizando tendrá una determinada calificación.

De igual modo, *ibíd.* (2006) también puntualizó como “los sistemas educativos surgieron para cubrir las necesidades de la industrialización” (min: 10:47). Esto quiere decir, por lo tanto, que estamos estructurando todo el currículum en cuanto a su contenido y estructura en base a elementos de carácter profesionalizador. De esta manera, por lo tanto, podemos estar limitando las posibilidades individuales de cada alumno a descubrir su talento creativo y en consecuencia al desarrollo de habilidades. Pues esto se refleja en los estigmas que tienen las diferentes profesiones en nuestra sociedad. Es decir, algunas como derecho o medicina cobran un estatus distinto que por ejemplo las de artes.

En síntesis, podemos condensar lo dicho hasta aquí, teniendo en cuenta que es responsabilidad de todos generar climas apropiados que fomenten la interacción y motivación del alumnado. Inspirada en las palabras de Rinaudo (2014) no aprendemos ni somos creativos de manera aislada o solitaria, sino que desarrollamos todo ello a partir de las interacciones (p. 121). Por lo tanto, involucrar al alumnado en los procesos de enseñanza aprendizaje, potenciando su creatividad y teniendo en cuenta las materias de manera interdisciplinar, nos lleva a una mayor comprensión de los saberes curriculares, así como a un aumento en el desarrollo personal.

Deseo subrayar que otro de los propósitos de implementar metodologías como en este caso REV “Rol En Vivo”, la cual a su vez se basa en la gamificación y, por lo tanto, tiene en cuenta los elementos propios de los juegos para entornos no propiamente de ocio. Es potenciar la motivación intrínseca del alumnado. Según González (2005) existen tres tipos de motivación.

Conducta intrínsecamente motivada: Se ejecuta por ella misma y, por lo tanto, al sentimiento satisfactorio que produce realizar una determinada acción o conducta. Se manifiesta en el sujeto como curiosidad e interés lo cual al mismo tiempo fomenta su implicación aun en ausencia de refuerzos externos.

Extrínsecamente motivada: Ejecución de acciones a causa de la posterior obtención de un premio o evasión de un castigo. Es decir, está regulada externamente y se sitúan más allá del propio sujeto o actividad

Desmotivación: ausencia de cualquiera de las anteriores. Por lo tanto, el alumno carece de intencionalidad y se siente desilusionado con las actividades académicas. (p. 23)

Así pues, el fracaso escolar viene dado en gran medida por una ausencia de motivación intrínseca, ya que encontrar valor y significado a lo que realizamos nos da energías para continuar. Sin embargo, si solo quedan los refuerzos externos como las calificaciones o recompensas/ castigos, el desinterés llegará más prematuramente. De hecho es importante potenciar ambas, pues tal como indica un estudio de los autores Martín, Martín y Trevilla (2009) ambos tipos están interrelacionados y se refuerzan mutuamente, por lo tanto, si los alumnos carecen de motivación intrínseca es difícil que se pueda incidir desde la extrínseca.

Por ello, considero sumamente importante dotar al alumnado de elementos que fomenten su motivación intrínseca para condicionar que la escuela sea un entorno divertido en el que aprender. Así pues, considero que puede ser favorable otorgarles cierta autonomía para que desarrollen temas de interés que provoquen una persistencia en la consecución de logros y metas propiamente impuestos. Y que, además, se lleven a cabo mediante metodologías dinámicas y estimulantes, como por ejemplo el teatro cuya aplicación se lleva a cabo desde hace años en muchas escuelas. De hecho, representa una mínima parte del currículum en España. Estando presente en educación secundaria en la asignatura de lengua y literatura. Por lo tanto, no es un recurso didáctico al que se le esté otorgando importancia y por ello dedicando demasiadas horas lectivas. Se podría objetar, que sin embargo los juegos de rol y el teatro están muy vinculados y en favor a este, los contenidos académicos pueden ser más fácilmente integrados. Cabe puntualizar que, los juegos de rol implican una improvisación continua a diferencia del teatro que parte de un guion. Sin embargo, en ambos casos es necesario empatizar con el personaje que se intenta representar y por lo tanto vincularlo a tu yo personal. Otro aspecto que se trabaja es la memoria, de manera que en el teatro explícitamente se han de conocer profundamente las líneas del guion, y en los juegos de rol en vivo es sumamente imprescindible recordar todos los detalles e información que los demás jugadores proporcionan. Ya que, mientras en la dramatización se puede recurrir al texto que conforma la obra, en el rol es muy importante tener en constancia todas y cada una de las interacciones e intervenciones. Pich (2017) subraya algunos de los múltiples beneficios educativos del teatro:

“[...] El reto de interpretar un rol, entrar en un personaje, hablar en público, aprender un papel, sintetizar una idea, trabajar en equipo, superar los miedos y los errores. El teatro ayuda a los niños y niñas a crecer, a confiar en sí mismos (y, sobre todo, en los demás), a ser empáticos, a ayudarse, y a colaborar con sus compañeros y compañeras para conseguir un objetivo común” (p.21)

Y estos a su vez, son aplicables a la metodología REV “Rol En Vivo”, ya que en ellas como se ha mencionado, se interpreta un personaje, se trabaja de manera cooperativa, entre otros. De modo que, el juego de rol en vivo, resulta una propuesta muy similar al teatro pero que cubre aquellos vacíos que este no es capaz. Pues permite al alumnado desarrollar su capacidad de creatividad y expresión oral y corporal mientras trabaja una o varias asignaturas. Y fomenta su motivación intrínseca, ya que no incurren tantos elementos externos.

Además, otorga al alumnado la oportunidad de asumir mayor autonomía, compromiso, aceptación, autoestima, mejora de habilidades sociales y transferencia de los conocimientos teóricos a una práctica mucho más recreativa, pues contiene elementos propios de los juegos. Sin olvidar que cabe tener en cuenta el contexto y las aficiones de los jóvenes, por tal de intentar vincularlas en la educación y dar una imagen más atractiva de esta.

Y es que no es un tema aislado en el ámbito educativo ni novedoso, pues tenemos ejemplos reales de su aplicación en Europa que están funcionando muy bien. Concretamente en una escuela internado de Dinamarca llamada “Osterskov Efterskole” utilizan como base de enseñanza-aprendizaje la metodología REV “Rol En Vivo”. La estructura que llevan a cabo es cambiar cada semana de temática e impartir las clases a través de la historia de un juego. Según un pequeño video documental de “AJ + A School for Larping” depositado en la propia página web de la escuela, algunos alumnos afirman lo siguiente:

“Askil Ryan- “Enseñar a través de verdaderas experiencias en vez de solo leerlas. Tratando de ver a través de los ojos de alguien más. Esto es especialmente relevante en temas de historia. Al hacerlo más divertido realmente lo vas a recordar.” (min. 0:27)

“Misja Lauridsen- “Tuvimos una semana sobre Roma y tuvimos que construir acueductos. Y no me había dado cuenta que estaba practicando matemáticas. Fue tan

entretenido que no me di cuenta. Eso me hizo disfrutar de las matemáticas como nunca en mi vida.” (min. 0:39)

Desde mi punto de vista, es necesario rescatar las voces de estos estudiantes, dado que muestran un reflejo auténtico del funcionamiento y de las motivaciones que en ellos provocan al mismo tiempo que permite apreciar los resultados que ellos mismos están vivenciando en sus procesos de aprendizaje. Por lo tanto, son una muestra del gran impacto que tienen en entornos educativos.

De hecho, según el director de esta escuela Mads Lunau, con esta metodología los alumnos necesitan interactuar constantemente, además de que mejora su motivación y fomenta el desarrollo de habilidades de aprendizaje. El impacto en los alumnos resulta ser muy positivo, y desde el propio centro argumentan los beneficios que suponen su implementación. Por lo tanto, si conocemos estos factores favorables para el alumnado y tenemos referencias en Europa que avalan su buen funcionamiento, considero que es interesante indagar sobre ello y conocer como ya mencioné, que barreras y mitos dificultan la implementación de metodologías innovadoras como estas (1:13).

2. Propósitos del estudio

Previamente al desarrollo del presente estudio, me he cuestionado una serie de preguntas que me han permitido establecer el propósito general que presentaré a continuación, y los diferentes objetivos específicos. Así pues, como propósito general, pretendo: **Explorar, comprender y profundizar las potencialidades educativas de la metodología de juegos de rol en vivo a fin de analizar su papel en las escuelas de Educación Secundaria Obligatoria en Barcelona.**

Ahora bien, en lo que concierne a los específicos, los cuales me han ayudado a conducir la presente investigación:

- Explorar, comprender e indagar los referentes teóricos en los que se enmarcan los juegos de rol en vivo.
- Identificar los beneficios educativos y sociales de los juegos de rol en vivo en los centros de Educación Secundaria de Barcelona.
- Discriminar las posibilidades y barreras que los docentes encuentran en sus centros para la puesta en marcha de la metodología REV “Rol En Vivo”.
- Descubrir la opinión de docentes y autores sobre el grado de aceptación de los juegos de rol tanto en el alumnado de Educación Secundaria Obligatoria como en los equipos docentes que trabajan en dicha etapa de la escolarización.
- Realizar un estudio comparado de las diferentes aportaciones.

3. Marco teórico

3.1 Contextualización y taxonomía

En lo siguiente, voy a examinar qué quiere decir juegos de rol, de dónde proviene y en qué consiste. Pues partir del concepto y sus antecedentes hará más viable su posterior comprensión y análisis.

Desde los inicios me han interesado los estudios de Cabrero (2010), donde da a conocer un recorrido histórico vinculado a los juegos de rol. Según narra el autor, se originaron en 1975, en Estados Unidos, de la mano del juego Dungeons & Dragons. No obstante, su llegada a España no fue hasta 1985. De los cuales existen multitud de géneros, aunque los que más predominan son los fantásticos, seguidos de los de terror, ciencia ficción, históricos y humor.

Roda (2010) establece una clasificación desde una perspectiva pedagógica en la que indica cuatro tipos: básica, de manuales, de ambientaciones y de género. Aunque concreta que un juego no tiene por qué estar encasillado en una solo, sino que puede pertenecer a más de una al mismo tiempo (p. 193).

De este modo, la clasificación básica hace referencia a de qué manera el juego genera espacios para la comunicación entre los participantes.

- a. Rol de mesa: Interacción mayormente verbal, con apoyo de otros materiales como, tableros, dados, miniaturas, mapas, entre otros.
- b. Rol en vivo: Interacción física que requiere movimiento y desplazamiento del cuerpo.
- c. Videojuegos de rol: Necesidad de recursos como hardware y software y de supervisión de los contenidos de estos.
- d. Rol escrito: Basado en la co-escritura.

Siguiendo con la clasificación, nos habla de los manuales, en el que se argumenta que dependiendo del tipo de juego y su temática, el reglamento y guía será distinto. Todo juego consta de reglas y límites. En el caso del rol en vivo, existe un manual que acompaña toda la dinámica y que sirve como guía para el desarrollo de personajes e historia.

Continuando con esta clasificación, encontramos las ambientaciones, las cuales hacen referencia a la relación que mantienen las historias de las partidas con el mundo real.

- a) Mundo real: Utilizar situación verídica del pasado, presente o futuro sin realizar alteraciones.
- b) Mundos reales alterados: Basarse en acontecimientos reales, pero introduciendo alteraciones como por ejemplo elementos fantásticos.
- c) Mundos de ficción inventados en obras previas: Historias ficticias creadas por un autor concreto.
- d) Mundos de ficción: Historias ficticias creadas para y por los propios usuarios del juego.

Finalmente, Roda (2010) habla de género narrativo utilizado. En este caso, propone basarse en literatura, cine o uno propio. En todo caso, todo dependerá de la finalidad pedagógica que establezca el docente. Sin embargo, opino que puede ser buena opción tener en cuenta los intereses actuales del alumnado.

3.2 Fases de la creación y desarrollo

Una vez contextualizada y presentada la terminología y tipología entorno a los juegos de rol es interesante apreciar cómo se desenvuelve en específico el rol en vivo, es decir, de que partes consta, y cuál es la mecánica de juego que utiliza teniendo en cuenta elementos pedagógicos. Maté (2017) indica que “a la hora de aplicar los juegos de rol en clase, debemos seguir un proceso similar al que seguiríamos con cualquier herramienta, técnica o recurso educativo.” Y es que, si la finalidad es educativa, el objetivo principal y el foco ha de estar en su potencialidad en cuanto al proceso de enseñanza y aprendizaje. Aunque este esté acompañado de un entorno más lúdico del que estamos acostumbrados. Maté elabora tres fases (p. 26):

- a) Preparación: El docente ha de tener en cuenta por un lado el dominio del funcionamiento del juego que trasladara a sus alumnos y por otro que objetivos y contenidos quiere trabajar. Además de ello, debe de prever los recursos necesarios para su aplicación.
- b) Aplicación: Exponer de manera clara y concisa en que consiste un juego de rol en vivo y en concreto como va a ser el funcionamiento del que llevaremos a cabo en el aula. De este modo, daremos paso a todas las dinámicas planificadas.

c) Síntesis: Permitirá una posterior reflexión y evaluación de todo el proceso.

Ahora bien, teniendo en cuenta las aportaciones de Magaña (2014), me gustaría concretar un poco más qué elementos intervienen y son imprescindibles en cada fase del diseño didáctico.

Así pues, en la fase de preparación es necesario elaborar una experiencia que permita a los alumnos alcanzar metas asequibles y evaluables. Por ello, a su vez, mientras se preparan los objetivos será importante pensar que técnicas de evaluación van a permitir valorar el proceso de aprendizaje.

Otro aspecto importante es la duración de las sesiones, no hay un mínimo ni máximo establecido, pero sin embargo sí que es fundamental no tender a la monotonía, preparando sesiones demasiado semejantes entre ellas o aburridas. Dado que, considero que con esto lograremos el efecto contrario a lo pretendido y provocaremos comportamientos disruptivos y desmotivación. Respecto a este tema, también es imprescindible tener en cuenta, el cálculo de la duración de las mecánicas y dinámicas del juego. Pues si se estructuran y organizan incorrectamente, podría llegar a generar presión para completar las tareas a tiempo o que haya muchos espacios vacíos. Es necesario marcar un ritmo, pero de manera coherente en torno a la tipología y edades del alumnado con la que llevaremos a cabo las actividades.

Ahora bien, para fomentar la participación debemos pensar en cómo conseguiremos crear una historia y dinámica que involucre a todo el grupo de alumnos. Para ello, se tendrá en cuenta las características individuales de cada alumno, dándoles valor e igualdad de posibilidades.

El autor también comenta que a los docentes les suele preocupar la estética de la actividad, para ello aconseja que en su preparación se tengan en cuenta la presencia de colores, formas y texturas llamativas para captar la atención. Introducir elementos que motiven sentimientos y que de esta manera les condicione a interactuar con ellos. Y, por último, que las reglas, una parte que a mi parecer es muy peligrosa dado que de ser demasiado extensas pueden provocar desinterés, propone que sean visuales para que su comprensión sea más rápida y fácil.

Con el propósito concretar y profundizar en este sentido, he tomado como referente, un manual de rol titulado “Ryuutama: Juego de rol de fantasía natural” Atsuhiro (2007).

Pues gran parte de los juegos de rol presentan una estructura común, así que de manera esquemática y a modo de guía orientativa, he puntualizado los posibles elementos a tener en cuenta para su diseño. Sin embargo, cabe tener presente que no es una estructura estricta, sino una idea que puede orientar al docente. Así pues, en el (anexo 1) se pueden ver los consejos y pasos para su diseño.

3.3 Relevancia en la sociedad

La llegada de la era digital ha conllevado modificaciones en el despliegue educativo de esta metodología. Si bien en sus inicios se planteaba como un acontecimiento analógico en el que tan solo era necesario un bloc de notas, un conjunto de tableros y dados y, en algunos casos, miniaturas, actualmente es un grupo minoritario el que practica juegos de rol en vivo. La creatividad, capacidad interpretativa e imaginación eran las claves del desarrollo del juego pero la llegada de las Tecnologías de la Información y Comunicación han traído consigo un nuevo modo de relacionarse con la metodología: los videojuegos. El MMORPG, Videojuego de rol multijugador masivo en línea, se hace presente en nuestra narrativa social a través de hardwares como ordenadores y consolas. Como consecuencia de ello, la AEVI “Asociación Española de Videojuegos” lanzó en 2017 un estudio sobre el impacto de este y su evolución en nuestro país. Los resultados dan cuenta de un aumento exponencial en la facturación de estos equipos. De hecho, de 2016 a 2017, hubo un aumento del 16,9% llevando a las consolas y ordenadores a la primera opción de consumo audiovisual (superando en facturación conjunta a la industria del cine y de la música).

De hecho, otro aspecto, que refleja el estudio es que un 44% de la población nacional juega a videojuegos. Siendo de 25 a 34 años la edad más denotada con un 15%, seguido de la franja de edad de 15 a 24 con un 11%. No obstante, es una opción de entretenimiento en la que cada vez abundan los más jóvenes. Y, por último, pero no menos importante, otro dato a tener en cuenta es que la mayoría de las personas prefieren jugar online interactuando con otros jugadores. De manera que, con todo esto se puede apreciar que los videojuegos están muy presentes en el día a día de las personas, de hecho, se destina una media de 6,6 horas semanales (AEVI). Así pues, es necesario que se ofrezcan alternativas que permitan invertir tiempo en actividades que propiamente se realizan cada vez con menos frecuencia, como es el caso de la interacción con el entorno. De hecho, como se ha podido apreciar en los datos, los jugadores prefieren aquellos juegos que les permiten interactuar con otras personas. Por lo tanto, esto nos demuestra que persiste

nuestra característica más ancestral, la cual es ser seres sociables. No obstante, hemos cambiado el modo en el que lo hacemos. Sin embargo, no se debe dar un abuso de esto en edades tempranas, pues concretamente en la etapa de la adolescencia, es imprescindible que se den relaciones interpersonales para el desarrollo de habilidades sociales.

Existen algunas plataformas digitales, tales como Classcraft, que guían el transcurso del proceso de enseñanza aprendizaje como si de un juego de rol se tratase. Sin embargo, estas se limitan a ser un reflejo de la interacción del alumnado. Contrariamente a lo que se pretende con los juegos de rol en vivo donde esta interacción y manera de trabajar no es simplemente una forma de evidenciar lo que se lleva a cabo sino también es parte de todo el transcurso y desarrollo de la acción.

3.4 Perspectiva educativa

Como argumenté inicialmente, la educación tiende a ser en su gran mayoría de carácter tradicional. Abella y Grande de Prado (2010), citando a Ortiz (1999), muestran algunas de las diferencias que puede haber entre una escuela tradicional y los juegos de rol. En la escuela tradicional los contenidos curriculares “son fraccionados, se basa en la imitación y copia de conocimientos, es rígida y autoritaria, las lecturas son obligadas, se da baja comunicación, se fomenta la competitividad, es individualista y los valores que se trasladan son teóricos” (p. 62). Sin embargo, cuando se trata de rol, indican que existe una intrínseca en la que “los conocimientos son globalizados, fomenta la creatividad y construcción de nuevos significados, se da auto organización del conocimiento e investigación [...] y los valores que se trasladan son los vividos, como por ejemplo la empatía.” (p.62). Como se puede observar, ya no hablamos únicamente de una diferencia significativa, sino que además estas son positivas para el aprendizaje del alumnado. Pues vemos como el centro deja de ser el docente para pasar al grupo de alumnos de manera colectiva, además la comunicación pasa a ser bidireccional con lo cual el proceso de enseñanza y aprendizaje puede resultar mucho más enriquecedor.

De La Calle, Medina y Ortiz de Urbina (2010), señalan como beneficio la “posibilidad del desarrollo de habilidades interpersonales, resolución de conflictos, reducción de la ansiedad, estímulo de la asunción de riesgos, mejora de la motivación y aceleración del aprendizaje”(p.285). En este sentido, me resuenan las palabras de Grande de Prado y Abella (2010) citando a Giménez (2003) en tanto que los juegos de rol en vivo permiten

una “mejora del cálculo mental, promoción de la lectura como medio lúdico y recreativo, desarrollo de empatía y tolerancia, riqueza en vocabulario y mayor socialización “(p.61).

Revisitar a este conjunto de autores me permite ahora preguntarme por los modos en los que el uso de REV “Rol En Vivo” en el aula posibilita una modificación en la tendencia más tradicional que todavía se da en algunas escuelas. Una modificación que comporta, según Ortiz de Urbina, Medina y De la Calle (2010) múltiples beneficios para el alumnado. Y es que, cambiar el sistema metodológico tradicional puede dotar de mayor autonomía y a su vez no solamente otorgar una formación teórica, sino autoconocimiento y desarrollo de habilidades y actitudes. Lo que puede provocar, que los alumnos no tengan únicamente un aprendizaje más significativo en el aula, sino que además estén mejorando capacidades, cuyas consecuencias podrían afectar positivamente en sus futuros profesionales y personales.

Desde la perspectiva del docente, los juegos de rol en vivo poseen un valor educativo notorio ya que como indica Brell (2006) estos nos ayudan a “analizar situaciones y comportamientos, comprender los motivos y detectar aspiraciones o maneras de ser” (p. 109). Respecto a esto, cabe decir que, habitualmente los alumnos pueden transmitir más de manera indirecta, es decir, podemos descubrir más fácilmente diferentes aspectos a través de sus acciones que de sus propias palabras, pues no siempre verbalizan lo que sienten o piensan. Este tipo de acciones nos pueden dar más pistas sobre sus necesidades e intereses, así como ayudarnos a conocer qué medidas adaptativas del currículum se pueden generar para trabajar las individualidades de cada uno de ellos.

3.5 Aprendizaje cooperativo

Los juegos de rol en vivo es una metodología basada en el trabajo en equipo y en la interacción con el resto de componentes activos en la dinámica. Dependiendo de la estructura y de la gestión de los contenidos, los alumnos deben investigar para conducir una historia, que no solo será gestionada por ellos mismos, sino que también serán partícipes de su creación y desarrollo. En este sentido, Onrubia y Mayordomo (2015) argumentan que los alumnos establecen una interdependencia positiva, por lo que solo podrán conseguir los objetivos si el resto de sus compañeros también participan en ello. Esto significa que las metas son comunes y que han de mantener cierta responsabilidad ante el éxito de los demás. No importa únicamente lo que uno mismo aprende, sino también lo que el resto consigue aprender. Solsona (2003) añade que en este tipo de

metodologías se agrupa al alumnado de manera heterogénea. Un aspecto que a mi parecer es sumamente importante, ya que el juego de rol se suele trabajar en gran grupo, lo cual implica tener en cuenta la diversidad existente en un aula y las características particulares de cada alumno. “El trabajo en grupo aumenta el rendimiento en el proceso de aprendizaje: los objetivos de trabajo autoimpuestos por el propio alumnado potencian más el esfuerzo para conseguir buenos resultados que los objetivos impuestos desde el exterior” (p.92)

Por lo tanto, establecer una guía sobre los objetivos puede ser importante de cara a asegurar la consecución de ciertos contenidos y desarrollo de habilidades, pero tal como se argumenta, será importante dejar espacio al propio alumnado para que se impliquen y esfuercen. Dado que el hecho, de sentirse imprescindibles les puede al mismo tiempo, provocar una mayor motivación por seguir colaborando y participando.

Por último, me gustaría destacar que el hecho de que un grupo numeroso de alumnos se organicen y colaboren de manera altruista, beneficiara a aquellos alumnos con mayores dificultades. Cada persona puede tener más potenciadas unas más capacidades concretas, por lo que los juegos de rol en vivo pueden ser una manera de equilibrar y beneficiar al grupo de iguales, quienes pasan a ser creadores del currículum.

4. Metodología

La metodología de este estudio es de carácter mixto, combinando elementos cuantitativos y cualitativos. Como afirman McMillan y Schumacher (2012) “ambos términos son de distinta naturaleza y por lo tanto difieren en cómo se recogen y analizan los datos” (p.18). Además de ello, también afirman otros elementos que caracterizan a cada una de ellas.

“La cuantitativa concibe el mundo como una realidad única los procedimientos son secuenciales y se establecen antes de que comience el estudio. Y en cuanto al papel del investigador, este se encuentra desvinculado se basa en realidades múltiples. Se centra en la comprensión de una situación social, desde la perspectiva de los participantes esta utiliza estrategias flexibles y por lo tanto el diseño emerge a medida que se recogen los datos el papel del investigador es mucho más cercana ya que se integran en la situación” (íbid., p.18).

Desde la perspectiva cuantitativa elaboré un cuestionario a través de la plataforma Google Forms (anexo 2) que contaba con 17 preguntas, de las cuales 10 eran de elección múltiple. En base a dichas respuestas me fue posible extraer resultados a partir de diversos gráficos, los cuales al mismo tiempo han facilitado una lectura mucho más visual y concreta.

Una vez, concluida su preparación, realicé una búsqueda exhaustiva de los diversos centros de educación secundaria de toda el área de Barcelona (públicos, privados y concertados). Partiendo de todos estos datos, contacté con cada uno de ellos a través de un mensaje de correo electrónico masivo en el que daba a conocer mi estudio y los propósitos de este. Al cabo de tres semanas, 58 docentes ofrecieron su colaboración a través de sus respuestas. Las 7 preguntas abiertas y de carácter cualitativo favorecieron notablemente la comprensión de cómo trabajan con la metodología REV en algunos centros educativos de Barcelona. Cabe añadir, que por confidencialidad no mostraré detalladamente ni los centros ni los nombres de dichos participantes.

Por otro lado, contacté con cinco autores que han escrito sobre la temática de juegos de rol, para concertar entrevistas en profundidad, es decir “una conversación con un objetivo en la que el investigador puede emplear una guía de entrevista general o un protocolo a partir de una guía de preguntas” (íbid, p. 52) (anexo 3) .De hecho, tal como se indica, a pesar de que preparé con antelación y cuidado las posibles preguntas del encuentro, la flexibilidad y naturalidad de los participantes hizo que las cuestiones se vieran ampliadas y modificadas en función de las necesidades y del momento. La transcripción de las mismas se encuentran en el (anexo 4)

A continuación, muestro información detallada sobre esta fase del estudio.

- **Participante:** Mario Grande de Prado. **Artículo:** Abella, V. Grande de Prado, M. (2010). *Juegos de rol como estrategia educativa: percepciones de docentes en formación y estudiantes de secundaria*. Teoría de la Educación. Educación y cultura en la sociedad de la información. Universidad de Salamanca. Vol.11 Núm. 3. 27-55. **Número de preguntas:** 20. **Duración de la conversación:** 34:04 min.

- **Participante:** Marina Rondón. **Artículo:** Moreno, A. Rondón, M. (2018). *Harry Potter y la enseñanza de la literatura española. Adaptación del método Rowling*. Textos Didáctica de la Lengua y de la Literatura. Graó. núm. 82. 63-68. **Número de preguntas:** 28. **Duración de la conversación:** 19:26 min.
- **Participante:** Antonio José Moreno. **Artículo:** Moreno, A. Rondón, M. (2018). *Harry Potter y la enseñanza de la literatura española. Adaptación del método Rowling*. Textos Didáctica de la Lengua y de la Literatura. Graó. núm. 82. 63-68. **Número de preguntas:** 25. **Duración de la conversación:** 26:53 min.
- **Participante:** Pedro José Ramos-Villagrasa. **Artículo:** Ramos -Villagrasa, P. Sueiro, M. (2010). *Personalidad y elección de personaje en los juegos de rol: dime quién eres y te diré quién prefieres ser*. Teoría de la Educación. Educación y cultura en la sociedad de la información. Universidad de Salamanca. Vol.11 núm. 3. 8- 26. **Número de preguntas:** 21. **Duración de la conversación:** 44:53 min.
- **Participante:** Raúl García Ciriero. **Artículo:** Amarilla, J. García, R. Rovira, C. (2010) *El juego de rol en vivo como herramienta didáctica*. Tándem Didáctica de la Educación Física. Graó. Núm. 34. 8-22. **Número de preguntas:** 16 **Duración de la conversación:** 47:38 min.

Ahora bien, teniendo en cuenta todo el desarrollo del trabajo, y el modo en el que he gestionado todos los tiempo y espacios, a continuación, se muestra la planificación de todas las tareas desarrolladas para la elaboración de este proyecto de investigación.

Temporalización	Tarea
<i>Octubre</i>	Planteamiento y decisión del tema.
<i>Noviembre</i>	Búsqueda y lectura de la bibliografía.
<i>Diciembre</i>	Redacción de introducción y justificación.
<i>Diciembre - Enero</i>	Redacción de marco teórico.
<i>Febrero</i>	Cambio de tipología de trabajo (De implicación a investigación)
<i>Febrero - Marzo</i>	Reelaboración de marco teórico, introducción y justificación.
<i>Marzo</i>	Elaboración de recursos de investigación (Formulario y entrevistas)

<i>Marzo</i>	Búsqueda y distribución del formulario a los diferentes centros.
<i>Marzo</i>	Contacto con los diferentes autores.
<i>Abril</i>	Entrevistas con los autores.
<i>Abril- Mayo</i>	Elaboración de metodología.
<i>Abril - Marzo</i>	Transcripciones de entrevistas.
<i>Mayo</i>	Realización de gráficos
<i>Mayo</i>	Triangulación de datos y descripción de resultados.
<i>Mayo</i>	Conclusiones.
<i>Junio</i>	Presentación.

4.1 Triangulación de datos.

La triangulación de datos es una técnica que ayuda a analizar la información extraída en la investigación a través de los diferentes métodos empleados (íbid p. 498). En este caso, en base a las respuestas extraídas a la muestra a partir de los formularios y entrevistas en profundidad. Las cuales, tal como se ha especificado anteriormente contienen tanto datos cualitativos como cuantitativos.

Cabe añadir que ambas estrategias contenían preguntas comunes que han permitido contrastar la opinión de los docentes y de los expertos, pues el propósito era observar y analizar las coincidencias y diferencias entre las diversas respuestas.

Para ello, se agrupé las preguntas similares y se analicé todas las respuestas, para conocer si en primer lugar los docentes coinciden o no y del mismo modo con las entrevistas, si los autores presentan opiniones y visiones similares. Posteriormente, comparé ambos grupos para descubrir sus semejanzas y diferencias y analizar o reflexionar sobre el porqué de este hecho.

Ahora bien, en lo que respecta a confidencialidad y ética, cabe decir que como investigadora, he querido asegurar y preservar la confidencialidad de los datos de los participantes, además de confirmar la aceptación de la participación y colaboración que han prestado.

Para ello, por un lado, en el formulario realizado a los diferentes docentes de secundaria, introduje una cláusula de política de privacidad (anexo 5) Mi deseo era mostrar la garantía de que este era totalmente anónimo y que los datos personales

facilitados no serían distribuidos ni utilizados de ningún modo. En cuanto a las entrevistas en profundidad desarrollé un documento para asegurar que estaban de acuerdo a que su voz o imagen fuese grabada para su posterior inclusión en la investigación. En ese formulario solicité el nombre, la fecha y la firma del mismo, las cuales se pueden encontrar recopiladas en el (anexo 6).

5. Resultados y discusión

En primer lugar, cabe decir que para mostrar los resultados y realizar la triangulación de los datos extraídos, inicialmente he analizado las respuestas de los docentes y seguidamente las he contrastado con las voces de los autores.

Por lo tanto, teniendo en cuenta las respuestas de los docentes de educación secundaria, cabe decir que el 58'6% corresponden a centros concertados, el 34'5% a públicos y el 6'9% restante a centros privados. Por lo tanto, más de la mitad de las respuestas pertenecen a profesorado de centros privados. Sin embargo, según el mapa escolar de la Generalitat de Cataluña, cabe decir que el municipio de Barcelona cuenta con 134 centros de secundaria de titularidad privada-concertada y 67 centros públicos, de manera que es coherente que se haya obtenido un valor superior.

Siguiendo con las preguntas formuladas, cabe destacar que un 89'7% afirma conocer que son los juegos de rol en vivo, mientras que el 10'3% todo lo contrario. No obstante, una inmensa mayoría, concretamente el 75,2% lo asocian a el ámbito del ocio, un 10'5% al educativo no formal, otro 10'5% al informal y solo un 3'8% al educativo formal.

En esta misma línea, todos los autores coinciden también en que en primera instancia tienen una mayor cabida en el ocio. Aunque cada vez está adquiriendo mayor relevancia en la educación formal, y apuntan que esto puede deberse a la actual tendencia de innovar en el aula y buscar propuestas más participativas y creativas. Sin embargo, el desconocimiento por parte de los docentes ante como aplicar dicha metodología dificulta su puesta en práctica.

De hecho, aunque como se afirma la gran mayoría conocen de su existencia, únicamente un 27'6% asegura que se han aplicado o se tienen previsto aplicar futuramente en su centro. Siendo pues la gran mayoría con 72'4% los que no lo han vivenciado y tienen una perspectiva más pesimista respecto a las posibilidades de llevarlo a cabo en su instituto. Asimismo, respecto a de qué manera o maneras se ha llevado a cabo,

fundamentalmente expresan que su aplicación se ha desarrollado en materias de carácter humanístico o social, como ética, sociales o historia. Es necesario destacar que, por las respuestas se puede intuir que esta ha sido aplicada de manera puntual y para casos concretos. Por lo tanto, la duración de estas actividades ha podido desarrollarse mayormente en una o dos sesiones máximo. Además, todas ellas se enmarcan en una única asignatura, por lo tanto, no se han llevado a cabo de manera interdisciplinar.

Aunque ante la pregunta en relación a este mismo hecho, un 65'5% consideran viable la posibilidad de aplicarlo de manera interdisciplinar en su centro, implicando por lo tanto diversas materias y docentes. Un 24'1% piensan que resultaría más factible fragmentado por materias y que, por lo tanto, cada docente lo llevase a cabo de manera individual. Y el 10'3% aseguran que existen barreras para su implementación. Por otro lado, los autores parecen estar de acuerdo en que implicar diversas materias y contar con el soporte de otros compañeros podrían hacer de todo ello una experiencia mucho más enriquecedora. Sin embargo, es muy importante que estos estén abiertos y receptivos en colaborar mutuamente, es decir, que haya sintonía y coordinación durante todo el proceso. Generalmente consideran que es una opción viable, aunque el tiempo que implicaría coordinarse durante la creación o gestión podría ser difícil.

Otras de las preguntas que planteé en el formulario pretendían incidir en este mismo aspecto, es decir, que factores consideraban que podrían favorecer la aplicación de los juegos de rol en vivo y que aspectos se verían dificultados. Para ello, realicé las cuestiones en dos preguntas distintas y las confeccioné a partir de respuestas múltiples. De manera que, tal y como se muestra en el (gráfico 1), muestro una comparativa de los diferentes ítems seleccionados.

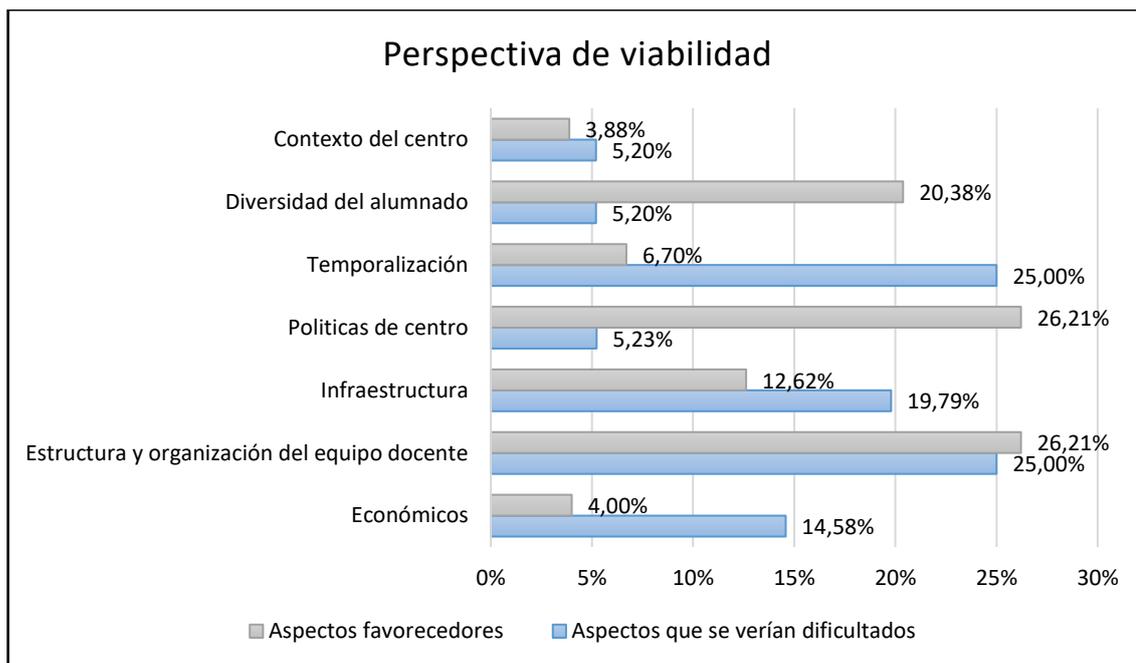


Gráfico 1: Perspectiva de viabilidad. Fuente: Propia

Así pues, analizando los resultados, pude observar como el aspecto predominante que consideran que podría favorecer su aplicación es la estructura y organización del equipo docente. Sin embargo, de igual manera también fue votada como la que se vería más dificultada. Por lo tanto, posiblemente la mitad de participantes la selecciono como favorecedora y la otra mitad todo lo contrario. Con lo cual intuyo, que este debe de ser uno de los temas polémicos y con más diversidad de opiniones. Seguidamente, con el mismo porcentaje se haya las políticas de centro, que, en este caso a diferencia del anterior, las respuestas negativas entorno a este tema contienen un porcentaje muy bajo. Luego aparece la diversidad del alumnado, que de igual modo también presenta un bajo porcentaje ante la mirada más pesimista. Por otra parte, es necesario destacar que un aspecto que han puntualizado como obstáculo es la temporalización, tal como también habían afirmado los mismos autores. Además de ello, despuntan la infraestructura seguida del aspecto económico.

Retomando el primer valor había una pregunta de carácter cualitativo que enfatizaba este aspecto, ya que preguntaba de qué manera las políticas de sus centros incentivan a los diversos equipos docentes a aplicar metodologías innovadoras. Recogiendo todas las respuestas las que más destacan son, que las normativas de sus centros les otorgan libertad para aplicar aquellas metodologías que consideren convenientes. También argumentan

que están elaborando trabajos por proyectos y cooperativos, que realizan formaciones voluntarias sobre nuevas metodologías y/o que pertenecen a redes educativas.

Del mismo modo, a los diferentes autores también les planteé esta pregunta, a la cual indicaron que los factores que podrían complicar su buen funcionamiento serían como ya se ha mencionado, el tiempo pues tal como destaca Marina Rondón, la exigencia de explicar una alta cantidad de contenido en un tiempo reducido limita el tiempo disponible para movilizar a todo un grupo y organizar clases más dinámicas. Sin embargo, a todo esto, Pedro José Ramos apunta que esto puede resultar ser una inversión de tiempo si se aprovecha durante más cursos. El número de alumnos también puede ocasionar mayores dificultades pues es complicado que un solo docente pueda guiar y observar de la misma manera a todos. Ante esto Mario Grande además añade que puede originar un cierto desorden en el aula. Y esto a su vez, se refuerza con las palabras de Antonio José, al comentar que muchos docentes tienen miedo a salir de su zona de confort. Puesto que como complementa Raúl García lo principal para que funcione es que los propios docentes tengan ganas e intención de innovar y que por supuesto crean en los beneficios que pueden aportar este tipo de metodologías durante los procesos de enseñanza aprendizaje.

Continuando con los interrogantes planteados, traté de abordar que perspectiva tenían en cuanto a la adaptabilidad de su puesta en práctica, destacando por lo tanto la figura de sus alumnos. Así pues, lancé una pregunta cualitativa en la que les cuestionaba de qué manera se imaginaban la implementación de los juegos de rol en los diferentes grupos de estudiantes con los que trabajan. A todo ello, sus respuestas indican mayormente que los beneficios serían muy positivos, ya que resultan estimulantes, lúdicos, motivadores y atractivos. Además, es una buena manera de trabajar cooperativamente y les ayudaría a ser más críticos. Pero pese a todo ello, en cuestiones organizativas creen que sería muy difícil tanto entorno a la preparación y dedicación que requeriría como a la capacidad de supervisar a los alumnos. Pues opinan que habría algunos que seguramente la acogerían muy bien y otros que, todo lo contrario. Por lo tanto, en general consideran en todo caso apropiado su uso para casos puntuales y de corta duración, como asignaturas optativas o créditos de síntesis. Además de ello, aquellos docentes que trabajan materias de carácter científico no la consideran viable para adaptar el contenido, pero por el contrario si la ven más factible para asignaturas de ámbito social. De hecho, algunos de ellos no se sienten preparados para aplicarlo en el aula.

Para comprender mejor estas respuestas, también lancé una pregunta cuantitativa tal como se muestra en el (gráfico 2).

En esta les solicité que valorasen del 1 al 5 el grado de aceptación que consideraban que tendría dicha metodología implantada de manera espontánea o habitual en el aula donde 1 es muy poca aceptación y 5 mucha aceptación. Y como resultado, se puede observar como la opción con un mayor porcentaje 47% es 4 seguido de 23% en el 3. Por lo tanto, el valor que otorgan es medio alto.

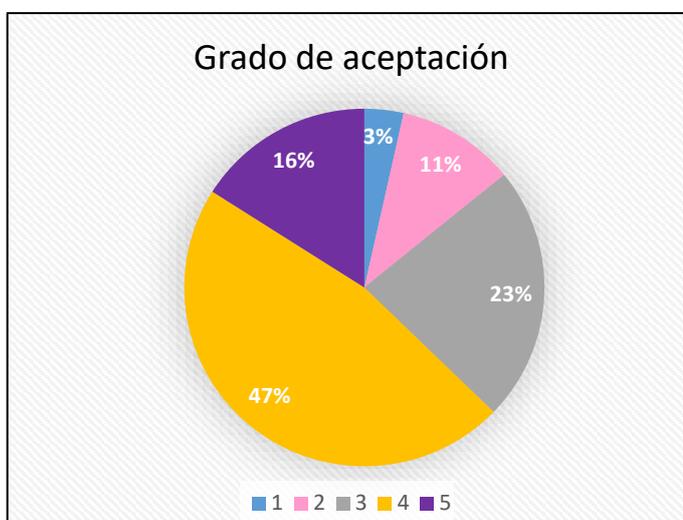


Gráfico 2: Grado de aceptación. Fuente: Propia.

Ante esta misma gráfica, también solicité una argumentación cualitativa. Y las respuestas que obtuve fueron muy diversas. Aquellos que posiblemente tienen una visión más optimista, opinaron que este tipo de metodologías entran en la línea de las actividades de ocio que consumen habitualmente sus alumnos y que por lo tanto puede motivarles más. De hecho, algunos afirman que asumir retos resulta atractivo, y que el hecho de romper con las dinámicas habituales puede hacer que estos estén más receptivos y no lo perciban como una imposición. Sería una manera de aprender sin que se diesen cuenta, pues cuando se trata de jugar se lo toman más en serio ya que son clases más dinámicas y no por el contrario magistrales. Sin embargo, como he mencionado anteriormente, algunos tienen una percepción mucho más desanimada. Comentan que sus alumnos se quejan habitualmente y que puede que en el caso de aplicarse la situación no variase demasiado. Otros añaden que lo innovador al inicio siempre atrae, pero quizás en las siguientes sesiones se cansen, pues consideran que hay poca predisposición en continuar con actividades con una larga duración. También insisten en que no a todos les gustaría, y que, aunque se tratase de una minoría, deberían lidiar con ello, cuestión que dificultaría y podría llegar a distorsionar la mirada del resto de alumnos. Pues a consecuencia de ese posible desinterés, surgiría una baja participación.

A todo ello, la perspectiva de los autores parece ser mucho más optimista, pues en este sentido todos coinciden que en general sí que sería bien recibida. Mario Grande señala

“Creo que cualquier tipo de metodología activa lo que hace es que el alumnado se sienta protagonista y eso normalmente se ha agradecido si en contraposición lo que tienen son dinámicas muy tradicionales, muy estáticas” Asimismo, Pedro José Ramos resalta “Creo que en general si, como siempre va a haber excepciones. [...] Pero las experiencias que están habiendo en todos los temas relacionados con gamificación o basados en juegos, tienen un potencial de captar la atención del alumno bastante fuerte y creo que la mayor parte de los casos funcionaria bien”. De hecho, Marina Rondón también añade “los estudiantes se pasan muchas horas sentados, en la mayoría de los casos escuchando a un docente y leyendo un libro de texto con lo cual 6 horas diarias, estudiando asignaturas que a lo mejor no son sus favoritas, pues puede ser, yo entiendo que es una rutina un poco tediosa. [...] Propuestas didácticas que les haga un poquito jugar e interactuar un poquito con los demás lo van a recibir maravillosamente bien también.”. Complementario a lo anterior, Raúl García destaca “Yo creo que, si es muy bien recibida, porque al alumno en cuanto lo saquen un poco de lo cotidiano, de lo habitual, es una motivación para él”. Por otro lado, Antonio José, además destaca “Al principio son reacios, pero cuando ya terminan y finaliza el periodo, en el cual se aplica la metodología, ellos al final están bastante contentos. Porque dicen que en realidad han aprendido, que es lo que considero yo, es la finalidad de cualquier enseñanza aprendizaje”. Sumado a este autor, Mario Grande y Pedro José Ramos también mencionan que podemos encontrar una minoría de alumnos más reacios ante este tipo de alternativas, quizás sobre todo al inicio, aunque después pueden irse animando y en consecuencia motivando.

Considerando pues como aceptaría el alumnado la aplicación de juegos de rol en vivo en el aula, sería pertinente conocer que beneficios consideran que podría aportarles en caso de ponerlo en marcha. De modo que, intenté que se abordará con los diferentes docentes mediante una pregunta cualitativa, y de igual modo está también la propuse a los autores. Todos ellos en conjunto, han estado bastante en consonancia en cuanto a sus respuestas. Ya que teniendo en cuenta todas las aportaciones, se puede sintetizar que el uso de herramientas de este tipo permite que se dé un aprendizaje más significativo, a partir de aprender en base al error, conocer sus debilidades y fortalezas, despertar el interés por los contenidos, aprender a ser más críticos y perder la timidez. También se trabajan actitudes y valores como la auto superación, autoestima, autonomía, empatía, el respeto. Y en cuanto a competencias, resulta muy práctica para reforzar la comprensión

oral y escrita. Pues esta requiere de una mayor implicación y de una necesidad por estar activos constantemente.

Ahora bien, cabe tener en cuenta si entre estos beneficios también se contempla la diversidad de alumnado, es decir, aquellos que puedan presentar dificultades de aprendizaje, actitudes más inhibidas, entre otras. Por este hecho, formulé una pregunta cuantitativa (gráfico 3), en la que pregunté cuál era la opinión de los docentes sobre si su puesta en práctica favorecería la inclusión del alumnado y atendería a sus necesidades.

Y como se puede apreciar, la gran mayoría, concretamente el 88% opinan positivamente ante este hecho.

Por otro lado, también realicé dicha pregunta a los autores, aunque en este caso de manera cualitativa. En definitiva, todos opinaban del mismo modo, es decir, que efectivamente los juegos de rol son una buena metodología para fomentar la inclusión. De hecho, para profundizar más en sus aportaciones deseo subrayar lo que cada uno de ellos expresó, ya que transmitieron visiones realmente reveladoras.

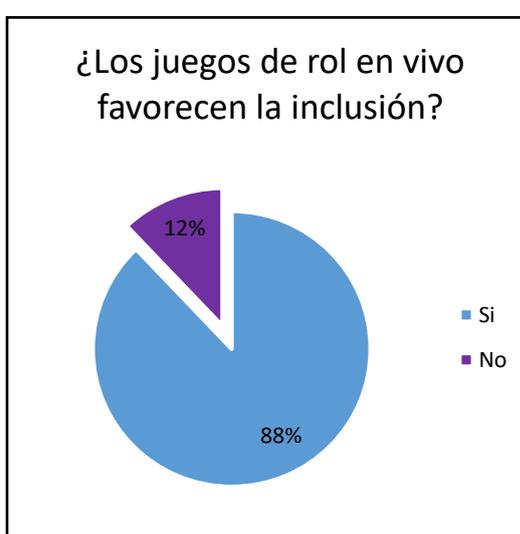


Gráfico 3: ¿Los juegos de rol en vivo favorecen la inclusión? Fuente: Propia.

Por un lado, Mario Grande, destacó la necesidad previa de tener en cuenta los roles que escojamos y los recursos que proporcionemos, pues se ha de prestar atención a las necesidades y ritmos de cada alumno, tanto en la creación como durante todo el transcurso de la actividad. Es fundamental no exigir más de lo que este sea capaz de dar. En todo caso, de la manera apropiada, esto ayuda a mejorar las relaciones interpersonales puesto que les obliga a relacionarse. A todo ello, Marina Rondón se suma argumentando que esta es una metodología en la que se pone en práctica el trabajo en grupos cooperativos, y por lo tanto al fomentar la colaboración, los alumnos son capaces de ayudarse mutuamente. De hecho, Antonio José ve claramente como los métodos activos son la mejor forma para promover la inclusión en el aula. Pedro José Ramos también realiza aportaciones relevantes, ya que comenta como ha tenido la ocasión de vivenciar como metodologías de este tipo tienen la capacidad de unir a las personas. Sin embargo, para que esto se dé

así sería necesario incluir un objetivo supra ordenado, es decir, que, aunque también existieran algunos objetivos contrapuestos entre diversos participantes, hubiese uno más importante que necesitase de la colaboración de todos los alumnos para conseguirlo. Y finalmente, pero no menos importante, Raúl García indica que un elemento clave es garantizar que todos los alumnos puedan ser capaces de participar durante toda la dinámica independientemente de las dificultades que posean. Además, sería crucial que todos los participantes tuviesen un papel importante en el desempeño de la dinámica. Para ello, la figura del docente será necesaria, pues es quien deberá reconducir en todo caso la actividad para que se dé de dicho modo.

Ahora bien, para profundizar más sobre todos los aspectos tratados, me dispuse a proponer a los autores otras cuestiones que se derivan de las anteriores. Por un lado, tal como pude observar muchos docentes temían el hecho de no ser capaces de controlar a todo el grupo. Así pues, me parecía interesante preguntarles que dimensiones consideraban más apropiadas, es decir, si llevarlo a cabo con todo el grupo o realizarlas en pequeños grupos. Ante esto, la mayoría apuesta por los grupos pequeños, pues Mario Grande indica que, aunque originalmente este tipo de juegos están pensados para grupos más o menos numerosos es mejor dividirlos en pequeños grupos, pues además será más fácil observar. Marina Rondón y Raúl García añaden que supone un riesgo realizarlo con todo el grupo dado que quizás no todos participaran del mismo modo. Pedro José Ramos además agrega el hecho de que la experiencia de improvisar funciona mejor en reducidos. Por el contrario, Antonio José pone en énfasis que cuando se realizan grupos reducidos, no hay posibilidad de que todos se nutran de lo que hace el resto. Añade que probablemente existan alumnos que participen menos que otros, pero que quizás también es algo que ellos mismos han de gestionar. Como alternativa a ello, Mario Grande propone la posibilidad de dividir el grupo en dos y que mientras unos juegan el resto les observe o se concentre en observar un participante en concreto, y que de igual modo luego roten los papeles. Y Pedro José Ramos también indica que si se realiza en gran grupo un modo de gestionar que todos participen es proponiendo que entreguen alguna tarea sobre ello.

6. Conclusiones y resonancia

Como he podido comprobar a partir de los datos extraídos, gran parte de los docentes conocen la existencia de los Juegos de Rol en Vivo, pero la mayoría no lo enmarcan como metodología educativa. De hecho, únicamente un 27,6% han tenido la posibilidad de aplicarlo o tienen previsto hacerlo, aunque este hecho ha sido muy puntual y en algunas materias en concreto. Todo ello, me hace plantear si es debido a una falta de conocimiento, a una imposibilidad de aplicarlo, ambas, o bien si existe alguna otra causa. Sin embargo, tal como me formulé en los propósitos, he podido descubrir que barreras provocan su escasa aplicación en los centros de Barcelona.

Una de las cosas que más han destacado, ha sido la falta de tiempo para coordinarse, organizarlo y gestionarlo durante las sesiones. Tal y como puntualizaba la autora Marina Rondón, muchas veces el argumento viene dado a partir de que se ha de explicar mucho contenido en poco tiempo. Sin embargo, hay que tener en cuenta el hecho, de que muchos docentes tienden a obsesionarse por acabar toda la materia sin considerar si todos los alumnos han sido capaces de asimilar correctamente los contenidos. Por lo tanto, no se está teniendo en consideración, ni los ritmos de aprendizaje ni las necesidades de cada alumno. Y por supuesto tal como trate en el marco teórico, no se está estimulando la motivación intrínseca del alumnado. Definitivamente a mi parecer, en los procesos de enseñanza aprendizaje debe primar más la calidad que la cantidad. De hecho, tal como nos comentaba Pedro José Ramos, planificar dichas actividades no supone tanto desgaste si lo planteamos como una inversión que se puede reutilizar para otros alumnos. No obstante, todo ello interfiere además en la posibilidad de realizarlo interdisciplinariamente, ya que, aunque es un elemento muy positivo para el proceso de aprendizaje y para la contextualización y asimilación de contenidos, requiere tanta sintonía entre el profesorado, que a veces resulta complicado.

Otro aspecto, que dejaban entrever los docentes con las diferentes aportaciones, es el miedo a arriesgarse. Probablemente no les parezca atractiva la idea de invertir tiempo en una metodología de la que desconocen sus resultados. Y es posible que el motivo sea la falta de ejemplos y referencias en nuestro contexto que abalen los beneficios y resultados que esta supone. No como en los países nórdicos y en especial Dinamarca, donde como ya expuse, esta práctica es más común.

También había otras barreras, como la estructura y organización del equipo docente. Aunque como comenté con anterioridad, parecía ser un tema controvertido pues también fue de los más votados en la pregunta de aspectos favorecedores. Por lo tanto, esto me suscita que el conflicto debe de situarse dentro de las relaciones internas en los propios equipos. Cabe tener presente, que cada centro tiene su propio ideario, pero quizás no todos los docentes se encuentren en sintonía. Es más fácil que la comunicación sea fluida y la organización se dé de mejor modo, si todos tienen ideologías educativas parecidas. Pero puede entrar en controversia si por el contrario cada uno escoge un camino distinto. Pues es difícil colaborar en este sentido si hay algunos profesionales que son resistentes a el cambio y otros que quieren innovar.

Seguidamente, también destacan como las infraestructuras suponen un problema, y si es cierto que la mayoría de los centros no cuentan con espacios educativos diseñados para aplicar nuevas metodologías, sino que continúan con la misma estructura tradicional de siempre. Sin embargo, tal como argumentaba el autor Raúl García, no tenemos por qué limitarnos a el espacio del aula, podemos utilizar otros disponibles en el centro como gimnasios o bien salir fuera del centro. Sin embargo, las posibles dificultades son por un lado de nuevo el tiempo, ya que el desplazamiento restaría tiempo a la posible dinámica pues cabe tener en cuenta que a la siguiente hora quizás deban volver a el aula. Y otra, es la necesidad de consultar a las familias y solicitar permisos. No obstante, creo que, si todo el equipo lograra organizarse correctamente, podrían compaginar varias asignaturas para que el tiempo en el exterior se alargara.

Y otra de las barreras que destacaron, fue las limitaciones económicas. Sin embargo, como he desarrollado a lo largo de este trabajo, esta metodología no plantea la necesidad de disponer de unos recursos en concreto, lo que más prevalece es la creatividad y la interacción. De manera, que sospecho que esta reflexión se deba a el desconocimiento sobre el funcionamiento de la metodología REV juegos de Rol en Vivo.

Ahora bien, analizando por el contrario los aspectos que ellos consideraban favorecedores ante la aplicación de dicha metodología, destacaba notablemente las políticas de centro. Y, de hecho, había una pregunta de carácter cualitativo en la que enfatizaban que las normativas de sus centros no eran una barrera, ya que les proporcionaba total libertad para aplicar las estrategias que consideraran convenientes. Con lo cual, me hace plantear que, ¿si hay posibilidad, que motivos además de los

anteriormente argumentados, pueden estar interfiriendo? Pero para reflexionar sobre ello, me gustaría tomar primeramente en consideración, otras de las preguntas formuladas.

Por un lado, se planteó que beneficios consideraban que esta metodología podía aportarles. Y tanto docentes como autores coincidieron en que todas eran muy positivas ya que mejoraba la motivación, el rendimiento, aptitudes, habilidades y valores.

Y por otro, también abordé que grado de aceptación pensaban que tendría el alumnado ante su puesta en práctica. En el apartado cuantitativo los resultados fueron neutral alto, no obstante, en el apartado cualitativo, aparecieron aportaciones diversas, algunas positivas como que están más contextualizadas con las formas de ocio de hoy en día, que rompe con dinámicas habituales, entre otras. Pero había opiniones que interpretaban lo contrario, argumentando que los alumnos probablemente se cansarían, quejarían o no participarían. De hecho, los autores presentaban una mirada muy optimista, pero también puntualizaban que una minoría podría rechazar de manera inicial o permanente la actividad. Y si bien es cierto que no a todo el mundo nos inspiran o motivan las mismas cosas. O como bien indica, Antonio José, una metodología no tiene por qué funcionar con todos los grupos. Considero que se ha de intentar no prejuizar previamente ni de manera colectiva ni individual a los alumnos. Ya que, es posible caer en la trampa de las profecías auto cumplidas. Pienso que podemos dar una oportunidad a la metodología y herramienta siempre y cuando consideremos que encaja con el grupo, pero no generalizarlo con los siguientes si con este no nos funciona.

Dicho lo anterior, y retomando la cuestión de ¿por qué si los docentes tienen libertad en los centros, las opiniones sobre los posibles resultados de esta metodología son muy buenos, la mayoría considera que la aceptación puede ser positiva y además recordando los resultados, tiene una gran potencialidad para favorecer la inclusión en el aula, no se lleva a la práctica?

Desde mi punto de vista, y analizando cada una de las respuestas, considero que por un lado la resistencia al cambio está jugando un papel fundamental. Y esta a su vez, es debida a varios factores.

Por un lado, puede discurrir en la motivación, pues siempre tendemos a analizar que motivación presenta el alumnado, pero ¿Qué hay de los docentes? ¿Estos no pueden también sentirse de igual forma? ¿Cómo afecta esto sus compañeros? ¿Y a sus alumnos? Por algunas aportaciones parecía que se encontraban bastante desanimados a proponer

nuevas actividades con su grupo ya que sentían que serían rechazados. Pero con esta actitud, difícilmente podrá transmitir dicho valor.

Otro aspecto que me interpela es la inseguridad, no podemos avanzar si nos quedamos en nuestra zona de confort. Es probable, que se sientan más seguros reproduciendo el modelo que ellos recibieron en su día. Sin embargo, si queremos ser profesionales innovadores debemos estar dispuestos a correr riesgos.

Esta inseguridad también puede ser dada por la falta de conocimientos. Muchos afirmaban que tenían posibilidad de realizar formaciones, pero mi pregunta es ¿Cómo se están planteando las formaciones de formadores? Pues quizás sepan aspectos teóricos, pero ¿Son capaces de aplicarlo en la práctica? Y del mismo modo, este es otro punto que se debería analizar más, pues ¿las formaciones teóricas de poca duración avalan realmente que el docente posea las capacidades? Personalmente creo que no podemos transmitir un conocimiento práctico mediante únicamente la teoría. También es importante al igual que con los alumnos no solo desarrollar conocimientos teóricos, sino también habilidades, aptitudes y valores durante los procesos de aprendizaje.

Este mismo hecho también se visualizó en varias respuestas, donde se expresaba que no lo aplicaban puesto que como daban materias de carácter científico no creían que encajara tanto. Sin embargo, creo que aquí se necesita poner en juego la creatividad, cuestión que además considero que es importante trabajar con el profesorado. Ya que, con una buena formación, en este caso sobre la metodología REV juegos de Rol En Vivo, y creatividad se pueden diseñar actividades a medida de los contenidos. Quizás no lo podemos encontrar en los videojuegos, puesto que, aunque son muy atractivos y se aproximan a los espacios de ocio, carecemos de recursos de este tipo adaptados. Pero si podemos seleccionar temáticas inspiradas en ellos y generar un hilo argumental, desafíos y actividades de rol. Con lo cual, dejamos un respiro durante un tiempo de las tecnologías y enaltecemos otras actividades que fomenten más las relaciones entre el grupo de iguales. Es más, generar este tipo de dinámicas donde como sugerían los autores hasta el propio docente tenga la posibilidad de participar como director de juego, puede estrechar vínculos. Ahora bien, considero que otra de las causas por las que no se toman este tipo de iniciativas, y como también han manifestado en las respuestas. Es porque hay un miedo generado a que los alumnos se dispersen, no participen y por ende no aprendan. Pero creo

que a veces este es un miedo infundado por nosotros mismos, ya que en vez de dejar que nos bloquee debemos aprender a gestionarlo.

En relación a esto, planteé a los autores que dimensiones consideraban más apropiadas para los grupos y de esta manera conocer de qué manera consideran que se podría gestionar mejor. Y en este sentido había opiniones diversas, pues en grupos pequeños si bien es cierto pueden trabajar cooperativamente a partir de grupos heterogéneos, ayudándose mutuamente y al mismo tiempo favoreciendo la inclusión. Pero al estar distribuidos de este modo no todos se enriquecen de las aportaciones de los demás. Sin embargo, Pedro José Ramos proponía una combinación de ambas en las que tanto haya objetivos a asumir en pequeños grupos y como otro superior en gran grupo.

Aun así, los docentes encuentran dificultades para evaluar a todos por igual. De manera que, para facilitar esto, quitar presión a los docentes, hacer más fluida las sesiones, fomentar aún más la inclusión y gestionar las conductas, considero muy apropiado que los centros se habrán a la comunidad. El contexto del centro forma parte de este mismo, no se encuentra aislado. De manera que, una buena forma de activar metodologías innovadoras en las aulas es contando con las familias, vecinos y/o aficionados del rol. Puesto que si los recursos económicos no son favorables para incorporar más docentes en las aulas y el tiempo como se ha visto es un factor al que le atribuyen mucha importancia. Tener el soporte de más personas puede facilitar y fomentar este tipo de actividades.

En suma, esta metodología no está muy extendida en nuestro contexto y necesita de una mayor difusión para que pueda ser aplicada. Aunque es imprescindible una buena formación el equipo docente y mucha voluntad de cambio. Por ello, considero que este estudio puede tener un impacto social y educativo, ya que puede ayudar a los equipos docentes a reflexionar sobre cuáles son las causas que originan que en sus centros no se esté apostando por la innovación.

Además de todo ello, me planteo algunas preguntas con la finalidad de seguir abriendo el camino educativo de esta temática como ¿Qué formación se proporciona a los equipos docentes en innovación educativa? ¿Esta es suficiente como para que tengan las herramientas apropiadas para llevarlo a la práctica? ¿De qué manera podemos potenciar la motivación de los docentes para que se arriesguen a salir de su zona de confort y apliquen este tipo de metodologías con sus alumnos?

Leyenda de gráficos

Gráfico 1: Perspectiva de viabilidad.....	30
Gráfico 2: Grado de aceptación.....	32
Gráfico 3: ¿Los juegos de rol en vivo favorecen la inclusión?	34

Bibliografía

Abella, V. Grande de Prado, M. (2010). *Los juegos de rol en el aula*. Teoría de la Educación. Educación y cultura en la sociedad de la información. Universidad de Salamanca. Vol.11 Núm. 3. 56-84. Recuperado de: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=201021093004>

Abella, V. Grande de Prado, M. (2010). *Juegos de rol como estrategia educativa: percepciones de docentes en formación y estudiantes de secundaria*. Teoría de la Educación. Educación y cultura en la sociedad de la información. Universidad de Salamanca. Vol.11 Núm. 3. 27-55. Recuperado de: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=201021093003>

AEVI (2017) *El anuario del Videojuego*. Asociación española de videojuegos. Recuperado de:

http://www.aevi.org.es/web/wp-content/uploads/2018/07/AEVI_Anuario2017.pdf

Amarilla, J. García, R. Rovira, C. (2010) *El juego de rol en vivo como herramienta didáctica*. Tándem Didáctica de la Educación Física. Graó. Núm. 34. 8-22.

Atsuhiko, O (2007) *Ryuutama: Juego de rol de fantasía natural*. España, Other Selves.

Bauman, Z. (2010) *Vida líquida*. España, Paidós Iberica.

Bencomo, M. Fonseca, H. (2011) *Teorías del aprendizaje y modelos educativos: Revisión Histórica*. La Revista de Enfermería y Ciencias de la Salud. 4 (Suplemento 1): 71-93. Recuperado de: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3938580>

Brell, M (2006). *Juegos de rol*. Educación social: Revista de intervención socioeducativa. núm. 33, 104-113. Recuperado de: <http://cort.as/-HaID>

Cabrero, F. (2010) *Historia de las publicaciones de los juegos de rol en España*. Teoría de la Educación. Educación y cultura en la sociedad de la información. Universidad de Salamanca. Vol.11 Núm. 3. 85-134.

Recuperado de: <https://www.redalyc.org/html/2010/201021093005/>

De la Calle, C. Medina, S. y Ortiz, M. (2010). *Herramientas para el aprendizaje colaborativo: una aplicación práctica del juego de rol*. Teoría de la Educación.

Educación y cultura en la sociedad de la información. Universidad de Salamanca. Vol.11
Núm. 3. 277- 301. Recuperado de:

<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=201021093013>

DOGC (2015) *DECRET 187/2015, de 25 d'agost, d'ordenació dels ensenyaments de l'educació secundària obligatòria*. Generalitat de Catalunya. Recuperado de:
https://dogc.gencat.cat/ca/pdogc_canals_interns/pdogc_resultats_fitxa/?action=fitxa&m ode=single&documentId=701354&language=ca_ES

Generalitat de Catalunya (2018) *Mapa escolar de Catalunya*. Recuperado de:
<http://mapaescolar.gencat.cat/>

González, A. (2005) *Motivación académica. Teoría, aplicación y evaluación*. Madrid, España. Ediciones Pirámide.

Magaña, J (2014) *Juegos de rol y educación: una aproximación didáctica*. Google +. Recuperado de: <http://cort.as/-Ha6D>

Martín, N. Martín, V. Trevilla, C. (2009) Influencia de la motivación intrínseca y extrínseca sobre la transmisión de conocimiento. *Revista de Economía Pública, Social y Cooperativa*, núm 66, 187-211. Recuperado de:
<https://www.redalyc.org/html/174/17413043009/>

Maté, I. (2017) *Juegos de rol. Pautas para su uso en clase*. Íber. Didáctica de las Ciencias Sociales, Geografía e Historia. Graó. núm. 86. 24-29.

McMillan, J. Schumacher, S. (2012) *Investigación educativa*. Madrid. España. Pearson Educación.

Ministerio de Educación y Cultura (2013) *LOMCE Modalidades de autonomía de centros*. Recuperado de: <http://www.educacionyfp.gob.es/dam/jcr:5dd54428-c132-4bb9-ae30-1937d042ca1d/modalidades-de-autonom-a.pdf>

Moreno, A. Rondón, M. (2018). *Harry Potter y la enseñanza de la literatura española. Adaptación del método Rowling*. Textos Didáctica de la Lengua y de la Literatura. Graó. núm. 82. 63-68.

OCDE (2015) *PISA 2015 Results. Policies and practices for successful schools*. Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económicos. Recuperado de:

<http://www.mecd.gob.es/dctm/inee/internacional/pisa-2015/pisa2015-results-eng-vol2.pdf?documentId=0901e72b8228b940>

Osterskov Efterskole (2017) AJ + A School for Larping. Recuperado de:

<https://www.youtube.com/watch?v=eeZJdGCGBh4&t=73s>

Perera, F. (2009) *Proceso de enseñanza – aprendizaje. Interdisciplinariedad o integración*. Red de Revistas Científicas de América Latina y el Caribe, España y Portugal. 43-49. Recuperado de: <https://www.redalyc.org/html/3606/360636904007/>

Pich, S (2017) *Teatro en la escuela: mucho más que interpretación*. Aula de innovación educativa. Graó. Num 261. 21-24.

Ramos -Villagrasa, P. Sueiro, M. (2010). *Personalidad y elección de personaje en los juegos de rol: dime quién eres y te diré quién prefieres ser*. Teoría de la Educación. Educación y cultura en la sociedad de la información. Universidad de Salamanca. Vol.11 núm. 3. 8- 26. Recuperado de: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=201021093002>

Rinaudo, María. (2014). *Estudios sobre los contextos de aprendizaje: arenas y fronteras*. Cuestiones en Psicología Educativa. Perspectivas teóricas y metodológicas orientadas a la mejora de la práctica educativa. Recuperado de: <http://www.cuadernosartesanos.org/2014/cde01.pdf>

Robinson, K. (2006) *Ken Robinson dice que las escuelas matan la creatividad*. TED Talks. Recuperado de:

https://www.ted.com/talks/ken_robinson_says_schools_kill_creativity?language=es

Roda, A. (2010) *Juego de rol y educación, hacia una taxonomía general*. Teoría de la Educación. Educación y cultura en la sociedad de la información. Universidad de Salamanca. Vol.11 núm. 3. 185-204. Recuperado de: <http://revistas.usal.es/index.php/eks/article/view/7458/7474>

Solsona, N. (2003) *Motivación tratamiento de la diversidad y rendimiento académico. El aprendizaje cooperativo*. Barcelona, España. Graó.

Anexos

Anexo 1 Consejos y pasos para su diseño

- 1) Pensar que asignaturas enmarcan este juego de rol. Es decir, si partirá de una única asignatura o se trabajará de manera interdisciplinar.
- 2) Tener en cuenta las características y número de alumnos con los que se trabajarán.
- 3) Concretar los contenidos y objetivos necesarios para su ambientación.
- 4) Concretar las dinámicas y establecer la duración y/o sesiones.
- 5) Definir las normas y reglas del juego. Aunque algunas se pueden acabar de concretar con los propios alumnos.
- 6) Especificar el modo de avanzar en el juego. Es decir, cuantos niveles existirán y de qué manera los alumnos podrán conseguir subir al siguiente.
- 7) Determinar qué tipo de clases de personajes existirán en función de la ambientación de la historia y temática. Es importante que exista variedad y que estos tengan funcionalidades distintas y dependencia entre ellos dentro de la historia. Puesto que de esta manera garantizaremos la interacción entre todos los alumnos. Un ejemplo podría ser; trovador, mercader, cazador, sanador, granjero, artesano y noble.
- 8) Designar el modo de atribución de clases de personajes. Por lo tanto, de qué manera se asignará a los alumnos uno u otro personaje.
- 9) Definir y concretar las habilidades de cada personaje: Por ejemplo, el sanador tendrá la habilidad de curar, primeros auxilios y forrajear. Mientras que las de un mercader será elocuencia, adiestrar y comerciar.
- 10) Concretar qué papel tendrá el director del juego dentro de la dinámica. En este caso, pueden ser representados por los propios alumnos o por el docente.
- 11) Diseñar personajes ficticios que participaran en la historia o preparar material a modo de guía para que los alumnos los generen antes de comenzar a jugar. Por ejemplo, animales, bestias, criaturas mágicas, entre otros.
- 12) Determinar que objetos existirán en el juego, que funcionalidad tendrán y de qué manera se podrán obtener. En estos casos podemos diseñar monedas ficticias lo que además nos ayudara a trabajar las matemáticas dentro de esta experiencia. Y otro aspecto interesante, es que ciertos alumnos se encarguen de comercializarlos, de este modo se puede potenciar el trabajo cooperativo, la empatía, la resolución de problemas, el altruismo, entre otros.

- 13) Definir cómo y de qué manera funcionará la vida y los puntos de energía en el juego. Es decir, si cada personaje tiene una vida determinada, como pueden perder parte de esta y como pueden gastar su energía. En este caso, un personaje de tipo sanador sería quien se encargaría de restaurarla (opcional).
- 14) Preparar todo el material necesario o reunir los recursos para su posterior creación en el aula. Ejemplos que pueden ayudar en el transcurso del juego; dados, mapas, fichas, tablero, hojas de escenas o aventuras para recoger las interacciones, personas, acciones y desenlaces. Fichas de personajes, para establecer “características, vida actual, nivel, etc.”. Hojas de provisiones para marcar “vida, energía, alimento, agua, etc.”. Indumentaria, ambientación del aula, entre otros. Como ya he argumentado anteriormente, toda ira en función de la temática y propósito del juego.

Me gustaría puntualizar que algunos materiales mencionados podrían ser un apoyo para la evaluación del alumnado (hojas de escenas/aventuras que pueden ser tomadas como diarios de aprendizaje). Aunque, el método de observación será un elemento fundamental a la hora de evaluar individual y colectivamente. Ya que hay elementos, como las interacciones o la puesta en práctica de diversas capacidades que solo pueden ser evaluadas si se realiza este tipo de seguimiento. Por lo tanto, la elaboración de una rúbrica con ítems evaluables, asequibles y objetivos será un elemento fundamental.

Anexo 2 Formulario para docentes de secundaria

Dirección de correo electrónico *

Dirección de correo electrónico válida

Este formulario recopila las direcciones de correo electrónico. [Cambiar configuración](#)

Etapas *

Secundaria

Bachillerato

Otra...

Titularidad del centro *

Público

Privado

Concertado

Primeras aproximaciones

Descripción (opcional)

¿Conocías qué son los juegos de rol?

Sí

No

¿A qué ámbito asocias más los juegos de rol en vivo?

Ocio

Educativo formal

Educativo no formal

Educativo informal

Otra...

¿Se ha aplicado o se tiene previsto aplicar en tu centro educativo?

- Sí
- No

En caso afirmativo, ¿de qué manera o maneras se ha llevado a cabo? (añadir aquí materia, curso, duración...)

Texto de respuesta larga

En cuanto a la viabilidad...

Descripción (opcional)

¿De qué manera las políticas de tu centro incentivan a los diversos equipos docentes a aplicar metodologías innovadoras en el aula?

Texto de respuesta larga

¿Con cuál de estas afirmaciones te sientes más identificado/a?

- Es viable la posibilidad de aplicarlo de manera interdisciplinar en mi centro, implicando por lo tanto diversas materi...
- Resultaría más factible fragmentado por materias. Por lo tanto, que cada docente lo llevase a cabo de manera indiv...
- Existen barreras para su implementación

¿Qué aspectos de tu centro crees que podrían favorecer la aplicación de esta metodología?

- Económicos
- Estructura y organización del equipo docente
- Infraestructura (espacios habilitados)
- Políticas de centro
- Temporalización
- Diversidad del alumnado
- Contexto del centro (entorno, familias, etc.)
- Otra...

¿Qué aspectos de tu centro educativo se verían dificultados en caso de emplear la metodología de los juegos de rol en vivo?

- Económicos
- Estructura y organización del equipo docente
- Infraestructura (espacios habilitados)
- Políticas de centro
- Temporalización
- Diversidad del alumnado
- Contexto del centro (entorno, familias, etc.)
- Otra...

En cuanto a la adaptabilidad...

Descripción (opcional)

¿Cómo te imaginas la implementación de los juegos de rol en los diferentes grupos de estudiantes con los que trabajas?

Texto de respuesta larga

Valora del 1 al 5 el grado de aceptación que consideras que tendría dicha metodología implantada de manera espontánea o habitual en el aula (donde 1 es muy poca aceptación y 5 mucha aceptación)

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5

En relación a la pregunta anterior. Argumenta tu respuesta.

Texto de respuesta larga

¿Qué beneficios crees que puede aportarle al alumnado integrar esta metodología en el aula?

Texto de respuesta larga

¿Consideras que su puesta en práctica podría favorecer la inclusión en el aula y atender a la diversidad de cada alumno?

Sí

No

He leído y acepto la política de privacidad (Explicada en la introducción) *

Acepto

Anexo 3 Guía de preguntas para la entrevista a autores

- ¿A qué ámbito crees que se asocian más los juegos de rol en vivo? (Ocio, educativo...) ¿Cuáles consideras que son las causas o necesidades?
- ¿De qué manera crees que los juegos de rol en vivo podrían ser significativos para estudiantes de educación secundaria obligatoria y/o bachillerato?
- ¿Qué factores crees que podrían dificultar su puesta en práctica? (Tiempo, distribución de las aulas, nombre de alumnos, contenidos de las materias, etc.) ¿Por qué?
- Imagina que un equipo docente desea implementar los juegos de rol en el centro educativo. ¿De qué manera consideras que el contenido de la materia debe estar asimilado? o es posible partir de cero y que el aprendizaje se dé mediante este?
- ¿Cómo te imaginas que sería el grado de aceptación de esta metodología entre estudiantes adolescentes?
- Destaca cinco aspectos beneficiosos que aportan la práctica de juegos de rol
- ¿Qué piensas sobre la diversidad del alumnado? ¿Crees que podría favorecer la inclusión en el aula?
- ¿De qué modo los juegos de rol en vivo pueden trabajarse la interdisciplinar/interdisciplinariamente?
- Describe los elementos que a tu parecer resultan indispensables para llevar a cabo un juego de rol en vivo con alumnos de entre 12 y 18 años
- ¿Con qué herramientas podría evaluarse el proceso de aprendizaje realizado a través de esta metodología?
- ¿El diseño del juego debe recaer sobre el alumnado o sobre el docente?
- En lo referente al diseño y gestión del juego, ¿quién crees que debería asumir el papel principal? Y en lo que concierne al director del juego de rol en el ámbito educativo. ¿Quién crees que debería serlo, el docente o el propio alumnado?
- ¿Sería mejor llevarlo a cabo en gran grupo o en pequeños grupos?
- ¿Consideras que las nuevas tecnologías y el consumo habitual de videojuegos de rol pueden ser un elemento positivo para acercarse a la realidad del propio alumnado?

Anexo 4 Entrevistas completas de autores.

Para poder escuchar los audios de las entrevistas se deben descargar desde el siguiente enlace: https://mega.nz/#!2JVizYSR!yqcnIBXGHnA6xN5nKHt2OkoBH6f1qGL80KvW-Sd_nJM

La contraseña para poder acceder a los audios es: REV2019

Transcripción Mario Grande de Prado

Abella, V. Grande de Prado, M. (2010). *Los juegos de rol en el aula*. Teoría de la Educación. Educación y cultura en la sociedad de la información. Universidad de Salamanca. Vol.11 Núm. 3. 56-84.

Abella, V. Grande de Prado, M. (2010). *Juegos de rol como estrategia educativa: percepciones de docentes en formación y estudiantes de secundaria*. Teoría de la Educación. Educación y cultura en la sociedad de la información. Universidad de Salamanca. Vol.11 Núm. 3. 27-55.

- **María:** En referencia al ámbito al que se asocian, ¿a cuál crees que se asocia generalmente más (ocio, educativo...)?
- **Mario:** Yo creo que en general, podemos englobar los juegos de rol en todo tipo, como una metodología activa. Y muchas veces, desde mi punto de vista tienen una mayor penetración en la educación no formal. Tienen un alto impacto en el ocio, y a nivel educativo tienen también impacto. Yo creo que también lo que ocurre muchas veces es que hay mucha gente que juega y que después quiere traerlo al ámbito educativo porque le ve muchas ventajas. Yo en general creo que los juegos de rol en vivo, que no deja de ser un role playing un poco más evolucionado, si tiene su cabida en el ámbito educativo y nos resulta muy extraño, o sea, a la gente en general.

- **María: ¿Y cuál crees que es la causa de que se asocie más a este ámbito al del ocio o el no formal, y no tanto al educativo formal?**

- **Mario:** Yo creo que porque en general desde el ámbito de la educación no formal, si hay una perspectiva de tengo que enganchar a la gente, tienen que estar entretenidos. Y a veces, corremos el riesgo en la educación formal, de agarrarnos mucho a perspectivas en las cuales lo que prima es el contenido, y este por si solo va a ser lo bastante potente como para triunfar. Y no digo que siempre, pero a veces. Hubo una tendencia durante mucho tiempo a no prestar atención, a que podemos hacer para que ese tipo de contenido cale más profundamente, sea más significativo.

- **María: Precisamente, en cuanto a aprendizaje significativo. En estudiantes de secundaria o bien bachillerato. ¿Crees que podría resultar fácil su aplicación y que además se diera un aprendizaje significativo?**

- **Mario:** Yo creo que sí, porque se trata sobre todo de acercar situaciones que puedan ser cotidianas o entendibles como al menos realistas. Y creo que normalmente los alumnos de secundaria un enfoque de ese estilo les atrae. En la experiencia que yo he tenido dentro de la educación secundaria como orientador educativo cuando hemos realizado actividades de este estilo si han funcionado bien.

- **María: ¿Qué factores crees que desde la perspectiva de un centro pueden limitar su puesta en marcha?**

- **Mario:** Yo creo que al igual que otras dinámicas, la clase aparentemente queda mucho más ordenada, si das una clase magistral, algo que no se salga de los patrones establecidos. Entonces hay que saber que esto puede originar un cierto desorden, puede que haya un poco más de volumen. Pero bueno, hay que también asumirlo, depende de cómo lo perciba el centro, como lo perciba el claustro... Pero bueno, puede ocurrir con otro tipo de iniciativas. Un debate en clase puede originar un cierto “follón” en clase, que no se originaria cuando el profesor está dando una lección magistral.

- **María:** Si un equipo docente se plantease llevarlo a cabo, ¿En qué momento del curso o de la asignatura crees que es más apropiado aplicarlo? ¿Consideras que los alumnos deberían tener avanzado el contenido para poder asimilarlo? O ¿Pueden emplearse desde un inicio?

- **Mario:** Depende un poco de la perspectiva que vayamos a tener. Si cogemos una perspectiva más relacionada con la deducción o con la inducción. Si nuestro objetivo es atraer a los alumnos hacia una determinada dinámica, lo pondremos hacia el principio. Si lo que queremos es una perspectiva mucho más crítica, tendremos que darles un contenido antes. Si es cierto, que este tipo de dinámicas, requieren proporcionar normalmente una cierta base previa. Yo creo, que depende mucho de cómo lo queramos enfocar. No creo, que este cerrado ni al principio ni al final necesariamente. En ambos casos, se puede utilizar de maneras diferentes. En uno más para motivar, para atraer la atención. Y en otro, desde una perspectiva como te señalo mucho más crítica.

- **María:** En cuanto a los alumnos, ya me has comentado que al hacer este tipo de dinámicas en secundaria lo han aceptado bien, no ha sido con rechazo.

- **Mario:** Por parte de los alumnos nunca. Quiero decir, realmente en general yo creo que cualquier tipo de metodología activa lo que hace es que el alumnado se sienta protagonista y eso normalmente se ha agradecido si en contraposición lo que tienen son dinámicas muy tradicionales, muy estáticas. Con lo cual la percepción que yo he tenido siempre es que los alumnos se han involucrado. Como en todo habrá alumnos a los que les pueda dar un poco más de corte, habrá otros que estén mucho más involucrados, habrá otros que pidan voluntarios y no saldrán. Pero eso te va a ocurrir con cualquier tipo de metodología. No todas van a funcionar con todo el mundo, lo importante es que tengas un abanico de metodologías en las que escoger y que funcionen con gran parte de ellos. A veces la primera no funcione con todos y en las segundas funcione un poco mejor y se vayan animando.

- **María: Sobre la diversidad del alumnado, ¿crees que puede favorecer su inclusión en el aula? Aquellas que tengan dificultad de aprendizaje o que estén más inhibidos.**

- **Mario:** Creo que si tenemos un poco de cuidado antes de poner en funcionamiento la dinámica. Si escogemos con un poco de cuidado los roles que van a desempeñar si pensamos con quienes van a interactuar y por ejemplo pensamos en los recursos que les estamos dando. Si a un alumno que tenga dificultades con la lectoescritura le damos como base un texto muy amplio pues ya tiene un hándicap mayor, sobre todo si tiene poco tiempo para prepararlo. Pero si tenemos un poco en cuenta esas situaciones, yo creo que pueden interactuar depende de la dificultad, habrá que ver exactamente como lo podemos enfocar. Un alumno por ejemplo que tenga dificultades de lenguaje oral, en un rol playing pues tendríamos que considerar que tipo de medidas se pueden tomar. Como por ejemplo trabajar con el resto de alumnos que le den el tiempo suficiente. Pues evidentemente evitar que exista algún tipo de burla de un chaval que tenga por ejemplo una disfemia. Pero yo creo que si son actividades agradecidas para todos los alumnos. Porque son actividades que, aunque parten de un contenido, sobre todo lo que intentan es trabajar o muchas veces se pueden enfocar para trabajar actitudes. Y creo que con eso es fácil llegar a todo el alumnado.

- **María: Es decir, que, si un alumno es inhibido, por ejemplo, le cuestan mucho las relaciones interpersonales. ¿Crees que podría ayudarle a mejorar?**

- **Mario:** Creo que si porque es una excusa para empezar. Por ejemplo, como aparece en el artículo, en un estudio del defensor del menor de Madrid, aunque no existen unas diferencias significativas, entre jugadores de rol, jugadores de rol de mesa y adolescentes que no sean jugadores de rol. Si se observó por ejemplo que las mujeres que jugaban a rol, eran más extrovertidas. Yo creo que son actividades sociales que favorecen y facilitan el intercambio. Desde luego lo van a potenciar mucho más que actividades como estar sentada en clase, sencillamente recibiendo la lección. Esto te obliga un poquito a participar. Te da una excusa, te da un pie. Hay que medir exactamente qué tipo de pie le damos. Si a un chico que sea excesivamente inhibido le damos un papel protagonista y que tiene que mostrar

mucho desparpajo, igual le estamos proponiendo un escalón muy alto. Igual hay que bajárselo un poquito y después írselo subiendo como con otras actividades tienes un poco en cuenta la zona de desarrollo próximo

- **María:** Y aparte de estos beneficios que comentas. ¿Qué otros crees que podrían aportarles?

- **Mario:** Pues yo creo que los principales como te estoy señalando la parte de competencia social, la parte lingüística. Y sobre todo el trabajo de la empatía y las actitudes. Creo que es lo más importante dentro de estas actividades. Porque dentro de sus limitaciones, te permite colocarte en la piel de otro, intentar pensar como pensaría otra persona, reaccionar entender cómo te puedes sentir cuando otros interactúan contigo de una determinada forma. Yo creo que esos son un poco sus ejes principales. ¿Se podrían trabajar más cosas? Pues como muchas metodologías depende de cómo lo quieras enfocar. Si les dejamos que ellos creen parte del personaje con algunas premisas, pues podríamos trabajar creatividad. Si les pedimos que nos narren lo ocurrido por escrito pues estaríamos trabajando la competencia lingüística. Insisto, creo que tiene muchas posibilidades, aunque las más fuertes son las que te señalaba al principio, desde mi punto de vista.

- **María:** ¿Crees que es viable que se trabajase de manera interdisciplinar implicando todas o algunas asignaturas?

- **Mario:** También, desde mi punto de vista, creo que al igual que muchas otras actividades es posible, y depende mucho sobre todo de la dinámica que tenga el grupo previamente de profesores. Si son profesores que estén más o menos en buena sintonía, abiertos a la colaboración, pues se puede realizar una interacción, una actividad de rol playing en la cual, pues participen, desde el profesor de plástica por decir algo, o porque van a tratar contenidos que tengan que ver con el cine, al profesor de lengua que les pide que preparen una redacción sobre eso, quiero decir que creo que hay ámbitos. Hay algunas actividades, por ejemplo, en León y creo que en otros lugares de España que ha realizado también. Que es que el plan municipal sobre drogas, por ejemplo, realiza actividades en las cuales pide a los alumnos, que preparen o anuncios de televisión, o que preparen rol playings

en la prevención de drogodependencia, sobretodo alcoholismo y tabaco. En mi caso concreto, yo como orientador educativo y docente en la asignatura de ética en su momento, pues participaba con el compañero que daba plástica y con el de biología también nos coordinábamos un poco. ¿Cuándo vas a dar tú, estos contenidos? Yo los voy a dar en este momento. Oye este rol playing lo vamos a grabar. Espera que voy a trabajar la parte del video sobre el plano, el ángulo. Y entonces aprovechamos esta actividad para que todo vaya encajando. Creo que sin ánimo de que tenga que encajar absolutamente todo, pero hablando las cosas, si hay comunicación en el claustro, puede que se hagan cosas en común.

- **María: Para la evaluación, ¿Qué tipo de herramientas crees que se pueden utilizar con esta metodología?**

- **Mario:** Hombre, pues evidentemente lo más habitual será tirar de escalas de observación desde mi punto de vista. Requieren un importante esfuerzo para el profesor, aunque siempre lo podemos derivar o nos podemos apoyar en otros compañeros que participen como observadores en esas dinámicas. O incluso, que dentro del grupo vayan rotando y unas veces unos realicen la interacción y otros observen. Y después el que ha sido protagonista, los que han sido actor, observen la interacción. Que el profesor pueda estar un poco supervisando los grupos, pues comparando un poco lo que más le haya llamado la atención con lo que han aportado los observadores.

- **María: En un juego de rol en vivo, ¿Qué elementos consideras que son indispensables?**

- **Mario:** Yo entiendo que para que esta metodología exista. O sea, evidentemente necesitamos, por un lado, necesitamos los actores, una trama más o menos abierta. No es imprescindible, pero normalmente un facilitador, me sale de llamarlo director por los juegos de rol, pero no tiene por qué ser necesariamente alguien que dirija lo que está ocurriendo, pero si alguien que dé un poco la línea principal, que se asegure un poco de que la gente inicie la interacción conociendo cuál es su papel o que conoce su personaje. Yo creo que esos serían los elementos fundamentales. Y evidentemente tenemos que buscar algo para que los alumnos

sean capaces de empatizar o pueden un poco introducirse y después nos permita hacer una lectura crítica o lo dicho una primera aproximación.

- **María:** **¿Crees que estaría bien que el docente también se implicara en la trama de juego de rol como uno más?**

- **Mario:** Podría serlo, pero desde mi punto de vista debería de serlo de manera secundaria. Quiero decir, podría ser alguien que contribuyera lo que normalmente en los juegos de rol es un personaje no jugador, pero normalmente tenemos grupos lo bastante numerosos en las aulas como para que los personajes secundarios sean roles que los puedan asumir otras personas y el profesor pueda quedar en un papel más secundario. Si faltase gente, yo entiendo que el profesor ahí si lo puede suplir. Pero vamos, no lo veo ni aberrante ni necesario tampoco. Podría ser una opción, pero creo que tenemos otras más interesantes.

- **María:** **En cuanto a la dimensión del grupo. ¿Crees que es mejor que sean grupos reducidos o se podría trabajar con todo el grupo clase?**

- **Mario:** Esa es muy buena pregunta, porque normalmente los juegos de rol en vivo están pensados para grupos más o menos numerosos. Contra más gente haya interactuando más caótica suele ser la situación, más difícil puede ser realizar la observación. Dependiendo de los espacios que tengamos pues se tal vez podríamos jugar con dos grupos diferentes, con tres grupos si tenemos espacio suficiente. Pues aulas por ejemplo contiguas y el profesor puede estar un poco a cargo de las dos situaciones, porque no deja de estar a cargo de sus alumnos mientras están con él en clase. Pero bueno, yo creo que los juegos de rol en vivo, si se adaptan a grupos más o menos numerosos. Evidentemente si el grupo no es excesivamente numeroso mejor, si tenemos un grupo de quince, mejor que de veinte o de veinticinco. Pero bueno la realidad va a ser la que nos encontremos. ¿Qué podemos hacer? Pues también podemos dividir al grupo, vamos que parte del grupo realice el juego de rol y que los otros estén realizando la observación, incluso una observación de un personaje concreto, y que en la siguiente dinámica que se haga sobre otra temática pues los papeles se inviertan. Podría ser una

alternativa. Pero evidentemente el tamaño de los grupos es una cuestión a considerar antes de lanzarnos al rol.

- **María: Sobre las nuevas tecnologías y el consumo habitual de los juegos de rol a través de los videojuegos. ¿Consideras que es una manera de aproximarse a la realidad de los adolescentes? ¿Podría ser una fuente de motivación?**

- **Mario:** Sobre eso, es importante tener en cuenta que hay conceptos que son diferentes. Una cosa son juegos de rol como tal, los juegos de rol en vivo normalmente van a requerir una mayor interacción más o menos física, entonar un poco más. A veces incluso disfrazarse un poco, es un poco más treatillo improvisado. Y los juegos de ordenador, se basan en los juegos de rol de mesa de toda la vida “Dungeons & Dragons” y han cogido mucho de sus contenidos, y los han adaptado al juego de ordenador. De tal manera, que ahora son mucho más populares que los juegos que le dieron origen. ¿Pueden ser una manera de aproximarse? Si. Desde mi punto de vista, algunas veces hay algunos juegos de rol que, aunque tienen mecánicas muy similares pierden algunos contenidos importantes de los juegos de rol de mesa también, Quiero decir hay muchos juegos de rol que son muy mecánicos. Juegos de ordenador, por ejemplo, el “World of Warcraft” por citar el más conocido a nivel online pues muchas veces consiste en la realización de tareas mecánicas para obtener puntos de experiencia. Hay otros que juegan a ese o al “Never Winters” pues dándole un sentido y una historia, y eso se parece un poco más a los juegos de rol tradicionales. Pero en realidad, tanto en mesa como en ordenador, la gente juega de maneras muy diferentes. Creo que está bien por el tema de decir, eh lo que estás jugando se parece a esto. Pero tienen mecánicas también diferentes. En realidad, creo que lo que más se está aproximando la gente hoy en día por ejemplo a los juegos de rol de mesa es la visualización como de un ejercicio de ocio sano, y eso aparece pues en series como “Big Bang Theory” o “Community” es otra comedia, otra serie en la cual aparecen también. Y viendo que bueno incluso gente que sale que comenta que juegan, hay muchos actores norteamericanos que están saliendo ahora, tienen canales de Youtube, y salen pues creo que en la última temporada de Big Bang me parece que van a salir varios actores famosos jugando una partida, me parece que sale

también el deportista “Kareem Abdul-Jabbar” creo que debe de salir también “William Shatner” que es el capitán Kirk de la serie original de “Star trek”. Bueno esa visualización, yo creo que hace que la gente diga pues esto no es algo tan raro. Los juegos de ordenador han hecho, pero requieren menos dedicación, además. Quiero decir, si hoy en día le pides a alguien que se ponga a jugar a un juego de rol y le plantas un libro de rol de 200 o 300 paginas. No se lo tiene que leer todo para empezar a jugar, pero si requiere un cierto esfuerzo, mientras que el juego de ordenador es mucho más inmediato. Ahí también hay una diferencia importante.

- **María:** Pasando al artículo, concretamente hay una serie de partes que quería acabar de profundizar para conocer tu opinión, ya que el artículo es del 2010 y ya preveía que a lo mejor ahora habías cambiado de opinión. Así pues, habláis de la concepción negativa que los medios de comunicación a través del mal uso de algunas personas han ido induciendo. ¿Crees que esta concepción ha cambiado, que los medios de comunicación ahora pueden tener una visión más positiva?

- **Mario:** Desde mi punto de vista, sí. De hecho, hemos hecho una actividad formativa en León con profesores universitarios y hablábamos sobre diferentes estrategias relacionadas con la narración, y evidentemente hablábamos de los juegos de rol. Y al contrario de lo que ocurría hace años, no has tenido que dar una explicación acerca de esto, no es algo nocivo, nadie se va a volver loco por jugar a esto. Si hicimos un pequeño comentario acerca de una cita bastante conocida de Pérez Reverte en un artículo del 94 que aparece también aquí. Y poco más. ¿Por qué? Porque se está volviendo algo más “main stream”, el juego de rol. Está siendo mucho más visibilizado. Pero hasta hace no tanto, salían películas o noticias en las cuales de repente... Recuerdo una precisamente del 2008/2009 en la cual, creo que era aquí en Cataluña, pues alguien entro en una perrera i le corto las patas a 80 o 90 perros o 200 o 20, los que fueran. Y las noticias eran, la policía baraja un juego de rol. Y yo no veo ninguna conexión entre los juegos de rol. De hecho, en las jornadas que hay a nivel nacional que hay muchas, yo no he visto que haya ningún evento que vaya más allá de lo que suele ser estadísticamente normal. Entonces, creo que, si hay un cambio, depende también de las generaciones. Gente de mi edad o más, todavía puede recordar los hechos del caso

Rosado, y puede que se haya quedado con el chip de aquí me queda la sensación de que era algo negativo. Creo que en los últimos años esto ha cambiado bastante.

- **María:** En el artículo, también realizáis cuestionarios al alumnado, para conocer su opinión. Y el 54% era indiferente a los juegos de rol. Y bueno, en base a lo mismo que hemos ido tratando. ¿Crees que ahora este % sería menor si hiciéseis de nuevo el estudio?

- **Mario:** Creo que no hay un gran porcentaje de alumnos universitarios que conozcan los juegos de rol. Los hay. Tampoco son un pasatiempo excesivamente popular. Si lo pasásemos hoy en día, yo veo que en las clases que normalmente doy en León, o cuando vengo aquí en Barcelona, me invitan a dar alguna clase y sale un poco el tema. Pues igual tienes a dos, tres, cuatro que han jugado o que han dirigido. A veces no tienes a nadie. En realidad, en el cuestionario, sobre todo lo que quedaba reflejado, es que les sonase. Porque puede que haya gente que diga, oye yo no he jugado pero mi primo sí. O lo conozco, lo he visto jugar... No sabría decirte si realmente ahora se juega más. Creo que hay otros tipos de ocio que le han comido bastante el terreno. El otro día, en una asociación allí en León, en la cual hay juegos de tablero, juegos de mesa y juegos de rol, pues un poco comentábamos que la edad media de los que juegan suele ser una edad media alta. No es del todo cierto, porque hay niños de 13 años que están jugando, hay chavales de 18, de ven típico o de treinta y pico... Lo que, si pasa, que los que permanecen mucho tiempo tienen ahora cuarenta y pico tacos. Y eso es llamativo, a las empresas les viene bien porque es gente con alto nivel adquisitivo que puede adquirir ediciones de lujo, pero habría que examinar exactamente si antiguamente se metía mucha más gente a jugar, porque la oferta de ocio era menor y ahora los juegos de rol que requieren un cierto esfuerzo, pues tiene que competir con la inmediatez de la Play Station o de la Xbox. Con lo cual, no sabría decirte. Creo que a todos les puede sonar algo, pero creo que no ha cambiado mucho el conocimiento. Creo que en general, se dice que la edad dorada de los juegos de rol fue aquí en España al menos, fue más o menos en los años 90. Pero, entre el caso Rosado y la aparición de los juegos de cartas pues se fue un poco a pique en números. Pero bueno, están surgiendo muchas editoriales. Cuando hacen

crowdfunding empresas como no solo Rol, están sacando muchísimo dinero con las ediciones de varios juegos. Por el ejemplo, el vampiro yo creo que sacó 200.000 euros. Eso tiene que salir de algún lado, quiero decir, tienen que tener muchos jugadores. Y hablando justamente con uno de los editores. Me decía, que les llama la atención lo que se vende en algunos juegos que no son a priori lo que los jugadores de rol tradicionales compran, como hora de aventuras. Yo he visto por ejemplo en unas jornadas hace poco, que el juego de rol que más llamaba la atención era aventuras en ecuestre. Que va de aventuras en el mundo de mi pequeño poni. Lo miraban sobretodo familias y niños. Diciendo, no sé qué es esto, pero me interesa. Con lo cual, depende mucho de lo que hagan las editoriales, y como se habrán un poco al diferente mercado. Pero insisto, estamos en una era muy audiovisual. Eso tiene sus ventajas, yo creo que va a haber gente que se aproxime a otras plataformas para jugar, por ejemplo, Rol veinte, Discord, para jugar por audio utilizando el apoyo de una pizarra digital. Incluso para jugar a través de rol por post. Escribiendo a través de foros, o páginas web, por ejemplo, el Condiáf Hungría. Y eso puede hacer que, aunque haya gente que tenga el interés encuentre a otros con los que jugar, aunque no estén en su ciudad. Quiero decir, hoy no vas a ser una persona solitaria, sino que vas a encontrar gente, aunque sea de otros lugares para poder jugar. Pero en números, me costaría afirmar algo a ciencia cierta. También se tiene que tener en cuenta que León es una ciudad pequeña, no es lo mismo como una ciudad como Barcelona o Madrid que tiene mucha más oferta, es mucho más fácil que de repente digas, ay vamos a ir a esta tienda, a ver que tienen allí. En León, por ejemplo, tiendas especializadas en rol, tenemos una y si contamos al corte inglés dos. Con lo cual, esos porcentajes deberíamos valóralos en ciudades con características diferentes, eso es otro aspecto a tener también en cuenta para el estudio.

- **María:** Había un 75% de encuestados que nunca habían jugado a rol. Y como me comentabas, entonces supones que como es un aspecto que puede no haber cambiado, podría mantenerse.
- **Mario:** Yo creo que hay mucha gente, que no lo prueba porque no lo ve claro. Y porque es algo difícil de explicar. Había una tira cómica hace mucho tiempo en una revista que toda la tira era de alguien intentando explicarles a sus amigos

como era jugar a rol. Y al final, era mira, es como el parchís, pero al revés, y así me los quito de encima. Normalmente, lo ideal es que lo pruebes. No a todo el mundo le va a gustar, hay diferentes formas de jugar, hay diferentes juegos. Es un poco difícil. Incluso gustándote los juegos, puedes ir a un grupo de juego y que su estilo sea diferente al que a ti te gusta. Eso creo que es una barrera para empezar a jugar. Porque normalmente, este es un juego que requiere que alguien tome una iniciativa, que tenga un cierto esfuerzo. Que es la persona que vaya a dirigir, cuando hablamos de los juegos de rol de mesa. Eso hace, desde mi punto de vista, que cuando ya tiene un grupo montado, cuando tiene 4 o 5 personas para jugar, no va buscando a más gente porque dicen, no doy abasto con todos. Allí o en ese sentido, en ciudades grandes como por ejemplo aquí en Barcelona, el tema de que existan clubs de rol pues suelen ser una puerta para que la gente juegue o tenga oportunidades de jugar. Con lo cual te digo un poco lo mismo que en la pregunta anterior. No creo que él % haya cambiado demasiado, creo que gracias a los juegos de ordenador y a las series a la gente les puede sonar, puede que alguno se anime un poco más. Y, de hecho, yo creo que por ejemplo Strangers things, hizo que mucha gente dijera oye, pues esto me suena, voy a probarlo. Pero no creo que los % suban demasiado, sino las editoriales de rol, aunque tengan grandes ventas serían editoriales pues que estarían totalmente montadas en el dólar, al menos en España.

- **María:** Había también un aspecto de los estereotipos que tienen las personas sobre los jugadores. Entonces, aunque numerosos estudios, comentabais que han demostrado que es contrario a lo que realmente se piensa, muchas personas opinan que son personas aisladas, emocionalmente inmaduras, que poseen personalidades patológicas. ¿Por qué crees que hay este estigma con estas personas?
- **Mario:** Pues porque hace algunos años, todo aquel que se saliera de la corriente principal de entretenimiento era el raro. Para mí el raro, desde mi punto de vista como jugador es el que se gasta una pasta en una entrada de fútbol, se pone a pegar voces a un señor vestido de negro al que no conoce, y eso está visto como normal dentro de nuestra sociedad. Y si yo me leo un libro y me invento una historia con los amigos soy raro. Es difícil pelear contra eso porque no tiene una razón lógica

y porque todos los argumentos que puedas dar te dicen que esto es un ocio inteligente o que lo puede ser. Se puede jugar igual de cafre a esto que a cualquier otra cosa, pero te brinda la posibilidad de interpretar personajes, de leer, de interactuar con otros. Creo que, de todas formas, hoy en día gracias, principalmente a series de televisión y sobre todo al cine, los que antes estaban mal vistos dominan el mundo. Hoy en día, después de la trilogía de Peter Jackson del Señor de los anillos, o después de juego de tronos, que, a fin de cuentas, esta creado por un señor que juega a rol también, pues si esa serie que probablemente si hubiese sido sacada en libros, si lo hubiesen sacado en los 80 juego de tronos, pues muchos de los roleros lo estarían comentando y mucha de la gente diría, pues esto es una tontería. Y hoy en día es una de las series más vistas. ¿Hay mucha diferencia entre tirarte una hora viendo una serie y jugar a rol? Las hay, pero ya participas en un universo que puede ser común, hay mucha gente que juega con esos elementos, que interpreta un personaje, se inventa unas historias... Y eso es lo más raro, quiero decir, el partir de la premisa de quiero jugar con estas herramientas, creo que cada vez se ve menos raro. Depende un poco de todo. Lo dicho, yo veo que por ejemplo hay jugadores de mesa, que prueban a jugar a rol, para decir, aunque sea mira yo soy un jugador más estratégico, y me gusta jugar a mesa, pero bueno juego una vez a rol y así me entero un poquito de que va. Creo que no se ve a los jugadores de rol o no se nos ve como bichos muy raros, pero aún queda todavía.

- **María:** Bueno, en general estas eran las preguntas que había preparado, y bueno, así con lo que has ido comentando, me gustaría preguntarte, referente por ejemplo a lo que has dicho de Juego de tronos, ya que es una serie muy popular, que también han hecho versiones de juegos de rol en vivo ambientados en Juego de tronos. ¿Crees que los jóvenes al conocer la posibilidad de interpretar un personaje de su serie favorita, podría ser un incentivo?
- **Mario:** Creo que por esa línea sí. Al igual que puede ocurrir con otras temáticas, como, por ejemplo, con los súper héroes que están tan de moda, gracias al universo cinematográfico, principalmente con las películas de Marvel, como con cualquier otra temática. Es verdad, que los juegos de rol en vivo, por ejemplo, montados

con interés recreativo... Dos, tres días fuera disfrazándose, preparándose. Tienen un costo, una preparación y bueno pues eso, no todo el mundo lo asume. Pero bueno, tenemos actividades como, por ejemplo, escapes rooms, o las cenas temáticas o las despedidas de soltero donde cogen una determinada temática, Sherlock Holmes, igual Juego de tronos no lo cogen por el tema del copyright. Pero cogen una temática que a la gente le resulte atractiva, plantean una premisa, pues normalmente con algunos enigmas. Y hasta cierto punto, piden un cierto grado de interpretación, si la temática, si la narrativa, si el Story telling, te gusta, es mucho más fácil que entres. Y, de hecho, si coges un escape room y quitas la parte de la narrativa y pones los enigmas tal cual, a la gente probablemente le va a llamar mucho menos y se va a desmotivar antes. Si lo pones con un poco de historia es mucho más fácil que la gente se anime. Yo creo que en definitiva los juegos de rol tienen que ver con el crear historias compartidas, y en el fondo estamos creando historias por todas partes y jugamos muchas veces a crear historias. Creo que tienen un gran potencial para la educación, principalmente por un aspecto y es por muchos, pero hay uno muy importante, y es la motivación. Llamar la atención del alumnado. Si intentamos y hacemos el esfuerzo de realizar actividades que nos resulten atractivas y que les ayuden a empatizar, que es algo muy difícil trabajar actitudes dentro de la educación, pues creo que estaremos haciendo una buena tarea. Ya después tendremos que meternos en si hemos trabajado bien la temática antes, para dar un buen contenido hemos definido los roles que están haciendo. Si durante la interacción en algún momento el profesor tiene que intervenir porque algo se sale de madre y tiene que reconducirlo un poco sin estropear la dinámica o qué tipo de actividades hacemos después, pero en si la metodología, tiene mucho que ofrecer.

Transcripción Marina Rondón

Moreno, A. Rondón, M. (2018). *Harry Potter y la enseñanza de la literatura española. Adaptación del método Rowling*. Textos Didáctica de la Lengua y de la Literatura. Graó. núm. 82. 63-68.

- **María:** ¿A qué ámbito crees que se asocian los juegos de rol en vivo, al de ocio, educativo...?
- **Marina:** Bueno yo creo que, en primera instancia al ocio, pero afortunadamente parece que cada vez está teniendo más repercusión en la educación. Y en educación diría que concretamente en la etapa de primaria como en la secundaria sobretodo en la ESO.
- **María:** ¿Por qué crees que sucede esto? Que ahora este cambiando.
- **Marina:** Porque en realidad ya tenemos plena conciencia de que cada vez es más necesario el hecho de innovar un poquito en la educación, de hacer propuestas didácticas más creativas, más participativas, donde los niños sean los verdaderos protagonistas, donde interioricen más el contenido. El juego de rol, pues es una propuesta maravillosa que recoge todos estos aspectos.
- **María:** En cuanto a factores que puedan dificultar su puesta en práctica. ¿Cuáles crees que puede haber y por qué?
- **Marina:** Pues diría que el tiempo. Porque claro, ten en cuenta que todos los docentes, cuentan con muy poquito tiempo para explicar muchísimo contenido. Entonces si ya de por si es abarcar todos esos contenidos en el tiempo que hay, introducir propuestas didácticas y juegos, pues hay que tener una programación didáctica muy bien organizada que te permita todo ello. Y también quizá, el número de alumnos por clase, en una clase de treinta alumnos pues a lo mejor, se dificulta un poquito que si tenemos veinte.

- **María:** ¿Entonces, como barrera más relevante consideras el tiempo y el número de alumnos, ¿no?
- **Marina:** Si.
- **María:** Si un docente se plantea llevarlo a cabo con los alumnos, en concreto alumnos de secundaria. ¿Consideras que la materia debería estar asimilada, trabajada para después poder ponerlo en práctica? O ¿Puede hacerse desde un inicio? Un tema nuevo o un concepto nuevo...
- **Marina:** Pues te pongo el ejemplo didáctico, cuando nosotros expusimos esta propuesta didáctica, lo hicimos en la primera sesión, con lo cual no teníamos explicado ningún contenido del barroco. En la primera sesión expliquemos como iba a funcionar las cosas y los niños lo aceptaron, lo entendieron rapidísimamente y así empezamos con la unidad didáctica.
- **María:** ¿Crees que puede ser más positivo que aprendan mediante estos tipos de metodología y que sea un concepto nuevo? O ¿Que a lo mejor se refuerce mediante juegos de rol?
- **Marina:** Pues esto depende de muchos factores, depende del tipo de profesor que sea, depende de la disciplina que tengas que impartir, depende de muchos factores. Pero con echarle ganas y un poquito de tiempo yo creo que puede ser una herramienta maravillosa.
- **María:** En el artículo he visto que el alumnado lo recibió bastante bien, entonces consideras que no concretamente con quienes los aplicasteis, sino en general. ¿Es bien recibida esta metodología? ¿La gente se anima, participa?

- **Marina:** Bueno ten en cuenta, que los estudiantes se pasan muchas horas sentados, en la mayoría de los casos escuchando a un docente y leyendo un libro de texto con lo cual 6 horas diarias, estudiando asignaturas que a lo mejor no son sus favoritas, pues puede ser, yo entiendo que es una rutina un poco tediosa. Entonces claro, todo lo que sea nuevo, y ya no te hablo solo de los juegos de rol. Ya te hablo de propuestas didácticas que les haga un poquito jugar e interaccionar un poquito con los demás. Lo van a recibir maravillosamente bien también.

- **María: Por lo tanto... ¿Qué beneficios consideras que le puede aportar al alumnado este tipo de metodología?**

- **Marina:** Ante todo, romper un poco con esa rutina que tienen. Y luego por supuesto, fomentar la participación, fomentas el trabajo en equipo. Aprenden haciendo, interiorizan mejor los contenidos y bueno, pues se lo pasan bien que también es importante.

- **María: Y en cuanto al alumnado que tenga dificultades. La diversidad, que sean más inhibidos, que tengan dificultades de aprendizaje... Crees que puede favorecer su inclusión en el aula.**

- **Marina:** Pues sí, porque ya te digo, fomenta por ejemplo en los grupos cooperativos, fomentas en todo momento la colaboración. Y si, por ejemplo, te pongo el caso de yo que sé, un alumno con dislexia, ya los mismos compañeros pues le pueden ayudar un poquito, le pueden echar una mano... Por su puesto el profesor también tiene que estar pendiente. Pero creo que es una forma mucho más amena también de ayudarles.

- **María: De manera interdisciplinar, ¿ves viable que implique diversas asignaturas o es mejor que se centre en un contenido o en una materia concreta?**

- **Marina:** Vale, pues creo que depende de cómo lo enfoques, por supuesto puede ser también interdisciplinar. Ya sería súper divertido si mezclas asignaturas. Y si

intervienen más alumnos y más profesores, pues claro eso puede tener unos resultados fenomenales.

- **María: ¿Que elementos crees que son necesarios, imprescindibles para poner en práctica un juego de rol en vivo con los alumnos?**
- **Marina:** Pues en realidad no creo que hagan falta muchos elementos. Simplemente con ganas, con ilusión... que el grado de participación sea alto y que no tengamos los niños demasiado conflictivos. Y que estén con predisposición para colaborar.
- **María: En el caso de tener alumnos conflictivos... ¿Cómo crees que puede encajar este tipo de metodología?**
- **Marina:** Pues creo que tendríamos que analizar muy bien previamente, el cómo hacer por ejemplo los grupos, que sean grupos heterogéneos donde los más conflictivos no coincidan. Y un poco mezclar, tipos de conducta.
- **María: Entorno a la evaluación. ¿Qué herramientas consideras más apropiadas para evaluar este proceso de aprendizaje mediante esta metodología?**
- **Marina:** Claro depende el juego en concreto, pero por ejemplo la rúbrica me parece una buena herramienta. También ten en cuenta que, aunque por ejemplo el profesor no sea el protagonista, está pendiente en todo momento de quien participa, de quien no participa, quien se lo toma más en serio, quien no. Y entonces, bueno quizás la rúbrica pueda ser una buena herramienta de evaluación.
- **María: ¿Mediante la observación del docente?**
- **Marina:** Si, de acuerdo a lo que vayas a hacer y como lo vayas a enfocar.

- **María: En cuanto al diseño del juego. ¿Consideras que debería recaer sobre el alumnado? O ¿El docente ha de tener el papel principal y el alumnado seguir un poco las directrices que ha establecido el docente?**

- **Marina:** Bueno siempre es bueno jugar un poquito a desarrollar la empatía, y sobre todo a escuchar al alumnado. Que es lo que quieren, que es lo que les apetece, que necesitan. Estar abiertos a nuevas propuestas. Aunque evidentemente el docente tiene ese protagonismo de decidir qué es lo que más se adapta a los contenidos que quiere trabajar.

- **María: Y en cuanto al número de alumnos por grupo... ¿Consideras que es mejor llevarlo a cabo en gran grupo? O ¿realizar grupos reducidos?**

- **Marina:** Yo diría, que personalmente en grupos reducidos, porque si tienes un grupo muy grande corres el riesgo de que no todos participen. Pues siempre ten en cuenta que suelen ser grupos colaborativos, cooperativos. Con lo cual, siempre hay alguno que otro que pretende que la mayor carga de trabajo se la lleven los demás. Y entonces, siempre es bueno grupos reducidos que podamos contralar y ver quién participa y quién no.

- **María: En cuanto al consumo habitual de tecnologías y videojuegos de rol. ¿Crees que es un elemento positivo que puede propiciar a acercarse a la realidad del alumnado y por lo tanto que haya más motivación?**

- **Marina:** Pues evidentemente depende de cómo se utilice. Ten en cuenta que es un factor que te une a ello, porque la sociedad actual, en concreto los alumnos están muy cercanos a la tecnología. Entonces todo lo que sea proponerle algo que ya conocen forma parte de su día a día, bueno de su ocio, pues le va a venir bien. Lo que pasa que claro, tienes que prestar atención en como lo hace.

- **María: En cuanto a el artículo que escribisteis con la experiencia que llevasteis a cabo. ¿Decidisteis ambientarlo en Harry Potter por algún motivo, creáis que tendría una mayor aceptación en el grupo de alumnado esta temática?**

- **Marina:** Pues mira, pues fue por varios motivos. El primero, porque el siglo del barroco, es un siglo que se caracteriza por la competencia. Tenemos unos autores que van a luchar por acceder a esa cumbre literaria. Parece que solo puede haber un autor por referencia, entonces todos se van a pelear. Tenemos la famosa pelea de Góngora y Quevedo, López y Góngora, Cervantes y López... Entonces, de hecho, la idea surgió así, de la necesidad de plantear una propuesta didáctica un poco competitiva. La competición sana, por supuesto. Pero entonces, se me ocurrió, pues hacer grupos cooperativos. Y lo de Harry Potter, si lo analizas son un poco de ornamentos para reflejar esta competencia de los autores. Y además el segundo factor por el que lo elegí, o por el que lo elegimos, fue porque también era algo que ellos conocían, entonces bueno pues me pareció una propuesta bastante aceptada.
- **María:** **Y en el centro, o del propio alumnado... ¿Encontrasteis alguna barrera a la hora de proponer dicha actividad?**
- **Marina:** Ya te digo que el recibimiento fue espectacular. En el momento en el que les explicas el método, que ya lo conocen a través de las películas. Que les propones un premio, como era en nuestra unidad didáctica, que era la copa de la casa, una especie de chucherías y dos puntos para el examen... Bueno pues el rendimiento fue fenomenal. De hecho, recuerdo perfectamente la fila de atrás, que se levantó y se puso delante. Esos alumnos que a priori parecían más indiferentes hacia la clase, se pusieron en primera fila. Eso a mí, me pareció súper significativo.
- **María:** **Claro, entonces notasteis que había mucha motivación de aquellos alumnos que habitualmente están un poco más al margen... Em, hay un apartado del artículo, que comentáis que bueno, el objetivo era alcanzar el máximo número de puntos posibles si se respondía correctamente a las preguntas o salían voluntarios, sumaban puntos para toda la casa. Y si había mal comportamiento como utilizar el móvil, o charlar con el compañero restaba puntos. Entonces ante este párrafo, mi pregunta es... ¿Era**

únicamente un miembro del grupo el que si tenía mal comportamiento si penalizaba a todo el equipo, o como afectaba esto al resto del equipo?

- **Marina:** Bueno, afortunadamente no fue necesario restarle puntos a ninguna casa ni a ningún equipo. Pero bueno, en principio se plantea como una regla para fomentar la participación y para fomentar el buen comportamiento. En realidad, era una clase estupenda y no hizo falta quitarle puntos a nadie. Pero bueno si, en el hipotético caso de que hubiese sido necesario, pues quizás pues restarle algún puntillo a la casa, pues hubiese venido bien también. Ten en cuenta, que al final se plantea como un juego, así que, si hubiese sido también apropiado.

- **María:** **¿Entonces, hubiese restado a todos los miembros del equipo, supongo?**

- **Marina:** Exactamente, sí. Pero tampoco una diferencia de puntos significativa para que no interfiriera en la puntuación del juego.

- **María:** **Y en el momento de evaluar, también comentasteis, que utilizasteis un examen y una coevaluación de rubrica. Entonces mi duda es si, ¿la puntuación de cada casa se tuvo en cuenta para la evaluación final, o no?**

- **Marina:** Bueno, ten en cuenta que a lo largo de toda la unidad didáctica el profesor ve realmente quien, lo que te comentaba antes. Ve quien se toma realmente en serio las actividades. Porque, aunque tengas el ornamento de Harry Potter no deja de ser una unidad didáctica con sus actividades y su contenido. Que eso es lo que realmente predomina en toda la propuesta. Entonces claro, era muy importante que se lo tomarán en serio. A lo largo de esa unidad, veíamos quien, hacia las actividades, quien no. Quien respondía mas preguntas, quien no. Entonces eso, obviamente va ser muy importante a la hora de la evaluación. En la evaluación tuvimos en cuenta el examen por supuesto. Y, además, con las rubricas veíamos quien participaba, quien alcanzaba los contenidos que proponíamos. Y sobre todo los objetivos.

- **María:** **Entonces, ¿había una evaluación de todo el proceso individual, ¿no?**

- **Marina:** Claro, ten en cuenta que la evaluación, se analiza todo. Porque también sería muy injusto que por motivos de que, yo que sé, que un compañero no colabore al final la casa entera salga perjudicada.
- **María:** Entonces, el hecho de que hubiese un examen al final, fue positivo o lo vieron como una parte negativa de la actividad.
- **Marina:** No, no. No creo que vieran como algo negativa. Ten en cuenta, que normalmente el examen se concibe como una herramienta de evaluación. Mayormente todos los profesores la utilizan en todas sus asignaturas. Y entonces, era solamente eso, el examen de la unidad con respecto al barroco.
- **María:** Bueno, eran estas las preguntas que me había preparado, la verdad es que muy interesantes las respuestas y sobre todo al leerme el artículo que me pareció muy interesante que pudierais aplicarlo en un centro. Me pareció muy divertido, también la idea de poder hacer materiales porque, vi que hicisteis materiales también, cartas. O sea, fue muy interesante leerlos y me ha gustado también estas dudas que me surgieron poderlas hablar directamente contigo, que de primera mano sabes cómo pasó y como se llevó a cabo. Y bueno en realidad, eran estas las preguntas, agradezco mucho la participación. Y no sé si me quieres comentar algo...
- **Marina:** De hecho, fíjate, que en el momento que propusimos, las funciones del juego, las funciones del tema. El primer día, todo el mundo muy ilusionado y con muchas ganas de participar. Pero claro, mi fallo fue que deje que cada uno hicieran los grupos que quisieran, con sus amigos, con los compañeros con los que tenían más cercanía. En vez de hacer yo los grupos. Entonces, claro, hubo un grupo que se caracterizaron por ser muy resolutivos, porque eran los alumnos con más ganas. Y otros grupos, que quizás, no se iban a esforzar tanto. Entonces, quizás si hubiera hecho los grupos yo, hubieran sido más heterogéneos y la cosa hubiese estado más igualada. Porque es un factor muy importante, para que la propuesta salga bien. Que no se sepa hasta el final quien va a ganar porque si no, si desde el principio

todo el mundo sabe quién va a ganar se dejan de esforzar. Y es muy importante ese punto.

- **María:** Como una última duda que se me ha pasado ahora, al dejar que los grupos se hicieran ellos solos, en competencia sana como me has comentado. Entre los otros grupos, para adquirir los puntos, ¿no hubo ningún tipo de conflicto...?

- **Marina:** Si ya te digo, ante todo, se plantea como un juego, y cada uno tenía sus estrategias obviamente. Pero no, era un juego, y ellos lo tomaron como tal. Y, además, ya te digo que era una clase muy inteligente. La típica clase un poco ideal, que todo profesor quisiera. Todos tenían mucho interés, muchas ganas, y ya te digo que se portaron muy bien.

- **María:** Pues me alegro mucho de que fuera así. ¿Os habéis planteado de en un futuro realizar algún tipo de actividad, en algún centro de este tipo?

- **Marina:** Yo ahora mismo soy opositora. Me encantaría tener una clase, con la que hacer propuestas como esta. Pero ya te digo, yo creo que tanto los juegos de rol como toda propuesta innovadora que pretenda innovar un poquito y hacer actividades más creativas, más participativas donde los alumnos sean los verdaderos protagonistas de su propio aprendizaje, pues me parece una manera maravillosa de hacer que nuestros alumnos crezcan, que se lo pasen bien en las aulas y por supuesto de que aprendan.

Transcripción Antonio José

Moreno, A. Rondón, M. (2018). *Harry Potter y la enseñanza de la literatura española. Adaptación del método Rowling*. Textos Didáctica de la Lengua y de la Literatura. Graó. núm. 82. 63-68.

- **María: ¿Conocías esta metodología de los juegos de rol antes de llevar a cabo la propuesta?**
- **Antonio José:** Y tanto que la conozco, si lo desarrollo yo en mi clase. Sobre todo, en la facultad. Los tres últimos años... bueno yo llevo tres años en la UG este es mi tercer año. Y una de las materias, la de organización y gestión de centro la realizamos mediante rol playing y video educativo. Simular lo que es una organización de centro desde principio de curso, hasta final de curso, grabando imágenes y simulando todas las situaciones que se pueden dar. Es el propio alumnado el que lo desarrolla.
- **María: Perfecto, genial porque así tendrás mucha perspectiva ante este tema.**
- **Antonio José:** Si hombre claro, y sobre todo desde el instituto la perspectiva de que todo el mundo, el 95% hacen siempre lo mismo. Lo que es expositivo. Una pena.
- **María: La verdad es que si, nuevas metodologías como los juegos de rol, pueden dar este incentivo a motivar más al alumnado para participar.**
- **Antonio José:** Yo tengo una perspectiva. Yo soy de la opinión de que no el hecho de usar metodologías activas, cooperativo, colaborativo, interactivo o el rol playing. Cualquier tipo de metodología no está asociado. Quiero decir, yo considero que la mejor metodología es la que funciona con el grupo de alumnos con el que estas. Entonces tú tienes que intentar por todos los medios, dar con la tecla. O sea, hay alumnos que lo expositivo les funciona, pues se trabaja con el expositivo. Hay alumnos que con el expositivo no funciona, pues voy a cambiar

la metodología y le doy una salida. Lo que no puedo hacer es quedarme estancado viendo como el alumnado fracasa y yo no poniéndole soluciones.

- **María: Claro, y ves como una vía los juegos de rol. O sea, es una alternativa para algunos grupos ¿no? Dependiendo del grupo, es una alternativa viable...**
- **Antonio José:** Si, sobretodo, más que sea una metodología pura para un solo grupo, es la alternancia dentro del propio grupo con distintas metodologías eso es lo que realmente enriquece y te hace tener al alumnado motivado.
- **María: Así como perspectiva más global, ¿a qué ámbito crees que se asocia más?**
- **Antonio José:** Hombre, al ocio siempre. Y el tema es que últimamente se está empezando a usar en el educativo. Poquito a poco, pero se está empezando a usar. Y creo que es lo mejor, vamos. Y creo que es evidente, si yo quiero enseñar en medicina, por ejemplo, yo quiero enseñar cómo se opera, pues tendré que enseñar en vivo y en directo simulando situaciones reales. Lo que no me vale es explicártelo por un libro, porque a través de un libro o por diapositivas poco creo yo que pueda enseñar, y más en ese ámbito.
- **María: Entonces, por lo tanto, en entornos de secundaria, por ejemplo, concretamente y bachillerato... ¿Consideras que es una práctica muy viable, posible ponerla en práctica en los centros?**
- **Antonio José:** Yo si lo considero, pero si preguntas a la mayoría de los profesores, ellos no lo consideran. Primero porque no lo conocen, segundo porque no saben aplicarlo y tercero porque sale de su zona de confort.
- **María: A parte de estas dificultades que pueden encontrar los docentes que me comentas. La zona de confort, el desconocimiento... ¿Qué otros factores consideras que pueden dificultar?**

- **Antonio José:** Los recursos y el espacio. Si estas en un centro donde estas limitado a un recurso y estas limitado a un espacio, difícilmente puedas desarrollarlo. Imagínate una clase donde solamente haya sillas, y donde en esa clase tienen que pasar 15 docentes. Si tú tienes que cambiar y ambientar según tu materia, a lo mejor el resto de docentes no están de acuerdo. Es una metodología, que debería, si se aplica, tiene que ser en consenso con el grupo docente que se imparte, no vale de nada que uno lo haga y el resto no.

- **María:** **Teniendo en cuenta, esto que me comentas... ¿Consideras que es posible trabajarlo de manera interdisciplinar? O ¿Es mejor concretarlo en una materia?**

- **Antonio José:** Es posible, es más fácil hacerlo desde la etapa de educación primaria que desde la educación secundaria. Porque en educación primaria hay 3 docentes en un grupo y en educación secundaria, por lo menos aquí en Ceuta, hay 15 docentes en un grupo. Ponerles una hora de coordinación a ese grupo de docentes, teniendo en cuenta las horas las cuales disponemos, por ejemplo, como jefe de estudios para ponerles como horas complementarias. No tendrían horas suficientes.

- **María:** **En cuanto al contenido, teniendo en cuenta también todos estos factores de los que hablamos... ¿Crees que la materia debería estar avanzada, que el alumnado debería tener un conocimiento base? O ¿Se puede, iniciar la materia, el concepto, el contenido mediante los juegos de rol?**

- **Antonio José:** Yo desde mi perspectiva soy de la opinión, que, si tú a un alumno le das todo hecho, el alumnado no se esfuerza cognitivamente. Y el alumnado no avanza. Entonces yo personalmente lo que hago por ejemplo en la materia en la que se realiza, es tenéis esta legislación, tenéis que hacerme esto, empezar. Yo no sé, yo no sé cuánto. Entonces claro, cuando empiezan a machacarse la cabeza, por así decirlo. Yo soy de la opinión que para aprender tienes que tropezar. Entonces, cuando van trompezando una y otra vez, ya van generando ese conocimiento. Y

yo sí creo que no es necesario tener conceptos previos antes de desarrollar el rol playing. Se puede hacer perfectamente desde un principio.

- **María: En cuanto al alumnado, la perspectiva de recepción y aceptación... ¿Crees que es algo bien recibido? O ¿Que, por el contrario, hay algunos que se nieguen a participar o haya negatividad?**

- **Antonio José:** Mira en los estudios que yo he realizado, cuando se empieza al principio, todos son un poco reacios a practicarlo, porque están acostumbrados a un tipo de enseñanza, en la que a ellos se les da toda la materia y estudian los últimos días. ¿Qué ocurre con esta metodología? Que requieren la actividad del alumno desde el principio. Es verdad que no te la juegas a un examen, pero requiere que estés activo. Entonces, al principio son reacios, pero cuando ya terminan y finaliza el periodo, en el cual se aplica la metodología, ellos al final están bastante contentos. Porque dicen que en realidad han aprendido, que es lo que considero yo, es la finalidad de cualquier enseñanza aprendizaje. No la categorización por nota, sino el hecho de que aprendan.

- **María: A parte de estos beneficios que hemos ido hablando. ¿Qué otros consideras que pueden aportarles?**

- **Antonio José:** Pues primeramente en el ámbito educativo, el hecho de perder la vergüenza en público. El hecho de hacer así, por decirlo un poco el payaso, de cara a la representación en una clase. Porque en realidad la clase, tú vas a tener que marcar roles distintos como docente. Entonces eso te va a permitir, tener esa posibilidad. Otras cuestiones que te puede permitir, pues en principio el hecho de la improvisación, porque cuando tu estas actuando, estas simulando, no te vas a aprender un guion a cabo rabo. O sea tienes que saber de forma general como va. Entonces tú en ese momento con las circunstancias que se vayan desarrollando en cuestión de la simulación con el grupo de gente que esta probablemente tengas que improvisar. Y eso también viene muy bien. En una clase, te encuentras con alumnos, con grupos de secundaria, te encuentras situaciones en las cuales tienes que improvisar.

- **María:** Claro, entonces, como me comentas... crees que puede favorecer la inclusión de alumnos que sean más inhibidos, ¿o incluso que tengan dificultades de aprendizaje?

- **Antonio José:** Hombre, por supuesto, los métodos activos, son los que realmente van a marcar la inclusión del alumnado. Todo lo demás no favorece la inclusión, vamos te lo digo yo como maestro de PT (Pedagogía Terapéutica) que trabajo dentro del aula y en donde recibo o estoy en clase expositivas y en donde yo actué como mero traductor a los alumnos repitiéndoles lo que está diciendo el docente y el alumno está sentado sin tener actividad ninguna. Si no estoy yo allí, no se le presta atención. Yo si soy partidario de metodologías activas. Además que es la única manera para poder incluir al alumno.

- **María:** Y para diseñar esta metodología, para plantearse un juego, en este caso vosotros lo hicisteis de Harry Potter, cualquier tipo de temática que te plantees con el contenido que hayas de trabajar. ¿Consideras que ha de ser totalmente una faena del docente? O ¿También puede el alumnado participar en la creación de la dinámica?

- **Antonio José:** Hombre, esto es como todo. El docente tiene que marcar los mimbres, pero quien tiene que desarrollar el proceso es el alumno. Entonces, yo soy de la opinión, de tienes que hacer esto en tanto tiempo, vamos a empezar y tú te conviertes en guía. En realidad, tú tienes que ser guía del proceso enseñanza aprendizaje en este tipo de metodologías. Si tú se lo vas a dar todo hecho, que hace, como se esfuerza... No, esto es como tu investigación la que estás haciendo ahora, si a ti te dan todas las respuestas dadas ya desde un principio y te dan ya la descripción, lo único que tienes que hacer tu leerte el documento al final, tu no aprendes, aprendes a través de la interacción.

- **María:** Entonces como me comentas, el profesor es un guía. En los juegos de rol en vivo, hay el papel de director de juego. Entonces, en la intervención de esta figura, del director de juego. ¿Crees que sería más apropiado que fuera el docente? Porque al final es participar como uno más en el juego. O ¿Qué

tenga un papel más distante de supervisión y que sea el propio alumnado el que tome este rol de director?

- **Antonio José:** Yo soy de la opinión de que tiene que ser el alumnado los que marquen sus propios papeles. El docente en este caso debe de estar al margen guiando, pero nada más. O sea, no tiene ni que formar parte de esa simulación, la simulación todo debe de realizarlo el alumnado. El director tiene que ser entre ellos que se maneja como líder. Tienen que repartirse los papeles, por un lado, de director, por otro el que organice todas las situaciones, el que recopile toda la información, y ellos que se repartan el papel. El docente, solamente como guía, pero sin implicarse demasiado. Hombre si ya ve que la cosa no funciona, tiene que ir marcando pautas y orientaciones. Pero en principio es el alumnado.

- **María:** Entonces para crear este juego, que al final, aunque el alumnado interviene en el proceso, en la creación, el docente tiene un papel muy importante. ¿Qué elementos consideras que son indispensables a tener en cuenta?

- **Antonio José:** ¿Por parte del docente, te refieres?

- **María:** Si

- **Antonio José:** Vale, pues principalmente imaginarse la situación, o lo que pretende o considera el a donde tiene que llegar el alumnado, y después ver cómo se va desarrollando la situación. Para en caso de no llegar hasta donde el considere que tiene que llegar orientarlos de manera adecuada para obtener el proceso. Ya te digo que esto, requiere mucho tiempo de preparación. Sobre todo, más que de preparación, de conocimiento de la situación en la cual se quiere simular. Porque si yo te quiero hacer una simulación de organización y gestión de centros y yo lo único que se es lo que he leído en libros, difícilmente te puedo hacer una simulación real de esa situación. En cambio, si tú lo vives o lo has vivido antes, has estado presente y lo has desarrollado antes, y has participado, probablemente sea más fácil transmitírselo al alumnado.

- **María: A parte del conocimiento, que como me comentas el docente no ha de tener únicamente un conocimiento teórico de libro sino también práctico. En cuanto a esta metodología y su aplicación... ¿Debería tener alguna base de conocimiento o haber vivenciado experiencias de juegos de rol para poderlo aplicar eficientemente o no haría falta?**

- **Antonio José:** Yo nunca he recibido enseñanzas activas en mi vida, siempre ha sido todo expositivo. Y no tiene porque, ya te digo, yo en este caso, cuando yo he puesto en práctica metodologías activas, es porque yo he reflexionado. Que considero yo, que en estas situaciones si yo no tuviera conocimiento, como me gustaría que me lo transmitieran para yo poder recibirla. Para yo saber cómo es en realidad. Y así es como yo me planteo las clases, y así es como lo transmito yo, para que el alumnado el día de mañana también haga lo mismo.

- **María: En el aula, con el grupo de alumnados que normalmente suele ser bastante grande. ¿Consideras que es mejor hacerlo en pequeños grupos o trabajarlo con todo el grupo de la clase?**

- **Antonio José:** Yo soy de la opinión, que en todo el grupo de la clase. Ahora, que esto es como todo, sabes que, en ese desarrollo de la actividad, hay quien trabajara mucho y hay quien trabajara muy poco, pero eso es el día a día, eso en cualquier trabajo. Entonces, ellos tienen que saber, o es mi intención también de que ellos sepan, capear con esas situaciones. En estos casos, si ves que alguien no trabaja, o te callas o actúas y lo normal y lo que se pretende es que actúe, que no se deje pasar estas situaciones. Pero claro, si también lo divides en pequeños grupos, a lo mejor el resto de grupos en el desarrollo no se nutre de lo que hace el otro. A ver cómo te lo digo, vamos a ver... En los tres años que yo llevo, el primer año lo hice en un solo grupo, el año pasado lo hice en dos grupos y este año en un grupo. Y la experiencia de los dos grupos, no enriquece a todo el alumnado. Y el docente no puede atender de la misma manera, vale, yo como guía, a los dos grupos. Ni orientarlos de forma adecuada.

- **María: ¿Quieres decir que se pierden cosas, tanto el alumnado como el propio docente?**

- **Antonio José:** Sí, sí, sí. Se pierden, cuando son dos grupos, eh. Lo que pasa, que también es cierto que tampoco puedes desarrollar rol con 60 personas, lo ideal es entre 15 y 20 personas.
- **María: Para evaluar, ¿qué herramientas consideras que serían más apropiadas?**
- **Antonio José:** Pues como lo que dice la norma, o sea herramientas variadas. Tú no puedes hacer rol y después realizar un examen. El examen lo puedes hacer, de forma tipo test, y que valga un total de 3 o 4 puntos sobre 10 de la nota final. Pero en realidad el docente tiene que valorar mediante rubricas que es lo ideal, distintas partes. Por un lado, los contenidos, por otro lado, la expresión, por otro lado, el desarrollo y la aplicación de la materia. Tiene que utilizar distintas herramientas. No te puedes valer de una sola.
- **María: Centrándome en el artículo, cuando evaluasteis el proyecto comentasteis que utilizasteis un examen y una coevaluación con rubrica, en este caso, el examen... ¿Fue tipo test, o utilizasteis alguna manera más dinámica?**
- **Antonio José:** No, no. Eso ya te puedo decir, que eso te lo puede decir Marina Rondón ya que fue ella la que lo aplicó. El tema de la coevaluación es que el propio alumnado se avaluara entre ellos, y eso sí que se utilizó mediante tarjetas, lo aplicaron mediante el mismo juego.
- **María: Como pregunta más general, ahora se está popularizando cada vez más el consumo de videojuegos de rol. ¿Consideras que es un elemento positivo que haría acercarse más a la realidad del alumnado hay en su entorno de ocio se mueve en este ámbito?**
- **Antonio José:** Hombre el uso de los videojuegos sería maravilloso. Vamos yo soy... no tengo tiempo ahora, pero suelo jugar bastante y todavía sigo jugando cuando mi tiempo me lo permite. El tema está en cómo saber usar o como aplicar

el videojuego dentro del ámbito educativo. La verdad es que yo, aunque se esté empezando a usar, creo que es bastante complejo. Porque que videojuego se asemeja a las asignaturas que tú puedas desarrollar. Pues hay pocos, difícilmente y menos cuando la mayoría de videojuegos son de violencia. A lo mejor, las grandes compañías de videojuegos deberían empezar a organizar, videojuegos orientados a el ámbito educativo.

- **María: Entorno a este tema, pero concretamente del artículo. La ambientación era de Harry Potter, que está muy popularizado entre los jóvenes, entre los adultos... ¿Es un tema que creísteis que podría tener una mayor aceptación en el alumnado al ser un tema conocido?**

- **Antonio José:** Si, vamos a ver, pero ese como cualquier otro. Marina Rondón lo aplicó en una clase y nosotros este año en el instituto mediante la acción tutorial, nos hemos basado en Harry Potter, para cada clase asignarle un escudo que ellos mismos creaban y generaban y a través de ello la competición entre distintas clases.

- **María: ¿Pero habéis escogido Harry Potter por algún motivo en concreto?**

- **Antonio José:** No, porque es lo que le gustaba a Marina Rondón. En estas cosas, muchas veces también, a parte de lo que tu veas mejor para el alumnado. El docente también tiene que escoger lo que a él también le guste. Cuando te gusta algo, lo transmite con tanta pasión que al final esa pasión se transmite y motiva.

- **María: Y en el centro educativo donde se puso en práctica... ¿Entontasteis alguna barrera, por parte del centro o el alumnado para ponerlo en marcha?**

- **Antonio José:** La tutora no puso ningún tipo de problema. También te digo que hay muchos docentes que ponen muchos problemas para hacer cosas distintas. Sobretudo dicen lo mismo. “Es que ahora tienen que hacer el examen”. **Asocian a que si tu no das clases de la manera tradicional no lo van a aprobar y es un error.**

- **María:** Retomando el aspecto de la evaluación que utilizasteis. Se hizo una evaluación individual y grupal. ¿Consideras que debe primar más en una dinámica que principalmente se basa en grupo, la evaluación individual o la evaluación grupal?

- **Antonio José:** Teniendo en cuenta que la evaluación hay que tomarla como elemento en el cual no sea categorizadora, sino que sea orientadora para favorecer o mejorar aquellos aspectos en los que tu tengas diversos problemas considero que tenga que ser tanto individual como grupal.

Transcripción Pedro José Ramos

Ramos -Villagrasa, P. Sueiro, M. (2010). Personalidad y elección de personaje en los juegos de rol: dime quién eres y te diré quién prefieres ser. Teoría de la Educación. Educación y cultura en la sociedad de la información. Universidad de Salamanca. Vol.11 núm. 3. 8- 26.

- **María: Los juegos de rol en vivo, ¿a qué ámbito crees que se asocian actualmente más? (Ocio, educativo formal, no formal...)**

- **Pedro José:** Bueno, pues yo creo que, lo que llamamos por rol en vivo, tal cual como termino, está asociado, muy claramente al menos en nuestro país al ocio. Es verdad que luego esta, luego está lo que en el ámbito formativo hemos llamado toda la vida un rol playing o juegos de roles que, aunque en la bibliografía más antigua se traducía, yo en los libros más recientes, manuales de clase y demás no lo he visto traducido. Pero lo que solemos llamar rol en vivo en el que hay cierto peso del personaje ya no es, vamos a suponer que, pues por ejemplo eres un alumno con necesidades educativas especiales o algo así, sino pues voy este personaje con estas características etc. Esta más ligado a esto.

- **María: ¿Porque crees que sucede que en el educativo no, por desconocimiento por...?**

- **Pedro José:** Pues, aquí claro es verdad que aquí es un tema de opinión y percepción mía, en mi caso pues mi labor profesional está ligada a la universidad y ahí sí que veo muchos profesionales que usan los juegos de rol tanto en el ámbito formal como no formal, pero siempre con experiencias muy pequeñas y ligadas a tareas concretas y específicas y como decía antes muy generales. De pues vamos a hacer. Por ejemplo, trabajo sobretodo en el ámbito de recursos humanos. Vamos a simular que tú eres un empleado y yo soy tu jefe y te tengo que felicitar por el trabajo realizado. Entonces con esas pequeñas directrices se hace. Entonces esa herramienta sí que existe y sí que se utiliza, pero no en territorios muy acotados y en experiencias que a mi juicio no se les saca todo el partido. Solo últimamente

se ha empezado a ver esfuerzos mayores ligados a supongo que al auge de la gamificación. Al menos yo lo he visto siempre pues las dos cosas ligadas. Como los juegos de rol como un ejemplo de una oportunidad de aprovechar el ámbito de juego, el aprendizaje basado en juegos para la docencia. En el fondo, a mi juicio no son cosas distintas porque los juegos de rol en vivo de esas experiencias de rol playing en el aula, pero creo que son percibidas distintas. Los profesores por ejemplo no conocen los juegos de rol en vivo en su mayoría, y las personas que juegan al rol en vivo muchas veces no se han planteado el potencial educativo que tiene salvo que, por su carrera, por sus estudios, psicología, pedagogía, magisterio, hayan tenido ocasión de estar en ambos lados.

- **María: ¿Entonces bueno, consideras que sería viable llevarlo a la practica con alumnos secundaria o bachillerato o hay otra franja de edad que veas más propicia?**
- **Pedro José:** Pues yo creo que desde secundaria es un enlace excelente para hacer este tipo de trabajos. Es verdad que ha habido algunas experiencias por las que por lo que he visto más en redes sociales que otra cosa de primaria, pero creo que secundaria el estudiante ya tendría la suficiente madurez como para afrontar temas de cierta profundidad que puedan tener, pues aprovechar al máximo la oportunidad del rol en vivo. De hecho, perdona, si esto se sale un poco del tema central de tu entrevista, pero hace poco estuve en la universidad de León impartiendo un curso con un compañero que también publico un artículo ese monográfico que tu manejas, que es Mario Grande.
- **María: Si le hice una entrevista.**
- **Pedro José:** Pues te lo iba a recomendar. Pues junto a Mario, una de las cosas que contamos, esto está dirigido a profesores universitarios, pero hicimos una revisión de algunas experiencias de rol en vivo que se han usado en contextos no formales en su mayoría, pero con personas desde secundaria o universitarios. Y por ejemplo, por decirte dos casos concretos, que podría estar bien que miraras para tu trabajo, estaba autopista a prado verde, no sé si has oído hablar de ella. La autopista en prado verde creo que parece referenciado en alguno de sus artículos,

Mario te podría poner la pista, sino. Es un ejercicio en el que los participantes son miembros del pueblo de prado verde en el que se va a construir una autopista. Entonces es una dinámica pensada para que se trabaje al nivel que el profesor quiera. Por ejemplo, estaba iniciada para tomar datos medioambientales. Entonces, plantea que en aula por ejemplo que los alumnos primero se documenten sobre que sucede cuando se construye una autopista, por ejemplo, en el medio ambiente. Las oportunidades de negocio, vincularlo en temas de economía y demás. De tal forma que, se produce ese aprendizaje y luego la experiencia de rol en vivo es una reunión del pueblo para decidir si van a apoyar la autopista o no y donde ubicarla. Entonces el propio juego tiene unos mini personajes. Que son, por ejemplo, el dueño de la gasolinera del pueblo que teme que, si la autopista se pone muy lejos, pues su negocio sufra. O unos ganaderos que temen que, si la autopista atraviesa sus tierras, las han de expropiar y la reunión pues va de como intereses contrapuestos salen. Y lo que propone el ejercicio, claro los alumnos se tienen que haber documentado sobre su punto de vista para poder defenderlo debidamente, y luego tiene un post rol en vivo, en el que puedan analizar lo sucedido y demás. Y el otro caso, es un juego desarrollado por Aknur que se llamaba pasajes, Mario me comento que se ha cambiado el nombre hace poco, y ahora mismo no se decirte como se llama, pero te lo podría buscar. Luego te digo donde lo puedes encontrar, que va sobre la experiencia de estar refugiados, pues un tema muy de moda hoy en día desafortunadamente. Es un país en guerra o similar, y como pues los jugadores en este caso de la experiencia de rol en vivo tienen que tratar de encontrar un sitio en otro país, y las dificultades en las que se encuentran.

- **María: Muy interesante, me los apunto y así también los puedo mencionar. Otra pregunta de las cuales me planteo. Si un docente quiero llevarlo a la practica con sus alumnos. ¿Consideras que la materia debe de estar bastante asimilada o se puede hacer desde un inicio para iniciar contenido?**
- **Pedro José:** Creo que se puede usar de las dos formas. Que quizás para trabajar contenidos iniciales habría que determinar bien que contenidos son apropiados, y también quizás la ventaja de la experiencia que puede tener conocerlo más.

Entonces yo creo que seguramente se le pueda sacar más partido cuando el contenido al menos se ha iniciado o nos han explicado los aspectos principales. Y que luego sirva de profundización, pero aun así podría ser una actividad inicial. Estoy pensando pues, por ejemplo, por mis temas de trabajo, pues de psicología pues es una buena experiencia, por ejemplo, en el caso este que hablamos de los refugiados para tomar conciencia y luego abordar el tema. En ese sentido, pero sobretodo en temáticas que tengan que ver más con aspectos sociales, seguramente tengan una mayor utilidad. Estoy pensando en asignaturas tipo igual filosofía, relacionadas con la sociedad, más que en temas de naturaleza, biología, química, etc.

- **María:** Y ante su puesta en práctica, ¿qué barreras crees que podrían dificultar su funcionamiento?

- **Pedro José:** Bien pues creo que una de las principales y esto me lo he encontrado cuando he impartido una formación relacionada con esto, es el trabajo inicial que requiere por parte del docente que yo siempre les digo que en fondo pues es una inversión es verdad que crear una serie de personajes, describirlos con cierto nivel de detalles, pues es un trabajo que lleva bastantes horas. Es posible que algunos de los docentes no estén acostumbrados a ese tipo de situaciones, pero luego es muy rentable porque si está bien diseñado y funciona bien, te sirve este curso, el curso que viene etc. No hay necesidad de hacer uno nuevo cada vez. Otra barrera que tiene, y creo que esto es también complicado, es la necesidad de que un docente para un aula más o menos grande. Por ejemplo, yo en mi caso en la universidad en el mejor de los casos puedo tener 30 y pocos alumnos, entonces una cifra de 30 personas a la vez, pues puede ser problemática para hacer esa labor de supervisión que debería tener el docente en este caso de ver si la dinámica está discurriendo bien, si todo el mundo está interpretando su personaje, etc. No es insalvable, pero es verdad que es una barrera que hay. También puede haber aspectos físicos si estamos en un aula típica de clase, y hay que mover los 30 pupitres y dentro de una hora viene otro docente, pues tiene que ser una experiencia muy micro, de igual hay que colaborar con otros docentes e integrar la actividad en dos asignaturas. Podría ser una forma de aprovecharlo. Pero yo creo que esas son las principales barreras. Y luego por otro lado, ligado con lo que

preguntabas antes, el desconocimiento del propio docente de las oportunidades de esta metodología. Si es como veras, todas las pegas que se me han ocurrido me parecen salvables con cierto esfuerzo y formación en algún caso.

- **María: Has comentado ahora, qué bueno que podría ser oportuno hacerlo en varias asignaturas. Entonces, ¿crees que es viable que se realice de manera interdisciplinar en un centro de secundaria implicando diversas asignaturas, diversos contenidos?**

- **Pedro José:** Si, de hecho, creo que aquí desde luego yo hablo desde una experiencia secundaria, porque precisamente eso, yo en secundaria no me he desenvuelto, sino en la universidad. Pero por lo que, veo es que por bastantes personas que trabajan en ese ámbito. Ya hay costumbres de algunas experiencias en grupos estoy pensando por ejemplo en los proyectos que a veces hacen al menos en primaria de vamos a trabajar todos, el viaje a la luna. Entonces en una asignatura se trabaja una cosa, en otro otra, etc. Aquí podría formar parte de la experiencia las diversas asignaturas, e ir preparando en varias sesiones aspectos relacionados con esto. Por ejemplo, en el caso de la autopista, pues una asignatura de biología se puede tomar el tema medioambiental, en una asignatura de ética pues se puede si es razonable sacrificar recursos naturales en favor de un progreso tecnológico o un bienestar económico. Y si todos vamos en un mismo objetivo, podremos sacarle mucho más rendimiento. A parte de aquí podríamos resolver el problema de que un solo docente tenga que desarrollar un rol en vivo para 30 alumnos de golpe. Podría hacerlo entre 2 o 3 y cada uno escribir determinados personajes o algo así.

- **María: ¿Consideras que la aceptación del alumnado sería positiva, todo el mundo se implicaría, sería bien recibida?**

- **Pedro José:** Aquí yo creo que en general si, como siempre va a haber excepciones. Es verdad estoy pensando en el típico alumno tímido o el que pues quizás sea más convencional y piensa que todo lo que se sale de yo te estoy dando clase y tú me das apuntes... Pero las experiencias que están habiendo en todos los temas relacionados con gamificación o basados en juegos, tienen un potencial de

captar la atención del alumno bastante fuerte y creo que la mayor parte de los casos funcionaria bien.

- **María:** Has comentado que, para alguno alumno tímido, entonces se me plantea la pregunta de si ¿puede favorecer la inclusión a aquellos alumnos más inhibidos o con dificultades de aprendizaje? Si esta metodología podría fomentar su participación y mejorar su aprendizaje.
- **Pedro José:** Yo creo que sí y en este sentido hay algunos estudios que, aunque no estén centrados en el rol en vivo sino juegos de rol en general, se ha mostrado que su práctica puede ayudar a disminuir la timidez, por ejemplo, hay un informe del colegio de psicólogos de Madrid, elaborado a petición del área de menores del ministerio, cuando hace unos años hubo lo que se llamó el crimen del rol de forma indebida. Y ahí pues lo que encontraban es que no había diferencias significativas entre las personas jóvenes que practicaban juegos de rol y los que no, salvo en el caso de las mujeres solía haber una menor timidez, como si la práctica de estos juegos pues precisamente ayudaran a abrirse. Al margen de este estudio, yo si he observado, yo llevo jugando pues desde que iba a primaria precisamente y por ocio, y luego lo he usado mucho en aula. Tiene ese potencial de unir a la gente sobre todo si el juego está diseñado para ello. Incluso el juego de autopista prado verde, por comentar un ejemplo, aunque haya algunas personas que puedan ganar o tener algún beneficio, al final hay un objetivo superior que es que esa autopista se va a construir o no, y en qué condiciones. Entonces creo que es posible diseñar una dinámica o un juego de rol en vivo con fines didácticos y que además se trabaje este tema integrador. Concretamente yo creo que lo que habría que buscar, es que exista lo que llamamos un objetivo supra ordenado. Incluso que, aunque haya bandos o personas que tengan objetivos contrapuestos haya por encima un objetivo más importante que englobe a todos los que están participando y que consigan todos o no lo consigan. Por ejemplo, hay que sobrevivir en la isla desierta, pues el hecho de sobrevivir es un objetivo que los une a todos y que tiene ese potencial para que los alumnos, por ejemplo, más tímidos o que tengan algunas dificultades, sean integrados por sus propios compañeros, porque quieren conseguir ese objetivo de ganar todos, de sobrevivir. Si los objetivos son

contrapuestos es más fácil que caigamos en, por ejemplo, decirle tu quédate ahí que no hagas nada, que ya lo haremos nosotros y este tipo de cosas.

- **María: A parte de estos beneficios que me comentas. ¿Que otros se te ocurren que podría aportar esta metodología?**

- **Pedro José:** Bien pues, una de las cuestiones que a mí me parecen importantes es que tiene un componente verbal muy fuerte y de habilidades sociales, los juegos de rol. Entonces el mero hecho de practicarlos te obliga a relacionarte con los demás a usar estrategias de argumentación, de negociación, escucha activa, empatía si está diseñado para ello. Entonces todo ese conjunto de competencias que relacionamos con el trato hacia los demás. Se trabajan incluso aunque no formen parte del objetivo del juego. Porque el mero hecho de tener que hablar entre nosotros, ponernos de acuerdo, ya suscita eso. De refilón además, se trabajan otros temas como puede ser la comprensión oral y escrita en el caso de escrita si se les da una información previa, tienen que leerla y para entender bien lo que se les pide, tienen que leer de forma comprensiva, también cuando escuchan sus compañeros, tienen que estar asegurándose de comprender lo que se les está diciendo. Y luego pues otro tipo de competencias quizás que no se en que medidas están presentes en los curriculums de secundarias, supongo que es un desconocimiento por mi parte, pero que la universidad si están presentes como puede ser toma de decisiones, trabajo en equipo, liderazgo, tolerancia a la presión, que son típicas competencias transversales, que se trabajan en asignaturas en los grados universitarios y en los masters universitarios, ya que aquí se introducen de una forma directa por el mero hecho de jugar.

- **María: Para su puesta en práctica, ¿qué elementos teniendo en cuenta todos los elementos que implica un juego de rol en vivo, dentro de un aula cuales crees que se son los indispensables que tendrían que estar sí o sí?**

- **Pedro José:** Bien, creo que es necesario que cada persona tenga un personaje, por pequeño que sea que todos tengan un papel, y que exista cierto consenso sobre cuál es la experiencia que se está viviendo. Esto pues, por ejemplo, roles en vivo de ocio, se suele dar con una especie de hoja de ambientación, pero también se

podría decir verbalmente, imaginemos que esta aula ahora es el castillo de no sé qué, y entonces pues esto es tal sitio. Es decir, crear un consenso entre todos los participantes de que es lo que están viviendo. Para mí el resto de elementos, ayudan, pero no son necesarios. Por ejemplo, algunas experiencias que he visto relacionadas con el ámbito educativo pues la gente se disfraza, sin duda pues disfrazarse enriquece y hace que los alumnos se puedan meter más en la historia, pero para mí es secundario. De hecho, parte del diseño de la historia que no la requiere llevar una ropa especial y así ahorraríamos todas las dificultades que tiene que los alumnos vengán disfrazados a la clase o que tengan un disfraz. Pues fundamentalmente creo que son importantes los personajes. Y por supuesto claro una planificación digamos de como esos personajes se entrelazan y como eso se relaciona con los objetivos didácticos que perseguimos. Es decir, si por ejemplo mi objetivo está ligado con que ellos pues ellos apliquen conocimientos de la guerra civil española, tengo que estar seguro y quizás eso reflejarlo por escrito de que conocimientos de la guerra civil española estoy trabajando y que personajes tienen esta información y la van a aplicar y de qué forma. Para que cuando yo este supervisando la actividad vea si está aflorando esos conocimientos que quiero hacer o por el contrario que pautar o guiar, diciendo oye no te has olvidado de la información que te dieron el sitio de Zaragoza. A pues tal...

- **María:** Entonces en cuanto al diseño teniendo en cuenta esto que comentabas, ¿crees que debe de ser el docente el que indique todas las directrices, o el alumno también podría tener poder de decisión en cuanto a reglas, o metodología de juego...?

- **Pedro José:** Creo que se podría dar potestad a los alumnos para regular esas experiencias. Es cierto que me parece que, es mejor haber preparado antes primero al docente y que haya tenido experiencias, mi sensación es que el docente que ha jugado a rol antes como ocio, está más preparado para implementar esto en el aula. Y que eso le sirva para dar pie a esos ejercicios de creación. Es verdad, al menos en mi experiencia, cuando he dado la oportunidad a los alumnos de crear ellos, así en grupo más pequeños, por ejemplo, antes hablaba 30 personas, dividirlos en grupos de 6 y a través de las dinámicas de algunos juegos existentes, pues construir esos ejercicios. Por ejemplo, aunque no sea un rol en vivo en sí mismo,

si se recuerda mucho a un rol en vivo, yo usado varias veces en aula, yo he usado el juego un céntimo con mis pensamientos. Que parte de, la mecánica tiene que ver con que la persona esta amnésica etc. Pero nosotros lo hemos modificado para tener usos en aula. Por ejemplo, allí en el curso de León, hablábamos hace unos días, hablamos de cómo convertirlo para concienciar sobre temas sociales, entonces ese juego tiene una dinámica en la que el jugador, ve un personaje a partir de unas ideas que han metido todos los participantes de esa mesa en una cesta. Pues escriben pues, por ejemplo, me echaron de un trabajo por mi color de piel, o un día me llamaron no sé qué. Van metiendo todas esas ideas, las balancean y sacan una de ellas y entonces la leen y les hacen los demás que están jugando les hacen algunas preguntas que siempre tiene que contestar que sí e incorporarlo al personaje que están creando. Por ejemplo, te echaron del trabajo porque un cliente dije que hacia un negro sirviéndole una copa, si porque hasta entonces no había tenido problemas, pero vino un turista que tal. Y a partir de todas esas respuestas, se está generando la historia. Esto lo hacen los propios alumnos y generan un personaje de esta forma. Es creativo, pero el problema es que haciéndolo en un grupo muy grande el problema que le veo es que claro hay facilidad de que alguno de ellos pierda interés en algún momento si tarda mucho en tocarle. ¿Se podría diseñar de alguna otra forma? Probablemente, por ejemplo. Dándoles a ellos el contexto, y pedirles como una tarea, oye tenéis que crear este personaje. Estoy pensando en esto que hablábamos antes de integrar en varias asignaturas, pues tenéis que escribir en la clase de literatura la historia de vuestro personaje en un folio y en el fondo estamos trabajando una redacción, pero guiado hacia ese objetivo. En otra puedes decir, tienes que meter detalles de tu personaje con esto que vamos a trabajar en economía, yo que sé. Pues este tipo de cuestiones se podría implementar, seguramente dividiendo la actividad del rol en vivo en varios hitos a desarrollar a lo largo del trimestre.

- **María:** Entonces, ¿consideras más apropiado que sean en grupos más reducidos más que gran grupo?
- **Pedro José:** Para estos esfuerzos creativos creo que funcionara mejor en grupo pequeño, sobre todo si se improvisa. Si es algo pautado, como el ejemplo que ponía antes de la redacción, si es una tarea acotada para que haga este personaje

tenéis que hacer esto y que haya un entregable como puede ser esta hoja de texto, que luego el profesor se ve, corrige, etc. Se podría hacer en grupo grande. Pero si queremos ir más a esa experiencia de creación improvisada funcionara mejor en grupos pequeños que podrían estar conviviendo en la misma aula. Pero con el profesor guiando y pasando por el aula para ver que todo está transcurriendo como debe.

- **María: Entonces en este caso, el caso bueno ya sea en grupo grande o pequeño. En los juegos de rol en vivo esta la figura del director de juego. ¿Consideras más apropiado que sea un alumno el que también sea pues director del juego y pueda tener este papel? ¿O que sea el docente el que se implique de esta manera?**

- **Pedro José:** Bien, interesante pregunta. Yo te reconozco que en el ámbito del aula sobretodo en aula de secundaria, siempre me imagino al docente como el director de juego, como el guía principal. No obstante, en relación con lo que preguntabas antes, veo perfectamente posible el digamos empoderar a los alumnos de forma que algunos de ellos asuman el papel de director de juego y el docente solo este de observador. También creo que esto sí que requeriría un trabajo previo de estar familiarizado con este tipo de experiencias antes de cometerlo. Quizás estoy pensando en voz alta, pero algo del estilo de en cuarto de las ESO tener una primera toma de contacto con una experiencia, en primero algún ejercicio de creatividad de este estilo, y segundo tener la experiencia de diseñarlo los propios alumnos, una vez que ya en cursos anteriores han probado en que consiste y están familiarizados con ello.

- **María: Para evaluar todo este proceso, en los juegos de rol. ¿Qué herramientas crees que son las más apropiadas?**

- **Pedro José:** El proceso te refieres sobre todo al aprendizaje de los alumnos o la experiencia que tienen los alumnos?

- **María: En general tanto el proceso de aprendizaje para comprobar que los contenidos que se han trabajado sean asimilados significativamente y**

también todo el desarrollo de la metodología, del juego, de la puesta en práctica...

- **Pedro José:** Bien yo creo que en el desarrollo es muy útil disponer de alguna guía de observación, quizás ligada a alguna rubrica del estilo de, el estudiante está aplicando la información que contiene su hoja de personaje, la verdad que nunca he desarrollado una rúbrica en ese sentido, pero creo que he credo varios aspectos quizás ligado al contenido y otros a eso que hemos llamado antes competencias transversales. Y sin embargo para lo que es la aplicación de esos conocimientos adquiridos, creo que sería bueno para mostrar si esta metodología es útil o no, que eso se mostrase con los mismos criterios. Por ejemplo, después de hacer un examen. De igual forma que hacemos otros ejercicios prácticos en el aula y esos luego muchas veces se evalúan o bien calificando el ejercicio o en un examen, pues que la experiencia de rol en vivo tuviera la misma forma de medirlo. Ver si en el examen el alumno aplica esos conocimientos o por ejemplo, si esto es una práctica, pues podría ser vía una redacción acerca de la experiencia de lo que ha aprendido el estudiante, o un debate en el gran grupo acerca de que han aprendido, como lo han aprendido.
- **María: A modo, te refieres de diario de aprendizaje. ¿Que vayan recogiendo todas las experiencias?**
- **Pedro José:** Si, algo en ese sentido creo que podría ser interesante para ellos, y sería una forma de aportar pues toda la forma de redacción y relación con la palabra que tiene este tipo de juegos.
- **María: Retomando lo que comentábamos antes del grado de aceptación. Ahora, bueno y lleva ya muchos años. Se está popularizando el consumo habitual de videojuegos, también los juegos de rol, aunque no son iguales tienen ciertas similitudes. ¿Crees que es una manera de acercarse a la realidad del propio alumnado y que esto motive y se incentive a participar en este tipo de dinámicas?**

- **Pedro José:** Si, yo creo que tienen ese potencial de hecho te diría que en mi caso propio de la universidad cuando he conseguido encontrarme en esa situación lo he intentado aprovechar. La mayor dificultad que me he encontrado en ese sentido es encontrar videojuegos apropiados para el tema que tú quieres trabajar, porque creo que, aunque los videojuegos estén muy extendidos, pues no a todo el mundo les gusta realmente los practica, y existen barreras casi diría socioeconómicas de ello. Pues puede que haya un juego muy bueno en una videoconsola, pero no tienen por qué tener todos tus alumnos una videoconsola y que sea esa y tener ese juego. En ese sentido, sería mejor cuando uno dispone de ello pues juegos apropiados para el aula y que puedan estar instalados allí y disponibles para ellos, y que puedan tener esa experiencia para como de igual forma que cuando queremos trabajar una película proyectamos la película y luego trabajábamos sobre ella. Allí hay una barrera relacionada, que es pues un tanto que el juego sea adecuado y eso requiere pues que el docente conozca bastantes juegos hasta dar con el que a él le resulta apropiado. Pero también, pues las barreras tecnológicas que tienen muchas veces en las aulas, de disponibilidad de equipos apropiados y también de tiempo. Muchas veces, para tener una experiencia de juego concreto, puede requerir bastante tiempo de juego. Entonces creo que el mayor problema sería ser capaz de encontrar una experiencia en un videojuego adecuado en tiempo y en características que se pueda aplicar directamente.

- **María:** Ya desde una perspectiva más psicológica, como tratáis en el artículo. Hay un apartado que comentáis, bueno, habláis de los cinco grandes que determinan la personalidad y hacéis la distribución de estos cinco componentes. También argumentáis que todas las personas pueden poseerlos todos pero que alguna puede predominar más. Y en las conclusiones, por lo tanto, que hay personas extravertidas que prefieren misterio, amigabilidad que prefieren el combate ya que suele requerir de trabajo en equipo y neocriticismo prefieren incluir escenas de acción. Entonces, teniendo en cuenta estos rasgos, me pregunto si analizar el componente de personalidad que predomina en el alumnado podría ser una buena idea para realizar grupos. ¿Ya sean heterogéneos o homogéneos para que el mismo hilo argumental?

- **Pedro José:** Yo creo que desde luego podría ser algo interesante. El modelo de los cinco grandes tiene la ventaja que dentro de los modelos de personalidad que se trabajan en psicología, aparte de tener un gran apoyo científico detrás y de estudios empíricos en contextos laborales, educativo, etc. Es menos exhaustivo en el sentido de que hay ciertas pruebas, como sabrás, que requieren la presencia de un psicólogo para aplicarse porque tienen nivel de detalle, y cierto tiempo. En cambio, los cinco grandes, tienen pruebas generalistas que podría aplicar un especialista educativo, o un especialista de recursos humanos, como puede ser el “NEOFI” que puede ser una prueba que en apenas 20 minutos o 45 minutos te da una evaluación de esos 5 factores, y desde luego como dices podría ser una buena forma para conseguir grupos de determinado tipo. Pensando en el ámbito educativo donde damos por hecho que todo el mundo que está en un mismo nivel más o menos debería tener los mismos conocimientos, pues cuando las personas tienen el mismo nivel de conocimiento o de actitudes similares la personalidad es algo que contribuye a explicar esas diferencias de porque uno tiene un mejor desempeño académico que otro. Cuando todos damos los mismos contenidos, los da el mismo profesor, y más o menos nuestra capacidad, ahora estoy pensando en términos de inteligencias más o menos similar, la motivación que en parte va influida por esta personalidad, es un importante marcador de diferencias. Va a determinar cómo me implico en la tarea, si me gusta o no, etc. Y entonces, en este caso creo que efectivamente puede ayudar tanto a construir esos grupos como por ejemplo en una experiencia grande a asignar papeles a los estudiantes acorde con sus preferencias. Por ejemplo, alguien orientado a una apertura a la experiencia alta pues le gustara un papel que suponga una ruptura con los que suele hacer en el aula. O igual en lugar de algo que podamos asociar al deber, pues tu eres un comerciante que tiene que hacer esto. Algo que les resulte una experiencia nueva. Alguien responsable pues le gustara un papel que tenga que ver con quizás asumir algún peso, el rey, el consejero de no sé qué, la ministra de tal. Y así podríamos continuar con ejemplos relacionados con el resto de Big Five.
- **María:** Por lo tanto, los alumnos al crear el personaje de su interpretación y al diseñar sus características y habilidades... ¿Crees que es una manera de reflejar aquello que aspiran ser o les gustaría? Un poco abrirse sin ser

explícito a como ellos realmente se sienten o como creen que es su forma de ser.

- **Pedro José:** Yo creo que en general, también te reconozco esto es mas en termino experiencial mío propio. Pero si he tenido ocasión de jugar con mucha gente en ámbito formal, no formal, educativo, de ocio. Y creo que en general, tendemos a jugar, y el artículo del que hemos hablado va en esta línea, con personajes que tienen características que son similares a nosotros mismos. A veces nos separamos más o menos, a veces para experiencias breves somos capaces de hacer una ruptura muy fuerte y llevar un personaje muy distinto a nosotros, pero tenemos, podríamos decir la famosa zona de confort, entorno al tipo de personajes que nos gusta. Y nuestro artículo iba ahí en esa línea. Alguien que se preocupa por los demás, que es un jugador de equipo, que piensa en si toda la mesa se lo está pasando bien, seguramente opte por papeles relacionados con la protección o con el bienestar. Por ejemplo, en este artículo, que aludíamos al juego “Dungeons and Dragons” pues papeles relacionados con el clérigo, que es el sanador del grupo, que mantiene a todos vivos quienes tienen el objetivo en este caso de derrotar a los monstruos y demás. Pues sí, efectivamente creo que servir este ejercicio de creación como una forma de que ellos mismos se auto conozcan un poco mejor incluso exploren algunas facetas suyas que no son conscientes, estos niveles educativos yo creo que todavía el aspecto emocional y el autoconocimiento se está trabajando. Y esto puede ser una experiencia de autoconocimiento para ellos a través de proyectar un personaje.
- **María: Y desde la perspectiva del docente, ¿crees que también podría ser una manera de identificar un poco los rasgos y personalidad de cada alumno? Para tenerlos en cuenta para su aplicación, metodología...**
- **Pedro José:** Si, efectivamente creo que puede servir para ello. Es verdad que, sospecho aquí más que saber sea más fácil verlo observando el comportamiento, que no por ejemplo si crean ellos el personaje. Pues el personaje puede tener una historia más o menos rocambolesca. Pero será cuando lo interpreten, cuando podremos observar estos comportamientos. De ahí, se deriva también la pega que le veo, que es que tenemos que observar a 30 personas simultáneamente y si el ejercicio es más o menos breve por ejemplo una hora, va ser difícil que el docente

pueda observarlos a todos por igual. Pero si puede servir, para aquellos casos que tienen identificado que necesitan más información.

- **María:** **¿Para desarrollar diferentes habilidades crees que se podría realizar una dinámica en la que se te atribuya un rol contrario a ti, para poder desarrollar la empatía o por opiniones o versatilidad de formas de ser contrarias a la habitual al alumno?**
- **Pedro José:** Si, desde luego que sí. Y además es uno de los ejemplos clásicos del rol playing en el ámbito psicológico. Pues, por ejemplo, terapia familiar pues vamos hacer que yo soy el adolescente problemático y el adolescente problemático es el padre que soy yo. Entonces vemos como estamos viendo el uno en el otro, podemos reflejar esos problemas eso desde luego se puede trabajar. Es verdad que, por ejemplo, creo que es difícil que los estudiantes generen esos personajes de forma propia si se les da. Pero si les asigna es más fácil que lo resuman. Por esta misma edad que comentábamos antes que si tienen toda la libertad para crear personaje vayan a preferir uno que entre dentro de sus características. Pero sin duda alguna creo que puede servir como una forma de generar esa empatía o ese conocimiento del otro. Y además creo que es uno de los potenciales importantes que tiene el juego de rol en el aula.

Transcripción Raúl García

Amarilla, J. García, R. Rovira, C. (2010) *El juego de rol en vivo como herramienta didáctica*. Tándem Didáctica de la Educación Física. Graó. Núm. 34. 8-22.

- **María:** En el artículo, lo englobabais en didáctica de la educación física. ¿Verdad? Era en el ámbito de realizar una actividad de juegos de rol, pero dentro de esta asignatura. Si no me equivoco, ¿verdad?

- **Raúl:** Bueno nosotros la experiencia que viene en el artículo es una experiencia, primero llevada a cabo con personas adultas y luego lo compartimos o lo llevamos a cabo dentro de nuestro ámbito de trabajo. Pero en un primer momento nace dentro del mundo del ocio, para entretener. Pero vimos posibilidades de llevarlo a cabo dentro del ámbito educativo que es la labor que nosotros hacemos diariamente, para el ámbito docente. Esto nace, como algo educativo, no educativo en el sentido, no con chavales sino para llevarlo a cabo con adultos. También fue llevado al ámbito educativo, la experiencia esta pasada por todas las etapas. Y esta llevado luego con escolares, los escolares han participado en la experiencia con muy buenos resultados.

- **María:** Entonces el ámbito al que se asocian más los juegos de rol en vivo en concreto. Dado la experiencia que la habéis implementado en diferentes ámbitos. ¿Cuál crees que es el ámbito a nivel general, global que las personas tienden a enmarcar los juegos de rol en vivo? El ocio, educativo, formal, no formal...

- **Raúl:** Pues actualmente yo creo que tiene cabida en los dos. Quizás en un primer momento los juegos de rol, principalmente los de tablero nacen dentro del ámbito del ocio para pasar un buen rato, como un juego más de mesa. Y luego surge la parte de los juegos de rol en vivo, vivencia con todas las estrategias de enseñanza, o sea la gamificación, el aprendizaje basado en proyectos, el aprendizaje basados en juegos. Bueno pues yo creo que se han metido dentro del ámbito educativo pues como una experiencia más. O sea que están dentro de las dos versiones.

Quizás en un principio la que predominaba era la del ámbito del ocio y ahora pues bueno se puede utilizar como otra estrategia más dentro del ámbito educativo.

- **María: Para su puesta en práctica en un centro educativo de secundaria o bachillerato ¿qué factores crees que podrían dificultar, que podrían ser una barrera para su puesta en marcha?**

- **Raúl:** Lo primero que yo te diría, son las ganas de innovar del docente y la creencia en este tipo de metodologías. Si yo por ejemplo no tengo ganas de innovar o me quiero quedar un poco en lo tradicional, simplemente este tipo de experiencias van a sobrar, no las voy a utilizar. Ahora si yo tengo curiosidad, quiero seguir aprendiendo, quiero hacer algo novedoso para mis alumnos, pues seguramente lo voy a utilizar como otra experiencia, como otro contenido más. Y luego bueno, pues el que yo pueda hacer o no pueda hacer actividades extraescolares complementarias. Si decido hacerlo fuera del horario lectivo, o fuera del horario lectivo. La implicación, que tengan los alumnos u otros compañeros. La falta posiblemente de tiempo, por la exigencia del curriculum, y el no saber quizás a lo mejor el dónde encuadrar este tipo de contenidos o este tipo de estrategias. Pero quizás, un poco el desconocimiento te lleva a decir bueno, pues yo lo que quiero hacer un poco es lo tradicional y no este tipo de contenidos más novedosas. Esas pueden ser las trabas que le pueden surgir a un docente a la hora de llevarlas a cabo. Primero eso, las ganas de innovar, si no tenemos ganas de innovar evidentemente esto sobraría dentro de una experiencia educativa.

- **María: Cuando el docente se plantea llevarlo a cabo con su grupo de alumnos ¿Crees que el contenido de la materia que vayan a trabajar debería estar ya asimilada, previamente trabajada o se podría empezar un contenido nuevo a través de esta metodología?**

- **Raúl:** Las dos preguntas son correctas. Dependiendo sobretodo del tipo de actividad que se quiera llevar a cabo. Si yo considero que, para superar diferentes pruebas, retos que configuren la propia actividad, si el alumno necesita una serie de contenidos previos y relacionados con la materia que yo quiero trabajar, bueno pues posiblemente se haga necesario primero encuadrarlas, poner una parte o

poner un marco teórico de alguna experiencia previa. Si, por el contrario, el conocimiento que tengan los alumnos no es necesario para superar ese tipo de pruebas o ese tipo de retos, pues puede empezarse desde cero. Plantear como un eje, dentro de la propia asignatura desde el principio de curso hasta el final. O sea, que va a depender un poco del tipo de actividad que yo quiera plantear con los chavales. Pero las dos cuestiones son válidas. Pueden tener conocimientos previos y eso les sirve luego, o no tener conocimiento y a partir de ahí pues adquirirlo.

- **María: ¿Consideras que los alumnos lo recibirían de manera positiva, sería motivador realizarlo mediante esta metodología? ¿Sería bien recibida en cuanto a participación de todo el grupo?**
- **Raúl:** Pues vamos yo creo que, si es muy bien recibida, porque al alumno en cuanto lo saquen un poco de lo cotidiano, de lo habitual, es una motivación para él. El aprender fuera del entorno habitual, evidentemente es otra motivación. El dar los contenidos de la materia de una forma diferente, pues con este tipo de actividades vamos a conseguir que el alumno este motivado y participe. Es una motivación para ellos.
- **María: Y si encontramos en el mismo grupo diversidad de alumnado, con dificultad de aprendizaje, o aquellos que son más inhibidos. ¿Puede favorecer su inclusión en el aula o por el contrario sería una barrera?**
- **Raúl:** Hombre lo ideal de toda actividad y todo contenido es que sea integrador. Es decir, que los alumnos puedan participar independientemente de su nivel motriz, o de su nivel de conocimiento o de cualquier otro tipo de factores limitantes. Evidentemente son actividades en las que todo alumno tiene cabida. Para eso está el docente, para darle importancia a todos los alumnos. Es decir, nosotros plantearemos actividades o haremos grupos en las que todos los alumnos sean importantes y todos tengan una participación y que sea beneficioso para todo el grupo. O sea que dentro de realizar lo que sería una actividad inclusiva, claro que sí. Todos los alumnos pueden participar, y todos los alumnos pueden tener un rol importante para su grupo y que todos los compañeros lo vean. Pero para eso

está el docente claro, para reconducir la actividad y que todos los alumnos tengan ese rol importante.

- **María: A parte de estos beneficios que me comentas ¿Qué otros consideras que son fundamentales?**

- **Raúl:** Pues, esta metodología aporta mucho, desde vista del docente y desde el punto de vista del alumnado. Está claro que aprender contenido de una materia de una manera más motivante y asociar ese tipo de contenido de la materia para una práctica creo que es fundamental. Sobretudo también pues porque el alumnado con este tipo de experiencias entiende un poco mejor lo que le quieres explicar y luego a parte socializas a los alumnos. Estar en un grupo y trabajar con otros compañeros, es fundamental. Ayuda a expresar ideas, ayuda a escuchar ideas y a respetarlas. Y bueno, el tema de relaciones sociales entre es fantástico. La superación, respecto a ideas de tus compañeros, o sea que todos son importantes en el juego y todos son capaces. El respeto por el entorno cercano y su conservación. Bueno pues los alumnos adquieren una serie de valores, que posiblemente dentro del aula con un contenido normal pues lo van a aprender, pero así se puede aprender todavía más. Tienen mucho potencial este tipo de propuestas.

- **María: En cuanto a la organización curricular... ¿Consideras que es viable aplicarlo de manera interdisciplinar implicando diferentes materias, o es mejor centrarla en una en concreto?**

- **Raúl:** Pues esto es como todo, o sea yo pienso que aquí el tema interdisciplinar es fundamental. Es algo que uno solo vas a conseguir cosas, pero si tienes ayuda de otras materias y compañeros que complementen lo que estas realizando, pues evidentemente mejor que trabajarlo desde una sola asignatura. Además, dependiendo un poco de la propuesta, la que nosotros teníamos por ejemplo en el artículo, a parte de la educación física, tenía contenidos históricos, contenidos de arte. Contenidos de otras materias en las que teníamos que trabajar conjuntamente si queríamos llevar luego la experiencia y que fuese lo más gratificante posible. Está claro que también hay limitación por el resto de compañeros. Porque si el

resto no se presta, incluso de los alumnos también, si estos no se motivan, o alumnos más mayores para poder organizarlo o con alumnos más pequeños. Bueno pues, la actividad va a perder mucho. Está claro que si tenemos la ayuda de otros compañeros y más materias la actividad va a ser mucho más enriquecedora.

- **María:** Entre los elementos de un juego de rol en vivo, que deberían estar presentes dentro de esta metodología en el aula... ¿Cuáles crees que se pueden rescatar y que son fundamentales a nivel educativo?

- **Raúl:** El primer elemento que tiene que estar son las ganas de innovar del docente, y la motivación que tenga por aprender y desarrollar nuevas experiencias con los alumnos. Para eso, la formación del docente es fundamental. Si yo quiero quedarme en lo tradicional en lo de siempre, es fácil, es un ciclo. Si yo tengo ganas de hacer algo nuevo, primero me tendré que formar para luego poderlo impartir con garantía. Es algo clave. Luego otro de los elementos, está claro que, si yo tengo ganas por innovar, la imaginación que yo tenga y las ganas de desarrollar nuevos estilos y estrategias de aprendizaje, como la gamificación, el aprendizaje basado en proyectos o el aprendizaje basado en el juego, es fundamental, todo eso va unido. Luego también, pues bueno los alumnos a los que va dirigida la propuesta, eso tendremos que pensarlo una vez que ya nos hemos lanzado y queremos realizar este tipo de experiencia, pues tenemos que ver a qué tipo de alumno, o de etapa va dirigida. Hay que tener en cuenta sus características, tener en cuenta sus gustos, los conocimientos de los chicos, el momento evolutivo en el que están... Bueno pues todo esto es primordial. Luego, pues las ayudas con las que contamos, o si tenemos compañeros que se involucran también en la práctica. Si tenemos al equipo directivo que favorece este tipo de actividades. Si tenemos también la participación de alumnos o antiguos alumnos. Bueno pues todo eso va a favorecer. Una vez que ya tenemos todo eso, es fundamental hacer una lluvia de ideas de que podemos realizar, objetivos, contenidos a trabajar, o que queremos que los alumnos aprendan. Y luego pros y contras que podemos encontrarnos. A parte en que marco queremos desarrollarlo, como lo queremos llevar a cabo, si dentro del centro, fuera del centro. Características que tiene el entorno, posibles riesgos y peligros que podemos encontrarnos y cómo podemos controlarlo. La

temporalización también es fundamental. Y luego, bueno dentro del desarrollo del juego en si habría que definir ciertas facetas que tendríamos que tener en cuenta. Prácticamente esos son los puntos más importantes para llevar a cabo la experiencia.

- **María:** De hecho, en el artículo, en la página 19, comentáis diferentes fases, desde la revisión de la actividad hasta pasar por la evaluación. Y en la revisión de la actividad, cuando estáis hablando de la elaboración del juego, mencionáis diferentes factores. Entonces yo lo que me planteo aquí, es ¿Si consideráis que debería de recaer todo el diseño sobre el docente o el alumnado también podría participar en diseñar la estructura, la historia o los contenidos?

- **Raúl:** Principalmente el grueso de la actividad está claro que el docente es fundamental, es decir, tampoco podemos obviar al alumnado, tenemos que conocer sus gustos y en base a sus gustos nosotros podemos luego confeccionar la práctica. No podemos decirles, pues mira vamos a hacer algo sobre lo que a mí me gusta y obviar sus gustos o hacer algo que este pasado de moda o que el alumno no conozca. Hay muchos videojuegos en los que nosotros podemos basarnos y podemos construir nuestra experiencia y llevarlo a cabo con ese tipo de contenido. Que el alumno luego va a conocer y va a agradecer que se haya utilizado cositas de su entorno o que él conoce. Pero principalmente, la labor organizativa o de crear la actividad va a recaer sobre el propio docente que es el que tiene los conocimientos. Una vez que se ha llevado a cabo la experiencia y que el alumno ya ha pasado por ella... Si es cierto que el alumno ya adquiere un papel fundamental, ya tiene ese bagaje y puede llevar a cabo una experiencia organizada y supervisada por el profesor y luego llevarla a cabo por ellos mismos a otros compañeros o a otros alumnos.

- **María:** En cuanto a las organizaciones de los grupos, también habláis de este aspecto en el artículo y comentáis que es importante tener en cuenta el espacio, las dimensiones del espacio en el que se va a realizar la actividad. Y el hecho de que haya dos docentes para dar apoyo. Teniendo en cuenta que, en un centro de secundaria, las aulas tienen unas dimensiones limitadas, si

tenemos que realizar la actividad dentro de este mismo espacio, como considerarís que sería más apropiado. En tu caso, tu qué piensas, ¿sería más apropiado en gran grupo todo el mundo participara al mismo tiempo, o que se hagan divisiones, es decir, pequeños grupos de clase para llevar a cabo esta metodología?

- **Raúl:** Hombre yo personalmente, primero la sacaría del aula. Es lo que tu comentas, el espacio de mi día a día, puede ser reducido en función de los espacios que tenga mi centro o puede ser grande. Podemos por ejemplo trabajar en un gimnasio más amplio, o en una sala más pequeña. Pues yo por ejemplo los sacaría de ese espacio, los sacaría del aula y la podría trabajar perfectamente utilizando todos los espacios que posee el centro. Porque nos vamos a quedar en un espacio reducido cuando los puedo sacar fuera. Eso, por un lado, y luego arriesgarme un poco más pues yo los sacaría también fuera del centro educativo. Habría que pedir una serie de permisos, pero bueno el entorno más cercano que rodea el centro educativo también es un espacio valido y también educa como si fuera dentro del centro. Y luego con respecto a la segunda parte, a si grupos más pequeños o más grandes, hay que tener en cuenta que los grupos que conforman un aula pueden ser muchos alumnos. Está claro que para participar los grupos desde mi punto de vista cuantos menos alumnos mejor. Eso no significa que el resto de alumnos no vaya a hacer nada. Pero si en vez de crear dos grupos de 15 niños, puedo crear varios grupos en los que estén dentro 3 o 4 chavales, bueno pues la participación a la hora de realizar retos o de superar pruebas va a ser mucho mejor, mucho más enriquecedora que si el grupo lo conforman un montón de alumnos. Porque al final luego te vas a encontrar con niños que bueno, no hacen nada o hacen muy poco o que hacen todo el grueso de la prueba que haya que hacer y tienes ahí a unos 3 trabajando, otros 3 que no hacen nada. Entonces si podemos, y tenemos la posibilidad de realizar pequeños grupos, pues mejor porque el alumnado va a trabajar más a gusto, va a trabajar mejor y todos van a participar. Cuando el grupo es mayor, bueno pues esa participación muchas veces se distorsiona y no todos participan de la misma manera y a la vez.
- **María:** Comentáis el rol del docente el cual tiene que tener una figura de supervisión que intervengan en casos excepcionales y que también tenga esa

función de observar la actividad para también tenerla en cuenta como evaluación del funcionamiento. Entonces en este caso, teniendo en cuenta los juegos de rol en vivo, que hay la figura del director de juego. ¿Consideras que el director del juego por lo tanto debería de encargarse un alumno del mismo grupo de la actividad o el docente podría tener este papel secundario?

- **Raúl:** Si bueno, a ver el docente si es el director del juego, aunque puede ser perfectamente un alumno dependiendo de si la propuesta se ha llevado conjuntamente que la hayan realizado los alumnos. Pero si por ejemplo la propuesta la llevo yo, bueno pues lo lógico es que yo controle la actividad. Tengo compañeros conmigo, bueno pues que nosotros controlemos la actividad. La suerte que nosotros tuvimos en el artículo, es que contábamos con alumnos de ciclos formativos tanto de grado medio como de grado superior de educación física. Entonces eso ya te da una opción muy buena para que estos alumnos puedan estar de monitores de ciertas pruebas o incluso dentro de los propios grupos y puedan acompañar a los propios alumnos. Teniendo en cuenta que ellos dentro de su curriculum tienen este tipo de prácticas y su trabajo está enfocado a conducir luego o a dinamizar grupos, pues nosotros jugamos en ese sentido con la suerte de tener estos chicos para echarnos una mano y que luego los alumnos tuviesen con quien actuar. Que nuestro papel luego controlar y ver que todo fue desarrollado correctamente, lo que salía bien, lo que no salía bien y era un poco organizativo. Los que he llevado yo en mi centro, bueno pues yo podría hacer, mi labro sería prácticamente la de organización, pero también podría estar involucrado dentro de la actividad, eso no significa que al estar involucrado yo no pueda controlar que es lo que pasa con mis alumnos, que es lo que pasa con los grupos. Está claro que si tengo muchos grupos y el espacio es muy amplio tendré que tener compañeros que me echen una mano para para controlar todos los espacios con lo cual ahí el trabajo interdisciplinar es básico y fundamental. Si no tengo que me echen una mano, bueno pues si tirar de antiguos alumnos que puedan ayudarme a realizar la experiencia o incluso algunos papas que quieran venir también a colaborar. Si luego no tengo tampoco esa posibilidad bueno pues intentaría reducir el espacio para que el control fuese fácil.

- **María: Entonces planteas que también podría ser una manera de abrir este espacio a las familias, al entorno, a la comunidad educativa ¿no?**

- **Raúl:** Si, creo que en esta actividad o cualquier otra actividad, la importancia de la participación de la comunidad educativa es básica. Sobre todo, porque también hay que hacerlos partícipes de lo que pasa en el centro y su colaboración pues es importante. Antes de no llevar a cabo la actividad o guardarla en el baúl se puede tirar de otros agentes que nos puedan beneficiar y que podamos llevar a cabo luego la propia propuesta.

- **María: En cuanto a la evaluación, también comentáis que en este artículo os basasteis en las opiniones verbales de los profesores, de los voluntarios, de los niños que habían realizado la actividad. ¿Entonces se me plantea la duda de que otras herramientas también evaluativas teniendo en cuenta un contexto formal de educación secundaria o bachillerato, se podrían implementar?**

- **Raúl:** Hombre, por un lado, habría que diferenciar, pues la evaluación que hace el alumno con respecto a la propuesta evaluando precisamente esa propuesta que se les ha pasado o esa actividad. Y luego, tendríamos también, si queremos evaluar la participación del alumno. Nosotros en el artículo, utilizábamos sobretodo la primera. Es decir, el alumnado y los compañeros que habían participado o los monitores que estaban allí con nosotros, bueno pues pudiesen ellos evaluarla y pudiesen ellos dar su opinión. Evidentemente es un feedback muy positivo, desde el punto de vista del participante. Es decir, el alumno que ha participado pues nos va a dar una visión de si se lo ha pasado bien, si se ha divertido, si ha aprendido o no aprendido. Este tipo de aspectos que cambiarían o mejorarían nos va a servir desde ese punto de vista del rol del participante. Y luego también desde el punto de vista del rol organizativo, es decir los compañeros que han estado acompañando a los niños, o los monitores que han estado acompañando a los niños en los diferentes puntos. Esa es prácticamente la evaluación que nosotros tuvimos en el artículo que tú has leído. Si esto lo quisiese llevar al ámbito educativo de mi aula, esa evaluación la llevaría a cabo de la misma manera, es decir, el alumno va a evaluar la propuesta que yo le he planteado, él va a comentar si le ha gustado, si no le ha gustado, si ha aprendido, sino a aprendido, que

cambiara, que no cambiaría, o que incluiría. Y luego, estaría la otra parte que podría ser la evaluación que yo hago con respecto a la participación del alumno, si ha aprendido los conocimientos que yo quería que aprendiese, o no. Ese tipo de evaluación. Hombre yo soy de la opinión de que no todo tiene que ser evaluable y poner una nota. Es decir, esto a la evaluación del alumno me refiero, tampoco tiene luego por que llevar unas notas, una calificación como tal. A mi hay muchas experiencias que simplemente con que el alumno luego la valore, que el alumno luego participe o que trabaje en equipo, bueno con que él tenga esa satisfacción de participar en esta experiencia pues posiblemente me baste. Ahora que yo luego la quiero evaluar bueno pues hay herramientas como puedo evaluar cualquier otra clase de una asignatura pues con ese tipo de instrumentos de evaluación. Puedo utilizar rubricas, puedo utilizar grabación en video, o puedo utilizar la observación para ver si el alumno trabaja en el equipo o no trabaja. Supera las pruebas no las supera. La evaluación es muy amplia. En el artículo nos quedábamos con la evaluación que hace el participante con respecto a la propia actividad. Y la que hacemos nosotros, pues por ejemplo con lo que nos dan los propios alumnos participantes y los profesores que participan.

- **María: Entonces si no entiendo mal, ¿apuestas más por una evaluación cualitativa más que cuantitativa?**

- **Raúl:** Mmm sí. Yo con este tipo de propuestas prácticamente sí. Soy de la opinión de que no todo tiene que ser calificable y evaluable para el alumnado, sino que muchas veces el que participe, que se involucren, que disfruten, con ese tipo de cosas para mi me vale muchas veces.

- **María: Como pregunta más general, más de contexto teniendo en cuenta la realidad de los alumnos, de las nuevas tecnologías y de los videojuegos de rol, que es lo que consumen durante su ocio la mayor parte de jóvenes ¿Consideras que es una manera de acercarse a la realidad actual del alumnado y que puede ser un incentivo para fomentar que vinculen más a este tipo de actividades?**

- **Raúl:** Pues sí, porque la educación evoluciona, las nuevas tecnologías evolucionan, los alumnos están muy puestos en nuevas tecnologías. Y las actividades o las propuestas tienen que estar adaptadas a las nuevas tecnologías. Y si al alumno le gusta jugar a videojuegos, y este tipo de videojuegos les engancha pues es un factor importante también a la hora de meterlo en los contenidos de este tipo de experiencias. De que me vale hacer una propuesta de este tipo, si como te comentaba antes no tengo en cuenta sus gustos, y si al alumno le gusta un tipo de videojuego en concreto... Imaginemos por ejemplo Juego de Tronos, si a el alumno le gusta ese tipo de contenido, bueno pues yo evidentemente lo puedo utilizar para realizar mi propuesta. Está claro que luego haber, del propio videojuego en sí, de lo que yo me quedaría y utilizaría pues habrá muchas cosas que yo obvie y no las meta en mi actividad, pues no olvidemos que muchos videojuegos tienen acciones de lucha muy violentas que eso desde mi perspectiva a la hora de confeccionar un juego no lo voy a meter. Eso no es educativo, no va con la propuesta que yo quiero realizar, pero si los escenarios, si luego como se desarrolla la trama, la historia. Y poder adaptarla a mi propia actividad para conseguir un beneficio bueno pues es importante. Hay videojuegos que tienen como marco de cómo se han desarrollado diferentes situaciones, pues esto también es muy atractivo para poder utilizarlo y los alumnos juegan como el juego de la Era del Imperio, bueno pues vas viendo las diferentes civilizaciones. Pues esta metodología y este tipo de videojuegos, este tipo de gustos yo lo puedo utilizar y lo puedo tener en cuenta a la hora de confeccionar mi actividad. Luego pues bueno las nuevas tecnologías en si se podría utilizar una parte, para obtener información en tiempo real, o poder hacer una prueba en la que haya que leer un código QR y que se haga a través de un móvil. Bueno pues todo ese tipo de cosas que son tecnológicamente mucho más avanzadas, que el hecho de encontrar algo, un papel o esconder alguna cosita. Bueno pues son nuevas tecnologías, que podemos utilizarlas creo que es fundamental.

Anexo 5 Clausula sobre política de privacidad en formulario

POLÍTICA DE PRIVACIDAD: Los datos personales facilitados en este formulario no serán publicados ni facilitados a terceros por motivos de privacidad de datos. La finalidad de introducir la dirección de correo electrónico es verificar una respuesta por persona, por ello este dato no será tratado de ningún modo ni bajo ninguna circunstancia.

Todas las respuestas están destinadas al estudio y elaboración del TFG sobre "Juegos de rol en vivo como metodología innovadora". En el grado de Pedagogía de la Universidad de Barcelona.

Muchas gracias por participar en el formulario.

Cualquier duda o sugerencia mi contacto es mrubioa93@gmail.com

He leído y acepto la política de privacidad (Explicada en la introducción) *

Acepto

Anexo 6 Hoja de confidencialidad de entrevistas



Formulario de consentimiento

Yo Mario Grande de Prado, estoy de acuerdo en participar en el estudio "REV Juegos de rol en vivo como metodología innovadora. Entiendo que esta investigación es llevada a cabo por la estudiante María Isabel Rubio Asensio en el marco del Trabajo Final de Grado de Pedagogía en la Universidad de Barcelona (Facultad de Educación).

Por lo tanto, autorizo que mi imagen y/o voz sean grabadas, para su posterior transcripción e inclusión en la investigación.

Fecha 2/4/2019

Firma



En caso de necesitar aclaraciones o realizar sugerencias, contactar con María Isabel Rubio a la dirección de correo mrubioa93@gmail.com.

Formulario de consentimiento

Yo, Marina Rondón García, estoy de acuerdo en participar en el estudio "REV Juegos de rol en vivo como metodología innovadora. Entiendo que esta investigación es llevada a cabo por la estudiante María Isabel Rubio Asensio en el marco del Trabajo Final de Grado de Pedagogía en la Universidad de Barcelona (Facultad de Educación).

Por lo tanto, autorizo que mi imagen y/o voz sean grabadas, para su posterior transcripción e inclusión en la investigación.

Fecha 11/04/2019

Firma



En caso de necesitar aclaraciones o realizar sugerencias, contactar con María Isabel Rubio a la dirección de correo mrubioa93@gmail.com.

Formulario de consentimiento

Yo Antonio José Moreno Guerrero, estoy de acuerdo en participar en el estudio "REV Juegos de rol en vivo como metodología innovadora. Entiendo que esta investigación es llevada a cabo por la estudiante María Isabel Rubio Asensio en el marco del Trabajo Final de Grado de Pedagogía en la Universidad de Barcelona (Facultad de Educación).

Por lo tanto, autorizo que mi imagen y/o voz sean grabadas, para su posterior transcripción e inclusión en la investigación.

Fecha: 12/04/2019

Firma



Antonio José Moreno Guerrero

En caso de necesitar aclaraciones o realizar sugerencias, contactar con María Isabel Rubio a la dirección de correo mrubioa93@gmail.com.

Formulario de consentimiento

Yo Pedro José Ramos Villagrasa, estoy de acuerdo en participar en el estudio "REV Juegos de rol en vivo como metodología innovadora. Entiendo que esta investigación es llevada a cabo por la estudiante María Isabel Rubio Asensio en el marco del Trabajo Final de Grado de Pedagogía en la Universidad de Barcelona (Facultad de Educación).

Por lo tanto, autorizo que mi imagen y/o voz sean grabadas, para su posterior transcripción e inclusión en la investigación.

Fecha 11/04/19

Firma



En caso de necesitar aclaraciones o realizar sugerencias, contactar con María Isabel Rubio a la dirección de correo mrubioa93@gmail.com.

Formulario de consentimiento

Yo Raúl García Ciriero, estoy de acuerdo en participar en el estudio "REV Juegos de rol en vivo como metodología innovadora. Entiendo que esta investigación es llevada a cabo por la estudiante María Isabel Rubio Asensio en el marco del Trabajo Final de Grado de Pedagogía en la Universidad de Barcelona (Facultad de Educación).

Por lo tanto, autorizo que mi imagen y/o voz sean grabadas, para su posterior transcripción e inclusión en la investigación.

Fecha: 15/4/2019

Firma



En caso de necesitar aclaraciones o realizar sugerencias, contactar con María Isabel Rubio a la dirección de correo mrubioa93@gmail.com.