

Descripción	<p>Juego de rol en el que se representará una situación hipotética pero habitual que provocará el debate entre unos personajes. Estos personajes deberán llegar a un acuerdo, en el que ofrecerán una definición del problema y propuestas de solución.</p> <p>El juego quiere simular un proceso de mediación de conflictos en el que un mediador (el animador del juego) dirigirá la búsqueda de un acuerdo entre las partes.</p>
Temáticas	Resolución de conflictos, jóvenes, cultura de la violencia, ocio nocturno, convivencia.
Objetivos	<p>Adquirir habilidades para el debate y la resolución pacífica de conflictos.</p> <p>Argumentar y justificar una postura en un debate de acuerdo con el rol o personaje.</p> <p>Experimentar, y vivir de forma simulada, sentimientos y situaciones reales y buscar soluciones.</p> <p>Reflexionar sobre los comportamientos y argumentos de los personajes.</p>
Temporalización	Una sesión de dos horas de duración.
Contenidos	<p>Conceptos: Resolución de conflictos, ocio, inmigración...</p> <p>Procedimientos: Participación, escucha activa...</p> <p>Actitudes: Respeto, tolerancia, responsabilidad...</p>
Material	Material para escribir.
Documentación	<p>Situación de partida.</p> <p>Perfil de los personajes.</p>
Desarrollo	<p>Presentación de la situación de partida y reparto de los personajes (20 minutos)</p> <p>Leer la situación de partida.</p> <p>Repartir los personajes o roles (uno, dos o tres jugadores por rol).</p> <p>Búsqueda de argumentos para el debate (20 minutos)</p> <p>Contextualizar al personaje en la situación (imaginar e inventar sus acciones y actitudes).</p> <p>Redactar la versión de los hechos y los argumentos para el debate.</p> <p>Debate central (60 minutos)</p> <p>Con el debate simular un proceso de mediación de conflictos. El educador o animador de la actividad ejercerá de mediador entre las partes.</p> <p>Presentar los personajes.</p> <p>Iniciar el debate:</p> <ul style="list-style-type: none"> – En una primera ronda, cada personaje expondrá su versión de los hechos. – En una segunda ronda, cada personaje definirá el conflicto. – En una tercera ronda, se buscará una definición común al conflicto. – En una cuarta ronda, cada personaje propondrá una solución. – Finalmente, se buscará un acuerdo que satisfaga a las partes. <p>Evaluación grupal de la experiencia (20 minutos)</p> <ul style="list-style-type: none"> – Evaluar a los personajes. – Evaluar las vivencias de los jugadores.



Orientaciones

Presentación de la situación de partida y reparto de los personajes

- El reparto de los roles podemos hacerlo aleatoriamente, por preferencias o bien con una intención concreta (si conocemos bien a todos los jugadores).
- El animador deberá motivar a los jugadores, subrayando que cada uno de ellos (o cada grupo) representará un rol o personaje y deberá ponerse en su lugar (nunca debemos reproducir los propios sentimientos o argumentos en el debate).

Búsqueda de argumentos para el debate

- Previamente, cada jugador deberá ponerse en la situación del personaje (contextualizarlo) para luego razonar y argumentar desde ese punto de vista.
- Es importante que cada grupo redacte su versión de los hechos, previamente al debate (en 10 líneas).
- El animador deberá animar y seguir la preparación de los argumentos de cada personaje. Es necesario motivar y conocer las posturas de cada personaje de antemano.

Debate central

Con el debate, simularemos un proceso de mediación de conflictos. El educador o animador de la actividad ejercerá de mediador entre las partes. El procedimiento del juego y del debate seguirá a grandes rasgos los pasos de una mediación (definidos por Lederach):

Acceptación por ambas partes de la mediación:

Inicio imprescindible resuelto en el juego por la sentencia del juez.

Recopilación de la información sobre el conflicto y las personas involucradas:

El animador del juego deberá seguir la búsqueda de argumentos y la redacción de las versiones de los hechos de cada personaje-grupo.

Establecimiento de las reglas del proceso:

Al principio del debate, es importante que indiquemos bien los pasos que vamos a seguir y que pactemos unas normas de corrección y respeto.

Narración de los hechos:

Cada personaje contará su historia (su versión de los hechos), sus percepciones, sus emociones y sentimientos. En un proceso real de mediación, es la parte más emocional y que debe alargarse todo lo necesario.

Ubicación:

Se trata de que encontremos una definición común al conflicto y sus causas, de que hablemos de los intereses y necesidades de cada parte.

Solución:

Momento para la creatividad y la imaginación que permitan proponer soluciones que satisfagan a las partes.

Acuerdo:

Síntesis de las propuestas de solución que buscan el acuerdo entre las partes.

Verificación y evaluación:

Nosotros lo dejamos para la evaluación grupal al final del juego.

(Fuente: Paco Cascón, *Educación en y para el conflicto*, Universidad Autónoma de Barcelona).



- Es recomendable que dispongamos las sillas de forma circular y separemos a los personajes directamente enfrentados.
- El animador podrá interrumpir el debate cuando la dinámica se enrarezca, para favorecer nuevas aportaciones o sintetizar las hechas hasta ese momento.
- Es muy importante que tengamos en cuenta que, aunque se trata de una simulación, se pueden dar situaciones tensas.
- La dinámica del juego podrá llevar el tema de la actividad por distintos caminos, propiciados por una situación de partida expresamente ambigua. Durante el juego (sobre todo en la definición de las causas del conflicto) podemos insinuar muchos temas: ocio nocturno, cultura de la violencia entre los jóvenes, convivencia con la inmigración, consumo de drogas... e incluso la relación padres-hijos. El animador deberá reconducir hacia los intereses del grupo las intervenciones que se vayan del tema central. No debemos olvidar que el objetivo principal es la resolución de un conflicto. Para ello, es bueno que sigamos de cerca la fase de preparación del debate.

Evaluación grupal de la experiencia

- Es importante que la realicemos siempre, ya que sino la actividad no estará completa.
- Una primera ronda de la evaluación grupal podemos hacerla desde el punto de vista de los personajes. Preguntas clave: ¿Hemos llegado a un acuerdo? ¿Qué implica este acuerdo? ¿Cómo hemos llegado a este acuerdo?
- Luego, es imprescindible que hagamos una ronda (o las que hagan falta) para evaluar la experiencia desde fuera de los personajes. Es necesario que cada jugador salga de su personaje (podéis cambiar de lugar y moveros por la sala) para que pueda expresar cómo se sintió durante el debate, en otra piel, y qué le ha aportado a su persona la experiencia. La pregunta clave es: ¿Qué he sentido durante el juego?

Anexo



Situación de partida. Personajes