

El binomio fantástico de las emociones, un juego de rol

El juego

El juego simbólico permite crear nuevos mundos, vivir otras vidas, ser otros, entrar y salir del rol de un personaje con sus virtudes y sus defectos y, de esta manera, **aprender a pensar y a sentir como otros**.

En la propuesta que se describe a continuación, inspirada en el binomio fantástico de Gianni Rodari, los niños tendrán que actuar como personajes con características contradictorias y resolver los conflictos que generan estas contradicciones.

Los chicos se “pondrán en los zapatos” de personajes como los siguientes:

- El forzudo o la forzuda débil, un personaje de apariencia fortachona que no puede levantar más que cosas livianas.
- El grandote chiquito o la grandota chiquita, un personaje pequeño entre los grandes y grande entre los pequeños.
- El pirata miedoso o la pirata miedosa, un/ una pirata con fama de temible, pero con miedo al agua, a los ratones y a las moscas.
- La princesa / el príncipe triste, un personaje que se aleja de los bailes, las cabalgatas o los momentos alegres porque solo quiere llorar.

También podrán encarnar personajes de cuentos clásicos cuyas características son conocidas por todos los chicos, pero que tengan emociones opuestas a las que los hacen famosos. Por ejemplo:

- Caperucita / la Bella / Blancanieves **furiosa**.
- El gato con botas / los siete enanitos / el sastrecito valiente/ el ogro **miedoso/s**.
- El lobo / el dragón / Barba azul / la madrastra **alegre**.
- Pinocho / Pulgarcito / Rapunzel / el príncipe / los tres chanchitos **miedoso/s**.

Para jugar, se armarán distintas **tarjetas con los datos de el o de los personajes**, por ejemplo:



Y otras **tarjetas con los conflictos** que deberán superar, por ejemplo:

- Cruzar el mar.
- Encontrarse con un ratón debajo de la cama.
- Asistir a un baile donde no se conoce a nadie.
- Enfrentarse a siete moscas.
- Ser tragado/a por una ballena.
- Salir al bosque por primera vez.
- Tener que lavar 125 platos en un minuto.



Se enfrenta
a siete moscas

También se necesitarán **carteles** hechos con cartulina y un palito de helado, para que puedan levantarse en el momento oportuno. En ellos dirá:

- ¿Cuál es la ventaja de este modo de resolverlo?
- ¿Cuál es la desventaja de este modo de resolverlo?
- ¿De qué otra forma pudo resolverlo?



¿De qué
otra forma pudo
resolverlo?

El desarrollo del juego

En cada representación, deben participar como mínimo tres chicos, para poder pensar entre todos el conflicto, cómo resolverlo, y las ventajas y desventajas de cada resolución posible. Como seguramente no todos podrán actuar el mismo día, esto debe ser anticipado y acordado.

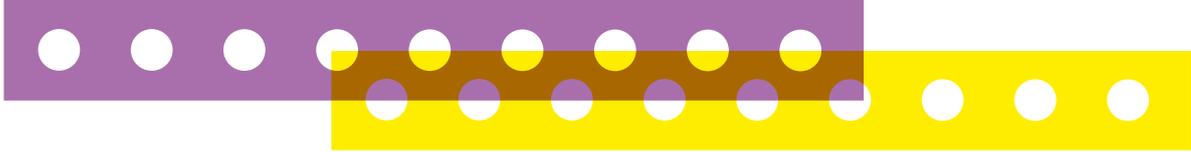
Cada grupo sacará una tarjeta al azar para saber qué personaje les toca representar. Uno de los chicos hará del personaje principal y los otros lo ayudarán o le complicarán la situación. Si la tarjeta indica más de un personaje (por ejemplo, "los siete enanitos miedosos") se sumarán a la actuación los niños necesarios.

Luego, tomarán al azar una tarjeta con el conflicto que deben resolver.

Tendrán cinco minutos para pensar dónde están, qué están haciendo cuando se presenta el conflicto, cómo lo resolverán.

El resto del grado cumplirá el rol del observador, y uno tendrá el derecho de levantar el cartel que considere necesario, en el momento indicado. El o la docente hará esta tarea en los primeros encuentros, hasta que los chicos comiencen a tomar ese rol.

Al finalizar la actuación, conversarán sobre los distintos modos de resolución, sus ventajas y desventajas.



Opciones en torno al juego

Esta actividad permite vivenciar distintas formas de pensar y actuar, por lo tanto, puede ser una herramienta interesante para que cada niño reflexione sobre sus propias conductas. Por ejemplo, un chico que no logra comprender los miedos de otro y juega a ser miedoso probablemente experimente una manera de actuar y pensar que no le es propia y modifique su umbral de tolerancia con aquellos que son distintos de él.

En función de esto, el/la docente podrá:

- Elegir previamente quién desempeñará un determinado papel (sin que esto haga evidente sus verdaderas intenciones).
- Seleccionar un determinado conflicto (recordando que siempre son metafóricos y no idénticos a los que suceden en el aula).
- Proponer un mismo rol y conflicto a cuatro grupos de alumnos diferentes y, después de sus puestas en escena, evaluar distintos modos de resolución, cómo incidieron las emociones en ellos, cuáles son las ventajas y las desventajas en cada caso.

Por supuesto, estas opciones no agotan todas las posibilidades.

Evaluar qué aprendieron

Es interesante que cada niño reflexione sobre los aprendizajes alcanzados a partir de la experiencia. Para que esto suceda, será interesante que estos juegos de rol se realicen a lo largo de un mes, en distintos encuentros semanales y que, en un quinto encuentro, los chicos conversen sobre los aspectos que rescatan para su propia vida:

- Comprender que las emociones afectan nuestra manera de actuar.
- Poder ponerse en el lugar del otro.
- Entender que existen distintas formas de actuar y pensar ante un mismo problema.
- Encontrar nuevos recursos para:
 - serenar su ira,
 - superar su tristeza,
 - actuar a pesar del miedo,
 - sentirse alegres, etc.