



“El Reemplazo”

Juego de rol para estudiantes rosarinos de institutos de profesorado para prepararlos para el campo laboral

Licenciatura en Comunicación Social, Facultad de Ciencia Política y Relaciones Internacionales. Universidad Nacional de Rosario
Tesina de grado de producción
Autora: Renata Pereyra
Director: Anibal Rossi

A mi familia

Al plan regresar y a Hugo Marengo, por no rendirse conmigo

A mis compañeros del profesorado que se les ocurrió meterme este juego en la cabeza

A “Sierpes del Sur”, y a la “Biblio del Rol” por toda su ayuda y por acompañarme en esta locura. ¡Que sea Rol!

A Saussure (el gatito, no el lingüista) lo logré titi, saludos a la Marta

Y a la escuela pública que siempre enseña, resiste y sueña

Índice

Justificación	4
Introducción	6
Antecedentes	8
Objetivo General	10
Objetivo específico	10
Marco Metodológico	10
Marco teórico	11
Desarrollo	20
Factibilidad	33
Conclusiones	34
Bibliografía	36
Anexo 1	39
Anexo 2	45
Anexo 3	55

Justificación:

En el presente trabajo se desarrollará un juego de rol para estudiantes de profesorado de la ciudad de Rosario para prepararlos para el campo laboral. Se utilizará el juego como vehículo comunicacional para instalar las conversaciones sobre el campo educativo durante la formación de los estudiantes de profesorado a su vez que explorará las reacciones y las herramientas formativas necesarias para el resto de su carrera.

Los juegos vehiculizan mensajes. ¿Cómo lo hacen? a través de sus mecánicas

Propongo una solución comunicacional a una problemática educacional pero la intervención es comunicacional y del desarrollo de juego

Los juegos de rol son una conversación donde se crea cooperativamente una historia en un universo común, siguiendo lineamientos y reglas compartidas. El compilado de las reglas se llama comúnmente 'el manual de juego', metonimia tan común que puede aplicarse a juegos cuyas reglas abarquen una sola página

El manual es tan necesario como un jugador de fútbol necesita el reglamento

Por otro lado, así como el reglamento de fútbol no describe un partido emergente, un manual no suele describir la ephemera que ocurre en una mesa.

También existen los juegos de mesa, que tienen reglamento, los props¹, y el acto emergente.

Para jugar rol sólo hace falta lápiz, papel y la imaginación, algo simple que implica situaciones que despiertan la creatividad, la adaptabilidad y una forma de aprendizaje diferente.

“El Reemplazo” se trata de un juego de rol analógico (impreso) donde los jugadores se interpretarán a sí mismos, como profesores primerizos que son llamados de una escuela para realizar su primer reemplazo.

¹ Props es la forma argot de nombrar a los elementos extra que suman al juego que llevan los jugadores o el DM como mapas, muñecos, juguetes en miniatura representando partes del escenario etc.

Se utilizará el formato tríptico, inspirado en el sistema de rol indie español “El Coyote y el Tejón” donde en simples pasos se explica cómo dirigirlo y cómo jugarlo.

Soporte: Se eligió el soporte papel para realizar el manual y las hojas de personaje y su posterior versión en formato PDF para que pueda descargarse y utilizarse de forma libre. Para este juego no haría falta tablero ni minis pero sí dados, se sugiere usar dados de 10, de 6 y de 4 caras.

Destinatarios: Estudiantes y profesores de nivel terciario

Se eligió el soporte papel porque el rol es analógico por tradición y comodidad, sigue utilizando hojas, papel y lápiz para su implementación así como la imaginación. El manual analógico permite tomar notas, mejorar o agregar cosas y las hojas de personaje permiten a los jugadores modificar a sus personajes, tomar notas, mejorarlos y seguir su desarrollo así como dejar su marca personal. Los dados de 10 caras (o porcentuales) brindan una mayor cantidad de posibilidades a la hora de utilizar tablas como método para definir elementos sorpresa con los que los jugadores se encontrarán a lo largo del juego, las tablas estarán detalladas en el manual.

Los juegos de rol son una conversación donde se crea cooperativamente una historia en un universo común, siguiendo lineamientos y reglas compartidas. El compilado de las reglas se llama comúnmente 'el manual de juego', metonimia tan común que puede aplicarse a juegos cuyas reglas abarquen una sola página.

El Narrador o DM comenzará narrando el contexto de la escuela donde los estudiantes deberán desempeñar el reemplazo, este contexto será decidido por el azar de los dados (d10) para que los estudiantes tengan una aproximación al amplio abanico de realidades que se viven en las escuelas secundarias. Luego los jugadores lanzarán otro juego de dados para saber sus habilidades y finalmente se sorteará el orden de la ronda de juego con “la tiza”, elemento que define los turnos.

Conforme avanzan las rondas de juego, los jugadores deberán resolver situaciones azarosas que puedan encontrarse en el aula poniendo a prueba lo aprendido en su formación académica, su creatividad, paciencia y cooperación. El objetivo del juego es acercarlos a la vida laboral, brindarles herramientas para sus futuros reemplazos y repasar lo aprendido en clase así como que internalicen las relaciones jerárquicas en una escuela, los procesos burocráticos de las mismas y cómo realizar algunos trámites relacionados a la profesión docente.

Introducción

Para un estudiante de profesorado recién graduado, el primer reemplazo es el más difícil porque, si bien durante la residencia y la cursada es posible experimentar de forma aproximada lo que es el campo educativo con todas sus aristas y se llega a él con muchas expectativas, no siempre se sale de la formación académica con todas las herramientas. Cada escuela tiene una cultura propia, un organigrama y una forma de manejarse que es única y navegarla es una cuestión de experiencia y creatividad. Además, durante la carrera hay compañeros y profesores dispuestos a ayudar, pero frente al aula sólo estás vos. Puede ser que el reemplazo sea en una escuela agradable, con colegas que amen su trabajo y a la institución y no tengan problemas en darte una mano, estudiantes felices y dóciles con ganas de aprender y una institución limpia y equipada. Generalmente no se tiene tanta suerte.

Estar frente al aula es otra cuestión, en el profesorado se aprende sobre la currícula, sobre transposición didáctica, trayectos y proyectos pero no se enseña cómo imponer autoridad, respeto o técnicas para que treinta adolescentes hagan silencio, presten atención

y se pongan a trabajar en una clase en cuya planificación no fuiste parte. Por eso y porque la forma de enseñar y aprender son dinámicas y se adaptan a las necesidades de cada grupo (o deberían) es que surgen herramientas didácticas lúdicas como los juegos de mesa educativos, los videojuegos educativos, las técnicas de enseñanza con realidad aumentada y otras experiencias inmersivas

El presente trabajo trata sobre la implementación de una propuesta lúdica de tipo juego de rol como una preparación e introducción al campo educativo de forma segura, divertida, creativa y colaborativa. No siendo la primera vez que se utilizan juegos de rol como herramienta didáctica tanto en el campo educativo como en otros.

Durante el período de prácticas como estudiante de profesorado en Comunicación Educativa en la Facultad de Ciencia Política y Relaciones Internacionales, se accedió a la oportunidad de impartir clases en la asignatura "Gestión de la comunicación en el campo educativo", en la que había acumulado experiencia previa como ayudante de cátedra. En una de esas sesiones, una estudiante sugirió incorporar un juego de rol, conocedor de mi afición y experiencia como Dungeon Master en el grupo "Sierpes del Sur". Aprovechando la oportunidad, la planificación inicial fue adaptada a un juego de rol educativo, se utilizaron mecánicas flexibles y personalizadas para la clase de repaso prevista. A través de situaciones cotidianas y desafíos docentes, se buscó fomentar la reflexión y la experiencia práctica en los estudiantes, quienes carecían de experiencia previa en educación formal. Posteriormente, considerando la positiva recepción de la actividad y tras consultar con colegas docentes y expertos en juegos de rol, se decidió desarrollar el enfoque innovador como tema central de mi tesina, con el objetivo de perfeccionar y profesionalizar su aplicación en contextos educativos.

Antecedentes

Dentro del repertorio de juegos de rol en español existentes podemos mencionar varios antecedentes pensados para la didáctica como el juego “Aquí mismo” de José Hugo Goicoechea, surgido a partir de las historietas con el mismo título donde relatan la historia de la ciudad de Villa Constitución y sus alrededores con el objetivo de que los estudiantes de escuelas secundarias aprendan sobre la historia de su ciudad. En el tomo IV de las historietas “Aquí mismo” incluye el manual y las hojas de personaje.

O el caso de la docente Rocío Urquiza de “Instituciones variadas Río Cuarto” que utiliza un juego de rol propio para enseñar historia del arte. Usó el sistema d20 (o dnd5e simplificado²siguiendo una historia (fin del medioevo, comienzos del siglo XVIII comúnmente) donde tienen que resolver acertijos o puzzles con los temas que vieron en el año. Con apoyo gráfico y pistas a lo largo de la trama.

Las estadísticas están para la diversión en el combate, pero obtienen proficiencia en sus materias favoritas y los skills que mejor desarrollaron en el año; les doy la diversión de imaginar una historia y seguirla pero de forma pasiva usar lo que aprendieron en el año. El sistema dnd5e simplificado se refiere al sistema de reglas de la quinta edición del juego clásico “Calabozos y Dragones” que utiliza dados de veinte caras (d20) para avanzar la historia y definir el éxito o fracaso de las acciones de los jugadores.

Y dentro del entorno educativo universitario de la ciudad de Rosario existe la experiencia Ludum Proba³, una propuesta lúdica y colaborativa para rediseñar las instancias evaluativas en la educación media y superior surgida por el Laboratorio de Innovación Nómada Educativo (LINE), dependiente del Área Académica y Aprendizaje de la Universidad

² El sistema d20 consiste en la utilización de un dado de 20 caras (icosaedro) para resolver situaciones dentro del juego . Se dice una dificultad a la situación (por ejemplo 12) y se tira el dado, al rel resultado se le suma o se le resta el modificador correspondiente (por ejemplo fuerza, destreza, inteligencia) y con ese resultado el narrador continúa con la historia sabiendo si el jugador pudo superar (o no) esa tirada y sus consecuencias (por ejemplo no pudo levantar algo pesado, o no pudo llegar al otro lado del puente de un salto o no pudo dilucidar en qué idioma habla otro personaje)

³ <https://ludumproba.unr.edu.ar/>

Nacional de Rosario (UNR). Esta experiencia fue probada en el año 2023 como método evaluativo y sus respuestas fueron favorables.

Actualmente no se han encontrado en el repositorio de la UNR una tesis sobre juegos de rol. Pero si hay tesis sobre juegos de mesa aplicados a las aulas y del aspecto lúdico de la educación. Tales como “Juegos educativos y comunicación ambiental : análisis del uso de “Expedición humedales” en la escuela primaria, desde la perspectiva de la educomunicación” de García, Guillermo Gerardo el 2025-06-24 para la Facultad de Ciencia Política y Relaciones Internacionales, “El juego como instrumento mediador entre aprendizaje y evaluación en el contexto de la asignatura Introducción a la Historia de la Arquitectura y el Urbanismo - FAUDI-UNC”de Perlo, Eliana,Buguñá, Patricia,Cohen, Diana,Peralta, Joaquín y Terreno, Cristian para el VII Encuentro de Docentes e Investigadores en Historia del Diseño, la Arquitectura y la Ciudad en 2017. Y “El juego educativo en el ámbito de educación entre el enfoque instruccionalista y constructorista” de Wisnieki, Ramiro Tadeu para la Facultad de Humanidades y Arte, escuela de Posgrado para el doctorado en Humanidades y artes con mención en ciencias de la educación especial el 2023-10-31

Objetivo general

- Diseñar un juego de rol que prepare a docentes reemplazantes de escuelas medias de la provincia de Santa Fe para afrontar las problemáticas de la práctica áulica dentro del sistema educativo público siguiendo la legislación vigente en el corriente año (2025)

Objetivo específico

- Explorar el juego de rol como herramienta didáctica.
- Proporcionar herramientas a los estudiantes de profesorado para su futuro desempeño docente.
- Describir las problemáticas que el juego viene a atender y en función de las cuales está diseñado

Marco metodológico

El presente trabajo es considerado un trabajo final integrador de tipo producción de pieza comunicacional, por lo que se decidió utilizar herramientas metodológicas cualitativas tales como la entrevista en profundidad de informantes clave, la observación participante y la observación no participante aplicada al primer testeo del juego, a opiniones de informantes clave que están informados sobre juegos de rol como formación pedagógica y (en el caso de Octavio) transitando un ciclo de formación en educación superior del profesorado en la ciudad de Rosario.

La entrevista en profundidad fue clave para conseguir un punto de vista profesional con respecto a la aplicación de los juegos de rol fuera de un ambiente lúdico y a la vez la

experiencia de haber implementado el prototipo del juego en una clase de un instituto superior de profesorado.

La observación participante se utilizó durante las primeras implementaciones del juego para ajustar sus mecánicas y desarrollo y la observación no participante para ajustar el manual para asegurar su funcionamiento sin estar quien suscribe involucrada.

Se decidió utilizar metodologías propias de una investigación cualitativa ya que en el estado de desarrollo en que se encuentra el juego no serían aplicables metodologías cuantitativas ni sumarían en este momento de la investigación a lo que es el trabajo final integrador.

Marco Teórico

El aprendizaje basado en juegos está definido según la recopilación de la fundación Bosco (Bosco Global, Sevilla 2021): “como supone la utilización, adaptación o creación de un juego para usarlo en el aula y, de esta forma, trabajar o reafirmar unos contenidos lo que sería «estudiar jugando»; mientras que la Gamificación solo incluirá el uso de mecánicas concretas propias de los juegos. En el ABJ, se juega a un juego, bien sea adaptado o no, para adquirir una serie de conocimientos concretos. Implica el uso de un juego con fines educativos, pues los objetivos serán didácticos y el aprendizaje debe poder ser generalizable o extrapolable fuera del propio juego. Es decir, en este caso el contenido se adaptará al juego.” Y dentro de este mismo manual plantea que hay una subdivisión de tipos de juego. En este caso, el rol entraría en la subdivisión de la “Simulación”: imitamos la vida real a través de un juego, poniendo en práctica los contenidos teóricos aprendidos. Algo parecido a lo que pasaría en el juego de rol “El reemplazo” aunque no así en los juegos de rol en general ya que más que imitar situaciones cotidianas, se intenta alejarse de ellas y sumirse en un mundo de fantasía colectiva.

En el artículo “Juegos de Rol y educación, hacia una taxonomía general”, de Antonio Roda distingue dos modalidades de juegos de rol: la modalidad en mesa, caracterizada por la interacción verbal entre los distintos participantes. Está limitada a la sala de juego. Para intentar que todos los participantes se hagan a la idea de las descripciones y la situación real de los personajes en las narraciones, suelen encontrarse recomendaciones en los manuales de mapas, ilustraciones, música de ambientación y miniaturas. Y la modalidad en vivo, que define por la utilización del cuerpo y sus recursos expresivos, así como la posibilidad de desplazamiento(...). La

La posibilidad de adaptación pedagógica de esta modalidad resulta interesante incluso para edades tempranas para lo cual puede considerarse el artículo “El juego de rol utilizado como instrumento pedagógico”(Chico, 1999). En lo positivo se fomenta el ejercicio físico. Además, el proceso de inmersión en el personaje puede llegar a cotas mayores, jugando con los distintos elementos de la dramaturgia como la preparación del decorado, el vestuario, interacción física entre participantes, etc.

En el caso de “El reemplazo” estas modalidades se darán dentro del aula lo que permitirá a los jugadores usar una amplia red de recursos aprendidos en el aula o no para resolver las situaciones problemáticas que el narrador les presenta.

En el libro llamado “Juegos de Rol y Educación Una Aproximación Didáctica” de Jesús Magaña, el autor enumera consejos para realizar uno propio así como las condiciones necesarias para aplicarlo al aula. Sugiere, por ejemplo:

- Conducir la reflexión sobre cuál ha de ser el papel del educador y, sobre todo, sobre cómo se lograrán los objetivos planteados:

- Planificar el proceso de juego: implica elaborar experiencias y contextos de aprendizaje que permitan a los niños alcanzar ciertas metas, así como el adecuado uso de métodos y técnicas de evaluación

- Ofrecer variedad: la monotonía en el diseño es causante no sólo de que las sesiones en el aula resulten aburridas y frustrantes, sino que con frecuencia provoca la aparición de

comportamientos disruptivos que interesa evitar. Variar las técnicas y aproximaciones en el aula es clave para lograr una mayor motivación en el alumnado y, por extensión, también en el docente.

- Calcular bien los tiempos de instrucción: los contextos de aprendizaje generados deberán permitir a los alumnos lograr completar las tareas a tiempo, sin sensación de presión ni de resultar poco dinámicas. También se deberá tener en cuenta la duración de los tiempos de juego según las edades, pues la atención de los niños es muy variable en función de su estadio del desarrollo.

- Crear un entorno de aprendizaje con carácter participativo: el alumnado necesita participar de forma activa en el proceso de enseñanza y aprendizaje. Un profesor eficaz logrará involucrar a los alumnos en dicho proceso, ayudando a que el carácter individual de cada niño tenga presencia y valor pero fomentando al mismo tiempo su participación en todas las decisiones de grupo sobre las normas que rigen ese entorno del que toman parte para construir sus aprendizajes.

Se trata de un tipo de juego dónde se desarrolla una historia narrada oralmente. En esta, un Game Master, Maestro del juego, o DM, va narrando con los jugadores cooperando entre sí y tomando decisiones respecto de su modo de intervención en dicho relato, con una finalidad difusa o nula, sin un objetivo para ganar la partida, extendiendo así su capacidad de juego.

Un buen ejemplo de este tipo de juegos es el Dungeons and Dragons (también conocido como D&D). En palabras de Alejandro Soifer (2012):

“Dungeons and Dragons” supuso la estandarización y la puesta en escena en reglas, marcos para las historias a contarse y un sistema de juego basado en parte en el azar, en parte en la inteligencia y la imaginación de los jugadores. Nacía la industria del juego Pen

and Paper (lápiz y papel por el modo en que se llevan las estadísticas que intervienen en el juego, de los personajes)". (Soifer: 2012)

Con respecto al concepto de juego de rol, tomaremos la definición de Fernando Guerrero-Recalde (2012), la cual expondremos a continuación:

“El juego de rol se presenta como una realidad ficticia que separa al jugador (persona que toma las decisiones llevadas a cabo por un personaje) del personaje (representación del jugador en dicha realidad). Los juegos de rol son dirigidos por un director de juego (o máster), que será el encargado de narrar y arbitrar la acción y los contextos de la partida a través de un guión parcialmente establecido o directamente improvisado. El director de juego se plantea como la figura que conduce la historia, y sin embargo, lejos de las dinámicas propias de otros juegos de rol, en el formato más narrativo se entiende como el encargado de dar forma a la trama y al curso de los acontecimientos, añadiendo tensión dramática a la historia que se va generando ante la interacción de los personajes con la realidad propuesta. Con todo, el director de juego no debería caer en obligar a los jugadores a seguir una trama predefinida y cerrada, sino que la libertad de decisión, que aleja la historia de un guión predeterminado, tiene una importancia capital, particularmente cuando se juega con niños.” (Guerrero Recalde: 2012)

En este caso particular y como se usa el sistema d10 (o sea se juega con dos dados de diez caras) se enmarcaría en el tipo de juego indie, de tablas aleatorias cooperativo y de resolución de conflictos.

Acerca del juego de rol como herramienta didáctica, Guerrero-Recalde dice lo siguiente:

“A la hora de recabar información que sustente la adecuación de los juegos de rol al aula existen numerosas muestras de su enorme potencial, que justificaría el diseño de la

presente propuesta de innovación (...) Por otra parte, los juegos de rol hacen posible abordar de forma más directa realidades que de otro modo sería muy difícil llevar al aula, o cuyo planteamiento resultaría complejo desde un punto de vista lúdico. (Guerrero Recalde: 2012).

Del mismo modo, Manuela Vieira Pak y Daniel Castillo Brieve (2010), afirman qué:

“Este tipo de juegos son en sí mismos una poderosa herramienta para lograr iniciar procesos de negociación, así como para lograr que los puntos de vista de otros se conviertan en perspectivas compartidas, a partir de las cuales se puedan coordinar mejor los esfuerzos de todos” (Vieira Pak y Castillo Brieve, 2010)

Con la suficiente creatividad y si el grupo acompaña, casi todos los juegos de rol podrían ser usados como herramienta didáctica. Pero una campaña “normal” suele ser de 6 o 7 personas y en un aula de escuela secundaria suele haber entre 25 y 40

Es por eso que a gran escala no suelen usarse los juegos de rol en el aula. En este caso particular estamos hablando de aplicarlo en una materia de último año de profesorado donde las condiciones sí estarían dadas para jugar de forma ordenada y tranquila. Porque hay que tener en cuenta que para jugar “El reemplazo” se necesitan sólo tres personas y un aula suele tener muchas más

El concepto de herramienta didáctica, es definido por Zambrano y otros (2000):

“(…) es todo tipo de material de los que hace uso el docente, con el único objetivo de hacer el proceso de enseñanza más dinámico y pedagógico. También denominadas recursos didácticos y puede ser de tipo material, intelectual, humano, social o cultural, entre otras”. (Zambrano y otros, 2000: 98)

Utilizaremos este concepto para aplicarlo al juego, con el objetivo de que sirva para darles herramientas a los estudiantes y un pantallazo de lo que es el trabajo escolar en escuelas públicas de Rosario.

Virginia Gaitán define la gamificación como:

“(...) una técnica de aprendizaje que traslada la mecánica de los juegos al ámbito educativo-profesional con el fin de conseguir mejores resultados, ya sea para absorber mejor algunos conocimientos, mejorar alguna habilidad, o bien recompensar acciones concretas, entre otros muchos objetivos.

Este tipo de aprendizaje gana terreno en las metodologías de formación debido a su carácter lúdico, que facilita la interiorización de conocimientos de una forma más divertida, generando una experiencia positiva en el usuario.

El modelo de juego realmente funciona porque consigue motivar a los alumnos, desarrollando un mayor compromiso de las personas, e incentivando el ánimo de superación. Se utilizan una serie de técnicas mecánicas y dinámicas extrapoladas de los juegos.” (Gaitán: 2013)

Al jugar se ponen en juego muchísimas habilidades además de la creatividad, como los buenos modales, las interacciones sociales positivas, la comunicación asertiva, el cooperativismo y la memoria entre otros, tal como expresa Gaitán en el párrafo citado.

Sobre la producción de sentido, Eliseo Verón afirma;

“Es ahí donde vemos que el sentido es social. Para entender esto, hay que recordar que ningún discurso está sólo en el universo, sino que "viene" de otros discursos. Siempre va a existir una suerte de relación entre los distintos discursos que componen el tejido de la semiosis social. En esa puesta en relación vamos a poder generar este análisis de

condiciones de producción y condiciones de reconocimiento" (...)Teoría de los discursos sociales de Eliseo Verón:

1) "Es en la semiosis donde se construye la realidad de lo social".

2) "Cualquiera que fuere el soporte material, lo que llamamos un discurso o un conjunto discursivo no es otra cosa que una configuración espacio-temporal de sentido".

1) Esto tiene que ver mucho con la primera hipótesis ("Toda producción de sentido es necesariamente social;"). Otorgamos sentido de manera social. Por ejemplo: entramos en una juguetería y nos preguntan "¿Para nena o para nena?" y vemos de un lado todos elementos celestes y del otro lado todos elementos rosas. Eso ya es una construcción de sentido. El sentido de lo masculino, el sentido de lo femenino es una idea social, un sentido social y que lo asignamos a través de distintas materialidades (por ejemplo la ropa que llevamos puesta, los comportamientos, etc). Cuando hacemos un recorte de un discurso tenemos que tener en cuenta todos estos factores, porque siempre vamos a poner en relación a ese fragmento de discurso social con otros fragmentos de discurso social.

2) La materialidad siempre es significativa, siempre construye también sentido. Por ejemplo una fotografía: por ejemplo la calidad de la fotografía, el color (si está en color o en blanco y negro), el uso que se le da a la fotografía (familiar, artístico), etc. ⁴

El juego de rol es un espacio de construcción colectiva de sentido, basándonos en un terreno común narrativo (en este caso la experiencia escolar) se construye un universo posible donde se asumen papeles y se explora el campo educativo narrativamente pensando y repensando qué profesor quiero ser y qué profesores estoy formando a la vez

⁴ <https://resumenes-comunicacion-uba.blogspot.com/2020/09/veron-el-sentido-como-produccion.html?m=1>

que recrea experiencias cercanas a la formación escolar y académica que la mayoría ha transitado, siendo este tanto una idea social como un fragmento discursivo.

Y finalmente, la Andragogía es la enseñanza para adultos. “El educador americano Malcom Shepherd Knowles (1913-1997) es considerado padre de la teoría del aprendizaje en el adulto. Fue conocido por el uso de la palabra andragogía como sinónimo de educación en el adulto. Definía esta como el arte y la ciencia de transferir el aprendizaje en los adultos, en paralelo a la pedagogía que sería el arte de educar y enseñar a los niños.” El autor define cinco principios fundamentales en la enseñanza para adultos: “1 El adulto que aprende es responsable de su propio desarrollo (concepto de uno mismo).

El adulto deja de tener una personalidad orientada por otros y busca ser él mismo. Cuando una persona alcanza su madurez toma conciencia de sus deberes, derechos y responsabilidades, entre ellas la responsabilidad de su propio crecimiento y desarrollo.

2 El adulto que aprende conecta su experiencia con los nuevos conocimientos, habilidades y actitudes que adquiere. Cualquier adulto lleva consigo una gran cantidad de vivencias y experiencias. El aprendizaje es mucho más efectivo cuando la persona es capaz de conectar esas experiencias con los conocimientos, habilidades y actitudes que está desarrollando.

3 El adulto que aprende está siempre preparado(...)el adulto que aprende tiene una actitud dinámica ante la vida. Acepta que tanto él como su entorno evoluciona constantemente, y por tanto, también asume que debe estar preparado para adaptarse a los cambios y aprender.

El adulto, conforme madura, se orienta cada vez más al desarrollo de habilidades que le permitan desenvolverse en los entornos sociales (familia, trabajo y amigos).

4 El adulto que aprende busca la aplicación práctica.

Los adultos necesitan encontrar la aplicación práctica en lo que aprenden.

La vida de un adulto puede llegar a ser compleja. Debe desenvolverse y resolver problemas en distintos entornos y situaciones: personal, familiar, amistades y profesional.

5 El adulto que aprende está motivado. Los adultos pueden querer aprender por motivaciones externas.⁵

En su libro “Andragogía o educación del adulto”, Roque Ludojoski afirma que para mejorar el comportamiento del que aprende implica una serie de etapas, en este caso nos afianzamos en la primera, el análisis del comportamiento que deberá ser aprendido “Ya que tanto educar cómo enseñar equivale a provocar un cambio en la conducta del sujeto, de manera que él mismo dé un paso real del menos al más, es claro que se impone el análisis previo del comportamiento que debe ser aprendido como punto de partida de la tarea del educador”. Siendo este comportamiento, en este caso, el ser un docente reemplazante. Por ende, el juego de rol serviría para analizar los comportamientos aprendidos de los estudiantes y en base a eso corregirlos o encauzarlos así como también sumar conocimientos y herramientas en base a las situaciones que puedan ir surgiendo tanto en el juego como en base a este.

Siguiendo el texto de Roque, el siguiente punto es el “diagnóstico de la personalidad del que aprende(...) cada alumno adulto posee su propia modalidad de aprendizaje. No por ello debemos dejar de considerarlo(...) conviene recalcar la necesidad de que se realice al ingresar el alumno adulto en la escuela, un diagnóstico lo más completo posible de su situación cultural y nacional. Porque la escuela de adultos debe partir necesariamente del

5

<https://learninglegendario.com/andragogia-como-aprenden-los-adultos/#:~:text=El%20adulto%20aprende%20cuando%20es,una%20gran%20fuente%20de%20aprendizaje>

acervo de la cultura y conocimientos que traiga consigo cada uno de sus alumnos. De ello dependerá no solo la graduación del contenido sino también la metodología que deberá ser empleada”

Lo que surgió en el primer y segundo testeo da cuenta de ello, había jugadores cuyas personalidades no estaban entonadas con la situación de juego o con la posibilidad de ser docentes en un futuro y fue por eso que tomaban decisiones que eran más que cuestionables en un ámbito escolar, como la renuncia o la extorsión. Ambas cuestiones planteadas por Ludojoski pueden ser ampliamente abarcadas por el juego, tanto el diagnosticar la personalidad del estudiante adulto como enlistar las conductas que debería aprender o modificar. Siendo todas estas situaciones fruto de fragmentos discursivos que acarrearán consigo los estudiantes adultos.

Desarrollo

El proyecto se denomina “El reemplazo”. Se trata de un juego de rol analógico (en formato físico), donde los jugadores interpretarán a profesores noveles que son llamados de una escuela media para realizar su primera suplencia. Presentará un formato tríptico, inspirado en el sistema indie español al estilo del juego “El Coyote y el Tejón” pero desarrollado por la autora⁶, donde en muy pocos pasos, se explica cómo dirigirlo y cómo jugarlo.

El juego consiste en un manual estilo tríptico con las reglas de juego, dos hojas de personaje con las habilidades de los mismos y dos dados de diez caras.

⁶ “Badger and Coyote”, Andrew Boyd 2023 www.pandiongames.com

Un juego de rol es un tipo de conversación donde se crea cooperativamente una historia en un universo común, siguiendo lineamientos y reglas compartidas. Este compilado de las reglas se denomina “manual de juego”, incluso si se trata de instrucciones muy breves. Es la herramienta con la que los jugadores –es decir, aquellos que interactúan en esta situación comunicacional específica-, establecen cantidad de jugadores, tiempos, turnos, dinámicas, etc, de modo equivalente al que lo hacen aquellos que practican un deporte.

El juego de rol puede ser emparentado con los juegos de mesa, es decir juegos que tienen un reglamento, una serie de props (tablero, piezas, etc), y sobre el cual se desarrollará un acto emergente, la partida del juego.

Por otro lado, así como el reglamento de un deporte, no describe ese acto emergente, un manual no suele describir la totalidad de situaciones que se pueden presentar, ya que cada dinámica lúdica será singular.

Jugar rol es, en primeras instancias: sencillo. Lo único que se necesita es lápiz, papel y una gran imaginación, pues se deben desarrollar situaciones que involucren la creatividad, la adaptabilidad y una forma de aprendizaje diferente.

Soporte: Se eligió el soporte papel para realizar el manual y las hojas de personaje, pero se realizará una versión en formato PDF para que pueda descargarse y compartirse de forma libre. Para este juego no haría falta tablero ni otras piezas, pero sí dados. Se sugiere usar dados de diez(d10), cuatro(d4) y seis caras(d6)

Los dados de diez caras (llamados también porcentuales, a partir de ahora los llamaremos d10), brindan mayores posibilidades a la hora de utilizar tablas como método para definir elementos sorpresa, con los que los jugadores se encontrarán a lo largo del juego. Para ese mismo fin se utilizarán dados de 6 caras (d6) y de 4 caras (d4). Cada tabla indicará una serie de situaciones que los jugadores encontrarán en la escuela y a cada situación se le asignará un número del 1 al 10, del 1 al 6 o del 1 al 4, dependiendo lo que salga en el dado, es la situación que les tocará. Estas tablas estarán detalladas en el manual. Así mismo

habrá situaciones que se “resolverán” dependiendo del éxito (o fracaso) de la tirada de dados. La aleatoriedad de la resolución de las situaciones suma emoción, dinamismo y dificultad al juego.

El manual analógico permite tomar notas, mejorar o agregar cosas, y las hojas de personajes permiten a los jugadores modificar a sus personajes, tomar notas, y desarrollarlos, así como dejar su marca personal.

Las ya mencionadas herramientas son comunes al universo del juego de rol, y sus usuarios, y se consideran de muy bajo costo, lo que favorece a su accesibilidad.

Destinatarios: Estudiantes de profesorado de escuelas de nivel medio de la Provincia de Santa Fe, que tendrán la oportunidad de simular una situación como la que se verán obligados a enfrentar en su vida docente. El juego proporciona un contexto seguro y ameno, en donde tendrán un acercamiento al amplio abanico de realidades que se viven en las escuelas medias santafesinas. Conforme avanzan las rondas de juego, los jugadores deberán resolver situaciones azarosas que puedan encontrarse en el aula poniendo a prueba lo aprendido en su formación académica, su creatividad, paciencia y cooperación.

Justificación de recursos: Mediante el juego, es posible aprender. Buscamos acercar a los estudiantes a la vida laboral, brindarles herramientas para sus futuros reemplazos, rever lo aprendido durante su formación docente, así como también que sean capaces de internalizar las relaciones jerárquicas en una escuela, los procesos burocráticos de las mismas y cómo realizar algunos trámites relacionados a la profesión docente.

Especificaciones del diseño del juego

Se utilizará la herramienta de diseño gráfico Canva para realizar el manual, siguiendo el diseño de El Coyote y el Tejón, pero adaptando el vocabulario y la gráfica a los jugadores modelos. En un prediseño, se han proyectado estas características:

- a) El diseño será en blanco y negro, para abaratar costos de impresión. Tendrá dibujos representativos del espacio áulico, como pizarrones, tizas y cuadernos. El arte conceptual será relacionado a este mismo aspecto, presentando las reglas con listas, lenguaje claro y simple.
- b) Las hojas de personaje tendrán un espacio en blanco para que los jugadores tomen notas y otro para que diseñen a su personaje. También serán diseñadas en Canvas y serán incluidas en el manual.
- c) Habrá un listado de dificultades y posibilidades así como habilidades aleatorias para que los jugadores tengan diferentes experiencias. Habrá dificultades como “la escuela está celebrando su aniversario y varios (1d10) estudiantes estarán entrando y saliendo del aula para ello” o “en el aula hay dos estudiantes integrados (las condiciones de los estudiantes integrados serán decididas por un 1d6)” o “la clase anterior a la tuya fue educación física”. Las posibilidades serán ventajas para los jugadores como: “Los estudiantes tienen datos móviles y dispositivos” o “la escuela te deja a disposición un proyector y computadora” o “el tema que tenés que dar se relaciona a un proyecto de otra materia”. Las habilidades serán posibilidades diegéticas para los jugadores más tímidos como “tenés el mismo libro que están dando” o “trajiste una carpeta llena de imágenes de revistas” o “encontraste un canal de youtube con videos relacionados al tema”.

Una primera presentación del juego, se realizará en el marco del dictado de la materia Currículum y Didáctica en el profesorado de biología del Instituto Superior del profesorado número 16 “Bernardo Houssay”.

Posteriormente, el proyecto será presentado en la Web y difundido en RRSS tales como Maestras reemplazantes santafesinas, entre otros, invitando tanto a profesores de terciario

como a estudiantes de profesorado a probar el juego y comentar las experiencias que surgieron de él.

A su vez, se proyecta presentar el proyecto en la edición del año 2026 del evento Rosario Juego Rol, como parte del sector de juegos educativos.

Cronograma de desarrollo:

- Adaptación y desarrollo de las reglas y hojas de personajes (dos semanas).
- Corrección de las mismas, consultando a otros desarrolladores de manuales de rol (tres semanas).
- Diseño del manual de juego (tres semanas).
- Diseño de las hojas de personaje (dos semanas).
- Primera prueba de jugabilidad con estudiantes del Profesorado en Comunicación Educativa, que ya hayan jugado juegos de rol (una semana).
- Adaptación tras las pruebas (una semana).
- Segunda prueba de jugabilidad con estudiantes del Profesorado en Comunicación Educativa, que ya hayan jugado juegos de rol (una semana).
- Primera prueba de jugabilidad con estudiantes de Profesorado en Comunicación Educativa, que no hayan jugado juegos de rol (una semana)
- Adaptación tras las pruebas (una semana).
- Prueba de dirigibilidad general, con nuevos narradores (una semana)
- Adaptación tras las pruebas (una semana).
- Introducción del juego en la materia Currículum y Didáctica en el profesorado de biología del Instituto Superior del profesorado número 16 “Bernardo Houssay” como herramienta didáctica (una semana).

- Publicación y distribución del juego en a través de un sitio Web, elaborado a tal fin, y su difusión en RRSS (cuatro semanas).

Vehiculización:

Los juegos de rol constan de un manual de juego y de hojas de personaje (una hoja por cada personaje), algunos cuentan con un tablero de juego o un mapa al que se le colocan piezas de juego que representan a los jugadores y a los enemigos. El juego de rol “El Reemplazo” contará con un manual en forma de tríptico y hojas de personajes incluidas en él aparte del desplegable (ver anexo 3) se sugerirá el uso de una tiza para marcar los turnos de forma simbólica además de los dados.

Manual (ver anexo 3):

Los manuales de rol son muy variados, hay de 4 tomos de más de 400 páginas cada uno hasta de simples trípticos. En este caso se decidió utilizar un diseño similar al de Tejón y Coyote, por su simplicidad, practicidad y costo.

Es decir, el manual será un tríptico con una portada que detalle el nombre del juego más un breve resumen, una segunda hoja donde se detalle brevemente lo que son los juegos de rol y en su interior se encontrarán las mecánicas y las tablas así como dos hojas de personaje sueltas para que rellenen las personas que jugarán.

Las tablas serán de la siguiente manera:

Tabla 1 (tiras una moneda o un dado y se elige par o impar) Tipo de escuela

1-Técnica

2-Orientada

Tabla 2 (1d10) Complicación escolar

1-Es el aniversario de la escuela y hay actos

2-Hay cambio de aula después de tu hora

3-Hubo un acontecimiento y todos hablan de eso pero vos no sabes de qué se trata

4-Hay una disputa entre dos grupos de estudiantes

5-Hay que añadir a la clase una charla sobre ESI a pedido de la supervisora

6-Los estudiantes antes de tu clase tuvieron educación física (y están alterados)

7-Hay una situación climatológica compleja (ver subtablas)

8-Hay estudiantes integrados y no te avisaron (ver subtablas)

9-Los estudiantes quieren hacer un challenge de tiktok que implica desmadre

10-Los estudiantes no participan y están distraídos y retraídos

Subtabla 1(1d4)

1-Hace mucho calor

2-Hace mucho frío

3-Hay mucha tormenta

4-Entra agua al salón

Subtabla 2 (1d4)

1-Estudiante con discapacidad auditiva

2-Estudiante con discapacidad visual

3-Estudiante con discapacidad física

4-Estudiante neurodivergente

Tabla 3(1d6) Tus herramientas son:

1- revistas y diarios para hacer una actividad

2- un proyector y computadora

3- conocimientos sobre la escuela debido a que yo cursé/hice las prácticas ahí

4- un silbato

5- una guitarra

6- chismes

Tus ventajas son (1d6) PERO

1-el/la titular dejó la clase planificada PERO los estudiantes afirman que no dieron nada de eso

2-La escuela tiene un aula especial con los elementos necesarios para la clase PERO hay que trasladarse hasta allá con los estudiantes

3-Los estudiantes quieren colaborar PERO no sacar la carpeta

4-Los estudiantes participan en clase PERO hablan al mismo tiempo

5-La biblioteca de la escuela tiene los materiales necesarios PERO hay que ir a buscarlos

6-Los estudiantes están interesados en el tema PERO al ser del centro de estudiantes entran y salen mucho del aula

Mecánicas:

En casi todo juego de rol hay situaciones que se “resuelven” con una tirada de dados a la que se les suma los números de determinada característica del personaje, o se arma un pool de dados según el tipo de tirada o cómo el personaje armó la escena. Esto se llama “mecánicas” y hay de muchísimos tipos. En este caso se utilizará una mecánica híbrida entre los movimientos de PBTA⁷ y el pool de dados de PDQ Prose Descriptive Qualities⁸.O

⁷ PBTA son las siglas de Power By The Apocalypse, mecánicas que funcionan a partir de arquetipos (los personajes responden a arquetipos como por ejemplo “el hombre lobo”) y movimientos de juego y movimientos de arquetipo. Las tiradas se resuelven de forma narrativa o utilizando dos dados de 6 caras cuyos resultados se suman y se aplican a la regla de que si fue menos de x la tirada falla, si es igual o más a x la tirada funciona pero pasa algo y si la tirada supera x es una tirada exitosa.

⁸ Prose Descriptive Qualities es un sistema donde los jugadores eligen una característica basada en un título como por ejemplo “pirata” o acróbata” y le asigna una cantidad de dados a cada una (puede ir sumando características a lo largo del juego según el desarrollo de su personaje) y si la situación lo amerita utilizar esa cantidad de dados para resolver situaciones justificadas narrativamente (por ejemplo utiliza los 3 dados que

sea que además de las habilidades extra expresadas en la tabla (ver tablas) los PJ tendrán una lista de 3 espacios donde podrán expresarse y decidir cuántos dados aplicar a esa cualidad. Por ejemplo: en el primer espacio ponen “tengo una voz autoritaria” y le agregan 2 dados. En el espacio dos ponen “soy comprensiva” y le agregan 1 dado y en el espacio 3 ponen “estoy lleno de datos curiosos” y ponen 3 dados. Entonces cuando se presenta una situación que narrativamente no pueden resolver deciden tomar una acción que implique alguna de las 3 cualidades (o las 3) pero tienen que justificarlo narrativamente. Por ejemplo “DM: Los estudiantes no están copiando lo del pizarrón ni sacaron sus carpetas, ¿qué haces?” PJ: “Uso mi voz autoritaria y les digo que si copian les voy a contar un cuento y un chisme (si le salió la habilidad “chisme)” y entonces ese pj tiene que tirar 5 dados. Si hay dos dados con más de 3 significa que “superó” la tirada y los estudiantes reaccionan positivamente, sacan las carpetas y se ponen a trabajar.

Pero si no supera la tirada, o no es que no pasa nada y sigue todo igual. La trama siempre tiene que avanzar. Puede pasar que, por ejemplo, los estudiantes le expliquen que en esa hora no hacen nada porque la profe titular los deja paguear o están esperando a que los vengan a buscar para el acto o x cosa que se les ocurra al DM.

Testeos:

Primer testeo: Compañeros de la agrupación Sierpes del Sur en el marco del evento rolero Rosario Juega Rol RJR). Se trataba de 4 compañeros de género masculino cuyas edades variaron entre los 25 y 34 años de formación universitaria incompleta y directores de rol así como jugadores asiduos. En el primer testeo no se habían desarrollado aún las hojas de personaje sino que se improvisó en el momento. La respuesta a las tablas fue positiva debido a que, si bien no eran profesores, todos fueron estudiantes y reconocían situaciones que les habían sucedido en sus escuelas con profesores reemplazantes. Tras el primer

tiene en “acròbata” para realizar una hazaña de escape en vez de los 2 dados que tiene en “pirata” porque no es relevante a la narrativa)

testeo (que más bien fue una charla) se procedió a editar las hojas de personaje y el manual.

Segundo testeo: Nuevamente en el marco de la RJR, esta vez sí con hojas de personajes impresas se realizó un primer testeo con dos jugadores y 3 miembros del coro. Las tablas con referencia a la escuela no fueron utilizadas frente a ellos pero sí las referentes al curso. Los miembros del coro, a partir de ahora conocidos como “el estudiantado” asumieron rápidamente y con mucho entusiasmo sus roles y le sumaron personalidades estereotipadas a su interpretación.

Se realizaron 3 mesas con resultados muy muy diferentes, una de ellas terminando con el profesor renunciando a la carrera y los estudiantes tomando la escuela y otra con los estudiantes prendiendo fuego el laboratorio y los profesores haciendo un plan para robarle plata mediante extorsiones al padre de un estudiante.

Tras los resultados de este testeo fueron interrumpidos pues era claro que las mecánicas no estaban funcionando y algo estaba mal planteado. Lo que no se tuvo en cuenta fue que en el caso de los testeos durante la RJR, no se trataba del público objetivo (estudiantes de profesorado) sino de un público en general que no solo no comprendió de qué se trataba la consigna sino que de entrada no estaban del todo de acuerdo con la jugabilidad y estaban esperando un tipo de juego que les permitiera crear caos y destrucción en vez de una experiencia de exploración de la práctica docente en un territorio ficticio.

Así que la siguiente experiencia fue en el Instituto N°16 de la ciudad de Rosario, más concretamente en el profesorado de biología con estudiantes de segundo año de la misma.

En este caso sí funcionó aunque hubo una significativa diferencia en las mecánicas de juego debido al corto tiempo del que se disponía.

Esta experiencia fue proporcionada por un informante clave, Octavio Gonzalez y su detallada entrevista puede leerse en el anexo 1.

Octavio les llevó a sus compañeros el juego con una consigna concreta y turnos especializados para que los estudiantes pudieran tener tiempo de pensar sus acciones y todos pudieran al menos tirar los dados una vez.

La experiencia de Octavio en su aula diò paso a la reflexión de que el juego sòlo podía entenderse y llegar a su potencial en un espacio àulico, que era muy útil tanto para estudiantes como para docentes de ese profesorado para explorar el campo educativo y plantearse la pregunta de què docente quiero ser y a la vez què docentes estoy formando, lo cual amplía el diagnòstico para los profesores y plantea nuevas líneas pedagògicas.

Conclusiones de los testeos: El juego va a tener 3 “momentos” o capítulos narrativos. La llegada a la escuela, el encontrar secretaría o preceptoría, resolver cuestiones administrativas, reconocer el entorno, atisbar la cultura institucional. Un segundo momento es la clase en sí y el recreo. En el recreo los jugadores ingresan a la sala de profesores y ahí ganan puntos de aula lo que va a posicionar a los jugadores en mejor o peor estima dentro de la institución y dentro del aula. Los puntos no son importantes. Salvo que se desee continuar el juego, en ese caso se le suma o resta dificultad como ser , los alumnos esperan con ansias su llegada (o no), los alumnos preparan una broma pesada (o no), te encargan un acto o inventariar algo o ser parte de una reunión plenaria. El juego de rol no se “gana” el objetivo es jugar y construir historias pero los puntos de aula y clase darían a los jugadores una sensación de triunfo y avance o progresión. A los adultos no les gusta sentirse frustrados o confundidos en el aula, suelen tener miedo a la humillación (traumas escolares) y si no pueden conectar desde su realidad con lo que está pasando o sentir que “sirve para algo” no van a ser colaborativos con su compañero ni con el DM

Es decir, si a los estudiantes durante el juego se enfrentan a situaciones que pueden o no llegar a ser cotidianas pero que hacen que se queden sin herramientas para resolverlas, abre la posibilidad a que sus profesores puedan ayudarles y brindarles las herramientas que a ellos les hayan servido en situaciones similares (recordemos que para ser profesor de un instituto se debe acreditar al menos 5 años de experiencia enseñando en secundaria) y en el caso de no haber experimentado situaciones similares y que sus estudiantes no van a tratar con el mismo tipo de estudiante que trataron ellos por cuestiones generacionales ayuda a los docentes a generar nuevos lenguajes para acercarse a las nuevas generaciones.

La cantidad de tablas y la especificidad de los momentos es para que dms noveles no se sientan abrumados por la responsabilidad de dirigir un juego por primera vez, al mantenerse dentro del territorio conocido y situaciones que seguro les pasaron se apela a la memoria, el aprendizaje progresivo y las anécdotas vividas para poder guiar a los jugadores y ponerlos en ambiente. La habilidad de narrar historias es algo que se entrena, mejora y adapta con el tiempo. En el blog sobre andragogía mencionaba que las anécdotas e historias que los adultos adquieren con el tiempo fijan el conocimiento, se apela a esas anécdotas para que los nuevos dm pierdan el miedo. No están narrando fantasía o situaciones raras o sacadas de un libro de ficción, no están armando una historia sobre la marcha, están reviviendo su propia historia y la están revisitando a través de los ojos de sus estudiantes y ayudándoles a transitar con su experiencia el reemplazo y la profesión proyectada en territorio

Factibilidad

El juego está pensando a partir de la normativa de ingreso a las escuelas secundarias públicas de la provincia de Santa Fe (decreto 3029), y su aplicación está pensada para los Institutos superiores del profesorado o establecimientos de formación docente como un insumo para la formación para quienes en un futuro se desempeñarán como agentes en dicho sistema. Por lo tanto el juego se situará en dicha provincia, más concretamente en escuelas o técnicas o orientadas de la ciudad de Rosario debido a que es en los profesorados de esa ciudad donde fue testeado aunque podría ser implementado en cualquier localidad de la provincia.

La herramienta de diseño en la Web, Canva, es habitualmente utilizada entre directores de juegos para adaptar hojas de personaje. Es una página funcional, sencilla e intuitiva que cuenta con plantillas preestablecidas que pueden ser editadas.

Una vez desarrollado el juego, se implementará como herramienta didáctica en la materia "Currículum y didáctica" dictada en el segundo año del profesorado de biología en el Instituto Superior del Profesorado N° 16: "Dr. Bernardo A. Houssay" Posteriormente, se procederá de igual manera en la cátedra Cultura institucional, perteneciente al Profesorado en Educación Inicial del Instituto Superior de Profesorado Nro.3 de Villa Constitución.

Finalmente, el proyecto se dará a conocer de modo oficial, a través de un sitio Web y se difundirá en redes sociales, relacionadas a la educación superior, tales como Maestras Reemplazantes Rosarinas o Maestras de Rosario.

Conclusiones

Es de público conocimiento que en los profesorados se enseña Pedagogía y Psicología pero ninguna materia enseña cómo ejercer la autoridad o como resolver situaciones de desborde emocional adolescente. Si bien el Ministerio de Educación de la provincia de Santa Fe ha desarrollado protocolos y establecido gabinetes psicopedagógicos y espacios

de diàlogo cómo las ruedas de convivencia, no se trabaja de forma conjunta con los profesorados para establecerlos ni para preparar a los estudiantes para ellos sino que se trabaja sobre la marcha y con los directivos o profesores titulares y/o preceptores.

Por ende se podría concluir que la implementación del juego de rol en materias de los primeros años de formación de los profesorados sirve como una herramienta de diagnóstico para los profesores de ciclo superior para entrever las necesidades de formación no solo a nivel académico sino también a nivel de conocimiento de reglamentación y de manejo de situaciones problemáticas nutriéndose de sus propias experiencias como profesores.

Cabe aclarar que en las escuelas si bien es el docente quien está solo frente al aula, nunca es el docente actuando solo, hay un equipo de otros docentes, preceptores y asistentes escolares así como bibliotecarios o consejeros que podrían intervenir y trabajar en conjunto desarrollando estrategias para resolver situaciones problemáticas que surgen entre estudiante o entre docentes, etc. Que los estudiantes de profesorado sean conscientes de la posibilidad de trabajar en estos equipos y de abordar problemáticas de manera integral es fundamental para su formación profesional y para su futura inserción en el campo educativo

Gracias a la entrevista realizada con un narrador y miembro de la agrupación rolera “Biblioteca del Rol” de la ciudad de Córdoba, Ramiro Carnicer (ver anexo 2) se puede llegar a la conclusión que el segundo testeó falló estrepitosamente debido a la falta de acuerdos generalizados entre jugadores, ya que no solo no se trataba del público objetivos sino que no estaban previamente de acuerdo en la situación áulica ni en el hecho de que debían actuar dentro de la legalidad (prender fuego la escuela es delito) y que el objetivo de quienes interpretan el rol de docentes era justamente ser docentes y no renunciar ante la primera de cambio o intentar manipular a una persona para obtener un rédito económico.

Al contarle sobre las aplicaciones del juego mencionó que en algunas entrevistas laborales se utilizan los juegos de rol como criterio de diagnóstico para saber cómo actuaría los futuros empleados ante situaciones cotidianas de estrés o complicaciones laborales menores.

Cuando surgió la idea del juego era más que nada para guiar a mis compañeros del profesorado en la experiencia para que no se sintieran tan perdidos en su primer reemplazo pero luego la idea se fue ampliando, sobre todo tras la experiencia de Octavio en el Houssay y la posibilidad de que el juego también les sirviera a los profesores no como una forma de imponer o guiar a los estudiantes a través de una forma de hacer las cosas o de un protocolo sino como un diagnóstico que permita generar estrategias útiles para mejorar sus prácticas.

Según Ludjoski (ver Marco Teórico), los estudiantes de profesorado considerados adultos obtienen un aprendizaje basado en la experiencia y los juegos de rol son una manera de obtener experiencia en un ambiente controlado e imaginario donde se pueden explorar situaciones probables, improbables o posibles bajo la tutela de profesores experimentados. Así a la hora de su inserción en el campo educativo, los estudiantes que hayan transitado una formación a través del juego compartiendo experiencias y soluciones tanto con sus mentores como con sus compañeros recordarán dichas situaciones y las herramientas que les brindaron así como la experiencia colectiva de formación. Al compartir esa experiencia de producción colectiva de sentido todos saldrán beneficiados y al final de la formación adquieren otro tipo de herramientas para insertarse en el campo laboral

El juego continúa en desarrollo, a diferencia de los juegos de mesa, el efímero de cada juego va a ser único, reflejando la experiencia áulica. Se puede concluir que “El Reemplazo” funcionaría como una herramienta comunicacional valiosa para aportar experiencias a la formación de los futuros docentes.

Bibliografía consultada

BOYD, A. (2021) y PANDION GAMES (2023). Manual de rol Tejón y Coyote.
Torredonjimeno: Gráficas La Paz.

BOSCO GLOBAL (2021) : Joaquín Rodríguez Díaz, Rosa María Macarro Carballar, Fco Javier Medina Romero y Victoriano Márquez, Rafael Borondo García y Antonino Gómez García Zulema Roper Salas y Sagrario Tena Suárez. El profesorado implicado: Fran Guzmán, Raúl Rosales, Jesús Cantero, Alejandro Gámiz, María Elena Barrera. Sevilla septiembre de 2021

CABONCIACO, M. y otros (2022). Leyenda RPG (Sitio Web). Publicado en:
<https://www.leyendarpg.com/index.html>

GAITÁN, V. (2013) Gamificación: el aprendizaje divertido. Recuperado el:
<https://www.educativa.com/blog-articulos/gamificacion-el-aprendizaje-divertido/#:~:text=La%20Gamificaci%C3%B3n%20es%20una%20t%C3%A9cnica,concretas%20%20entre%20otros%20muchos%20objetivos.>

GUERRERO-RECALDE, N. (2012). Juegos De Rol Como Mediación Educativa Para El Desarrollo Del Lenguaje y Pensamiento Matemático. Publicado en:

https://www.academia.edu/52299563/Juegos_De_Rol_Como_Mediaci%C3%B3n_Educativa_Para_El_Desarrollo_Del_Lenguaje_y_Pensamiento_Matem%C3%A1tico

MAGAÑA, J. (2008). Juegos de Rol y Educación Una Aproximación Didáctica.

<https://es.scribd.com/document/373249886/Juegos-de-Rol-y-Educacion-Una-Aproximacion-Didactica-Por-Jesus-Magana>

LUDOJOSKI Roque L. (1972) Andragogía o educación del adulto. Editorial Guadalupe Mansilla, Buenos Aires.

RANDI, M. y CARVALHO-HERNANDES, F. (2013). Learning through role-playing games: an approach for active learning and teaching. Revista Brasileira de Educação Médica. 37. 80-88. <https://www.scielo.br/j/rbem/a/Sm7kZcNXWWNvd3rnc7grsGB/>

RODA, A. (2010). Juego de rol y educación, hacia una taxonomía general. Education in the Knowledge Society (EKS), 11(3), 185–204. <https://doi.org/10.14201/eks.7458>

SOIFER, A. (2012). Que la fuerza te acompañe. Buenos Aires: Editorial Marea.

VIERA-PAK, M y CASTILLO-BRIERA, D. (2010) Designing and implementing a Role-Playing Game: A tool to explain factors, decision making and landscape

transformation. En: Environmental Modelling & Software. Volume 25, Issue 11, November 2010, Pages 1322-1333.

<https://www.sciencedirect.com/science/article/abs/pii/S1364815210000745?via%3Dihub> Paris: Université Paris Saclay

Ludum Proba <https://ludumproba.ar/>

GOICOECHEA José Hugo "Aquí Mismo tomo IV, el grito de los sin tierra". Loco Rabia.2015.

<https://www.facebook.com/profile.php?id=100063570371306&mibextid=ZbWKwL>

Zambrano-Orellana, Guido Alberto; Moreira-Ponce, Maira Johana; Morales-Zambrano, Freddy Fernando ; Amaya-Conforme, Dany Rodrigo. "Recursos virtuales como herramientas didácticas aplicadas en la educación en situación de emergencia" 2021. Pontificia Universidad Católica del Ecuador Localización: Polo del Conocimiento: Revista científico - profesional, ISSN-e 2550-682X, Vol. 6, N°. 4, 2021, págs. 73-87

Andragogía: Cómo aprenden los adultos. Learning legendario

<https://learninglegendario.com/andragogia-como-aprenden-los-adultos/#:~:text=El%20adulto%20aprende%20cuando%20es,una%20gran%20fuente%20de%20aprendizaje>

Anexo 1

Entrevista a Octavio Gonzalez

-Bueno, sencillo, Octavio, contame cómo fue la experiencia en el Houssay cuando implementaste el reemplazo.

-De acuerdo. A ver. Mmm. En un inicio tuve que hacer todos los procedimientos normales para jugadores novatos, salvo por mis compañeras, claro. Les expliqué qué es un juego de rol, les dije cómo funcionaban las tiradas de dados, que tuve que para eso usé una la la la escala de 1 a 12 que vos armaste. Tuve que hacer bastantes adaptaciones a las reglas debido al tiempo que tenía, que eran como unos 20 o 15 minutos. Bien, te hago una pregunta,

-Octavio. ¿Vos hiciste esto adelante de un grupo reducido? ¿Cuántos chicos eran?

-Eh, sin contarme a mí éramos 15. Ah, okay, eran unos cuantos. Entonces, elegí y usaste las reglas con los 15, siendo vos el master, ¿y quiénes hacían de profes? Eh, tres de mis compañeros que seleccioné al azar. Ahí va. Entonces, le explicaste cómo funcionaban las reglas y después?

-Tras explicarle las reglas y hacerles algunas preguntas y responder algunas preguntas y dudas les terminé de contar que que si estaban todas las dudas respondidas podíamos empezar. A lo que procedía a narrar eh lo que era la trama de esta historia, como dije, de 15 o 20 minutos. Mhm. Hm. Y una vez que les dijiste las reglas empezó el juego.

-Ajá, correcto. ¿Y cómo se dio? ¿Qué materia les tocaba?

-Ellos iban a dar biología. Sí, la materia que iban a impartir los tres profesores que seleccioné fue biología.

-Entonces, ellos te tenían que dar biología. ¿Qué escuela les tocó en la tabla?

-¿Viste que en la tabla había una tabla que era de cuatro escuelas, que era una escuela técnica, una escuela orientada o una escuela universitaria? Eh, aunque en el momento no lo había pensado, me preguntaron qué nivel era la escuela y él y les dije que era de nivel

terciario. Ya que no tenía mucho tiempo para poder explicarles demasiados detalles y tenía que ser todo en 15 minutos, tanto explicación como como juez.

-Entiendo.

-Entonces, básicamente, estaban dando clases en el Houssay,

-Era recontra meta el asunto.

-Sí, básicamente.

-Bien, ¿y cómo manejaste a los otros 12 estudiantes que no era no habían, perdón, 12 no, los 11 estudiantes que no iban a ser profesores? O sea, los que hacían de estudiantes.

-A ver, a los otros 11, lo que fui haciendo, en un principio intenté que cada uno alzara la mano para poder directamente tomar turno y así esperar pasaran los 11 pero como noté que no estaba siendo muy efectivo, directamente pasé a lo clásico. O sea, ir yendo en ronda y que cada uno tomara su turno.

-Ahí va. ¿Y qué hicieron en esos turnos?

-A ver, lo más lo que más puedo destacar es que uno de los estudiantes literalmente se obligó a vomitar. El objetivo es que, como dije, cómo notaste, todo estaba muy apegado a la realidad. Y tanto la historia justamente consistía en que ese día les quedaban 15 minutos más de biología y sabían que los profesores les iban a dejar una tarea para hacer, así que así que el objetivo de los dos estudiantes era lograr distraer lo suficiente a los profesores para poder, como te imaginarás, No tener tarea.

-Bien, te hago una pregunta, Octavio, esa idea se les ocurrió a los estudiantes hablando o haciendo lluvia de ideas, dijeron, "Vamos a ponernos de acuerdo para hacer eso." o simplemente pintó.

-No, eso directamente yo se los impliqué cuando explicaba cuál era el contexto de la partida para poder ahorrar tiempo y que no se perdieran demasiado. para que no se perdieran.

-Claro, les diste un objetivo súper específico que era tienen que estar dilatando el tiempo para que no les den esta tarea. Ah, muy bueno.

-Exacto. Era si era si es simple pero fue bastante efectivo.

-¿Y cómo respondieron los estudiantes? Tanto en el rol como en la realidad.

- En el rol se pusieron a vomitar. Uno, específicamente una de las que ya sabía cómo jugar juegos de rol. En realidad todo en la realidad todos estaban la verdad todos estaban divirtiéndose y riéndose al respecto, ya que la verdad los tenía bastante entretenidos y les y les causaba bastante gracia pensar.

- Che, Octavio, y esto que vos me acabas de decir de pensar qué es lo que haría yo. Eh, ¿Te sirvió la experiencia? porque vos vas a ser profesor

-En lo personal, sí, porque justamente después de los 15 minutos hicieron una devolución, como hicieron con todos los demás, para preguntar cómo se puede implementar a una clase, de biología que fue el tema en esta ocasión.

- Ahí va. ¿Y qué te dijeron? ¿Te acordás?

-Sí, de hecho, sí. Una de las cosas que me dijeron es que digamos que, por ejemplo, tienen que tener que decir especies del reino Fungi. Cada uno asume un y tienen que diferenciar qué características tiene un cada uno en base solo al nombre. Ahí los alumnos adoptan el personaje justamente a dicho hongo. Y esa fue la idea más simple que me comentaron, cabe recalcar.

-Bueno. Gracias. ¿Cómo lo pulirías al juego? ¿qué me recomendás vos como tanto como profesor, futuro profesor, como estudiante de profesorado, como máster, viendo que vos ya leíste el manual de Mouse Ritter, ¿qué me recomendás hacer con respecto al juego del reemplazo?.

-A ver, en cuanto a las tiradas, lo mejor que traté de mantener es que para las tiradas de acciones traté de mantenerlo lo más simple posible para que no se extienda demasiado.

-Bien.

-Que que fue uno de los errores que yo cometí ahí en el momento a la hora de dirigir. Me había dejado llevar un poco con el tema de las estadísticas y no supe manejarlas bien a la hora de cuando cuando llegó el momento de ponerlas en partida.

-Okay. mantener simple las tiradas. Por ejemplo, serviría, si en la clase vos decís directamente hacés las tiradas aparte sin que ellos participen y decís te va vos tenés que ir a una escuela técnica a dar la la escuela técnica tiene estas características, ¿te acordás?

La de las tablas, eh hace mucho calor, el ventilador está roto y ustedes tienen estas ventajas sin que tiren.

-Sí lo tuve en cuenta en la partida Ajá. Lo tuve en cuenta en la partida, ya que en la en las fichas de personajes que son alzados que les construye a cada uno para que pudieran guiarse y no se perdieran el respeto a quién era quién y yo lo que hice fue darles a cada uno alguna característica, personalidad o o alguno o y objeto también que normalmente llevaría X personaje. Por ejemplo, por ejemplo, uno de los personajes traía una pelota ahí en la mochila, otra que tuvo que ver con otra de las acciones que cometió uno de los alumnos, le quiso pegar un pelotazo al pizarrón.

-Classic. ¿Y qué otros objetos se te habían ocurrido? Después me puedes pasar una copia de eso si lo tenés a mano.

-Claro, después en un rato te paso te paso una copia de las fichas.

-Y eso era para los alumnos unos o para los o para los que eran profesores? ¿O para todos?

-Para ambos. Hice una versión diferente para ambos. Eran 11 para alumnos y tres profes. Cada ficha tiene sus diferentes características dependiendo de quién era quién.

Por ejemplo, había hecho las tres características principales que si mal no recuerdo que había armado eran lo que tenía que ver con apuntes, lo que tenía que ver que habla eso, él habla, lo el lo que era lingüística, saber mantener entretenido a alguien hablándole que fue una de las que usó en la partida. Por no decir la única, ya que las otras dos no las pude mantener tan en práctica debido al tiempo reducido.

-Entonces, para vos 15 minutos es muy poco, ¿tendría que ser una partida de media hora tal vez?

-Media a una hora máxima. Después había algo más que me mencionaron y era que también tenía que tener en cuenta muy en cuenta que algunos jugadores no puede no o mejor dicho algunas personas directamente ya que no son jugadores hasta que tienen la primera vez que no exactamente cómo es jugar rol o lo que implica que fue una de las dudas más presentes a la hora de la ética Algunos lo entendieron bastante rápido, otros me

lo compararon justamente con D&D de de Stranger Things, que fue lo que fue lo que medio popularizó el tema.

-Es lo que dicen todos. Mhm. Es ¿Qué ¿Qué es un juego de rol? Lo de Stranger Things.

-El tema viene con los que no han no han tenido aún esa primera experiencia desde punto A o punto B. O sea, ¿Y a cómo se les explicó? A alguien que no ha visto Stranger Things ni tampoco ha conocido a alguien que haya jugado antes.

-Bien, yo se los expliqué diciendo, "Vamos a hacer un poco de teatro." Y no usé, se me ocurre, no usar la palabra rol, decir, "Vamos a hacer un ejercicio de improvisación." Ustedes van a hacer esto que dice en el papel y ellos van a hacer esto otro que dice en el papel.

Pero eh teniendo en cuenta que tenemos que estar todos de acuerdo, o sea, todos los jugadores, en que esto es un ejercicio del profesorado donde vamos a aprender a desenvolvemos en el campo educativo. Estudiantes fuimos y somos todos.

Entonces, pregúntense ustedes a los que son a los que van a interpretar a los estudiantes qué tipo de profesor les gustaría tener y a los que son profesores qué tipo de profesor les gustaría convertirse?

-En cierto modo, sí, eso funciona. Ya que eso ya es de por sí, lo se está metiendo en personajes,

-Y hablando ayer con con el mero, vos no lo conocés a mero, pero es uno de los de los narradores de Córdoba, mencionaba mucho esto de que los acuerdos entre las party eran importantes. Y después se me ocurrió que la proyección de qué tipo de profesor puedo ser, quiero qué tipo de proyecto de profesor quiero ser, te ayuda a saber también qué herramientas necesitás y que un profesor de ciclo superior usando esta técnica en un aula podría decir, "Che, pará." Fíjate que acá eh la nena está vomitando. ¿Qué se hace cuando un estudiante vomita? ¿Qué hay que hacer?

- Se limpia.

-Primero se tiene que llamar un preceptor. Porque primero se tiene que llamar un preceptor Obviamente sí, se limpia, pero este estudiante tiene que ser retirado del aula y se le tiene

que preguntar si quiere contactar a sus padres, dependiendo cómo esté el estudiante hay que o no llamar una ambulancia.

-Y lo que En mi En mi caso como el tema era era el ¿Cuál es la palabra que Ah, sí. Como el ámbito escolar era terciario

-Claro, son adultos, es diferente.

-Pero eso aparte y lo importante era que en esa ocasión, como dije, habían hasta tres profesores Claro. Así, ahí, por lo que se dividieron en que uno iba a ir a llevar a la alumna a la preceptoría, mientras que el otro iba a buscar eh Ay, no me sale la palabra. Ah,

-un asistente escolar.

-Herramientas para poder limpiar el la para poder limpiar.

-Ahí va. Un trapo?

-Exacto. Bien. Justamente, sí.

-Buenísimo, ¿se te ocurre algo más que quieras comentar? Si no, ya te libero. Vos este ejercicio, ¿lo vas a volver a usar?

-En la práctica mi idea es sí, es es mi intención es poder mejor es poder mejorar eh la aplicación que le di poder un día ver de ponerlo en práctica alguna otra vez. Bueno, ¿me invitás? Así lo ponemos en práctica juntos. Claro, no habría por qué, ¿no?

-Bueno, gracias Octavio, me sirvió muchísimo esta charla.

Anexo 2

Entrevista a Ramiro Carnicer

-Eh, Ramiro es un narrador de hace muchos años. Él ha leído muchos eh muchos manuales muy diferentes, tiene mucha experiencia porque normalmente los DM se centran en un solo tipo de juego o en un solo tipo de reglas, en el caso de él no es así. ¿Qué ¿Qué sabes dirigir?

-Eh, saber dirigir no me convence mucho como término a veces porque creo que cualquier juego fácil de dirigir en general, el tema es el estilo, el género, más probablemente dicho. Yo no me equivoco bien con cuestión de eficacia en mucha preparación, lo que sí sé dirigir es lo que sé dirigir una diriges y todo, juegos muy narrativos, fuerte improvisación. Juegos que no estén basados en armar un plot muy grande de un mundo entero con facciones que se conocen entre todas, que tienen todo entrelazado en una política social fuerte.

Principalmente me gusta más dedicarme a juegos en la que se vaya armando, se vaya explorando, que es lo que está haciendo cada en cada momento alrededor de los personajes de los jugadores. En particular si querés respuestas de qué juegos son los que más suelo dirigir. Eh, bueno, hay un poco de todo. Eh, bruja de la noche, un juego clásico de los vivos llevando en eventos. Eh, mano izquierda, me estuvo funcionando muy bien. Me gustan mucho los OCR, juegos inspirando en los juegos viejos. Morbor, Cyborg, eh Cairn, toda esa onda.

Eh, y bueno, uno de mis favoritos eh va haciendo campaña de eso, ¿no? eh pasando de las pasiones.

-Bien. ¿Cuándo empezaste a dirigir, ¿cuáles fueron las dificultades que encontraste, las más grandes? A narrar,

-Eh, la perdón primera dificultad que tuve fue el juego porque yo empecé dirigiendo eh Calabaza y Dragones, cuarta edición.

-Todos odiamos cuarta.

-Que es lo opuesto a lo que dije sobre lo que me gusta dirigir. Eh, No, bueno. En ese momento se jugaba bien más estilo videojuego, o sea, era un juego de mesa que

planteábamos con amigos, en la que roléabamos, interpretamos un poco, eso fue como difícil, difícil de tener todo armado, todo preparado. Eh, después que me vine de Villa Córdoba empecé a dirigir en eventos y ahí aprendí a dirigir sin nada, listo a mano.

Todo improvisado.

-Ahí va. ¿Alguna vez tuviste problemas con una party en particular porque no se ponían de acuerdo o porque querían ir todos para allá y había uno que quiere ir para el otro lado, uno quería seducir al goblín y los otros lo querían matar o siempre funcionaron bien?.

-¿Me lo preguntas desde la perspectiva de eso como master o como personas jugando rol?

-Como master.

-Como master. No, por suerte no. Por suerte le dirijo a grupos de amigos en los que planeo muy bien qué vamos a estar jugando o dirijo en eventos en lo que la gente suele muy dispuesta a a jugar lo que se quiere jugar.

-Ahí va. ¿Alguna vez te pasó que te cayó gente en un evento que no tenía idea de qué se iba a encontrar?

-La clásica, nunca jugué rol, vine acá a acompañar a esta persona o vi luz y entré. es mi situación favorita, creo que los jugadores que menos experiencia tienen son los más entretenidos para dirigir, que son los que más fácil se pueden entender un juego narrativo, eh los que más se pueden adaptar, eh sí, sí, mucho y es muy buena.

-Bien, este ¿Vos pensás que el rol se podría aplicar en un ambiente que no sea solo entre grupos de amigos, que se podría aplicar, por ejemplo, en una reunión de trabajo para explicar algún tipo de nuevo procedimiento o solo es para jugar?

-No, bueno, de hecho es que es la clásica, por ejemplo, eh nunca la he nunca tuve la la dicha de poder hacerlo, pero la el ejercicio de entrevista laboral ,que tiene un grupo de entrevistadores de gente que le estaban entrevistando y que les dicen a cada uno eh, bueno, vos os me como es un policía o es un tal, que una isla y tiene que debatir una situación. Justo habla con un compañero de laburo que en McDonald's le hicieron una tarea también de roleo en la que la militar quería ser árbitro y querías ser otro y tenían que

debatir. Y yo me rayé porque son me lo comentaba, que son experiencias de roleo. Vos tenés que entrar en rol de una situación y cómo te desempeñarías eso. Eh, ¿qué tan útiles no sabría decirte? Eh, pero es fantástica la idea de hacer entrevistas laborales con rol. Supongamos que en tu trabajo eh quieran usar o alguna alguna nueva técnica eh algún nuevo procedimiento y la forma de se los explican y después dicen, "Bueno, ahora vamos a hacer de cuenta qué estamos trabajando, ¿cómo aplicarías este procedimiento ante determinada situación? ¿Te sería agradable o te parecería una pavada?" Eh, bueno, sí es una pavada, no creo que lo atendería mucho como es el planteo laboral y sí es algo que no están tirando de arriba por una cuestión más burocrática sin que haya nada. Pero no, sí, me parecería me parecería muy interesante el plan de Se me ocurre un ejemplo. Sí, se me ocurre un ejemplo formal para eso.

-Bien. Contame del libro de John Wick que estuvimos hablando hace relativamente poco. Cuando yo te conté el problema que tuve en el segundo testeo cuando vinieron jugadores que no sólo no tenían experiencia, sino que no entendían cuál era el concepto del juego del reemplazo. Vos mencionaste que probablemente eh la cuestión hubiera sido que ellos no entendían los acuerdos, que era vos querés vos ya vos querés ser profesor. Eh, no querés prender fuego a la escuela.

-Sí, El libro plantea hablar con los jugadores de la transparencia en la mesa, de que cada uno sepa y entienda eh a qué está jugando, el idea que todos apunten a la misma idea hacia la mesa delante de él. De la forma que hay en el acuerdo general. y que no hay que tener miedo de exigir a los jugadores que sean creativos y que tengan la libertad de hacerlo. Es difícil eh porque hay jugadores que les cuesta horrores y que no te la van a dejar pasar bien. Si son nefastos, o sea, hay un interés egoísta de ganar sin importar si se arruina la mesa. El libro lo que te recomienda es cambiar los jugadores, no intentar negociar, eh, hacer que el juego sea más aburrido, más restrictivo, si lo único que da tiene que tocar arriba en la mesa son reglas y la burocracia no estás con las personas adecuadas posiblemente. O solamente que no quieren jugar eso de la forma que vos lo estás pensando.

-Cuando mencionaste gente que quiere ganar, nosotros normalmente eh cuando vamos a los medios a promocionar los eventos nos preguntan, "Che, ¿y cómo se gana el juego de rol?" La respuesta siempre es, juego de rol no se gana porque el objetivo es jugar. Eh, recién mencionaste que había jugadores que querían ganar. ¿Cómo sería ganar?

-Es muy personal eso. Creo que es gente que por ganar entienden que mi fichita llega al final y llega al primer lugar. Eh, a eso en la que no hay ningún no hay ninguna recompensa intrínseca en lo que estamos haciendo, no lo estamos invirtiendo, eh no estamos creando algo lindo. Ese ganar es el ganar del que creo que muchos mencionan como en un juego de mesa que tiene unos puntos y listo. Creo que se puede ganar en el sentido de de lograr los objetivos no se plantea en el juego de la historia que quiere contar, de la historia que quiere armar. Si yo armo un personaje de estilo que tenga cierto arco, más o menos que termine para bien o para mal y luego lo que hagan ese arco eh de una manera muy entretenida y muy interesante, yo diría que ganaste. Pero no necesariamente es el ganar el ganar clásico de llegar hasta el final y ser el único que sobrevivió o el que más puntos tiene.

-Claro, eh nosotros queremos instalar la idea discursiva de que no todo tiene que ser que una sola persona gane o lo que se conoce como juegos de suma cero, sino que esto es un juego de suma variable, es un juego colaborativo. Gana la mesa, ganan todos los jugadores o las jugadoras cuando la pasan bien. Ya sea que maten al dragón, se hagan amigos del dragón o bueno, no sé.

-Bueno, hay gente que y esto no es para menospreciar a otra gente, aquí estamos hablando muy de un estilo particular de rol. Sí. De hecho, hay mucha gente que lo juega más como un juego tirando juego de mesa. Si vos te buscas en YouTube eh Calabaza y la Araba, los canales eh principalmente estadounidenses de dos, eh están muchos armados en optimización, y Tienes mejores clases de dungeon, los combos más rotos, eh los ataques más poderosos. Claro. Eh, y todo eso te ayuda a ganar de la forma que mencionamos de sí, personaje que mató el dragón, ganaste. Muchos jugadores no tienen ningún interés narrativo, dice que te plantean eh torcer las reglas para ganar por excusas de las reglas más que por el sentido del mundo, el mundo pierde todo sentido y sí, a a Hay gente que le

gusta jugar así, hay gente que le gusta jugar eh como un puzzle por así así para encontrar la beta de la mejor eficiencia. No es mi forma favorita de jugar. Hay gente que le gusta, hay gente que le gusta eh pasar tiempo comprando los ítems más eficientes y mezclando los poderes más eficientes para tener el personaje más fuerte parte. Lo disfrutas y sos feliz. Perfecto. El problema puede ser una mesa que no tenga ese objetivo.

-Claro. Cuando yo te hablé del reemplazo del juego que estaba planeando para la escuela. No va para eh no se no serviría mucho ese tipo de jugadores porque ¿Cómo puede ser el mejor profesor?

-Tu juego no coincide en ningún aspecto con ese tipo de jugadores, ese tipo de jugador buscaría un juego más completamente numérico en la que las mecánicas lo beneficia de hacer bien las cosas en el aspecto de toma de decisiones, incluso es completamente narrativo.

-Yo pensaba que las tablas fueran disparadores de situaciones que pueden llegar a pasar en en las escuelas para que el jugador el futuro docente esté lo más preparado posible para que no se le quemen los papeles y de golpe llega a la escuela y se cortó la luz. ¿Qué hago con los pibes?

-Sí, en ese sentido eh bueno, creo que es un buen ejemplo de de lo que te mencionaba antes de entrevistas laborales que son como ejercicios para ver cómo te encuentras ¿Qué harías? Y como hacías vos, a preparar situaciones que pueden parecer bizarras, pero que se te pueden dar en un colegio.

-¿Qué consejo me darías para mejorar el juego? O sea, creo que vos viste una de las últimas versiones.

-Para plantear situaciones en el aula entra en cuestión del pacto que uno hace de qué quiere jugar. Bueno, Claro vamos a jugar en Dragon vamos a matar dragones, que hemos jugado a matar dragones, somos héroes, somos superhéroes un poco más que matan dragones. Queremos jugar a saber si una banda de criminales o no, anticriminales pero mercenarios que nos tiren con lo que sea y vivimos al límite todo el tiempo, a toda hora. Claro. Queremos jugar "pasión de las pasiones". Bueno, somos todos los personajes

protagonistas de novelas románticas que vivimos del romance, nos cambia la vida y todo y ya vivimos así haciendo lo que dice la novela. Claro. Si estás jugando "calabozos y dragones", no te pones en novela porque no es lo que estás jugando.

Si estás jugando "pasión de las pasiones", no te pones en hijo de puta a querer matar al villano porque en la novela eso no sirve. Obviamente lo capturarás y lo vas a cerrar en un lugar en el que se escapa y se va a venir a vengar como novela. Ya vas con la mentalidad de que quieres jugar. Se pueden hacer dos cosas, una es jugar Muchos juegos como Wonder y demás son juegos muy como cosas de más energía, una conversación. Y esos juegos a veces te dicen lo más lindo es juegos sin master, modos de juego, sin master o que haya un máster que lo único que se encargue es de mantener el orden nada más. Esa es la única como una, a lo mejor te diría regla optativa, sin hoja de personaje ni nada, el personaje del director, comillas comillas, que lo único que se encarga es de mantener el aula ordenada y que es dirigido por el máster.

-O sea, él básicamente es un pseudo máster que lo único que hace es tener el orden. Y puede castigar a los personajes del cuadro del profesor, por ejemplo.

-Eh Lo que pasa que son el tipo de juego que estás planteando es un juego maduro, o sea, para gente madura en la que yo te puedo decir un vamos a hacer una historia, vamos a jugar a jugar y no te quiero cagar y bueno, me quieres cagar.

-Claro. Bueno, justamente para mí los planteos iban a salir de la tabla que lo pueden plantear tranquilamente los players. Eh, porque la tabla ya está en la hoja, tira al lado, pasó eso. Eso seguiría estando, eso sigue siendo El único rol del master es asegurarse de que las cosas avancen. Ya cuando hay cinco conversaciones dando vueltas, de que un jugador se quiere levantar una de las alumnas, ya está listo, pum, eh está en detención

-La idea era que esto lo pudieran usar en el aula en la materia de residencia final en un profesorado. Igual después esto lo agarró un compañero también de sierpes y lo usó en segundo año porque tenía que hacer un ejercicio, a los chicos les encantó, lo cual ahora lo

voy a entrevistar mañana y él planteó la situación de que capaz que los futuros docentes se ven enfrentando a estas situaciones desde más jóvenes en la carrera, les va a ayudar a plantearse las preguntas correctas en las siguientes materias.

-Cuando me preguntaste gente nueva en el rol, sí y te lo confirmo, lo prefiero. Vos me decís, acá tenemos Juancito que juega 3.5 hace 20 años. Tomátela capaz que el tipo es un amor Pero también muy posible que el loco venga a echar moco, a hacer risa ni solamente jugar simple y forma o jugar lo que nunca puede jugar con su Nunca me pasó, pero sí que había un jugador un Wilson, pero no era ese Wilson, otro Wilson. Eh, que era ya lo tenemos fichado en la biblioteca porque se te meten en la mesa y te decía, "Bueno, ¿y qué haces? Saco una escopeta y tengo un tiro que hacer." ¿Qué? Bueno, ahora tengo que manejar el auto, vamos a estar en el lugar, choco el auto, paso contramano y le doy de frente a mi auto que se me viene. Yo jugué una de esas mesas y decidimos no darle bola y no darle poder y no dejarle cagar la la partida, pero se puso a cagar a la partida porque pintaba.

-Esa pudo haber sido una de las razones por la cual fracasó el segundo testeo y no el de Octavio, porque él lo usó con el público objetivo, que es futuros profesores, que nunca jamás habían tocado un juego de rol.

-Eh, sí, sí, es que para mucha gente que nunca jugó como que les cuesta salir y abrirse, pero el tema es que les cuesta abrirse significa que arrancan tranquilos, van viendo cómo va la dinámica y la mecánica, las cosas y a poco se van adaptando y entran en sintonía. El rolero ya sabe cómo patear la puerta y entrar en las escenas. Y si no entiende cómo se quiere jugar la dinámica en la que se quiere jugar, va a imponer la suya y va a dar un ocote bárbaro. En particular si no coincide lo que él quiere jugar, porque él se sabe que quiere jugar. Un jugador nuevo no sabe que quiere jugar, no sabe que es el rol y se suma lo que vos le pases. Un rolero viejo, muchas veces caen diciendo, "Yo quiero jugar esto." Y yo vine a jugar esto.

-Ahí va.

-Y saben cómo manipular al resto para jugar esto que yo quiero. Sí, sí. O eh o lo voy a intentar por más que ninguno me siga. Lo cual es incómodo y frustrante.

-Ahí va. Yo creo que con esto ya estamos, Mero. La verdad que te agradezco un montón.

-Eh, sí, sí, después de todo y que viene al caso también, porque tampoco es que exigían, no sé, un recreo de 3 horas o no sé una burla de que no sé aún. Queremos organizar un baile de striptease que la directora se le presenta para nosotros. No me hinchen las pelotas.

-Claro. Ahí me me me quedo con esto que vos dijiste de somos todos de subirse a la moto así, somos todos panaderos, bárbaros, somos todos panaderos. Vamos a hacer el mejor pan de Córdoba para ganarle a la panadería celeste que está acá la vuelta. Que de vuelta. El planteo es hay varias herramientas para bajar la tierra. Porque solo la panadería es el mejor panadería, podría ser peor chance de genial. Vamos a seguir a sabotear la panadería de el lado.

-Clah a lo changeling Eh, vamos a eh meternos adentro, vamos a meter cocaína, la harina y vamos a tomar la Vamos full de llamar el programa de televisión local de cocina para que le hagan entrevista y le vamos a sortear el día. ¿Qué sé yo? Pero tenes un planteo de muy de del tono, creo que ese es el aspecto principal del tono.. El tono tuyo, por ejemplo, es más bajado a tierra, no, no sos un profesor eh superestrella en un mundo de dibujitos animados. Sos un profe genérico de Rosario que va las clases que venías al colegio, como es normal.

-Claro, que es literal tu primer reemplazo, es la primera vez que venís a esta escuela como profesor. Antes venías como estudiante.

-Hablado del compañero de la entrevista laboral del McDonald's, creo que el rol que tenía él le habían dicho es que, por ejemplo, tenéis que tratar de convencerlos de que pase de que hagan esta nueva hamburguesa y a otro de los de los chabones que están entrevistando le dijeron, "Vos no querés que hagan esa hamburguesa." Y me decía que se pusieron había más gente, entre los dos se pusieron a jugar a discutir y armar planteos de por qué esa hamburguesa si y otra no. Y armaron todo un debate político ahí armado con todo de de cuestiones culinarias y demás. Eh, y terminaron quedando ellos entre con un par más Sí, son ejercicios en los que quieres ver cómo la gente se mira que tanto pueden defender una idea si se insulta a los bollos, cuando ceden, cuando lo acompañan.

-Claro. Ahí va.

-Con esta entrevista para saber si si no juegan bien y si y si pierden los hasta ahí. En tu caso es para estudiantes, para decir, bueno, ya sabemos que esta situación te va a hacer perder los estribos. Digamos No sé, hay un cumpleaños en la escuela que siempre pasa y si no pasa se lo inventan porque es algo que los pibes hacen

-Eh, el cumpleaños de Juan Carlos, eh, feliz cumpleaños, feliz cumpleaños y empieza a seguir el humo.

-Okay, ¿cómo resolver esta situación? No, me pongo renervioso.

-Bueno. Ya sabes que esto te va a pasar y que a vos te hace mal. ¿Cómo podemos resolverlo? Y vos como y ahí el docente de las prácticas empezaría a decir, "Bueno, esta persona claramente necesita recursos." ¿Qué recursos le puedes ofrecer para que no pierda los estribos, porque no es que esta situación te va a pasar, lamentablemente, o que haya mucho calor y los pibes estén insoportables, o que haya mucho frío y los pibes estén insoportables o que los pibes estén insoportables porque estén insoportables.

-Y ahí, claro, la idea esto esto lo tengo que agregar, culiao, que el educador, o sea, el docente de docentes, diga, "Bueno, claro estos pibes le faltan herramientas para disciplina.

-Le faltan herramientas para enganchar a los pibes, le faltan herramientas para eh calmarlos o para resolver conflictos, porque a veces los pibes te traen un conflicto de que de hecho está en la tabla que el grupo A está peleado con el grupo B por la remera, el viajes egresados, la graduación. Claro, esas son cosas que nos pasaron a todos cuando éramos estudiantes. Y ahí entraría el educador dando herramientas o los mismos compañeros de los docentes ayudándonos y apoyándose. Decí, bueno, los pibes no se enganchan con este tema. Vamos a hacerlo en conjunto o los pibes en lengua están trabajando el la iliada.

¿Cómo podemos enganchar la iliada para darla en química? Porque les encantó la iliada.

-Y podemos hablar sobre el fenómeno de la flotación. Eh, podemos hablar como no sé, ahora en este momento pues no se me ocurre nada, porque encima yo no soy de química, pero de lengua se podría dar un montón de cosas.

-Una vuelta, me acuerdo que estábamos hablando sobre los dioses entonces y estamos hablando de Thor y por qué es necesario un dios del trueno y le dije, "Chico, pregúntale al profe de física cómo se hacen los truenos." Fue lo primero que le preguntaron y el tipo estaba encantado porque nunca habían participado tanto.

-Nosotros hablamos de la vida con el profe de física.

-¿De la Biblia?

-De la vida.

-Ah, de la vida. Esta es otra que los pibes te empiezan a preguntar, ¿te has casado? Todo para perder tiempo? La clásica. Esto me sirvió un montón, mero, te agradezco muchísimo.

El reemplazo



**Juego de rol para explorar la
práctica docente**



Tesina de grado de Renata Pereya
Tutor Anibal Rossi
Facultad de Ciencia política y RR.II.
Universidad Nacional de Rosario
-2025-

El reemplazo



Juego de rol para explorar la práctica docente

El reemplazo es un juego de rol donde interpretarás aun docente en su primer reemplazo en una escuela pública de tu ciudad, por turnos narrarán escenas y complicaciones mientras el coro hace de las suyas.

Podrán encontrarse una escuela técnica u orientada, atravesada por la cotideaneidad escolar para que desarrolles herramientas didácticas y técnicas de comunicación para enseñarles al coro la lección del día (y mantenerlos con vida y dentro de la escuela

Tesina de grado de Renata Pereya
Tutor Anibal Rossi
Facultad de Ciencia política y RR.II.
Universidad Nacional de Rosario

El reemplazo

Nota sobre seguridad

Los juegos de rol no tienen un fin, nadie gana o pierde, construir la aventura es el fin.

Asegurate de que las personas estén a gusto, hacé fundido a negro si es necesario o rebobina y cambia la historia para encajar en la sensación escolar que deseamos lograr.



“El reemplazo” es un juego de rol creado por Renata Pereyra en el marco de una tesina de grado para la licenciatura en Comunicación Social de la U.N.R. .

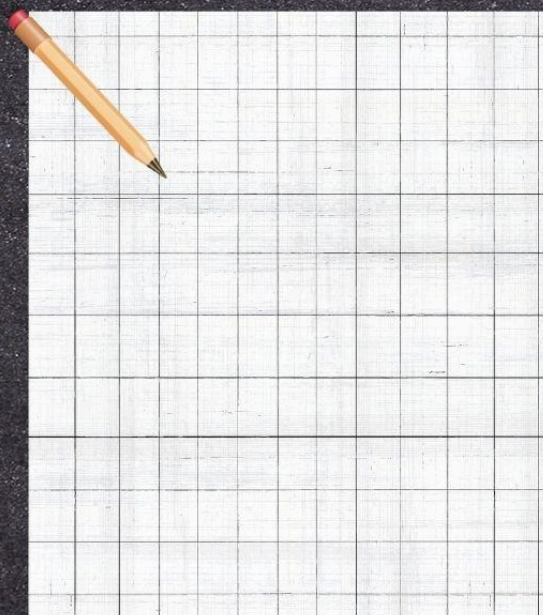
Nos gustaría escuchar cada aventura y caso así que etiquetanos en @elreemplazoRol para compartir historias.

El rol es un juego donde se narra una historia colectiva, también es una herramienta didáctica para que profes jóvenes experimenten el campo escolar.

Las hojas de personaje de “El reemplazo” están disponibles en PDF en el instagram.

El reemplazo

Reemplazantes



Estudiantes



Tabla 2 (1d10)

Complicación escolar

- | | |
|---|---|
| <p>1-Es el aniversario de la escuela y hay actos</p> <p>2-Hay cambio de aula después de tu hora</p> <p>3-Hubo un acontecimiento y todos hablan de eso pero vos no sabes de qué se trata</p> <p>4-Hay una disputa entre dos grupos de estudiantes</p> <p>5-Hay que añadir a la clase una charla sobre ESI a pedido de la supervisora</p> | <p>6-Los estudiantes antes de tu clase tuvieron educación física (y están alterados)</p> <p>7-Hay una situación climatológica compleja (ver subtablas)</p> <p>8-Hay estudiantes integrados y no te avisaron (ver subtablas)</p> <p>9-Los estudiantes quieren hacer un challenge de tiktok que implica desmadre</p> <p>10-Los estudiantes no participan y están distraídos y retraídos</p> |
|---|---|

Subtabla 1(1d4)

- 1-Hace mucho calor
- 2-Hace mucho frío
- 3-Hay mucha tormenta
- 4-Entra agua al salón

Subtabla 2 (1d4)

- 1-Estudiante con discapacidad auditiva
- 2-Estudiante con discapacidad visual
- 3-Estudiante con discapacidad física
- 4-Estudiante neurodivergente

El reemplazo

Necesitaremos:

Dos playes

Un coro

dados porcentuales

2 dados de 6 caras

2 dados de 4 caras

Lápiz, goma de borrar y
sacapuntas





La tiza

La tiza marcará
qué player está
narrando, se
turnarán, quien
tenga la tiza será
profe, quien no,
narrará

Cómo jugar:

Quien tenga la tiza comenzará describiendo el tipo de escuela y que se encontrará allí (ver tablas), profe tomará decisiones que estarán (o no) sesgadas por los dados, dependiendo de qué atributo utilice (ejemplo la guitarra) tirará la cantidad de dados correspondientes a dicho atributo, si saca 4 o más de 4 se lo considera un éxito, si no una pifia. De todos modos la historia avanza. El coro reaccionará en consecuencia. Cada 3 tunos se intercambian los roles y profe pasa a narrar.

El reemplazo

De cómo se narre la acción dependerá la cantidad de dados para la tirada  

Ejemplo

Narrador: Los chico te dicen que no hicieron nada la clase anterior, ¿vos qué haces?

Profe: Uso mi conocimiento sobre rumores para negociar, si me muestran la carpeta les cuento con quién rompió Facu de 4°B (profe tiene 2 dados en rumores)

Pero lo hago mientras paseo por el aula y me acerco al grupo de nenas que están enamoradas de facu, lo cual me suma un dado de "conocimiento de grupo".

El coro procede a decir "Uuuuuuuuhhh!!" y no hace falta tirada tenés toda la atención de la clase

El reemplazo

Profe:

PUNTOS

ATRIBUTOS EXTRA

Tabla 3(1d6) Tus herramientas son:

- 1- revistas y diarios para hacer una actividad
- 2- un proyector y compu
- 3- conocimientos sobre la escuela debido a que yo cursé/hice las prácticas ahí
- 4- un silbato
- 5- una guitarra
- 6- chismes

Tus ventajas son (1d6) PERO

- 1-el/la titular dejó la clase planificada PERO los estudiantes afirman que no dieron nada de eso
- 2-La escuela tiene un aula especial con los elementos necesarios para la clase PERO hay que trasladarse hasta allá con los estudiantes
- 3-Los estudiantes quieren colaborar PERO no sacar la carpeta
- 4-Los estudiantes participan en clase PERO hablan al mismo tiempo
- 5-La biblioteca de la escuela tiene los materiales necesarios PERO hay que ir a buscarlos
- 6-Los estudiantes están interesados en el tema PERO al ser del centro de estudiantes entran y salen mucho del aula


Fallos/Aciertos

**puntos
de honor**

Recreo



El reemplazo



Juego de rol para explorar la práctica docente

Agrega 3 características propias y entre 1 y 3 dados a cada una.

Tenés 4 dados para distribuir, el mínimo es una.

Cada 3 puntos de honor suma un dado.

Durante el juego, el coro decide si se desarrolla una característica extra según la narrativa

Ejemplo: "Sé escuchar" 2 dados o "conozco muchas leyendas" 3 dados etc.

El reemplazo

Profe:

PUNTOS

ATRIBUTOS EXTRA

- Tabla 3(1d6) Tus herramientas son:
- 1- revistas y diarios para hacer una actividad
 - 2- un proyector y compu
 - 3- conocimientos sobre la escuela debido a que yo cursé/hice las prácticas ahí
 - 4- un silbato
 - 5- una guitarra
 - 6- chismes

Tus ventajas son (1d6) PERO
1-el/la titular dejó la clase planificada PERO los estudiantes afirman que no dieron nada de eso

2-La escuela tiene un aula especial con los elementos necesarios para la clase PERO hay que trasladarse hasta allá con los estudiantes

3-Los estudiantes quieren colaborar PERO no sacar la carpeta

4-Los estudiantes participan en clase PERO hablan al mismo tiempo

5-La biblioteca de la escuela tiene los materiales necesarios PERO hay que ir a buscarlos

6-Los estudiantes están interesados en el tema PERO al ser del centro de estudiantes entran y salen mucho del aula

Fallos/Aciertos

Recreo

**puntos
de honor**



El reemplazo



Juego de rol para explorar la práctica docente

Agrega 3 características propias y entre 1 y 3 dados a cada una.

Tenés 4 dados para distribuir, el mínimo es una.

Cada 3 puntos de honor suma un dado.

Durante el juego, el coro decide si se desarrolla una característica extra según la narrativa

Ejemplo: "Sé escuchar" 2 dados o "conozco muchas leyendas" 3 dados etc.

