

Role playing

Cristina Arana Llopis, Andrés Rodrigo de Nevrezé

ROLE PLAYING

Título

Role Playing

Duración

60 minutos

Temas

- Roles y figuras dentro del proceso.
- Actitudes ante el acoso escolar.
- Vías o alternativas para buscar soluciones.
- Uso inapropiado de las redes sociales y sus consecuencias.

Objetivos y temáticas de trabajo

- Diferenciar la figura del líder y la víctima.
- Facilitar el destape del acoso.
- Analizar la relación con compañeros, profesores, familiares.
- Proponer herramientas para la víctima.
- Buscar soluciones: Pedir ayuda, hablar. Conocer las realidades y cómo operan los órganos de gobierno escolar.
- Usar las redes de forma positiva.

Recursos necesarios

- Cómics físicos o proyectados.
- Tarjetas de rol.
- Espacio diáfano
- Cámara de vídeo y fotos y equipo de audio-vídeo para reproducir los vídeos (opcional).

Organización previa

La dinámica se caracteriza por cuatro fases principales:

- 1. Motivación.** el profesor da a conocer la obra y les anima a participar.
- 2. Preparación.** Los alumnos deciden quién quiere representar cada personaje.
- 3. Representación.** Cada alumno aprende el rol que debe representar.
- 4. Debate/Coevaluación.** Después de la actuación realizan un debate sobre la representación de cada uno de los personajes. Intentaremos expresar qué se ha sentido tanto como actor/público, y qué sensaciones han vivido. El profesor tendrá que tener muy en cuenta la autoestima, resiliencia, y la asertividad. No es un debate sobre cómo ha actuado cada uno, si no sobre la moraleja final, la enseñanza que transmite el role playing.

Se dividirá la actividad en 4 juegos cada uno de diferente calado y entramado de Role Playing. Es importante al menos realizar el primero que ejercerá de "icebreaker" para calentar un poco las dinámicas escénicas y dramáticas. El resto se pueden elegir, o hacer directamente todas.

- Juego 1: **Adivina quién soy** (10 min)
- Juego 2: **Actúa con tarjetas** (10 min)
- Juego 3: **Cambia los acontecimientos** (20 min)
- Juego 4: **Graba tu propio final** (a libre disposición de la clase.)

Se adjunta el desarrollo completo de la actividad más adelante.

Preguntas de reflexión

- ¿Cuál es mi conducta como espectador con estas cosas? ¿Qué podríamos haber hecho si fuéramos espectadores?
- ¿El problema es de todos? ¿Romper el silencio? ¿Qué puedo hacer si lo sufro? ¿Cómo pido ayuda en estos casos?
- ¿Qué necesito cuando me pasa esto?

Enlaces de interés:

<https://www.trespuntoelearning.com/role-playing-en-el-aula-consejos-practicos/>

<https://www.educapeques.com/escuela-de-padres/role-playing-una-forma-divertida-de-aprender.html>

Cristina Arana Llopis, Andrés Rodrigo de Nevrezé

1. Introducción

Es importante que nuestros alumnos asimilen los conceptos básicos del acoso de una manera cercana y real, para que sean capaces de desarrollar la empatía y optar por un rol activo y positivo frente a esta realidad.

Role playing es la expresión inglesa que de forma común utilizamos para definir y referirnos al "juego de roles", o la actividad educativa entendida como interpretación de papeles por parte de los alumnos.

Es una actividad que surge en la década de los 60' del siglo pasado. El psiquiatra y educador Jacob Levy Moreno fue quien comenzó a trabajar el psicodrama como una estrategia eficaz de psicoterapia que se inspira en la improvisación teatral. Su uso es habitual en aquellas profesiones que tienen que ver con las relaciones humanas: Psicología, Psiquiatría, Medicina, Antropología, Sociología, Educación, etc. Al simular situaciones típicas de la vida cotidiana nos ayudan a evaluar o actuar, sin los riesgos que conlleva la realidad.

2. Objetivos

- Diferenciar la figura del líder y la víctima.
- Trabajar sobre el destape del acoso.
- Focalizar en el grupo.
- Analizar la relación con compañeros, profesores, familiares.
- Proponer herramientas para la víctima.
- Buscar soluciones: Pedir ayuda, hablar. Conocer las realidades y cómo operan los órganos de gobierno escolar.
- Usar las redes de forma positiva.

3. Desarrollo de la actividad

- Diferenciar la figura del líder y la víctima.
- Trabajar sobre el destape del acoso.
- Focalizar en el grupo.
- Analizar la relación con compañeros, profesores, familiares.
- Proponer herramientas para la víctima.
- Buscar soluciones: Pedir ayuda, hablar. Conocer las realidades y cómo operan los órganos de gobierno escolar.
- Usar las redes de forma positiva.

• Metodología

Martín (1992) nos recuerda los elementos esenciales a tener en cuenta en el role playing:

- a. Motivación. para crear en el aula un clima de confianza y participación, buscando que todos los alumnos reconozcan el problema que se plantea y lo acepten.
- b. Preparación de la dramatización. El profesor debe aportar los datos necesarios para realizar la representación: el conflicto, personajes que intervienen y qué situación o escena concreta se dramatiza. Tras la explicación, se piden voluntarios entre los alumnos para representar los personajes. Mientras los alumnos voluntarios preparan sus papeles fuera del aula el profesor debe informar al resto de la clase sobre cómo deben realizar su función de observadores
- c. Dramatización. Los alumnos actores intentan asumir su rol acercándose lo más posible a la realidad. Es una actividad improvisada y el profesor debe estar atento para que una vez hayan surgido elementos suficientes para el debate, pasar al debate en el aula.
- d. Debate. Se analizan y valoran los distintos aspectos clave de la representación: el problema, los sentimientos que han aparecido, las actitudes, si es el caso las soluciones que se han propuesto, etc. El profesor es el que modera la participación de los alumnos.



a) Motivación

Basado en el cómic. Para este role playing necesitaremos diferentes números de actores, en función de cada actividad de role playing planteada. Los actores intervendrán siempre guiados por el profesor, que favorecerá la fluidez de la misma.

b) Preparación-Contextualización

Ana es una chica encantadora que ha terminado el curso con muy buen rollo con sus amigas. Al pasar el verano, el cual ha pasado fuera por viaje de estudios al extranjero, se encuentra con un vacío de las que ella consideraba son sus amigas. Cada vez que intenta hacer algo con ellas, le dan largas, no acuden a las citas, o directamente no le responden por teléfono, sumado a las malas caras y risitas por detrás. Por otro lado, Patricia es una compañera repetidora que lleva varios años intentando entrar en ese círculo de amigas.

c) Representación

Se pueden hacer todos, o elegir según el tiempo del que se disponga, o el grupo con el que se vaya a trabajar.

Juego 1: Adivina quién soy (Juego de calentamiento)

En esta actividad se romperá el hielo y ofrecerá margen a la improvisación. Simplemente se jugará a conocer un poquito más a fondo los diferentes personajes del cómic.

El profesor escribe en papeles los diferentes personajes (Ana, padres, amigas, psicóloga, profesor, etc.) Los niños con mímicas interpretarán los personajes que saquen en el papel.

ANA

AMIGO/A

ACOSADOR/A

PROFESOR/A

PADRE/MADRE

PSICÓLOGO/A

ESPECTADOR/A

TÍA/O DE ANA

EX-AMIGAS

Reflexión:

Al margen de la calidad interpretativa, lo interesante es ofrecer voz al público para reflexionar cuáles son los rasgos que definen a cada uno de los personajes, de este modo se podrán extraer no solo las características de cada uno, sino también que aporten mejoras de interpretación y por tanto de "ponerse en la piel del otro" fomentando empatía y asertividad.

Las preguntas a nivel de reflexión-intervención, tras hacer varias mímicas de distintos personajes, podrían ser ¿Cómo se muestra una persona acosada? ¿Qué puede estar sintiendo? ¿Qué gestos pueden darnos pistas de que alguien no se encuentra bien? ¿Qué gestos podemos manifestar si estamos necesitando ayuda? ¿Cómo se muestra el acosador? ¿Qué creéis que está buscando? ¿Es siempre violento? ¿Creéis que se pone en el papel de los demás? En el caso de los espectadores ¿Están ayudando? ¿Se muestran preocupados? ¿Se muestran partícipes del acoso? ¿Creéis que alguno muestra actitud de ayuda?

Así, se pueden ir desgranando las características de cada personaje.

Juego 2: Actúa con tarjetas

(Para profundizar sobre las características de los papeles)

Aquí, el/los voluntarios se ofrecen a salir a escena y recibirán una carta con la que tendrán que desenvolverse. Cada carta explora aspectos que ayuden a la interpretación (azul positivos-rojo negativos). El sentido del juego es que se vayan añadiendo tarjetas (personajes) para que interactúen unos con otros. El profesor irá entregando tarjetas y planteará secuencias de interpretación:

- Ejemplos de Secuencia:

- En el patio (entrega tarjeta de Ana y tres amigas)
- En casa: (entrega tarjetas de Ana y padres)
- En la clase (entrega tarjeta de Ana, tres amigas, profesor)
- En la calle/en los vestuarios (entrega tarjetas de Ana, tres amigas, acosador, público)

(Ver tarjetas a continuación)

Se tiene que intentar guiar cada secuencia con un pequeño contexto previo para facilitar la improvisación, o bien se puede ir guiando en vivo.

A las tarjetas, el/la profesora puede añadir todas aquellas características que considere oportuno, siendo éstas solo un ejemplo para arrancar una actividad de Role Playing guiada.

Posteriormente se abre la posibilidad a la reflexión

Reflexión-conclusión

Se extraerá de las actuaciones improvisadas del role playing palabras y frases que se hayan utilizado y las colocamos en el proyector o pizarra. Durante la reflexión también se puede anotar aquellas que los alumnos quieren destacar según su opinión.

Se les debe guiar a extraer los puntos clave de la didáctica sobre el role playing que serían:

- En materia de papeles y actuación: ¿Creéis que podían haber añadido más elementos a su actuación? A los actores ¿Estáis de acuerdo con las cualidades de las tarjetas? (se pueden mencionar en alto las mismas) ¿Qué añadiríais? ¿Por qué?
- En materia de resolución de conflicto: Se pueden mencionar las escenas (En clase, en la calle, en el vestuario...) y profundizar en la empatía. ¿Cómo notamos que se está dando un acoso? ¿Qué han hecho nuestros actores para evidenciarlo? ¿Cómo crees que se siente Ana? ¿Cómo crees que está actuando el acosador? Por qué crees que eso es acoso y no un simple "vacile". ¿Y el profesor? ¿Crees que ha hecho todo lo posible para investigar lo que estaba sucediendo? ¿Qué harías tú si fueras profe o padre?

TARJETAS

Ana

Sociable
Divertida
Preocupada por los demás
Colaboradora

Confusa
Callada Pensativa
Preocupada/Temerosa

"Las tres amigas"

Sociables
Divertidas
Unidas entre ellas
Piensan en grupo

Frías
Cómplices
Burlonas
Chismosas

Acosador/a

Respetable
Líder
Sociable
Graciosa

Vacilona
Acaparadora
Agresiva
Amenazante
Violenta

Padres de Ana

Dialogantes
Atentos y preocupados
Colaborativos

Desentendidos o despreocupados
Estrictos con la disciplina
Poco comprensivos
Ocupados en otras cosas

Profesor/a

Educado
Cercano
Respetuoso
Colaborador

Exigente
Poco comprensivo
Estresado
Distante
Indiferente

Espectadores/Compañeros

Graciosos
Amigables
Enrollados/buen humor
Dialogantes

Pasotas
No se mojan
No hacen caso/no se dan cuenta
Poco colaboradores

Juego 3. Cambia los acontecimientos

Esta tercera actividad está encaminada a la prevención del acoso escolar. Esto es tan importante que la idea, es que hagan tanto el role playing de lo que aparece en el cómic, como la alternativa a esa situación. Por tanto, la secuencia sería:

1. Role playing del cómic > 2. Debate > 3. Role playing alternativa > 4. Debate

Para que los profesores se sientan cómodos y su alumnado esté participativo, podrían aportar a los alumnos otras alternativas para ir solucionando poco a poco los conflictos, tratando entre todos que no vayan a más. Pues todo acoso comienza por pequeños conflictos.

1. Escena del centro comercial

1.1 Role Playing del Cómic:

Empiezan las vacaciones de Navidad, Ana está esperando un mensaje para quedar con las amigas, pero las amigas no le escriben. Se va desesperando. Miente a su hermano, quien le pregunta inocentemente, en lugar de reconocer lo que le preocupa.

Se va al centro comercial con su madre y allí la madre se da cuenta de que están sus amigas. Ana les escribe como para "pillarlas" y ellas le mienten. Ana escapa del problema, huyendo de la situación; Su madre le pregunta pero ella no quiere contar -quizás la madre podría intentar otras maneras para comunicarse con su hija.

- Personajes: Ana, amigas (3), hermano, madre.

- Debate:

¿Cómo se siente Ana, qué le pasa? ¿Podéis entender cómo se siente y por qué actúa así? ¿Cómo creéis que os sentiríais vosotras/os? También es cierto que hay relaciones que se terminan, que cambiamos de amigos, que hay veces que no congeniamos con la persona que sí lo hacíamos, ¿eso está mal? No, es cómo lo hacemos.

¿Ana lo acepta y busca alternativas? ¿Se enfada y les hace lo mismo? ¿Siente que es ella el problema y que debe rogar para que la acepten?

1.2 Role Playing (Alternativa 1): Ana aborda el conflicto, con ayuda

- Ana le cuenta a su hermano que no sabe qué pasa, pero que no le escriben...
- El hermano puede que le dé un mensaje de apoyo, o le dice que les escriba ella... o que cambie de amigas...
- Hablarlo con su madre, sentir su apoyo, no sentirse tan sola, encontrar soluciones juntas.
- Sentir más confianza en sí misma para hablar con las amigas.
- Se acerca a hablar con ellas, sin sentirse menos porque no la han avisado y sin ponerse a la defensiva, sino preguntando o mostrando su sorpresa o incluso su tristeza. (EXPRESA SUS EMOCIONES sin miedo)

1.3 Role Playing (Alternativa 2)

Se puede hacer que la alternativa 1 no le salga bien porque aún no tiene esas herramientas y entonces en el siguiente Role Playing, incluso preguntando a los alumnos, aparece la figura del orientador o del psicólogo, que ayuda a que la persona sea más fuerte e independiente (desestigmatizando el tema). Y también hablando con su tutora, que le ayudaría a socializar con otras personas de clase, cambiándola de sitio por ejemplo, o haciendo un trabajo conjunto con otras personas con las que podría tener más feeling.

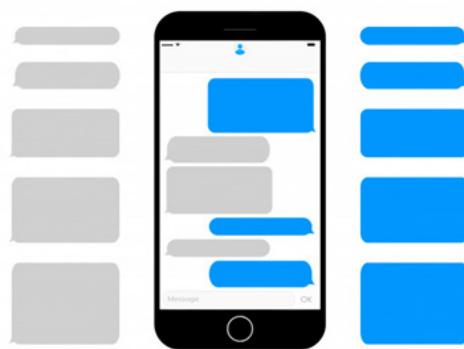
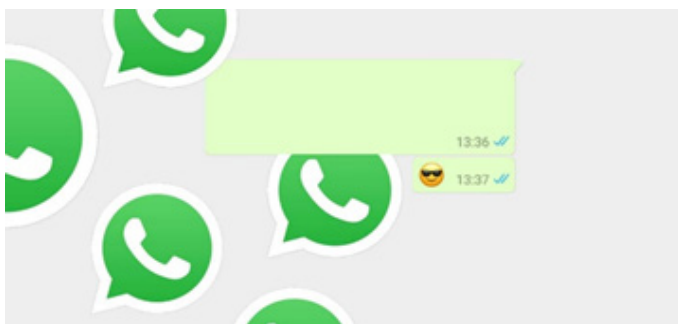
- Debate:

[Ojo, que no transmitamos la idea de que Ana "tiene la culpa" o toda la responsabilidad, sino que es muy importante fomentar su proactividad, sus habilidades sociales, la gestión emocional, su resiliencia y autoestima]. Preguntad a los alumnos ¿Se os ocurre algo más?

2. Escena de burlas e insultos a través de internet

2.1 Role Playing del Cómic:

El profesor/a repartirá a los alumnos diferentes máscaras imprimibles de redes.



Posteriormente se leen en alto por los actores:

- Personajes: Ana, amigas, otras personas del instituto
- Debate:

¿Haríais lo mismo que los personajes del cómic? ¿Compartiríais esa foto, ese mensaje? y si fuera de vosotros mismos... o de vuestra hermana o hermano.. ¿también lo haríais? [La presión de grupo. Los populares Vs los marginados]

2.2 Role Playing Alternativa: Un espectador comienza a actuar:

El Role Playing empieza igual pero alguien en el instituto, no solo no comparte esas fotos, sino que dice en el grupo que no le parece bien, ¿y si fueras tú? y pide que paren.

Podemos poner que se meten con esta persona también, pero contesta con asertividad.

Además, está muy segura de sí misma y conoce la ley (se lo cuenta a su madre, quien le explica cómo actuar por ejemplo) y guarda las fotos y los mensajes como pruebas.

Podemos incluir a una persona anónima que enseña lo que pasa al tutor [Así tocamos el tema de que proteger a una persona que lo pasa mal y decir que ocurre algo grave no tiene nada que ver con chivarse].

- Personajes: Ana, amigas, testigo defensor.

- Debate:

- ¿Qué os parece lo que hace esta persona que la defiende públicamente? ¿Lo haríais?
- ¿Y qué opináis de quien lo cuenta? ¿Cuál es la diferencia entre lo que hace y chivarse?

Se puede repetir el role playing con diferentes integrantes de la clase o rotar los papeles.

Este planteamiento se puede ir continuando en todas aquellas escenas del cómic que el profesor/a considere relevantes o hayan llamado más la atención al grupo. Lo importante de la actividad es mantener la secuencia:

"Role Playing Comic" + Debate / "Role Playing Alternativa" + Debate.

Como se puede observar, en cada uno de los juegos de un role playing, la mirada no se centra tanto en la calidad interpretativa de los alumnos, que por supuesto ayudará a motivarles, darles pautas de actuación, guiarles en la escena, sumar características a sus personajes... sino más bien poner el foco en el debate, la reflexión y siempre ofrecer una alternativa que ayude a sensibilizar a los alumnos de que, lo importante de todo esto, es aprender a darse cuenta de que existen estas realidades, cómo se muestran y también de cómo ponerse en el lugar de los demás y cómo pedir y/o buscar ayuda.

Juego 4: Graba tu propio final

Esta actividad estaría encaminada a dar un cierre artístico, sensibilizador e incluso de coevaluación ya que se trata de modificar los acontecimientos de un acoso escolar (en este caso del cómic "El silencio de Ana") con cámaras de video o de teléfono móvil, pudiendo utilizar la valiosa herramienta educativa de que los alumnos actores se vean a sí mismos interpretar, y que el grupo también pueda aportar sus ideas de mejora, sus valoraciones, etc.



- **Materiales:**

En función del final, búsqueda de atrezzo, elementos que den credibilidad a la grabación si es que se hace en clase. Posibilidad de grabar sobre croma.

- **Grabando en el Aula:**

Se puede preguntar al grupo si ha habido alguna de las interpretaciones que les haya gustado durante los juegos previos y si estarían dispuestos a grabarla con la máxima de aportar un final diferente a la dada en el cómic buscando la posibilidad de solucionar el proceso de acoso. Una vez seleccionada se daría la secuencia de Ensayo-Grabación- Visionado-Reflexión.

- Se reparten a los alumnos en grupos que ocupen el número de actores exacto de la escena que hayan elegido. (si la escena necesita 5 actores entonces la clase se dividirá en grupos de cinco). Dales unos minutos para que se repartan los papeles, y juntos reflexionen en cómo van a modificar el final de la escena para que se vea el final "solucionado" del conflicto. Pon un límite de tiempo para el ensayo de cada grupo (5, 7, 10 minutos dependiendo de la escena) y pasa por

todos los grupos comprobando cual es su visión de los hechos. Si se ve que se les puede aportar más ideas en materia del conflicto-solución, actuación-interpretación y/o elementos escénicos de tipo atrezzo, vestuario o posicionamiento hacia la cámara no dudes en ofrecerlos.

- *Opción Grabación delante de los compañeros:* Se graban las interpretaciones de cada grupo con su propio final con el "público" de clase delante.
- *Opción Grabación a solas:* Se deja que el resto de clase ensaye en el aula y se graba en un espacio aparte la escena de cada grupo para mantener el efecto sorpresa.
- Por último, se pondrán en común los finales de cada grupo visionando las interpretaciones con la premisa de ver la escena íntegramente (a modo cine) y aportar la reflexión a cada grupo: ¿Han solucionado el problema? ¿Creéis que esto se podría dar en la vida real? Si vosotros fuerais Ana en ese caso lo habrías hecho igual? ¿Qué crees que podrías añadir? ¿Qué es lo que más te ha gustado?



- **Grabación externa:**

Si el grupo se muestra muy motivado, se les puede pedir a los alumnos que graben fuera del aula, en casa a modo de homework, el final de una escena que les haya gustado. Podrán, de esta manera, jugar con espacios reales, mejorar su atrezzo y vestuario y darle mayor realismo.

La puesta en común mantendrá la misma estructura de Visionado-Reflexión para cada grupo, procurando siempre resaltar aquellos "emergentes"/ opiniones valiosas con las que guiar la reflexión. Apúntalas en post it's, o en la pizarra.

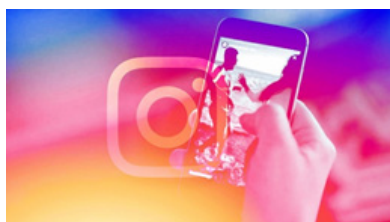
Actividad complementaria: Challenge Redes sociales:

Si se atreven pueden desarrollar el hashtag #TodosconAna #AdiosBullying o ideas parecidas para que hagan videos cortos (no más de 1 minuto) ofreciendo soluciones a una situación parecida a la del cómic.

Ejemplos: "Yo no tengo miedo y he decidido hablar" / "El otro día vi que una compañera le hicieron daño y no me lo callo" / "Si a ti te escribieron este en whatsapp delata al infractor" / "El cole está contigo en esto" / "Esto sí es acoso, esto no es acoso"...

Si el colegio cuenta con redes sociales podéis postear algunos de los vídeos más llamativos elaborados en el aula.

Si se quiere, se puede motivar a los alumnos de alguna manera ofreciendo una cota de bonificación por número de Likes, vídeo que tenga más comentarios, o abra más hilos, o tenga más retweets, etc. Haz valer el poder de las redes sociales.



4. Enlaces de interés:

- <https://www.trespuntoelearning.com/role-playing-en-el-aula-consejos-practicos/>
- <https://www.educapeques.com/escuela-de-padres/role-playing-una-forma-divertida-de-aprender.html>