

N°1-Volumen 1. Junio 2020

Angel Torres-Toukoumidis

Universidad Politécnica Salesiana, Ecuador

Cómo citar

Torres-Toukoumidis, A. (2020). Reflexiones sobre el uso de los juegos de rol en el contexto educativo durante la pandemia. *Working Papers Gamelab UPS*, 1(1), pp. 1-3.

Reflexiones sobre el uso de los juegos de rol en el contexto educativo durante la pandemia

Resumen

Hoy en día la situación propugnada por la pandemia ha afectado directamente en desarrollo educativo en todos los niveles de aprendizaje, de allí que los docentes han tenido que buscar opciones didácticas adaptadas a la virtualidad. En esta sumatoria de reflexiones conectadas a los juegos de rol como estrategia lúdica para motivar y fomentar el compromiso de los estudiantes durante la interacción producida dentro de la modalidad en línea obteniendo una serie de recomendaciones empíricas de juegos de rol para preescolar, primaria y secundaria donde se vislumbran una serie de variables comunes necesarias para establecer una experiencia inmersiva que faciliten alcanzar los objetivos de cada clase.

Palabras clave: juegos de rol, pandemia, covid-19, juegos, educación, didáctica

La coyuntura producida por la pandemia ha conducido la adaptación y aceleración en el proceso de implementación de didácticas lúdicas, que permitan, además de mejorar la aprehensión de conocimiento (Torres-Toukoumidis & Mäeots, 2019), también establecer una interacción continua y cercana entre los participantes (Torres-Toukoumidis & Marín Mateos, 2017).

Reconociendo las carencias de los sistemas educativos en Latinoamérica (Herrán Gómez, Sastre Merino & Torres-Toukoumidis, 2017), el grupo de investigación Gamelab-UPS de la Universidad Politécnica Salesiana propone una serie de recomendaciones vinculadas a los juegos de rol:

-Juegos de rol: este tipo de juego sirve como estrategia educativa, terapéutica y recreacional, el cual contiene un efecto positivo en las habilidades de socialización de los estudiantes (Hawkes-Robinson, 2008). Cabe igualmente mencionar que se trata de una actividad lúdica que no requiere alto nivel de digitalización, simplemente, el uso de plataformas de videoconferencia como Zoom, Skype o Google Classroom pueden servir para generar inmersión por parte del alumnado. En este caso, se han organizado algunas actividades por nivel educativo:

- Preescolar: en primera instancia, en este nivel, los padres o representantes juegan un rol importante, deben proveer a los niños de

la conexión a plataforma de videoconferencia, mientras que a su vez procurar que el niño se centre en la lección. Algunas de las actividades que se recomiendan es utilizar cuentos infantiles con varios personajes, posibilitando que los estudiantes asuman un papel particular del cuento, los cuales van a reflejar con acciones y caracterizaciones durante la lectura. Por otro lado, también se recomienda el uso de globos, la práctica de su uso no solo acompaña la relajación, sino a su vez permite pintarlos según alguna temática, facilita la comprensión y desarrollo de habilidades sociales y motoras.

- Primaria: a diferencia de preescolar, la presencia de padres y representantes es itinerante, interviniendo en caso de generarse dificultades técnicas de conexión. Algunos de los juegos que pueden utilizarse son “adivina quién”-conocido igualmente como “¿Quién soy?” incorporando referentes históricos, próceres, inventores o cualquier personaje que se estudie en las unidades temáticas. De tal modo, el alumnado apoyándose en el material proporcionado por el docente junto a la una navegación en internet podrá conocer las particularidades de estos personajes en cuestión, motivando la customización a través de disfraces y maquillaje que representen al referente. Bajo esta tesitura, el docente debe guiar la experiencia, limitando a una serie de personajes y determinando las reglas sobre las preguntas que se deben realizar para alcanzar el acierto. Otra de las opciones conectadas a los juegos de rol es la mímica, en este caso, más allá de personajes, puede servir para representar objetos y circunstancias relacionadas con la unidad. A diferencia de la primera actividad, se recomienda gestionarla a través de grupos seleccionados al azar, donde los estudiantes comparten y seleccionan los objetos, personajes y circunstancias, los cuales serán expuestos a los demás grupos.
- Secundaria: para este nivel educativo, la intervención de padres y representantes es mínima, se entiende que para esa etapa, los estudiantes contienen los conocimientos mediáticos básicos para utilizar plataformas de videoconferencias. Para secundaria existen 2 juegos de rol populares: “diálogo socrático” y “acertijos de Escape Room”. Respecto a la primera opción, el diálogo socrático delega 3 roles:
 - Los preguntones: debe realizar preguntas coherentes y conectadas a la temática. Al menos cada “preguntón” deben realizar 2 preguntas para cada exposición.
 - Los opinadores: También se conocen como “los expertos”, ellos deben saber más del tema que el propio expositor, de esa manera, al momento de presentar una idea, deben hacerla desde su perspectiva, pero de manera elaborada y estructurada con la finalidad de extender el conocimiento sobre el tema, proveer de nuevos aportes y generar debate.

- Los expositores: se encargan de presentar el tema. Ellos deben encargarse de impartir una explicación clara, directa y comprensible sobre el tema. Cuanto más indaguen, más difícil será la tarea del opinador y del preguntón.

En el “diálogo socrático”, los roles son rotativos, permitiendo que cada estudiante desempeñe la totalidad de las funciones, construyendo así una visión empática y holística durante el proceso de enseñanza-aprendizaje.

El segundo juego de rol que puede utilizarse en secundaria va orientado a los “acertijos de “Escape Room” pero señalando roles específicos para cada participante. Los “acertijos de Escape Room” provienen de la metodología denominada “aprendizaje basado en problemas” (Sastre, 2018) en el que se organiza la información de modo que revelar cada acertijo involucra una nueva pista hasta alcanzar la meta final, v.gr. los equipos pueden estar conformados por “investigador de textos”, “investigador de material de clase”, “investigador de apuntes de clase”, el logro gradual de los enigmas descubre nuevos rastros que los estudiantes practican los conceptos vistos en clase, aproximándose a los resultados expuestos en cada unidad curricular.

En definitiva, los juegos de rol en el entorno virtual conllevan diferentes variables que se deben tomar en cuenta antes de ser formalizada, entre las más importantes destacan: grado de intervención de los padres, nivel de alfabetización mediática del alumnado, establecimiento y comprensión de reglas del juego, capacidad autodidáctica y uso de sistemas de recompensas. Para finalizar, si bien la premisa del desarrollo lúdico manifiesta la importancia de determinar si el modelo será competitivo, colaborativo o una mezcla de ambas. Desde el Gamelab-UPS, se admite que en estos casos previstos, la visión colaborativa (Torres-Toukoumidis et al., 2020) debe imperar sobre las demás, construyendo de ese modo una visión constituida en valores y apoyo mutuo, repercutiendo así en la identidad dentro del juego de rol.

Referencias

- Hawkes-Robinson, W. A. (2011). Role-playing games used as educational and therapeutic tools for youth and adults. *Tratto da Academia* 1(38)
- Herrán Gómez, J., Sastre Merino, S., & Torres-Toukoumidis, Á. (2017). Radio mensaje para la gestión del sistema de riego en comunidades rurales indígenas de Ecuador. *Equidad y Desarrollo*, 1(28), 43-60.
- Sastre, G. (2018). *El aprendizaje basado en problemas*. España: Editorial Gedisa.
- Torres-Toukoumidis, Á., & Marín-Mateos, P. (2017). Gamificación en aplicaciones móviles para servicios bancarios de España. *RETOS. Revista de Ciencias de la Administración y Economía*, 7(13), 43-57.

Torres-Toukoumidis, A., & Mäeots, M. (2019). Implementation of Gamification Strategies For The Enhancement Of Digital Competences. En *13th International Technology, Education and Development Conference*, 9510-9518

Torres-Toukoumidis, A., Salgado Guerrero, J. P., Peñalva, S., & Carrera, P. (2020). Global Game Jam in Latin-America, a Collaborative Videogame Learning Experience. *Social Sciences*, 9(3), 28.