

JUEGO DE ROL

- Juego de Simulación - COMERCIO INTERNACIONAL
- Dinámica - LAS DOS SILLAS
- LISTADO DE JUEGOS DE ROL Y SIMULACIÓN
- Teatre de l'oprimit i treball per processos
- Juego de Rol - LA FAMILIA
- Juego de Rol - REPARADORAS DE BICICLETAS
- Juego de rol – 25 de noviembre – Día contra la violencia machista
- Juego de Rol: "Ni un minuto después de las 9"

JUEGO DE ROL

Un juego de rol es una dramatización improvisada en que las personas participantes asumen el papel de una situación previamente establecida como preparación para enfrentarse a una situación similar o para aproximarse a una situación lejana o antigua. La actividad puede formar parte de un taller de Educación para la Paz para adquirir nuevas actitudes o incluso para preparar una campaña de actividades.

Posibles objetivos:

- ▶ Ayudar a examinar problemas reales a nivel teórico, emocional y físico.
- ▶ Probar y analizar situaciones, teorías y tácticas.
- ▶ Comprender a las personas y el papel que desempeñan.
- ▶ Entender los pensamientos y sentimientos de las personas "oponentes".
- ▶ Anticiparse a nuevas situaciones.
- ▶ Sacar fuera temores, ansiedades y otros sentimientos que las personas suelen tener ante una acción.
- ▶ Conseguir más información.
- ▶ Desarrollar la cohesión de grupo.
- ▶ Aprender nuevas destrezas ante ciertas situaciones y experimentar su utilización.
- ▶ Adquirir confianza y competencia individual y grupal.

Descripción:

1] Seleccionar una situación: Las personas participantes han de ser conscientes de las razones por las que quieren realizar un juego de rol de manera que puedan elegir una situación significativa. ¿Qué se quiere examinar? La persona facilitadora puede sugerir una situación o se puede diseñar en grupo. Una situación sin importancia aburrirá a quienes participan. Una situación simple, sencilla es mejor. Y es más fácil de utilizar si tiene una posible solución aunque sea imprevista.

Nota: Un juego de rol no es un psicodrama en el que las personas actúan unas con otras manifestando sus propios problemas personales y manteniendo su propia identidad como ejercicio de terapia.

El juego de rol es un sociodrama. Representa una situación social asumiendo la identidad de un personaje. Se pide a las personas que participan que desarrollen una situación inventada de unas personas diferentes a sí mismas que han observado o imaginado en alguna ocasión.

2] Explicar la situación: Para que no haya confusión, aclaramos cuidadosamente qué personajes participan y cómo es el escenario de actuación. Además debe estar claro el sentido de la actividad y el ambiente global general en que se desenvuelve la situación elegida para representar. Se debe diseñar claramente y con precisión la situación o los papeles a desempeñar pero no ambas cosas. De lo contrario no se deja espacio a la espontaneidad.

3] Elegir papeles: Nos ponemos de acuerdo para elegir los papeles participantes en la situación. Es interesante meterse en un personaje con el que no nos identificamos. Ayuda mucho el hecho de ponerse un nombre ficticio aunque luego no se use.

4] Preparar a quienes participan: Dejamos unos minutos para que la gente se meta en sus papeles, decida una perspectiva general y planifique su estrategia. Ayuda mucho el hecho de pensar en otros aspectos de su personaje (trabajo, familia, personalidad, motivaciones, . . .) para que la actuación sea más realista. Si el personaje es de difícil interpretación, haremos algunos ejercicios de reflexión y expresión corporal que nos preparen para actuar con más facilidad. Este es el momento en el que daremos en privado las instrucciones específicas o secretas para algún personaje, si es que las hay.

5] Preparar a quienes observan: La observación es tan importante como el juego. Pueden ser observadoras las personas del grupo que han quedado sin personaje o quienes son muy tímidas para participar aunque

con un pequeño precalentamiento podemos facilitar el que todas participen. Podemos sugerir a las observadoras que tengan en cuenta algunos elementos que nos interesan de forma especial. Cada observadora puede observar algo diferente o personajes diferentes.

6] Preparar el escenario: El lugar, los objetos necesarios, . . .

7] El juego de rol en sí: La persona que facilita indicará el momento de empezar. Facilitará la interpretación de los personajes 30 segundos de silencio antes de empezar.

8] Cortar: Quien facilita cortará o parará la actividad cuando hayan surgido suficientes elementos de interés, la acción llegue a un final lógico o parezca que la gente quiere parar teniendo siempre en cuenta los objetivos del juego de rol. Por supuesto, hay que parar si la gente se ríe o alguien tiene un accidente. Si la gente no se mete en los papeles habrá que parar y hacer algún ejercicio para conseguirlo y luego volver a empezar. Si alguien se sobreidentifica con el personaje (se observa una gran tensión) también habrá que parar para ayudar a la persona a salir del rol. En este caso alguien se ocupará de la persona afectada y otra persona intentará con el grupo que el juego de rol siga adelante. Haremos algún juego de distensión o estima, antes o después de la evaluación del juego.

9] Pausa: Si el juego es muy largo o queremos fijarnos en algún aspecto concreto se puede parar por un corto periodo de tiempo. Conviene moverse fuera del sitio donde se ha permanecido o realizar algún juego de distensión.

10] Evaluación: Es una parte esencial del juego de rol en la que asimilamos lo sucedido. Una forma de estructura es (A) sentimientos, sensaciones, tensiones; (B) tácticas, estrategias, objetivos y (C) conclusiones, aplicaciones en relación con el tema que estamos trabajando y teoría. Solemos comenzar preguntando a quienes tuvieron un personaje cómo se sintieron, qué sucedió en cada momento. Hacemos lo posible para que cada una de las personas tenga oportunidad de hablar. Después preguntamos sus opiniones a quienes observaron y pasamos a debatirlo todo con alguna técnica de debate.

Habremos de referirnos a los personajes por su nombre ficticio para que nadie sienta que la hostilidad, el enfado o la crítica van dirigidas contra su propia persona.

Todo lo que sucede en el juego de rol es correcto. No podemos decir: "Tu debieras haber hecho . . .", "La actuación debiera haber sido de tal manera. . . ." La espontaneidad es fundamental y eso frena a la gente en su participación. Se trata de analizar después qué reacciones son más o menos apropiadas en base a lo sucedido durante la dramatización.

El análisis no debe ser demasiado largo. Siempre hay nuevas ideas que salen y nunca acabaríamos por eso habrá que estar pendientes de que se ha dicho lo esencial y buscar conclusiones prácticas de aprendizaje.

11] Resumen: Un resumen al final ayuda a la gente a tener sensación de haber completado la tarea y sirve para aclarar en breve todo lo expuesto con anterioridad.

Texto tomado del libro: EDUCAR EN LA NOVIOLENCIA editado por Emilio Arranz.