

ANÁLISE E ADAPTACIÓN DE DOUS XOGOS DE ROLES

Purificación González Cheda
I.B. Canido - Ferrol

Baseándonos nos principios para unha ensinanza activa, da psicoloxía constructivista de Piaget e Sthenhouse, e á vista dos obxectivos e contidos da ensinanza obrigatoria nas súas diferentes etapas, propoñémonos analizar e estudia-los xogos de roles¹ que expoñemos a continuación, tentando de convertelos en actividades escolares útiles e coherentes.

Aínda que na súa orixe estas actividades tentaban demostra-la superior eficacia do traballo en equipo fronte ó traballo individual, débese ter en conta que, ó referirmonos á formación, o éxito da tarefa realizada en grupo reside na contribución á formación de cada un dos individuos que o compoñen.

Esta breve reflexión obríganos a establecer certas condicións iniciais ou de contorno:

- Cada participante deberá realizar previamente a tarefa en solitario,

dando así lugar a que se forme as súas propias opinións.

Este requisito é imprescindible para que aqueles alumnos menos brillantes participen a continuación no debate con outros compañeiros ós que recoñecen como superiores nos ambientes académicos.

- Os feitos que se relacionan na actividade non deben ser tratados con anterioridade, xa que iso produciría diferencias entre os rapaces que, sen dúbida, eles percibirían, retraendo a uns fronte a outros.

- Os grupos deberán ser heteroxéneos, o que facilitará que as respostas sexan diversas, animando os debates que obrigarán a todos a un esforzo de clarificación ou corrección dos seus pensamentos, aprendendo mutuamente.

Cada alumno atoparase con coincidencias e diferencias respecto

1. Estes xogos elabóranse conxuntamente cos alumnos dun curso de Formador de Formadores, celebrado en Ferrol no ano 1993.

dos demais compañeiros que á vez coinciden e diverxen entre si, o que lexítima tódalas opinións.

Isto permite o *feed-back* ou retroalimentación: os erros son postos en evidencia de forma inmediata por outros compañeiros, o que impide a interiorización dos mesmos, eliminándose as posibles interferencias negativas que puidesen ter nos seus progresos.

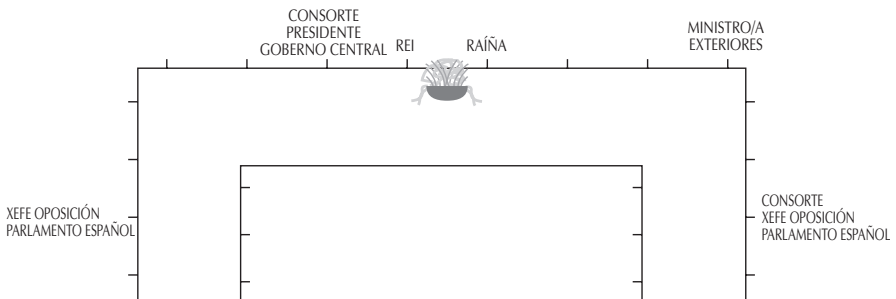
1º XOGO: UN XANTAR PROTOCOLARIO

Como agradecemento á cidade de Sevilla pola acollida prestada á familia real con motivo da voda da infanta, os Reis ofreceron un ágape ó que convidaron ás seguintes personalidades:

- Presidente de Comunidade Autónoma de Andalucía e consorte.
- Defensor do Pobo (estatal) e consorte.

- Presidente do Goberno (Central) e consorte.
- Alcaldesa de Sevilla e consorte.
- Xefe da Oposición do Parlamento Español e consorte.
- Ex-presidente do Goberno Central e consorte.
- Presidente da Xunta de Xefes de Estado Maior e consorte.
- Ministra de Asuntos Sociais e consorte.
- Ministro de Asuntos Exteriores e consorte.
- Presidente das Cortes Xerais do Estado e consorte.

Os asistentes ocupan un lugar na mesa estritamente determinado polas normas protocolarias², que os alumnos non coñecen. A partir do seguinte esquema deben deduci-lo posto que ocupará cada un dos comensais:



2. As normas protocolarias consultáronse no libro *Prácticas de ceremonial y protocolo* de J.M. Pumar Vázquez, Ed. Caixa Galicia, 1987.

Relación co DCB:

No Deseño Curricular Base da área de SOCIAIS para a Educación Secundaria Obrigatoria, (ESO), recóllese explicitamente como obxectivo *aprender a traballar en grupo*.

Nos bloques de contido PODER POLÍTICO E PARTICIPACIÓN CIDADÁ, sinálanse, entre outros, as *Institucións do Estado e das Autonomías*.

Como contidos temo-la *busca de consenso*, como método de traballo grupal que mellora a decisión tomada, e a *tolerancia e respecto* por opinións diferentes á propia.

Compoñentes lóxicos e metacognitivos

Pero o xogo non se limita a unha área de coñecemento concreta, xa que hai nel unha serie de compoñentes lóxicos e metacognitivos de interese xeral para a formación dos estudantes. Sen pretender ser exhaustivos sinalamos:

Lóxicos

1. Alternancia mulleres-homes.
2. Simetría de cada parella respecto dos persoeiros centrais.
3. Equivalencia entre persoas do mesmo rango (caso dos ministros, polo

que deberán ir uns a continuación dos outros).

Metacognitivos

O réxime protocolario decidirá, en última instancia, a favor ou en contra das opinións de cada alumno. Ato paremos:

1. Feitos coherentes cos coñecementos adquiridos: os Reis como representantes de maior xerarquía, a Presidencia do goberno a continuación...

2. Feitos neutros respecto de coñecementos anteriores: Presidencia do Parlamento respecto a ministros/as, representante militar fronte á alcaldía...

3. Feitos que poden entrar en conflito con ideas previas: Alcalde antes ca Presidente da Comunidade, o que inverte a relación territorial, política e económica.

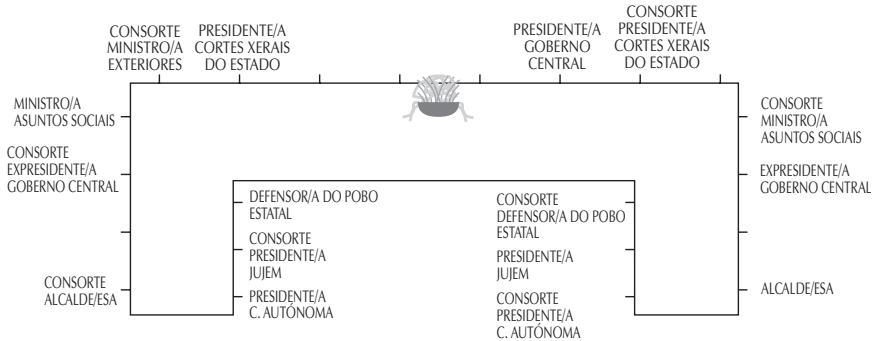
Versatilidade

Outra das vantaxes deste xogo é a súa versatilidade:

- Pódese aplicar a nivel estatal, autonómico, provincial e incluso local.
- O número de comensais pódese ampliar ou reducir, complicando ou simplificando o xogo a conveniencia.

- O número de pistas (información inicial) establécese tamén segundo se considere.

SOLUCIÓN:



2º XOGO: NO PARAÍSO

Tódolos membros dun grupo atópanse illados no Paraíso e terán que pasar tres anos xuntos nas seguintes condicións:

1. Ocuparán un recinto cadrado de 20 km. de lado, distribuído en catro partes iguais:

1/4 é unha lagoa na que abundan os peixes 1/4 é terra cultivable
1/4 é bosque agreste 1/4 é terreo sen cultivar

2. Terán as mesmas necesidades que tiñan na Terra.

3. Durante o día a temperatura é constante, ó redor de 28º. Polas noites baixa ata os 7º. Só chove 30 días ó ano.

Reciben unha lista de 37 lotes de obxectos dos que deberán escoller unicamente 10:

1. Un equipo completo de pesca.
2. Dúas pas e dous picos de xardinería.
3. Unha vaca e un touro.
4. Tres raquetas de tenis e vinte pelotas.
5. Dúas guitarras.
6. Vinte traxes de baño.
7. Un cadro de Velázquez.
8. Un proxector a pilas e dez películas eróticas.
9. Unha Biblia.
10. Un quilo de sales de baño.
11. Cen caixas de conservas variadas.
12. Cen libros de literatura clásica.
13. Cen botellas de refrescos.
14. Un jeep novo sen gasolina.
15. Unha barca sen remos.
16. Dez barras de metal.
17. Cen caixas de mistos.
18. Un cabalo de seis anos.
19. Unha boa cantidade de penicilina.
20. Cen paquetes de chicles.
21. Un gato siamés.
22. Tres xogos de cartas.
23. Material de tocador e beleza.
24. Sementes de diversas clases.
25. Unha máquina de escribir.
26. Cinco armarios cheos de roupa.
27. Vinte fotos de persoas coñecidas.
28. Cinco mil folios.
29. Unha escopeta de caza.
30. Trinta tubos de pinturas de óleo.
31. Cen discos e un tocadiscos a pilas.
32. Un taxi e 4.000 litros de gasolina.
33. Cinco walkie-talkies.
34. Dúas tendas de campaña de tres prazas.
35. Tres camas de matrimonio.
36. Cen caixas de preservativos.
37. Dúas caixas de azulexos.

Puntuaranos de 10 a 1, de maior a menor importancia. Ós artigos non elixidos asignaráselles o valor 0.

Responderán primeiro individualmente, asignando a cualificación correspondente a cada lote. Despois discutirán e intentarán chegar ó consenso para decidir colectivamente a cualificación definitiva (no caso de que non se chegase a un consenso, decídese por maioría).

Establécese a comparación individuo-grupo a través das diferencias de puntuación.

Relación co DCB:

Dentro do Deseño Curricular Base da área de CIENCIAS DA NATURALEZA para a Educación Secundaria Obrigatoria (ESO), trabállase o bloque de contidos de *Alimentación e nutrición* dunha maneira exhaustiva. Tamén se afonda na comparación *medio urbano-medio rural e*, en menor medida, tócase o tema da *sexualidade*.

Como contidos actitudinais témolaprocura do consenso como método de traballo grupal que mellora a decisión tomada, a tolerancia e respecto por opinións diferentes á propia, e o respecto e conservación do medio ambiente.

Hai contidos procedementais de gran interese, como:

- Establecemento de relacións entre os elementos que figuran no listado e os que posúe o medio natural no que deben subsistir (que non se fan explícitos).

- Representarse interiormente situacións, comúns ou críticas, nas que poderían atoparse e decidir que elementos resultarían de maior interese nestes casos.

- Desenvolvemento da creatividade, xa que deberán idear técnicas ou métodos de subsistencia: pesca, cultivo, recollida e almacenamento de auga, transformación e conservación de alimentos, protección da calor e do frío...

Versatilidade

Outra das vantaxes deste xogo é a súa gran versatilidade:

- Pódese adaptar a aqueles contidos que máis nos interesen.

- Pódense priorizar obxectivamente os obxectos, de maneira que o resultado obtido polo grupo poida aínda ser confrontado.