

Alumas: Nuria Juan, Clara Richter, Tomás Peralta, Iris Basagaña, Joan Cabanellas y Maria Valenzuela

Práctica 2.

A) Actividad en relación con la propuesta 2:

Contexto: La actividad se desarrolla en una empresa de RRHH, concretamente en una sala de la oficina. El grupo de participantes formará parte del mismo equipo de trabajo en la empresa. Se organiza esta tipología de juego para potenciar las habilidades sociales, la comunicación y el conocimiento entre los nuevos integrantes de la compañía.

Situación: El formador es quien se encarga de dirigir, coordinar y dinamizar la actividad. En el juego cada participante asume diversos roles. Consta del rol de asesino (mafia), cuyo objetivo es asesinar a todos los integrantes sin ser descubiertos; el rol de policía, que actúa como el pueblo pero tiene la posibilidad de salvar a alguno de los asesinos; y, por último, el rol de pueblo, los cuales deben intentar no ser asesinados y descubrir al asesino en un tiempo determinado. Los participantes a través de la observación de la comunicación no verbal del grupo y el trabajo de las habilidades sociales tendrán que llegar a un acuerdo y acusar a un jugador, el cual sería el asesino. Si tras la discusión acusan al verdadero criminal finaliza la partida y gana el pueblo. En cambio, si los asesinos consiguen ejecutar a todos los jugadores sin ser descubiertos ganan ellos mismos.

La idea, es realizar múltiples partidas, y que así, las diferentes participantes de la actividad tengan oportunidad de jugar adoptando diferentes roles (éstos son repartidos al azar, en cada nueva partida). En este grupo, concreto (de 15 participantes), se reparten 10 roles de pueblo, 3 de asesino y 2 de policías.

En definitiva, se trata de crear una situación ficticia con roles predeterminados y rotativos, donde las personas participantes puedan experimentarse a sí mismas y a sus compañeros y compañeras persiguiendo diferentes objetivos y a partir de diferentes estrategias, en un espacio en que se sientan cómodas y seguras para interactuar, poniendo en práctica sus habilidades sociales y comunicativas a partir de los continuos debates que deben generar para llegar a acuerdos conjuntos que les permitan avanzar en la consecución de sus objetivos.

Una vez acabadas las diferentes partidas (5 partidas sería una buena cantidad) se pasa a una fase de reflexión grupal en la que se estimula un debate crítico y autocrítico en relación a la dinámica de las participantes, y a la evolución de la misma a lo largo de las diferentes partidas. Así como una valoración de la propia actividad y una aportación en cuanto a propuestas de mejora. Así, se llegará al fin último de potenciar las habilidades sociales y el trabajo en equipo cohesionando el que será el futuro grupo de trabajo.

Número de participantes: 15 componentes.

Género: Grupo mixto.

B) Puesta en práctica del instrumento para la evaluación de la validez de la actividad:

<i>Importancia de la actividad a partir de su contribución a:</i>	<i>0</i>	<i>1</i>	<i>2</i>	<i>3</i>	<i>4</i>
1. Desarrollar el espíritu crítico			X		
2. Estimular la capacidad de toma de decisiones					X
3. Potenciar las habilidades sociales					X
4. Gestionar las emociones				X	
5. Desarrollar la capacidad de síntesis	X				
6. Fomentar la perspectiva de género	X				
7. Potenciar la memoria de trabajo				X	
8. Desarrollar la psicomotricidad	X				
9. Fomentar la resolución de conflictos					X
10. Favorecer la capacidad de atención					X
11. Valorar la diversidad cultural	X				
12. Potenciar el trabajo en equipo					X
13. Analizar el lenguaje corporal.					X
14. Estimular la fluidez y la claridad del lenguaje.					X

15. Potenciar la escucha activa					X
---------------------------------	--	--	--	--	---

<i>Principios</i>	<i>Ítems nº</i>	<i>P. Max.</i>	<i>P. Mín.</i>	
Validez educativa	1,3,4,5,6,7,8,9,10,12,13,14,15	52	0	36/52 = 0'6
Validez ecológica	1,2,3,4,5,7,8,9,10,11,12,13,14,15	56	0	40/56 = 0'7
Validez personal	1,2,3,4,8,9,11,12,13	36	0	29/36 = 0'8
Normalización	1,4,6,9,11,14,15	28	0	17/28 = 0'6

Análisis de los resultados

Al analizar la actividad en base a la tabla de indicadores previamente realizada, observamos que todos los principios tienen una presencia significativa y positiva en la actividad.

En ese sentido consideramos que los juegos de rol son propuestas metodológicas muy interesantes y con mucho potencial para desarrollar habilidades sociales y generar dinámicas grupales muy interesantes y positivas, pero que para que se explote realmente todo su potencial es muy necesario que el o la profesional que dinamice la actividad esté muy comprometida con los objetivos preestablecidos para la misma, y la modere de forma muy consciente para hacer emerger en máximo de aprendizajes posibles.

Cómo podemos observar, este *role playing* tal y como está diseñado contribuye especialmente a estimular la capacidad de toma de decisiones a partir de la crítica constructiva, sustentada en la capacidad de atender a los diferentes participantes, y, por ello, destaca por su validez ecológica y personal, que en el contexto en el que se inscribe son los principios que más nos interesaba potenciar.

Por otra parte, pese a que el instrumento de análisis aplicado muestra que esta actividad también tiene validez educativa y contribuye a la normalización, ambos principios podrían tener mucha más presencia si por ejemplo se modificaran los roles. Una posibilidad sería construir personajes más complejos que tuvieran diferentes posibilidades de actuación o participación en función de criterios como el género o el origen de los mismos, visibilizando así las discriminaciones existentes en la sociedad en la que vivimos. En caso de hacerlo así, sería muy potente focalizar el debate final a analizar esta realidad desde una visión interseccional.

También podría ser interesante hacer que el propio *role play* se enmarcara en un contexto ligado a la realidad profesional de las participantes.