

La alternativa del juego. Juego de roles-ficha tipo

1. DEFINICIÓN

Pretende hacer vivir experimentalmente una situación o acción en la que se pueden encontrar las personas participantes. Se trata de vivenciar no sólo intelectualmente, sino también con los sentimientos y el cuerpo.

2. OBJETIVOS

Proyectarse en los papeles planteados, comprenderlos, percibir emociones. Desarrollar cohesión y confianza en el grupo. Incrementar la confianza personal. Desarrollar la creatividad y mejorar soluciones de problemas o acciones planteadas.

3. PARTICIPANTES

Grupo, clase...Unas personas "actuarán" y otras harán de observadores de los roles.

4. MATERIAL

El mínimo posible para evitar el peligro de teatralización.

5. CONSIGNAS DE PARTIDA

Dependen de los objetivos, de dónde se ponga el énfasis. Han de ser suficientemente precisas y a la vez vagas para permitir el control del animador/a y la creatividad de las personas participantes. El realismo es importante, hay que evitar el tomárselo a broma; ¡ojo, no obstante," con el exceso de realismo! El peligro complementario a la teatralización es caer en el psicodrama.

El animador/á puede congelar el juego mediante un ¡alto! y una palmada: todo el mundo queda inmóvil, ven su propia imagen y sienten sus emociones. Puede hacerse sólo al final (lo habitual) o en otros momentos de la dinámica.

6. DESARROLLO

- a) Precisión de detalles (acción, escenario, tiempo, circunstancias, matices...)
- b) Enumeración y explicación de los roles y de la función de observadores/as.
- c) Asignación de los roles a personas y elección de observadores/as (al menos uno/a por rol).
- d) Tiempo de preparación a los/as actores para meterse en su rol. Consignas a los/as observadores/as.
- e) Señal de inicio. El animador/a velará a partir de entonces por el exceso de realismo, los accidentes, la teatralización...
- f) ¡Alto! Evaluación.
- g) Volver a jugar si se quiere y, si es necesario, modificar los roles.

7. EVALUACIÓN

Objetivos: estructurar lo vivido, organizar los elementos aportados por cada persona, y reflexionar sobre los roles. Exige tiempo, pero es lo fundamental.

• Mecanismo:

1. Relato de quien/es hacían la observación general. Descripción objetiva, cronológica (no emocional) del desarrollo. Enfriará emociones y permitirá situar vivencias personales en el conjunto de la acción. Puede haber más de un relato.
2. Relato/informe de quienes actuaron. Todos/as y cada uno/a de los roles o grupos de roles expresan sus vivencias, sentimientos...
3. Relato/evaluación de los/as observadores/as de roles concretos. Su evaluación se refiere a roles, nunca a personas. Es importante intentar captar los momentos clave del desarrollo de cada rol, el tránsito de una fase a otra, los cambios de actitudes, las razones e influencias de ellos, las emociones...
4. Discusión general.

8. NOTAS

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.