

JUEGO DE ROL

La técnica del juego de rol permite a sus participantes experimentar una situación o acción, no sólo intelectualmente, sino también física y emocionalmente.

Materiales necesarios para jugar.

- Descripción precisa y detallada de la situación que se va a desarrollar (acción, escenario, tiempo, circunstancias, matices, etc.).

- Papeles o roles que forman parte de la misma. Número y características de los personajes e intereses que tienen en la situación. Sin olvidar el papel de los y las observadores/as que desempeñarán algunos y algunas participantes, quienes habrán de tener muy claro cómo deben actuar durante la representación y a qué aspectos deben prestar atención y tomar nota.
- *Cambio de rol profesor/a-alumno/a:*
 - o Es recomendable que en la sesión anterior se repartan los roles, de tal manera que desde el principio el/la profesor/a se sentará en la silla del/a alumno/a y el/la alumno/a se pondrá en el lugar del profesor/a. Por tanto en la sesión anterior
 - Se reparten los roles (la mayoría no tendrá un papel especial) deberán participar como de costumbre.
 - El/la profesor/a alumno/a acordarán cómo y que se va a hacer en la próxima sesión (de tal manera que el alumno/a sabrá que debe hacer desde el principio)
 - Deberá explicarse en clase el procedimiento de este juego de rol, para que a nadie pille de sorpresa el cambio.

Pasos a seguir.

1. Al comienzo se explica la técnica que se va a utilizar y se asignan los roles, incluidos los y las observadores/as. La persona dinamizadora presenta la situación y explica a todas las personas las consignas, lo suficientemente precisas y a la vez vagas para permitir la creatividad de las personas participantes. El realismo es importante, hay que evitar que quienes participan se lo tomen a broma, convirtiéndose en una teatralización, pero también hay que tener cuidado con el exceso de realismo, que puede convertirlo en un psicodrama.
2. Las personas con roles asignados salen de la sala, se preparan durante unos minutos para meterse en el personaje y pensar cómo van a abordar la situación durante la representación. Al tiempo se explica a quienes observarán las cuestiones a las que deben prestar atención y tomar nota (en función de la situación planteada y la finalidad del juego de roles).

3. Se ambienta la sala y se hace pasar a los personajes para comenzar la representación.
4. El animador o animadora puede congelar el juego mediante un ¡alto! y una palmada cuando lo crea conveniente (excesivo realismo, teatralización, etc. o al acabar el tiempo estimado). En este momento todo el mundo queda inmóvil, ven su propia imagen y sienten sus emociones. En caso necesario se repetirá el juego de roles, pero esta vez se intercambiarán los roles.
5. En caso de ser el final del juego, se procede a la evaluación. En primer lugar, quienes han representado los roles, expresan cómo se han sentido dentro de sus papeles (únicamente sus sentimientos, no se analiza lo ocurrido en el juego). Una vez despojados de los sentimientos, la persona dinamizadora les hace ver que desde ese momento en adelante hablarán de los personajes en tercera persona, marcando distancia entre la persona que lo ha representado y el papel que ha “jugado” ésta.

Pautas para la evaluación.

- Expresión de sentimientos.
- Relato de la observación general de los y las observadores/as
- Relato de quienes participaron en la representación. Intentando que todos y cada uno de los roles o grupos de roles expresan sus vivencias.
- Los observadores y observadoras relatan sobre aspectos concretos.
- La persona dinamizadora trata de encauzar que las evaluaciones se refieran a roles, nunca a personas.
- Conclusiones finales.

Importante.

El juego de roles es un “laboratorio”. Nadie debe participar si no lo desea. La teatralización puede hacerlo inútil, pero difícilmente peligroso; el que se convierta en psicodrama puede complicar las cosas.