

LOS JUEGOS DE ROL COMO HERRAMIENTA CLAVE PARA LA ENSEÑANZA DE LA ÉTICA

Edna Rocío Cerquera Beltrán

rossetta31@hotmail.com

Colegio Miguel de Cervantes Saavedra IED

Resumen

Esta ponencia tiene como propósito mostrar que los juegos de rol son una opción práctica y viable en el campo de la enseñanza de la ética, pues contribuyen a fomentar habilidades tales como la toma de decisiones, la resolución asertiva de problemas, la capacidad de análisis y de escucha, el trabajo en equipo, el reconocimiento de cualidades y talentos y la empatía. Asimismo, la dinámica de este tipo de juegos permite vislumbrar las consecuencias de una acción determinada, así como el sentido de las normas propias de cada juego, por lo que se pueden motivar a la reflexión en torno a las razones que impulsan a adoptar una postura y a actuar en consecuencia. Ahora bien, para poder alcanzar el objetivo propuesto, no solo se sustentará teóricamente la propuesta, sino también se proporcionarán algunas indicaciones que deben ser tomadas en cuenta al implementar esta clase de ejercicios en el aula. Esto con el fin de desarrollar adecuadamente las destrezas antes mencionadas, y de lograr que los juegos de rol realmente se conviertan en una herramienta eficaz a la hora de formar seres humanos capaces de convivir con otros, de entender diversos puntos de vista, de decidir por sí mismos y de asumir sus acciones con responsabilidad.

Palabras clave: Enseñanza de la ética, Juego de rol, Reflexión, Toma de decisiones

Abstract

The purpose of this paper is to show that role-playing is a practical and viable option in the field of teaching ethics, as they contribute to fostering skills such as decision-making, assertive resolution of problems, capacity for analysis and of listening, teamwork, recognition of qualities and talents and empathy. Also, the dynamics of this type of games allows to glimpse the consequences of a particular action, as well as the sense of the rules of each game, so that they can motivate to the reflection around the reasons that encourage take a stance and act accordingly. However, in order to achieve the proposed objective, it will not only theoretically support the proposal, but also provide some indications that should be taken into account when implementing this class of exercises in the classroom. This in order to properly develop the aforementioned skills, and to make the role-playing games really become an effective tool when it comes to forming human beings capable of living with others, of understanding different points of view, of deciding For themselves and to take their actions responsibly.

Keywords: Ethics teaching, role-playing, reflection, decision-making

Resumo

Este trabalho tem como objetivo mostrar que os role-playing games são uma opção prática e viável no campo do ensino de ética, pois contribuem para o desenvolvimento de habilidades como tomada de decisão, resolução de problemas assertivos, habilidades analíticas e de escuta, trabalho em equipe, reconhecimento de qualidades e talentos e empatia. Além disso, a dinâmica destes jogos oferece um vislumbre das consequências de uma determinada ação eo sentido das características de cada regras do jogo, para que possa motivar a reflexão sobre as razões que levam a tomar uma posição e agir de acordo. No entanto, a fim de alcançar o objetivo proposto, a proposta não só será teoricamente apoiada, mas também serão fornecidas algumas indicações que devem ser levadas em conta ao implementar esta classe de exercícios em sala de aula. Isto para desenvolver adequadamente as habilidades acima mencionadas, e para assegurar que os jogos de interpretação de papéis realmente se tornem uma ferramenta eficaz na formação de seres humanos capazes de viver com os outros, de entender diferentes pontos de vista, de decidir e assumir suas ações com responsabilidade.

Palavras chave: Ensino de Ética, Interpretação, Reflexão, Tomada de Decisão

Introducción

Aunque la legislación contempla la ética como un área fundamental, en muchos establecimientos educativos esta área tiende a desaparecer o, de hecho, ya ha sido reemplazada por otras asignaturas que se consideran más importantes a la hora de hacer mediciones o de estar en sintonía con las exigencias de nuestra sociedad actual. Esto ha sucedido en gran medida dado que se considera que este es uno de los campos menos fructíferos del saber, ya que, para muchos directivos, docentes, padres de familia y estudiantes los contenidos propios de área no logran superar el plano de lo teórico, ni consiguen generar cambios reales en el comportamiento y las actitudes de los estudiantes. Tampoco aparecen directamente vinculados a las pruebas estandarizadas que se aplican en el país en los distintos niveles educativos, ni proporciona ventajas a la hora de incursionar de forma exitosa en el campo laboral. En otras palabras, para muchos la enseñanza de la ética no ofrece nada útil a la vida de los estudiantes, ni se relaciona con lo que estos verdaderamente necesitan; o simplemente es vista como un espacio a través del cual se busca adoctrinar y normalizar la conducta de los educandos con el fin de formar seres humanos que puedan ser sometidos con mayor facilidad.

Otro de los factores que contribuye a la minimización del papel de la educación ética en el aula es la falta de claridad que existe con respecto a los verdaderos fines de la enseñanza de la ética, a los contenidos teóricos que son relevantes en este campo, y a las estrategias que pueden implementarse con el fin de alcanzar los objetivos que se pretenden alcanzar a través de esta área. Así pues, muchos ven en la clase de ética como un espacio en el que se mezclan preceptos filosóficos y religiosos con el desarrollo de competencias ciudadanas, la prevención del consumo de SPA, algunas clases sobre educación sexual y sobre la normatividad vigente en el manual de convivencia (Perea, 2008); o, en el peor de los casos, como un espacio en el que se pueden abordar temas que le interesan de manera particular a aquel docente al que le “tocó” asumir horas de ética para completar su carga académica, y que prefiere hablar de sus gustos e intereses particulares en clase, dejando de lado las temáticas que usualmente se trabajan desde esta asignatura. Todo lo cual lleva a pensar que la ética no posee un objeto claro de estudio, ni mucho menos una función específica, por lo que fácilmente se puede prescindir de ella.

Estos factores, que contribuyen a la minimización paulatina del papel de la ética en el aula y que se evidencian en gran parte de las instituciones educativas, han favorecido el desinterés con que muchos estudiantes de secundaria asumen la clase de ética en el Colegio Miguel de Cervantes Saavedra IED - jornada tarde, ubicado en la localidad de Usme (Bogotá). Desidia que no solo impide que los estudiantes se esmeren por cumplir con las actividades propuestas desde esta asignatura, sino también que estos puedan establecer con claridad cuál es el aporte que el área de ética hace a su proceso académico y a su formación personal, especialmente si se toma en cuenta que los argumentos que se pueden esgrimir a favor de la enseñanza de la ética no son lo suficientemente contundentes para demostrar por sí solos su verdadera importancia. Por el contrario, en este caso en particular es imprescindible mostrar de manera contundente que la educación ética tiene sentido y que los valores, habilidades y destrezas que esta intenta fomentar en

los individuos si son útiles en un contexto que repudia la impunidad, la intolerancia y la injusticia, pero que a la vez promueve la competitividad exacerbada, el facilismo, y la irresponsabilidad de sus integrantes.

Los estudiantes de secundaria de la jornada tarde del Colegio Miguel de Cervantes Saavedra IED son jóvenes de estratos 1 y 2, provenientes de familias disfuncionales, que en muchos casos se encuentran en situación de extra edad, y que poseen notorias dificultades a la hora de resolver sus conflictos de manera asertiva, de reconocer sus propias capacidades y talentos, de trabajar en equipo, de autorregularse y de asumir la responsabilidad de sus acciones, lo cual perjudica el buen desarrollo de su proceso académico y convivencial, así como el ambiente escolar, que suele enrarecerse a causa de los conflictos que este tipo de falencias genera en la relación con sus pares, con los docentes y con otros miembros de la comunidad educativa. Ahora bien, como es natural, un entorno en el que se susciten inconvenientes de esta naturaleza requiere de una intervención que no busque simplemente mitigar el impacto que genera esta clase de problemas en la vida de los estudiantes, sino que más bien se enfoque en buscar soluciones de fondo. Para lograrlo es preciso acudir a estrategias que no solo permitan inculcar en los estudiantes las habilidades y destrezas que les son esquivas, pero que es vital desarrollar para poder convivir con otros; sino también demostrar que la enseñanza de la ética es fundamental para la formación de los futuros ciudadanos, razón por la cual su presencia en las aulas de clase está más que justificada.

Este panorama nos lleva a formular una serie de cuestionamientos que es imprescindible abordar con el fin de reivindicar el papel de la educación ética en el entorno escolar, en especial entre los estudiantes de secundaria de la jornada tarde del Colegio Miguel de Cervantes Saavedra IED; y de mostrar que esta no se encarga solamente de exponer una serie de planteamientos tendientes a mostrar el *deber ser*, sino también de proporcionar las herramientas necesarias para la formación del individuo como sujeto político y social. Entre los interrogantes que se pretende develar se encuentran dos principalmente:

- ¿Cuál es la forma más adecuada de promover la educación ética entre los estudiantes de secundaria del colegio Miguel de Cervantes Saavedra IED?
- ¿Qué estrategias podemos emplear para lograr que la enseñanza de la ética adquiera sentido para estos estudiantes?

Resolver estos interrogantes es un asunto de vital importancia para alcanzar los objetivos propuestos, más si se toma en cuenta la poca relevancia que se le brinda a la asignatura de ética en esta institución educativa, que ve reflejada en los resultados obtenidos por los estudiantes en esta asignatura, en su poco interés por las actividades propuestas en el área, y en las actitudes y comportamientos que se evidencian a diario dentro de este espacio académico. Ahora bien, es preciso recalcar que no se busca únicamente brindar respuestas idealistas o meramente teóricas, sino más bien generar una propuesta práctica que despierte la motivación y el interés de los estudiantes, y que les permita ver la educación ética como un campo a través del cual se pueden desarrollar en los individuos una serie de habilidades y destrezas que les serán útiles a lo

largo de sus vidas, y que les ayudaran a adaptarse convenientemente a los cambios, a asumir sus propias responsabilidades, a comprender la perspectiva de los otros, a valorar la vida y la dignidad humana y, en general, a adquirir las herramientas necesarias para la vida en comunidad.

Para generar una propuesta que permita abordar convenientemente las problemáticas ya expuestas es necesario dejar en claro que la enseñanza de la ética no debe empeñarse en lograr que el estudiante repita conceptos de memoria, sino más bien debe enfocarse en dotar de sentido esos conceptos, de reflexionar sobre ellos, y de presentarlos en el marco de lo cotidiano, evidenciando su verdadera utilidad e importancia. Para alcanzar estos objetivos es necesario adoptar estrategias que incentiven el aprendizaje activo, el trabajo colaborativo, el trato interpersonal, y la interacción del individuo con el entorno. Especialmente si se toma en cuenta que la enseñanza de los valores y la configuración de actitudes y comportamientos surge en el marco de la familia, la escuela y de los grupos de pares, y se refuerza en los distintos contextos en los que tendremos la oportunidad de interactuar con otros a lo largo de nuestra vida (Grande de Prado & Avella, 2010). Así pues, es necesario que la educación ética apele a la emoción, a la experiencia y a la observación como elementos clave a la hora de configurar una estrategia que le ayude a reivindicar su papel en la escuela y a producir cambios visibles en los educandos.

Perspectiva teórica

El desinterés y la desvalorización paulatina que ha experimentado la educación ética en la escuela deja en claro que esta debe esmerarse por replantear sus tácticas y concentrarse en mostrar el vínculo que puede establecerse entre el campo ético y el diario vivir, lo cual ayudaría a los educandos a encontrar el sentido que posee la apropiación de principios y postulados éticos, que por lo general solo son vistos como simples planteamientos que no poseen una conexión con lo real. Ahora bien, como primera medida, es imprescindible adoptar estrategias que motiven al estudiante a conocer verdaderamente lo que el ámbito ético puede ofrecer, que despierten su interés y entusiasmo, y que lo lleve a comprometerse verdaderamente con su proceso educativo. Asimismo, es de vital importancia que las disertaciones y los ejercicios teóricos propios de esta área sean complementados con simulaciones de ciertas experiencias, esto con el ánimo de provocar en los estudiantes una comprensión genuina de las decisiones, las actitudes, los comportamientos y las acciones de quienes usualmente experimentan situaciones y circunstancias que son difíciles de entender si no se viven en carne propia; o de prescripciones y valores que de otra manera carecen de utilidad y sentido.

Una estrategia didáctica que puede llegar a generar interés, compromiso y entusiasmo entre los estudiantes es la gamificación. Esta consiste en trasladar los mecanismos propios de los juegos a la práctica educativa con el fin de recrear experiencias de aprendizaje que logren persuadir al estudiante de participar en ellas y de conocer más al respecto (Ortiz-Colón, Jordán, & Agredal, 2018) logrando de este modo que los estudiantes se vinculen realmente con su proceso de aprendizaje, y que desarrollen habilidades emocionales y sociales que son cruciales para su formación personal. Es más, la implementación de la gamificación en el

aula contribuye a mejorar las actitudes, la interacción y la cooperación entre compañeros (Ortiz-Colón et al., 2018, p. 12), gracias al carácter inmersivo y experiencial de las actividades propuestas a partir de esta técnica de aprendizaje, que favorece la adquisición de destrezas a partir de competencias, retos, misiones, o de la simulación de una experiencia en particular. Actividades en las que el individuo debe hacer gala de conocimientos o desarrollar ciertas capacidades que permitan ganar una partida, obtener un premio, o simplemente pasar un buen momento de esparcimiento; como, por ejemplo, trabajar en equipo, tomar decisiones, compartir, liderar, seguir instrucciones, entre otras.

La gamificación fomenta la puesta en común y el desarrollo de nuevas ideas, favoreciendo innovaciones en el aula (Ortiz-Colón et al., 2018, p. 13), concediéndole al estudiante la posibilidad de participar activamente en su propio proceso educativo, y de aprender en la práctica a interactuar y a colaborar con otros para alcanzar un beneficio común. Ahora bien, en este punto hay que aclarar que la gamificación va más allá de la simple introducción de un juego en el aula, pues lo que se busca no es “jugar por jugar”, sino hacerlo teniendo en cuenta unos objetivos muy claros y estableciendo unos parámetros de acción bien definidos, para que el ejercicio no se desdibuje o pierda totalmente su sentido. Esto hace que la aplicación de esta técnica de aprendizaje requiera de una planificación minuciosa y de un amplio conocimiento del tema que se quiere abordar a través de esta estrategia, así como del juego o la experiencia como tal. También es importante verificar que el juego se adecue a nuestras posibilidades reales, o arriesgarse a crear un recurso que se ajuste a los intereses y necesidades tanto del docente como de sus estudiantes, con el fin de garantizar que este sea pertinente a la hora de alcanzar los fines educativos que se persiguen.

Otro aspecto que es importante resaltar es que no todos los juegos pueden ser empleados como herramientas de aprendizaje, pues no todos poseen características que permitan su introducción acertada en el aula de clases, ni todos están en la capacidad de fomentar las competencias que deseamos forjar en los estudiantes. Algunos de ellos poseen cualidades que les permiten desarrollar habilidades que son propias de áreas del conocimiento muy específicas, o que han sido pensados única y exclusivamente como simples pasatiempos por lo que su presentación en el aula no genera cambios visibles en los procesos académicos y convivenciales de los estudiantes. Otros son demasiado costosos, complejos, difíciles de conseguir, o simple y sencillamente no pueden ser llevados a lugares que carecen de luz, de servicio de internet, de equipos de cómputo (como es el caso de los videojuegos, y los juegos interactivos) o de un espacio en el que se pueda jugar cómodamente. Asimismo, es preciso recalcar que los juegos por si solos no hacen la diferencia, sino el modo en que el docente los use para evidenciar un concepto, un proceso, un comportamiento o la naturaleza de una decisión o de una acción determinada.

En el caso específico de la educación ética, este tipo de ejercicios reflexivos deben llevarse a cabo constantemente para que la experiencia sea realmente significativa, sin embargo no todos los juegos son adecuados para adelantar esta compleja tarea, pues si bien es cierto que en general la gamificación en el aula fomenta el interés, la cooperación y el trabajo en equipo; la gran mayoría de los juegos promueven la

competitividad, generando en muchos casos rivalidades y resentimientos entre los jugadores, y acentuando sus diferencias, con base en la condición de “ganador” o “perdedor” que posee cada individuo dentro del juego. Por esta razón es necesario poder reconocer el tipo de juegos que realmente ayudan a forjar habilidades blandas en los estudiantes, y que les permiten identificar el valor de los principios éticos que se promueven constantemente en el aula como elementos esenciales para su formación académica, personal y social, a través de un método pedagógico como la gamificación; suscitando de esta manera el interés y la motivación que llevarán a los educandos a adueñarse de su proceso formativo, a desarrollar competencias que le permitan con otros, y a reflejar dichos aprendizajes a través de sus decisiones, actitudes, comportamientos y acciones.

El papel de los juegos de rol en la enseñanza de la ética

Entre los juegos que contribuyen a la formación de habilidades blandas están los juegos de rol (JDR). Estos se denominan de esta manera precisamente porque en el marco del juego cada jugador interpreta un papel o un rol específico dentro de la partida, buscando dar vida a un personaje en particular, que es definido por cada participante al inicio del juego, y que por lo general evoluciona a la par con la historia; que en este caso en particular no se rige por un guion cerrado, sino por las orientaciones que proporciona el director de juego o *master*, con el fin de establecer un hilo argumentativo sobre el cual los personajes se pueden dar el lujo de actuar de acuerdo a sus deseos o a lo que creen que podría hacer su personaje para afrontar una situación en particular. Ahora bien, esto no quiere decir que es lícito ignorar a conveniencia las condiciones que el mismo juego plantea (razas, trasfondos, sistemas de puntos, etc.), sino más bien que quienes participan de la partida conocen sus propias posibilidades y límites, determinando libremente sus acciones, omisiones y estrategias con base en estas condiciones, que obedecen a la manera en la que el juego ha sido planteado, o a una serie de acuerdos que se han establecido antes de empezar a jugar.

Ahora bien, es importante aclarar que cuando se habla de juegos de rol no se está haciendo referencia únicamente a los juegos de rol de mesa, sino también a los juegos de rol en vivo y a otras de sus variantes; cada una de las cuales puede ser vista como una herramienta didáctica valiosa para la enseñanza de la ética. No obstante, en este caso en particular nos centraremos en los juegos de rol de mesa, ya que a través de esta práctica lúdica en particular los individuos pueden experimentar, simular, e interpretar situaciones ficticias que se pueden transformar con facilidad en dilemas morales (Grande de Prado et al, 2010, p. 67), y que permiten reflexionar en el marco de un pequeño grupo sobre los valores y la cultura de otros; esto con el fin de vislumbrar perspectivas alternas (Huber, 2008), no solo de decisión, sino también de acción, siendo esta una de sus posibilidades más interesantes. Así, por ejemplo, cuando un jugador de rol decide diseñar un personaje con un conjunto de características morales específicas, este tiene la posibilidad de experimentar y explorar principios de acción y estilos de vida que de otra manera no podría vivenciar, y que van desde la personificación de un individuo de una raza, una época o una posición social distinta a la real, hasta la

encarnación de un personaje que posea una identidad de género, un credo o una posición política o ideológica totalmente opuesta a la del propio jugador.

Al igual que los relatos, los cuentos, los mitos y la ciencia ficción, los juegos de rol ayudan a abordar temas morales desde una perspectiva distinta, permitiéndonos establecer comparaciones entre el punto de vista propio y el de los otros, con el ánimo de dejar atrás la falsa concepción según la cual los valores propios son mejores o superiores a los de los demás, razón por la cual los otros deben vivir de acuerdo a nuestras reglas y principios. Así pues, a partir de los juegos de rol no solo es posible aproximarnos a la vivencia de otros, a sus conflictos y a sus maneras particulares de ver el mundo, de entenderlo y de interactuar con él; sino también fomentar la cooperación, la empatía, la tolerancia, el discernimiento, la responsabilidad, el aprecio por la diversidad (ya que todos los personajes, sin importar su raza o sus características intrínsecas son importantes dentro de la trama), el diálogo, la autoafirmación personal, la seguridad y la autoestima (Grande de Prado et al, 2010 p. 62), a partir de una experiencia simulada. Ahora bien, en este punto es preciso subrayar que al acudir a la ficción para entender una situación o una vivencia en particular no nos aleja de la realidad, pues no se pretende analizar la realidad basándonos de manera exclusiva en este tipo de recursos, sino simplemente debe ser entendido como una estrategia que ayuda a comprender mejor la forma en que los seres humanos interactuamos con los demás, así como los criterios que tenemos en cuenta a la hora de tomar decisiones y de actuar en consecuencia.

En el caso específico de los juegos de rol las experiencias inmersivas en el aula se dan a través de la introducción de nuevos escenarios, de poderes, y de habilidades (Ortiz-Colón et al., 2018, p. 7), y de sujetos diversos que, en conjunto permiten crear simulaciones de ciertas experiencias que podrían darse en la vida real y que posibilitan una reflexión más concreta sobre la naturaleza de las ideas, emociones, valores, actitudes, preferencias y acciones de los sujetos en un contexto y una situación determinada, así estos sean ficticios. Asimismo, los juegos de rol ofrecen la posibilidad de interactuar en un ambiente controlado en el que es crucial llevar a cabo un esfuerzo conjunto por construir y mantener formas de asociación poco comunes, alternas y posibilitadoras del respeto y la emergencia de la diferencia (Perea, 2008, p. 39). Es más, en este tipo de juegos, en los que no existen ni ganadores ni perdedores, es crucial que todos los participantes se comprometan con la partida, y contribuyan al desarrollo adecuado de la misma. Para esto es necesario estar dispuesto a escuchar a los otros, a seguir las reglas del juego, a trabajar en equipo y a adoptar una manera de pensar y de actuar acorde al papel que cada uno debe desempeñar dentro de la trama, todo con el fin de lograr que cada partida se convierta en una experiencia gratificante para los implicados.

Conclusiones

Como hemos visto, las ventajas que proporciona la gamificación pueden ser aprovechadas en el campo de la enseñanza de la ética, no solo para motivar a los estudiantes a trabajar con ahínco en esta asignatura, sino también para demostrarles de una manera lúdica y poco usual que los valores, habilidades y destrezas que se

pretenden fomentar desde este campo del conocimiento son benéficos a nivel personal y social. Especialmente a través de los juegos de rol, que en este caso en particular se erigen como una herramienta clave a la hora de proponer a los estudiantes experiencias pedagógicas significativas, que le ayuden desarrollar la empatía, el trabajo en equipo, la responsabilidad, y el aprecio por la diversidad; y a entender, entre otras cosas, lo que significa ponerse en el lugar del otro para poder comprender su punto de vista, dejando de esta manera de lado actitudes intolerantes, discriminatorias y violentas que, lastimosamente son cada vez más recurrentes en la escuela, y que urge abordar de manera creativa pero a la vez contundente, con el fin de idear estrategias que contribuyan a erradicar esta clase de problemas del contexto escolar.

Referencias

Grande de Prado, M., & Abella García, V. (2010). Los juegos de rol en el aula. *Teoría de la Educación. Educación y Cultura en la Sociedad de la Información*, 11(3). 56-84. Recuperado de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=201021093004>

Huber, G. L. (2008). Aprendizaje activo y metodologías educativas. *Revista de Educación, Tiempos de cambio universitario en Europa*, Número extraordinario 59-81. Recuperado de http://www.revistaeducacion.mec.es/re2008_04.htm

Ortiz-Colón, A.-M., Jordán, J., & Agredal, M. (2018). Gamificación en educación: una panorámica sobre el estado de la cuestión. *Educação e Pesquisa*. 44, e173773. <https://doi.org/10.1590/s1678-4634201844173773>

Perea, A. A. (2008). Los juegos de rol como estrategia para la formación ética de niños y jóvenes: razones y oportunidades desde la noción foucaultiana de libertad. *Infancias imágenes*, 7(1). Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4817169>