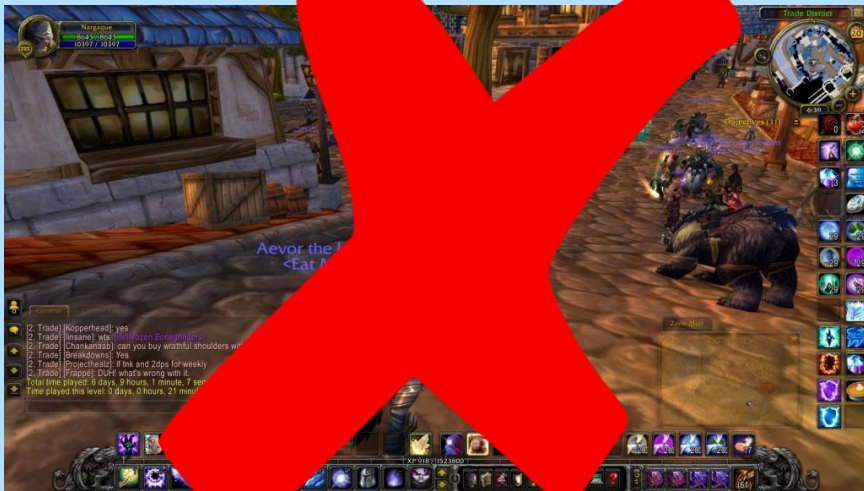


Los juegos de Rol

como herramienta psicoeducativa



Diego Tomé
diegotome84@gmail.com
www.diegotome.com
@Diego_Tome

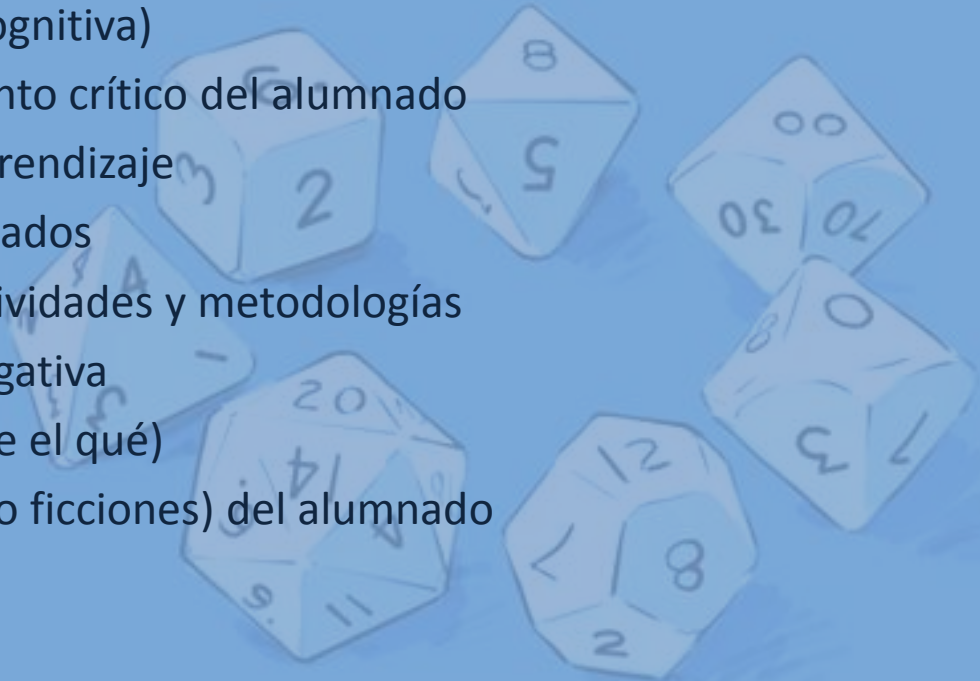


BENEFICIOS DE LOS JUEGOS DE ROL

- Atractivo para adolescentes (y también para niños)
- Implican una ruptura con la dinámica habitual de las clases
- Fomentan la motivación
- Empleo de la imaginación, inteligencia, inventiva y la capacidad de improvisación
- Estimula el aprendizaje, destreza y felicidad
- Ejercita facultades que pueden estar coartadas u oprimidas por el entorno
- Permiten acceder al conocimiento de forma significativa, útil para memorizar, mejorar el empleo del cálculo mental, promueven la lectura y enriquecen el Vocabulario y el diálogo
- Fomentan la tolerancia, la empatía y la socialización
- Perspectiva lúdica, voluntaria, creativa, promueve la construcción de nuevos significados, de autoorganización del conocimiento e investigación, pensamiento crítico, atención a los pequeños detalles, seguridad, autoestima, anima a aprender a aprender, libertad de movimientos y expresión, liberador de tensión
- Permite trabajar en valores, conocer el patrimonio cultural e histórico, herramientas de gestión y resolución de conflictos, educación para la salud, fomentar la autonomía moral a través de dilemas, modificación de problemas de conductas

IMPLICACIONES DE LOS JUEGOS DE ROL EN EL AULA

- Agrupamientos en clase
- Potencia el trabajo colaborativo
- Búsqueda, selección y elaboración de materiales curriculares diversos
- Coordinación y comunicación del equipo docente
- Diversificar las situaciones y métodos de evaluación
- Fomentar un clima de aceptación mutua y colaboración
- Fomento del conocimiento que tiene el alumnado de su propio aprendizaje (diálogo socrático o mediación cognitiva)
- Prioriza la reflexión y pensamiento crítico del alumnado
- Flexibilidad en el proceso de aprendizaje
- Implica procesos cognitivos variados
- Alternancia de actuaciones, actividades y metodologías
- Potencia la metodología investigativa
- Modelo Social (más el cómo que el qué)
- Vinculación con las realidades (o ficciones) del alumnado





Rol en Mesa
NARRAR



Rol en Vivo
INTERPRETAR

TEMÁTICAS

Histórico

**Realidades
Alternativas**

**Ciencia
Ficción**

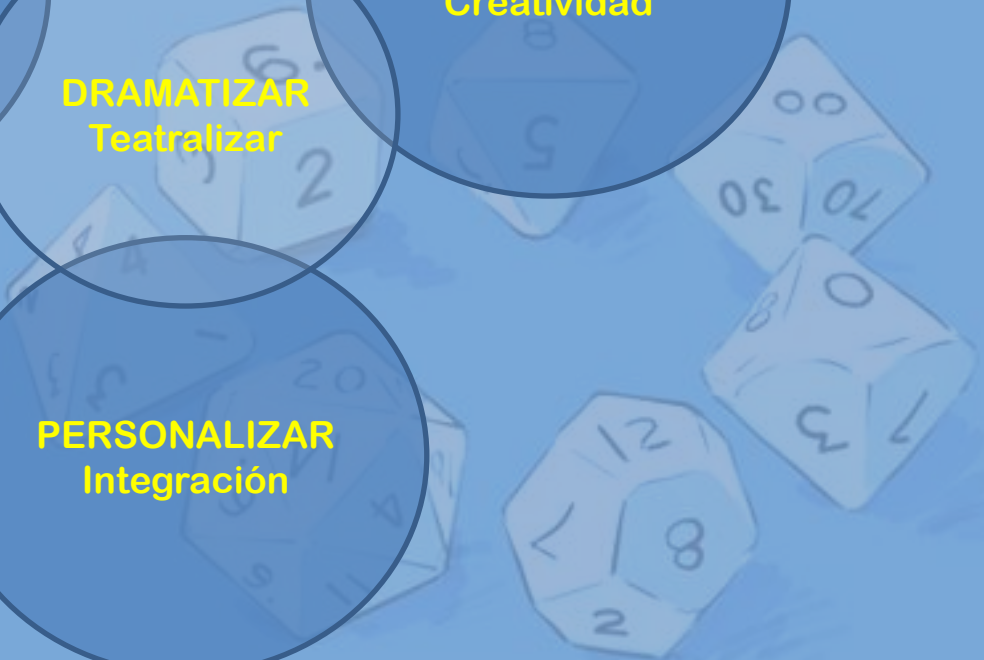
¿QUÉ ES EL ROL?

NARRATIVA
Coherencia

DECISIONES
Creatividad

DRAMATIZAR
Teatralizar

PERSONALIZAR
Integración



Recursos de inmersión:
Imágenes, fotos, mapas,
Música,
Disfraces

Materiales manipulativos,
no digitales
Posibilidades creativas

JUGADORES (ALUMNADO)
Contingencia, colaboración

Fichas de Personaje

Lápices, papeles, gomas

Dados

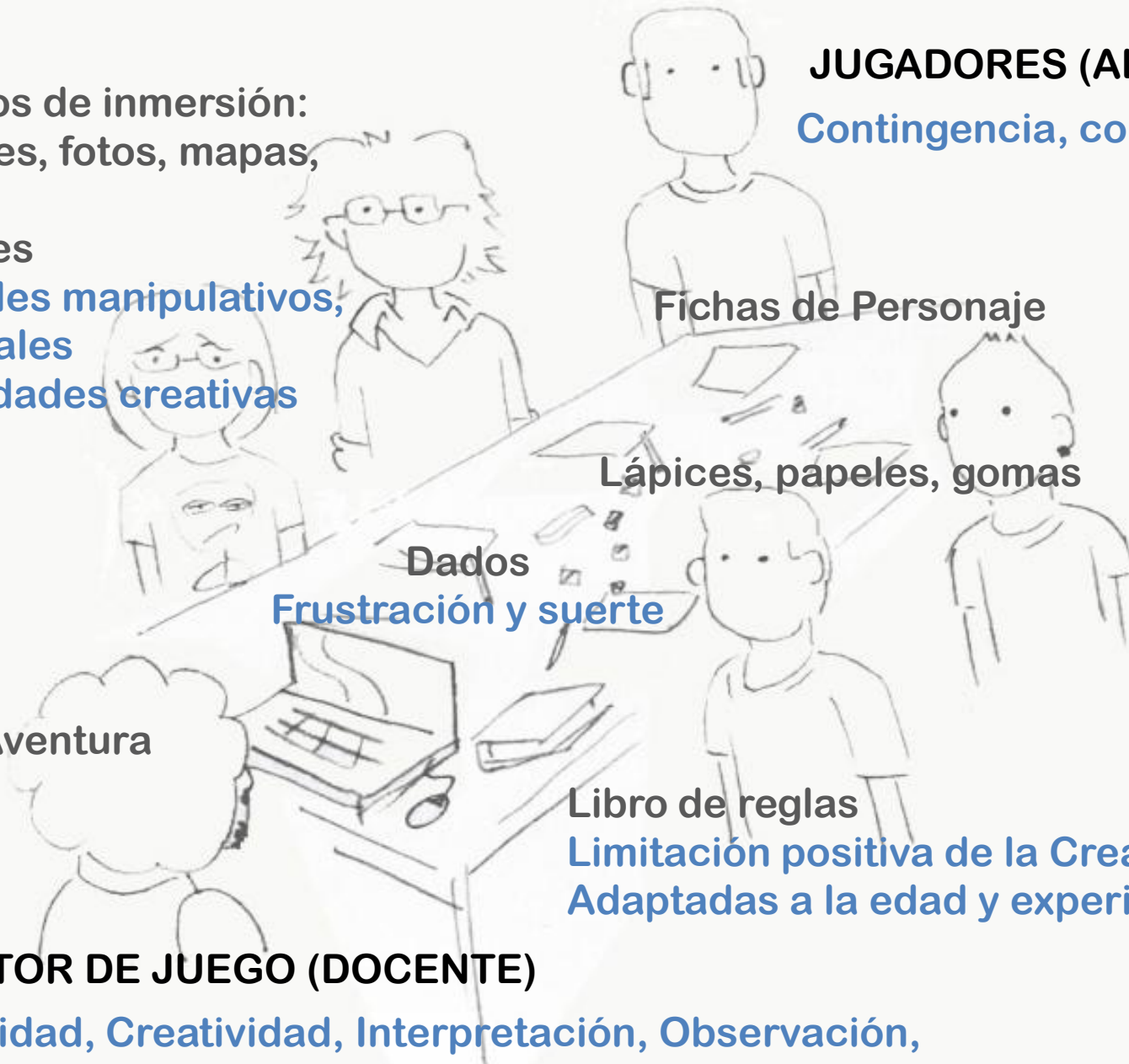
Frustración y suerte

La Aventura

Libro de reglas
Limitación positiva de la Creatividad
Adaptadas a la edad y experiencia

DIRECTOR DE JUEGO (DOCENTE)

Flexibilidad, Creatividad, Interpretación, Observación,
Síntesis, Recursos, Recompensas



PERSONAJES

CREADOS POR EL DJ

Definición de objetivos
Partidas c/p

CREADOS POR EL JUGADOR

Personalización y
conocimiento personal
Partidas l/p
Personajes vs Grupos de PJ

TRAMAS

“ISLAS”

Bifurcaciones

Opciones no lineales

Contenidos e información “aisladas”

Flexibilidad en la aplicación

“Islas guiadas”

MOTIVACIÓN

Sorpresa Inmersión Narrativa Suspense
Personalización Valorar creatividad Guía

RECOMPENSAS

NARRATIVAS

(Coherencia e inmersión)

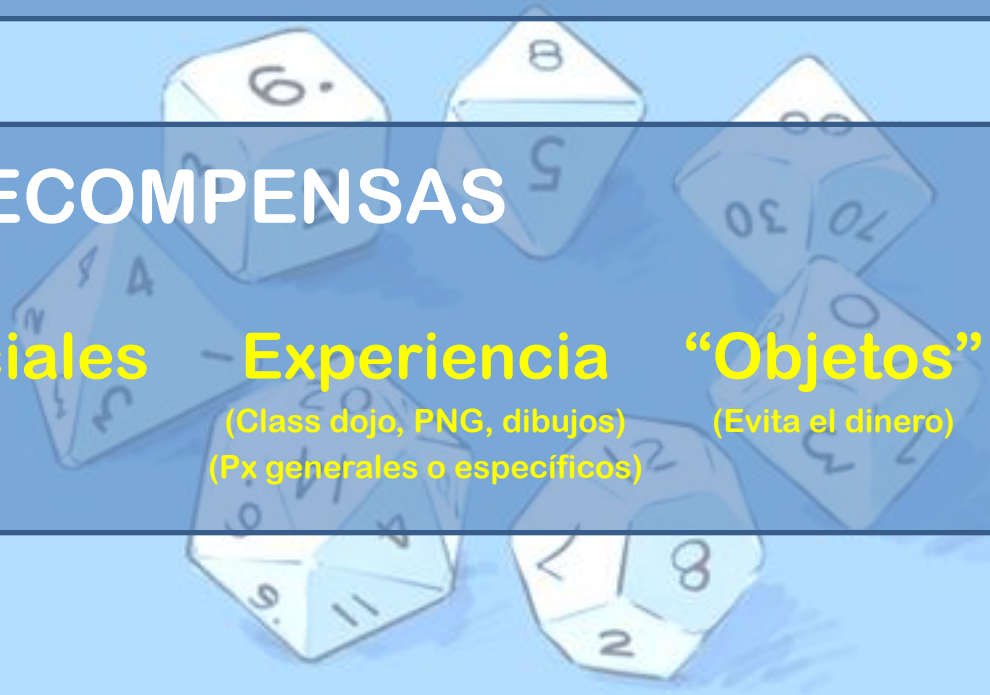
Sociales

Experiencia

(Class dojo, PNG, dibujos)
(Px generales o específicos)

“Objetos”

(Evita el dinero)



COMPETENCIAS DOCENTES

Observación

Flexibilidad

Comunicación

Objetivos claros

Horizontalidad

Respeto

¿CÓMO LLEVARLO AL AULA?

Para qué
usas el rol

(Competencias,
alumnos)

El aprendizaje recae en
el alumnado

(Evaluar, aprender, entrenar)

Divertido

Rol para aprender VS Rol para evaluar

COMPETENCIAS CURRICULARES Y ROL

CC. lingüísticas > Dramatización, idiomas

CC. matemáticas > Dados: Probabilidad o poliedros

CC. ambientales y sociales > Ambientación, mapas

CC. emocionales > Toma de decisiones, personajes

Plantillas de observación: indicadores



MIS GRUPOS DE ROL

- Desde 2011 profesionalmente
- Entre 4 y 7 alumnos
- Mayores de 12 años (salvo excepciones)
- 9 grupos en marcha
- Solicito que los grupos se mantenga unidos:
 - 3 se mantienen sin alteración* (1 en instituto y 2 en gabinete)
 - 6 son interrumpidos y reconfigurados (por ASA)
 - 2 de los cuales salen de la asociación
 - 4 han seguido en ella
- 3 horas al mes (en una sesión o dos)
- Los resultados son más consistentes mientras más tiempo llevan juntos

¿Para qué sirve el rol, según el alumnado?

- Veamos los resultados...

- Y además:

- Sentirme parte de un grupo

- Comprender mejor las conductas de los demás

- Experimentar conductas antes de probarlas fuera del rol

- Síndrome de Asperger, dificultades sociales

- “El que no sea real, no significa que no importe”

- Abrirme a los demás

- Conocerme a mí mismo

- Superar situaciones de estrés y ansiedad

- Mantener la atención

- “El rol me salvó la vida”

- Mudarme a China

¿Qué hace bueno a un director de juego y a sus partidas?

- Inmersión, descripción e interpretación
- Improvisación
- Experiencia y memoria
- Paciencia
- Conocer a tu grupo y sus intereses
- Adaptarte a tu grupo y sus intereses
- Profundizar en el trasfondo de tus personajes
- Un poco de protagonismo a todos
- Partidas coherentes y estructuradas
- Que los PJ tomen decisiones importantes
- Partidas originales e inéditas. Giros dramáticos, tensión.
- Que los PJ tengan que dialogar y reflexionar juntos.

¡Pues muchas gracias!

«Puedes descubrir más de una persona en *una hora de juego* que en un *año de conversación*» (Platón)



diegotome84@gmail.com
www.diegotome.com
@Diego_Tome