



IKASTORRATZA, e-Revista de Didáctica, es una revista en formato digital que publica artículos relacionados con los procesos de enseñanza y aprendizaje, a través de Internet y bajo la licencia Creative Commons.

IKASTORRATZA, e-Revista de Didáctica, es una publicación semanal, gratuita y libre de ser impresa que cada seis meses divulga artículos científicos, propuestas didácticas y artículos de opinión sobre cuestiones relativas al mundo de la didáctica.

IKASTORRATZA, e-Revista de Didáctica, asume como objetivo principal la difusión del conocimiento pedagógico y de metodologías didácticas que favorezca la expansión de prácticas de educativas efectivas.

IKASTORRATZA, e-Revista de Didáctica, es una revista bilingüe, abierta a propuestas de autores y autoras que deseen publicar trabajos inéditos tanto en euskara como en castellano.

IKASTORRATZA. Didaktikarako e-aldizkaria

IKASTORRATZA. e-journal on Didactics

IKASTORRATZA. e-Revista de Didáctica

ISSN: 1988-5911 (Online) Journal homepage: <http://www.ehu.es/ikastorratza/>

Rol Jokoak Lehen Hezkuntzan

Martin Gabiria Elejabarrieta

Universidad del País Vasco / Euskal Herriko Unibertsitatea (UPV/EHU)

mgabiria003@gmail.com

Iratxe Gillate 

Universidad del País Vasco / Euskal Herriko Unibertsitatea (UPV/EHU)

iratxe.gillate@ehu.es

To cite this article:

Gabiria, M. & Gillate, I. (2024). Rol Jokoak Lehen Hezkuntzan. *IKASTORRATZA. e-Revista de Didáctica*, 32, 78-101. DOI: 10.37261/32_alea/4

To link to this article:

https://doi.org/10.37261/32_alea/4

Published online: 31 Mar. 2024

Rol Jokoak Lehen Hezkuntzan

Roleplaying Games in Primary Education

Martin Gabiria Elejabarrieta

Universidad del País Vasco / Euskal Herriko Unibertsitatea (UPV/EHU)

mgabiria003@gmail.com

Iratxe Gillate 

Universidad del País Vasco / Euskal Herriko Unibertsitatea (UPV/EHU)

iratxe.gillate@ehu.eus

Laburpena

Azken urteotan gero eta gehiago aipatzen da gamifikazioa metodologia berritzaile bezala ikaskuntza esanguratsu eta dinamikoa lortzeko. Arlo horretan, rol jokoetan oinarritutako estrategiak kokatzen dira. Metodologia honek hainbat onura, erabilera posible eta arazo izan ditzake. Lan honen helburua hauek arakatzea da, Lehen Hezkuntzan estrategia honen erabilerari buruzko perspektiba zehatzagoa izateko. Helburua lortzeko ikerketa kualitatibo bat burutu da, rol jokoak estrategia didaktiko bezala erabiltzen dituzten bi hezitzailei egindako elkarrizketa sakonetan oinarrituta. Lortutako emaitzek planteamendu metodologiko honen bideragarritasuna zein onura potentzialak baieztatu dituzte. Halaber, testuinguruak estrategia honen aplikazioan duen eragina, eta honelako proiektuak abian jartzeak suposatzen dituen denbora eta lan-zama agerian jarri dira.

Hitz gakoak: Jokoa; hezkuntza; rolen jokoa; gamifikazioa; eskola.

Abstract

In recent years, gamification has been increasingly mentioned as an innovative methodology to achieve meaningful and dynamic learning. Role-playing game-based strategies fall into this category. The aim of this work is to explore the benefits, possible uses and problems that they present, in order to have a more precise perspective on their use. Toward achieving this objective, qualitative research has been carried out based on in-depth interviews with two educators who use this methodology. The results confirm both the feasibility and the potential benefits of this didactic approach. The influence of the context and the additional time and workload involved in carrying out this type of project were also highlighted.

Keywords: Games; education; roleplay; gamification; school.

Juegos de Rol en Educación Primaria

Resumen

En los últimos años cada vez se menciona más la gamificación como metodología innovadora para lograr un aprendizaje significativo y dinámico. En este ámbito se enmarcan las estrategias basadas en juegos de rol. El objetivo de este trabajo es explorar los beneficios, posibles usos y problemas que estos presentan, para tener una perspectiva más precisa sobre su utilización. Para conseguir dicho objetivo se ha llevado a cabo una investigación cualitativa basada en entrevistas en profundidad a dos educadores que utilizan dicha metodología. Los resultados confirman tanto la viabilidad como los potenciales beneficios de este planteamiento didáctico. Asimismo, se ha puesto de manifiesto la influencia del contexto, así como la carga adicional de tiempo y trabajo que supone llevar a cabo este tipo de proyectos.

Palabras clave: Juego; educación; juego de roles; gamificación; escuela.

1. Joko metodologia eta rol-jokoak

Ikasgelan jolas eta jokoen erabilera didaktikoa ez da kontzeptu berria. Helburu zeharo desberdinekin ikasgelan jolasak erabiltzea hedatuta dagoen estrategia bat da. Hizkuntza geletan erabili daitezkeen letra zopetatik, matematikan planteatzen diren jolas logikoetara, konplexuagoak diren zenbait jokoetatik pasatuz, jokoen bitartez askotariko helburuak landu daitezke Lehen Hezkuntzan. Adibide bezala, luzaro eskola askotan aplikatu diren xake-tailer eta ikastaroak jarri daitezke, eta hauen bitartez gaitasun kognitibo eta sozioafektiboan antzeman daitezkeen hobekuntzak (Aciego et al., 2011).

Jolasa, gainera, haur eta gazteen garapenean garrantzi handia duen elementu bat da. Izan ere, psikologian, jolas sinbolikoaren agerpena haurren garapenaren aurrerapauso garrantzitsuenetakotzat hartzen da. Pertsonen sozializazioan eragin garrantzitsua ere baitu jolasak, nork bere inguruko mundua ezagutu eta bertan aplikatzen diren arauak eta bizipenak imitazioz ikasteko duen balioagatik. Gainera, enpatia eta imajinazioa zein pentsamendu abstraktua garatzeko ere garrantzia du. Honela diote, besteak beste, Bravo eta Guzmán-ek (2015):

Un logro fundamental en esta etapa es el desarrollo del pensamiento simbólico [...]. Los niños manifiestan el desarrollo de la función simbólica por medio de la imitación diferida, el juego simbólico, el lenguaje y el dibujo [...]. El juego simbólico es una actividad de enorme importancia [...] y tiene efectos generalizados en su desarrollo social y emocional (Guzmán, 2015, 140 orr.).

Antzeman daitekeenez, rol jokoek berariaz dute jolas sinbolikoarekin lotura oso estua. “... los juegos de rol los podemos definir como aquellas actividades lúdicas en que los participantes interpretan modelos de comportamiento que no son los suyos.” (Brell, 2006, 2 or.). Honi gehitu behar zaio, partaideek mota desberdinetako erronkei aurre egin behar dietela.

Jolas sinbolikoaren eskutik, rol jokoek oso harreman estua dute hurrek berez erabiltzen duten eta ikasgelan aplikazio praktiko dokumentatua duen jolas dramatikoarekin. Hezkuntzan egiten den jarduera dramatizatuen erabilpenarekin ikasleek konfiantza, autokontzientzia, autonomia, komunikazio gaitasuna, kritikotasun eta sormena garatzen dira (Motos, 2015). Hots, haurren hezkuntzan zehar jolas dramatikoaren erabilerak haien garapenean garrantzi handia dauka (Eines eta Mantovani, 1980).

Aurkitu daitezkeen rol joko mota desberdinak sailkatzeko orduan, Sánchez Monterok (2021) honako sailkapen hau egiten du, hiru irizpide jarraituz: formatuaren arabeko sailkapena, joko-dinamikaren arabeko sailkapena, eta generoaren edo girotzearen araberakoa.

Formatuari buruz hitz egiterakoan, jokoek erabiltzen duten euskarriari buruz ari gara. Honen arabera mahaikoak, zuzenekoak eta bideojokoak bereizi ditzakegu:

- Mahaikoak: mahai-jokoetan bezala, mahai baten inguruan jolasten dira; pertsonaien fitxak (hauen ezaugarriak, izaera, etab. zehazten dituzten orriak), idazteko tresnak, dadoak, jokoaren arau-liburuak eta bestelako material osagarria erabiliz.
- Zuzenekoak: eserita jolas daitezke, baina normalean espazio zabalak erabiltzea da interesgarriena, jokalaria aske mugitu ahal izateko. Maiz, jokalariek haien pertsonaiak irudikatzen dituzten mozorroak eramaten dituzte, derrigorrezkoa ez bada ere. Joko mota hauetan mugimenduak, denborak, eta momentuko pertsonaien interpretazioak garrantzia dute.
- Bideo-jokoak: bakarkakoak edo taldean jolastekoak izan daitezke. Bideo-jokoak berak har dezake zuzendariaren rola, inguruan gertatzen diren gauzak jolasten duten pertsonen eskuetatik kanpo geratzen direlarik.

Dinamikaren arabera bi mota nagusitan bana daitezke rol jokoak, ekintzak berak duen izaera zabal edo estuaren arabera. Alde batetik askatasun gehiegi eskaintzen ez dutenak daude (*Railroad*). Hauetan zuzendariak zehatz-mehatz planteatzen ditu istorio baten gertakariak, eta pertsonaiak hauetatik, nahitaez, pasatu behar dira. Beste alde batetik, “mundu ireki” edo *Sandbox* deritzenak daude, ingurune guztiz aske bat planteatzen dutenak. Bertan, pertsonaiak guztiz askeak dira, nahi duten moduan aritzeko. Aipatu beharra dago, mundu irekiek zuzendariaren aldetik lan eta esperientzia maila handiagoa eskatzen dutela, izan ere, jokalariek edozein erabaki hartzeko askatasun hori da *Sandbox*-en premisa eta, ondorioz, ia edozertarako prest egon behar da zuzendaria, edota azkar erreakzionatzeko gai izan beharko da (Sánchez Montero, 2021).

Azkenik, generoaren edota girotzearen arabeko sailkapena dago. Imajinazioa oinarri duten jokoak izanik, garatzen dituzten istorioak edozein egoeratik abiatuta sortzeko aukera eskaintzen dute. Sánchez Monterok (2021) talde ezberdinetan banatzen ditu: fantastikoak, beldurrezkoak, komikietako unibertsoetan oinarritzen direnak, zientzia fikziozkoak, kutsu historikodunak, haur eta gazteentzako gaiak tratatzen dituztenak, ezaugarri eta mekanika berezidun jokoak, eta bestelakoak. Autore honen ustez ezaugarri

hau berariazko bertute da: “*Entornos distintos a la realidad nos pueden permitir tratar temas morales desde un mayor distanciamiento*” (Sánchez Montero, 2021, 243 or.).

Bertute hau, jolas dramatikoari buruz hitz egiterakoan Eines eta Mantovanik (1980) ere aipatzen dute, errealitate eta fikzioaren arteko desberdintasun horri esker haurrek modu askean eta beldur gabe adierazi eta parte hartzeko aukera eskuratzen dutela diotenean.

Eskaintako definizio eta sailkapenen bidez ikus daitezkeen bezala, oso malguak dira rol jokoak eta imajinazioa zein elkarlana sustatzeko balio dute. Honetaz gain, eskaintzen dituzten giro eta genero sorta zabalari esker, askotariko gaiak jorratzeko aukera ematen dute (Sánchez Montero, 2021). Gai desberdin hauen artean, adibidez, balizko mundu horietako gizartearen antolakuntzak eta errealitatearekin hauek dituzten antzekotasun eta aldeak egon daitezke.

Baina, Hendricks eta Winklerrek (2014) aipatzen duten bezala, genero, ezaugarri eta erronkei dagokionez, rol jokoak haien artean zeharo desberdinak izan badaitezke ere, zenbait elementu dituzte beti amankomunean:

- Errealitatetik at kokatzen den fikzio baten inguruan jokatzeko da.
- Jokalari bakoitzak berak sortutako pertsonaia baten kontrola dauka.
- Jokoaren partaideetako batek Gidari edo Zuzendari papera hartzen du (*Gamemaster*).
- Arau sorta bat erabiltzen da, fikzio kolektiboan zer egin daitezkeen eta gauzen funtzionamendua zein den zehazten dituen.

2. Joko metodologia eta rol jokoaren erabileraren abantailak

Zenbait ikerketak adierazi dute jokoaren oinarritutako metodologia erabiltzeak ikasleentzako motibazioan eragin positiboa dutela. Gómez Muñiz eta García Andrések (2022) esaten dute jokoaren indarra dela ikasleak klasean lantzen ari diren elementuen inguruan atentzia erakartzea, hots, intrintsekoki zein estrintsekoki motibatzea. Mota desberdinetako jokoak klasean erabiltzerakoan, hauekiko harrera positiboa dela islatzen dute hainbat lanek, bai eta hauek ikasleentzako interesa eta motibazioa pizten dutela ere. Gómez Muñiz eta García Andrések (2022) proposamena mahai-joko komertzial baten erabileran oinarritzen da eta ikasleak ikasgelako dinamikan gehiago inplikatzeko gain, edukiak modu "natural" batean barneratzen dituztela azpimarratzen dute. Beste alde batetik, Calle-Carracedo *et al.*-en (2022) lanak *Escape room*-en erabileran oinarritutako proposamenek parte-hartzaileen ikasteko interesa nabari areagotzen dutela islatzen du. Azkenik, Bohr-ek (2022) planteatzen duen bideojokoaren erabilerak, metodologia

ezohikoagoa bada ere, motibazioa areagotzeaz gain ikaskuntza eraginkorra sustatzeko aukera on bat dela erakusten du.

Mota desberdinetako jolas hauen erabilerak, gamifikazioaren oinarri garrantzitsuenetako bat erakusten du: jokia eta ikastea dibertigarria izateaz gain, ikasleak errepikatze gogoz geratu behar direla, haien motibazioa sustatuz. Ayén-en hitzetan (2017), *“Si no se consigue que los alumnos se enganchen a la tarea gamificada, es decir, si se aburren y no conectan con ella, significa que la gamificación ha fracasado”* (Ayén, 2017, 7 or.).

Beste alde batetik, jolasak tresna didaktiko bezala erabiltzen dituzten proposamenek gaur egun planteatzen den hezkuntza ereduarekin bat datozela erakusten dute hainbat lanek. Ildo honetan, Iglesiasek (2022) dio jolasak tresna osagarri oso eraginkorrak direla ikasgelan, garatzeko oso zailak diren konpetentziak sustatzeko ahalmena dutenak, ikasleen arreta emateaz gain. Haien aldetik, Gómez Muñiz eta García Andrés (2022) ere honekin bat datoz, konpetentzietan oinarritutako lanerako jokoen erabilerak duen balioa azpimarratuz. Areago, testuliburuak alde batera utzi eta ikasgelan jolastuz ikastea aukera hipotetiko bat soilik ez dela aipatzen dute, honelako proiektuak abian jartzea benetan aukera bideragarria dela azpimarratuz.

Irakasleentzat suposatzen dezaketen abantailei so egin ezker, jokoak ikasgelan erabiltzea zenbait aukera desberdin eskaintzen dituen tresna oso malgua dela argi geratzen da Iglesiasek (2022) esaten duen moduan: *“A través de los juegos se pueden introducir nuevos contenidos o reforzar los anteriores, favorecer el trabajo en equipo y la interacción entre sí de los alumnos”* (Iglesias, 2022, 5. or.).

Hezkuntzan rol jokoen erabileraren inguruko ikerketa asko egon ez arren, egindakoek (Máte, 2017; Sánchez Montero, 2021) hainbat onurei buruz hitz egiten digute. Modu honetan, Sánchez Monterok (2021) dio baliagarriak direla enpatia, gazteen sozializazioa eta maila klinikoan portaera eta jokabideen hobekuntza lantzeko. Hezkuntzan estrategia hauek suposa dezaketen onuren artean, lehenetarikoa izan daiteke irakasleak egoera eta eduki kontrolatuak planteatzen dituela, hots, berak zehaztuko dituela zeintzuk izango diren ikasketa prozesuan baliagarriak izango diren elementuak. Bigarren abantaila eduki oso desberdinak eta gai anitzak lantzeko aukera da, Maték (2017) esaten duen moduan jokoen “kokalekua” askotarikoa izan daitekeelako. Hirugarrena, mundu erreala ez den egoera batean jokatzen denez, momentuan garrantzia duten gaiak tratatu, enpatia landu eta, ondoren, egindakoa baloratzeko aukera dagoela (Sánchez Montero, 2021). Azkena, motibazioarekin erlazionatzen da: pertsonaien ezaugarri eta ahalmenak aldatuz doazen

heinean, ikasleentzat ikasketa prozesua ez da aspergarria izango eta, aldiz, motibagarriagoa izango da (Ayen, 2017).

Hau guztia dela eta, ikerketa honetan ezagutu nahi dugu Lehen Hezkuntzan egiten den rol jokoaren inplementazioaren ezaugarriak, ikasgeletan rol jokoak erabiltzen dituzten bi profesionalen esperientzia eta pertzepzioen bidez. Horretarako zehaztutako helburuak hurrengoak izan dira:

1. LHko ikasgelan rol jokoak nola erabiltzen diren arakatzea.
2. LHko ikasgelan rol jokoak zein helbururekin erabiltzen diren ikertzea.
3. Rol jokoak klasean aplikatzean agertu daitezkeen arazo posibleak zehaztea.
4. Rol jokoak estrategia didaktiko bezala aplikatzerakoan, ikasgelak izan ditzakeen baldintzen kudeaketa posibleak aztertzea.

3. Metodologia

3.1. Diseinua

Ikerketa honen diseinua ez esperimentala eta esploratzailea da, ikertzen ari garen fenomenoaren ezagutza orokorra lortzeko. Horrela, aukeratutako metodologia kualitatiboa izan da.

3.2. Parte-hartzaileak

Parte-hartzaileen bilaketa Twitter sare sozialaren bitartez egin da, eta bete behar zuten ezaugarria zen Lehen Hezkuntzako adin-tartean dauden ikasleekin, haien ikasgeletan, rol jokoaren metodologia erabiltzea. Aukeratutako bi hezitzaileak Saray Acebedo eta Oscar Recio Coll (I. eranskina) izan dira, haien hezkuntza praktikan rol jokoak integratzen dituztelako, eta haien lana sare sozial, hitzaldi eta askotariko testuingurutan partekatzen dutelako.

3.3. Neurtzeko tresnak

Emaitzak neurtzeko sakoneko elkarrizketa tresna erabili da. Elkarrizketa hau *ad hoc* diseinatutako galdetegi baten bitartez gauzatu da. Guztira 36 galdera ditu eta datu soziodemografikoaz (1 eta 2 itemak) gain, hurrengo aldagaiei buruzko informazioa eskuratzeko balio du:

1. *Erabilera mota*: estrategia didaktiko hau aplikatzeko moduak zeintzuk izan daitezkeen jakin nahi da, baita rol jokoan formatuak dituen ezaugarriak nola egokitu behar diren, ikasgelako antolaketa, ikas-taldearen izaera eta lana aintzat hartuta. Horretarako egindako galderak 5. ataleko 7 itemak izan dira.

2. *Helburuak*: aldagai honen bitartez, ikasgela batean estrategia didaktiko hau erabiltzearen zergatia aztertu nahi da eta egindako galderak 4. ataleko bi galderak izan dira.

3. *Arazoak*: aldagai honen helburua da sortu ahal diren arazoak identifikatzea. Hau jakiteko 6. ataleko 6 galderak planteatu dira.

4. *Egokitzapenak*: agertu daitezkeen arazoan aurrean eta planteamendu didaktikoa erabiltzeko modua aintzat hartuz, irakasleek mota honetako proiektuak abian jartzeko erabili ditzaketan egokitzapenak eta strategiak identifikatzea nahi da aldagai honekin. Galderak 7. ataleko 5ak izan dira.

3.4. Prozedura

Parte-hartzaileak Katalunia eta Asturiasen bizi direnez, elkarrizketa online burutu da, Zoom programa erabiliz. Hasteko parte-hartzaileei elkarrizketa grabatzeko baimena eskatu zaie eta jarraian 75-90 minutu tarteko elkarrizketak egin dira.

4. Emaitzak

4.1. Erabilera mota

Bi elkarrizketetan lortutako informazioa arakaturik, ikasgelan egiten den rol jokoan erabilera orokorrean antzekoa dela ikus daiteke, erabilera motari dagozkion xehetasun batzuk asko aldatzen badira ere. Desberdintasun hauek, batez ere, bakoitzak duen rol jokoak ulertzeko moduari lotuta doaz, aurrerago ikusiko den moduan. Bi parte-hartzaileak bat datoz rol jokoak erabiltzerakoan, ikasgela eta edukiei ardatz gidari bezala jardungo duen elementu narratibo bat egon behar dela. Elementu hau istorio bat, edo fikziozko toki bat izan daiteke, hortik abiatuz landu nahi diren helburuak, hauen ordena, etab., egituratzeko. Elkarrizketatuen arteko desberdintasunak, batez ere, bakoitzaren lan motatik eta erabiltzen duten metodologiatik eratorriak dira. Acebedoren proiektuan, hilabetero erabaki eta programatzen dituzte ikastaldeari egokitzen zaizkion helburu eta edukiak, eta, hortik abiatuz, zehazten dute zein motatako istorioa izango den hilabete horretako jokoaren hazia.

...las historias y las aventuras que íbamos metiendo tenían conexión con lo que queríamos tratar. [...] Hombre, tienes una base, pero lo que realmente pasa depende un poco del grupo de juego. Aquí no, aquí tienes una “semilla” muy inicial, y es un poco como creo las sesiones. Creo una semilla muy inicial, que sería como un gancho de historia, y el resto no es más que una herramienta para hablar del propio grupo (S. Acebedo, komunikazio pertsonala, 2022ko martxoaren 10a).

Istorioari dagokion alde narratiboa kasu honetan oso aldakorra denez, Acebedok, ardatz gidari bezala istorioko balizko mundua erabiltzen du. Honela, mundu horretan zehar pertsonaiek bidaiatzen duten heinean, Acebedok eta bere lankideak askatasun handiagoa dute hilabete bakoitzean landu nahi dituzten elementuak jokoan integratzeko.

...mi compañera y yo creamos un mundo que fué un híbrido entre Ursula K. Leguin y el mundo de Zelda, Hyrule. Una mezcla bastante... Bueno, creamos ahí como una historia inicial de la que partía todo, y que iba evolucionando en torno a esos temas mensuales que te he dicho antes que queríamos trabajar (S. Acebedo, 2022).

Reciok, bere partetik, ardatz moduan narratiba eta istorio gidari bat erabiltzen duela azpimarratzen du. Estrategia didaktiko hau erabiltzea planteatzen duenean, istorio baten inguruan bere programazioan landu nahi dituen edukiak nola jorratuko dituen zehazten du. Honetarako, berariaz rol jokoetan erabiltzeko argitaratzen diren istorioak erabiltzen ditu, baina beti berak jolastu eta zuzendu izan dituenak, guztiz ezagutzen dituelako. Orain abian duen proiektu didaktikoan, “*Los misterios de Bloomfield*”, Xabier Ugalde (2018) egileak argitaratutako “*La sombra de Saros*” istorioa egokitu du, eta bertako istorioa ardatz bezala erabiltzeaz gain, agertzen diren toki eta egoeren bitartez, landu nahi dituen edukiak erakargarriago bihurtzen ditu. Honela, istorioaren parte diren, baina egunerokotasunarekin erlazioa duten egoerak planteatu ditzake, eta ulertu edo zentzua ikusteko zailagoak diren kontzeptuak ikasleei hurbildu.

Dentro de la narrativa de los Misterios de Bloomfield [...] el ayuntamiento de Bloomfield ha planteado una licitación de las obras de la carretera que une Bloomfield con el aerodromo. Lamentablemente, el aerodromo está a 3’5 km y tiene que pasar por un territorio donde hay unas colinas y un lago. La carretera tiene que circunvalar el lago necesariamente. Esto viene dentro del contenido de matemáticas de líneas y ángulos. ¿Cómo hago que esto sea significativo y no sea como comerse un bocadillo de polvorones? Pues les hago diseñar la carretera [...] ¿Qué pasa? Esta ejemplificación demuestra a los alumnos cómo es un contenido real. [...] Yo puedo plantear después el trabajo del área, la superficie... cuando ya ha adquirido un sentido, una coherencia (O. Recio, komunikazio pertsonala, 2022ko martxoaren 30a)

Rol jokoaren erabilerari dagokionez, parte-hartzaileak bat etorri dira zenbait puntu garrantzitsutan. Hasteko, rol jokoek eskaintzen duten pertsonaia eta jokalariaren arteko desberdintasuna oso erabilgarria dela iruditzen zaie. Honen bitartez, ikasleak ziurrago sentitu daitezke, gauzak frogatzeko gogo handiagoekin. Beraz, esaten dute baliagarria dela ikasleek kale egiteari beldurra galdu eta gauzak saiatzera animatzeko; eta desberdintasun honek aukera ona sortzen duela ikasleen arteko dinamikak eta portaera behatzeko.

Quando hay una situación de fracaso o no, no se equivoca Martin o se equivoca Oscar, se equivoca su personaje. Y ese detachment es super importante para trabajar muchísimas cosas (O. Recio, 2022).

Honetaz gain, rol jokoen atal eta prozesu guztiei ere garrantzia eman behar zaiela aipatzen dute. Honelako estrategia bat aplikatzen hasterakoan, batez ere, zer egingo den eta ekintza desberdinak nola egingo diren azaltzeaz gain, ikasleek haien pertsonaiak eta erabiliko dituzten jolaseko elementuak egiteari garrantzi handia ematen diote bi elkarrizketatuek. Izan ere, ikasleen irudimena lantzeaz gai, hauen bidez programatutako eduki eta lanak aurrera eraman baitaitezke:

Pero puedo diseccionar el rol: vamos a hacer un personaje. Está puesto en todos los ámbitos lingüísticos, en todos. Vamos a imaginar un lugar, está en todos. Que después yo vaya cogiendo ingredientes y creando algo más grande, ya vendrá después (O. Recio, 2022).

Jokoak erabiltzen hastearekin lotuta, elementu sinpleekin hastearen garrantzia aipatzen dute bi elkarrizketatuek. Rol joko komertzializatuak zuzenean egokitu, klaserako planteatu eta erabiltzen hasi ordez, hauen antzeko jardurekin hastea proposatzen dute. Esaterako, mahai-joko sinpleagoak erabili eta gertatzen denari hari narratibo bat ematea, edo irakurketa saioetan liburuak zuzenean irakurri ordez, ikasleei zer gertatuko den edo haiek zer egingo luketen galdetzea.

Aparte del rol, nosotras usamos mucho los juegos de mesa, están muy presentes y... un juego de mesa puede convertirse en un juego de rol. Depende de cómo lo presentes. (S. Acebedo, 2022).

Pero a veces rol es solo “Vamos a diseñar un personaje”, “Vamos a rolear una partida de tablero de La Isla Prohibida”. Un juego de mesa en el que hay que viajar por una isla. (O. Recio, 2022).

Ikastaldearen tamaina kudeatzeari dagokionez, aldiz, modu desberdinean jokatzen dute bi parte-hartzaileek. Acebedok jokoa egokitu egiten du, taldearen tamainaren eta landu nahi dituen elementuen arabera. Klase guztiak parte hartu ahal duen tarteetan, ikasle guztiek

batera jolasten dute, eta istorioa aurrera mugitzen da. Aldiz, banakako lana edo eduki desberdinak lantzeko momentuetan, ikasleak dagokion moduan banatu egiten dira.

Ahí tiene que ser un poco más abierto. En realidad el juego de rol pasa a ser algo que está presente todo el rato, pero es una historia que está narrada a gran escala para el grupo. Se presenta como una misión pero ahí luego tienen como objetivos individuales, o... Entonces hay momentos de que nos juntamos, nos separamos... [...] Digamos que en grupo grande trabajas una temática más genérica, que permea por igual en todo el grupo. Y el grupo reducido te permite hacer un acompañamiento más individual... (S. Acebedo, 2022).

Reciok, bere aldetik, talde osoa zuzentzen du aldi berean saio guztian zehar, ikasle bakoitzak protagonismo momentuak eta ekarpen esanguratsuak egin ahal izango dituela bermatuz. Horretarako, jokoari eta lanari dagozkion denborak banatuta mantentzen ditu: lan egiteko momentua denean lana lehenesten du, eta jolasteko momentuan istorioa eta pertsonaien ekintzak dira bere arreta-fokoa.

...un alumno, un personaje. Porque todo el mundo quiere sentirse especial. Los conflictos vendrán, o no. Yo lo que hago es acotar las profesiones: [...] en la aventura tiene que haber algo que solo una o dos personas puedan hacer y haya que acudir a ellos. Entonces el valor del grupo sube (O. Recio, 2022).

Aldi berean, arreta handia jartzen du jokoari dedikatzen zaion denborak klasearen erritmoa apurtzen ez duela ziurtatzeko eta, beharrezkoa bada, guztiz moztzen du istorioa, programatutako lana beste jarduera mota batzuekin dinamizatuz. Bere proiektu erabilienetako bati buruz hitz egiterakoan, honako hau dio:

“Horror on the Orient Express” es un campañón brutal, que va desde Londres hasta Constantinopla. En clase yo nunca he llegado a pasar de Venecia, porque no me da tiempo. No da tiempo. Una sesión por semana, con suerte... [...] En el momento en que yo vea que flojea, voy a intentar cerrarla elegantemente. O la voy a cerrar abruptamente para ver cual es el feedback. “¡Es que queremos jugar!” Ay... gánatelo. Si no es bueno para mi clase, lo voy a quitar (O. Recio, 2022).

Honetaz gain, material manipulatiboaren erabilera eta klasean erabiltzeko materiala ere aipatzen dute elkarrizketatuek. Acebedok, adibidez, arreta handia jartzen dio ikasleentzat interesgarriak diren eta klasean mesedegarriak izan daitezkeen materialak erabiltzeari (kartak, dado poliedrikoak,...). Beste alde batetik, Reciok dio, Lehen Hezkuntzako ikasgela batean ohikoak diren materialen erabilera albo batera uzten ez duela. Testu liburuak bakarkako indartze ariketak egiteko baliatzen ditu, eta ikasleentzako erreferentzia materiala eskuragarri jartzen du. Ikasgelako lanean erabilgarri izango den

erreferentzia materialaz gain, jokoan agertzen diren elementu desberdinei buruzko informazioa prestatzen du. Esaterako, ikusi dituzten hiriei buruzko datuak, istorioaren bitartez ezagututako monumentuei buruzkoak, etab. Honela, ikasleentzako deigarria izan daitekeen informazioa eta klaseko lanari dagokiona integratu egiten ditu. Aipatutako material hauei garrantzi handia ematen die, lan autonomoa eta ikasten ikasteko kompetentzia lantzerako orduan berarentzat tresna garrantzitsuak direlako:

En ámbito lingüístico yo siempre ofrezco una caja de herramientas. [...] Una infografía donde las estructuras gramaticales están presentes de manera gráfica, visual... Referencias con handouts plastificados para que puedan utilizarlos, cosas así. De tal manera que cualquier cosa a la que lleguen, ellos puedan utilizar su propio material de consulta. Son herramientas de metacognición, de aprender a aprender. Uso de apuntes, generación de apuntes... (O. Recio, 2022).

Azkenik, bai Acebedok baita Recio ere garrantzi handia ematen diote istorioaren eta jolasaren bitartez ikasleek ikusi dituzten gauzak errealitateko elementuekin modu esplizituan lotzeari; alde batetik ikasi dutenaz konturatu daitezten eta, bestetik, landutakoa jolas hutsean soilik gera ez dadin.

Me parece muy interesante, y es vital: meter a alguien en una narrativa, que la viva y de repente sacarle, pararle, dejar a todos los personajes congelados y decir “Quietos ¿Qué estamos haciendo?” Y de repente es “Mirad en el libro de texto” Y que hagan así [harridura keinuak egiten ditu]. O coger un libro de texto, llegar a un juego y de repente decir “Parad un momento”. ¿Esto no se parece a esto?” Y que hagan [harridura keinuak egiten ditu]. Esto es vital. Y esa es la parte más delicada y más complicada del uso de juegos. (O. Recio, 2022).

4.2. Helburuak

Parte-hartzaileek rol jokoak erabiltzeko, helburuaren inguruan aurkezten dituzte desberdintasun nagusiak. Bakoitzaren lan eta betebeharren artean desberdintasun nabariak daudenez, rol jokoak ikasgelan zertarako erabiltzen dituzten ere zeharo aldatzen da batetik bestera.

Acebedoren proiektuan helburu eta edukiak hilabetetik hilabetera finkatzen direnez, berarentzat ezinezkoa da istorio luze bat sortzea, jorratu nahi diren elementu guztiak integratzeko. Ondorioz, rol jokoak behaketa tresna gehigarri moduan erabiltzen ditu, proiektuan planteatzen diren ebaluazio irizpideen elementu osagarri bezala balioko dutenak.

Entonces sobre todo usamos el rol como herramienta de observación para fijarnos en ellos (ikasleak) y ver por ejemplo el grado de participación, el grado de satisfacción, comprensión, etc. (S. Acebedo, 2022).

Helburu akademikoetaz gain, Acebedoren asmoa osasuntsua den zaletasun bat ezagutaraztea da eta ikasleen integrazioa eta parte-hartzea sustatzea. Hau gogoan duela, jokoentzako materiala prestatzerako orduan, erabiliko diren elementuak eta hauen erabilera erakargarriak izan daitezen zaindu egiten ditu (aurretiaz “Erabilera mota”-n aipatu den bezala). Honetaz gain, ikasleen motibazioa areagotzen lagunduko duten elementuak gogoan izan eta jokoan integratzeari garrantzia ematen dio.

Reciok, beste alde batetik, estrategia ludifikatuak erabiltzerakoan hiru helburu nagusi ditu gogoan: eduki curricularren dinamizazioa, ikasleen autonomiaren garapena eta ikasleen gaitasun maila errearen behaketa. Jokoak erabiltzerakoan bere helburu nagusia, ikasleei irakatsitakoak zentzua eta errealitatean presentzia duela ikusaraztea da, eta haiek ikasitakoa helburu zehatzekin aplikatu ahal izatea. Bere aburuz, edukiek zentzua eta koherentzia lortzen dutenean ukaezinak bihurtzen dira eta, hortik aurrera, ikasleen interes maila mantentzea errazagoa da, ikasleek ikasketarako helburu pertsonal bat lortzen dutelako.

Yo utilizo juegos, en general, como dinamizador de contenidos curriculares. Pero ¿Qué significa dinamizar? Dinamizar significa presentar, ampliar, resumir, revisar, poner en aplicación o evaluar. Cuando yo encuentro un contenido (...) que no hay manera de que se lo traguen, que no es atractivo, que no le ven utilidad... Necesito algo para que mi alumnado vea que existe (O. Recio, 2022).

Edukiak jokoen bidez dinamizatuz, jarduera asko ikasleentzat erakargarriak diren jolas bihurtzen dira. Honek parte-hartzea eta motibazioa suspertzen baditu ere, irakasleak gogoan izan behar du helburua ez dela jolastea soilik. Horregatik, Recio behar diren heinean erabiltzen ditu estrategia ludifikatuak soilik, eta behar hori gainditzen den momentuan erabiltzeari utzi behar zaiola argi uzten du.

Y hay que recordar que el objetivo de un juego es crear una autonomía. Es crear un mecanismo, una incorporación de unos contenidos, de unas destrezas o de unas aptitudes, para que se integren de manera automática. Por eso digo que los juegos son como un psicólogo [...]: están ahí durante un proceso, pero deben desaparecer (O. Recio, 2022).

Recioentzat, azkenik, ikasleentzako atsegina izan daitekeen estrategia honen erabilerak bertute gehigarri bat dauka. Istorio batek gidatuta, eta pertsonaien atzean babestuta daudelarik, ikasleek orokorrean prestutasun handiagoa dute lanerako, eta

ebalatuak izateari beldurra galtzen diote. Bere ustez, ez du zentzurik ikasleek urduritasunagatik haien gaitasunak islatzen ez dituzten emaitzak lortzeak. Metodologia honen erabilerak urduritasun horren eragina leuntzeko balio duela aipatzen du.

No tiene sentido que alguien que tiene el conocimiento o la habilidad en una destreza o el desempeño de un conocimiento y una aplicación, cuando se cambia el entorno ese grado de desempeño se desintegre. Puede verse modificado [...] pero no puede bloquearse (O. Recio, 2022).

4.3. Arazoak

Orokorrean, rol jokoak klasean erabiltzerakoan azaldu daitezkeen arazoak ez dira bestelako estrategiak aplikatzen diren kasuetatik asko aldentzen. Berariazko eragozpen bakarra, elkarrizketatuek aipatu izan dutenaren arabera, ikasleek ikasgelan jolastearen aurrean erreakzio negatiboak azaltzea da. Sarritan, rol jokoak eta antzeko estrategia ludifikatuak ikasgelan erabiltzen hasterakoan, ikasle batzuk kexatu egiten direla diote; gelan ez litzatekeela jolastu behar argudiatuz, jolastea ez delako lan egitea.

Bi elkarrizketatuak bat datoz ikasleen kexen jatorria familian eta honek transmititutako ideietan dagoela, eta biek diote hori konpontzeko lan egiterakoan denbora eta ahalegin asko beharrezkoak direla. Izan ere, mota horretako sinesmenak haustea oso zaila da, Acebedok azaltzen duen moduan:

... Depende de la educación que reciben la percepción que tienen de esta herramienta es muy distinta. [...] Les genera ansiedad, y mucha frustración, porque tienen la sensación de que no están haciendo nada. [...] es una de las dificultades... para mi de las más grandes, romper con las creencias de ese tipo [...] Porque ya no tienes que romper su creencia. Son la suya, la de su entorno, de su familia, escuela....(S. Acebedo, 2022).

Recio-ren iritzitan, planteamendu didaktiko ohikoagoak identifikatu eta ulertzea errazago suertatzen zaie familiei, haien bizitza akademikoan zehar ezagututakoaren antzekoak baitira:

Las familias tienden a esperar el modelo al que sobrevivieron, porque es el que les produce seguridad (O. Recio, 2022).

Familia eta ikastetxeen partetik antzeko erreakzio negatiboak modu zuzenago batean inoiz jaso ote dituzten galdetzerakoan, bi parte-hartzaileek baiezko erantzuna eman dute, baina horren aurrean azaltzen duten jarreran desberdintasunak daude. Acebedo, bere partetik, erabiltzen duen lan metodologia azaldu eta bere lanarekiko errespetua sustatzen saiatzen da. Recio-k, bestalde, estrategia didaktiko honen erabilera guztiz baliozkoa dela argudiatzean oinarritzen du bere jarrera, bai alderdi didaktikotik baita legeari begira:

Te puede gustar más o te puede gustar menos, pero mientras yo te demuestre que el currículum se trabaja no me puedes decir nada. Porque la ley educativa no especifica a través de qué metodología o materiales tienes que desarrollar el currículum de manera obligatoria (O. Recio, 2022).

Rol jokoak ikasgelan erabiltzearen hastapenei buruz galdetzerakoan, aurreko sekzioetan aipatutako erreferente eta material ofizialen eskasia agerian geratzen da. Bi kasuetan metodologia hau aplikatzea erabakitzetik, benetako rol joko bezala izendatu daitekeen zerbait erabiltzera bide luzea dagoela aipatzen dute, eta frogara asko behar izan dituztela gaur egun egiten duten lan mota abian jartzeko. Acebedok, bere kasuan, hasieran istorioak moldatuzetik rol jokoak erabiltzerako bidea oso mailakatua izan zela dio, pixkanaka istorioetan jokoaren elementuak txertatzen. Prozesu horretan, antzeko estrategia didaktikoak erabiltzen dituzten ezagunekin komunikatu zela aipatzen du, eta horretaz gain bestelako informazio iturriak ere bere kabuz arakatu zituela.

Yo creo que en mi caso, inicialmente fue un proceso muy natural y luego activamente sí que vas conociendo gente. [...] siempre hay dudas de cómo presentar algo, si lo estás haciendo bien, mal... [...] Leí mucho, y en general fué todo super orgánico (S. Acebedo, 2022).

Beste alde batetik, Recioek estrategia didaktiko honekin izan zituen hastapenak egoera ez-formaletan izan zirela aipatzen du, eta saiakera horien bitartez garatu zuela bere metodologia.

[...] empecé a aprovechar todos esos sistemas que yo había encontrado [...] primero en entornos no formales: clases particulares, extraescolares... Bueno, el camino del profe que todos pasamos de alguna manera u otra, hasta llegar a aplicarlo en las aulas (O. Recio, 2022).

Rol jokoaren aplikazioan azaldu daitezkeen arazoei buruz galdetzerakoan, sarritan agertu daitezkeela eta askotarikoak izan daitezkeela, diote parte-hartzaileek. Ohikoenak, hala ere, planteatzen diren dinamika, joko edo istorioen aurrean ikasleek duten erreakzioarekin dute lotura. Askotan, honek lotura dauka ikasleen momentuko egoerarekin edo izan ditzaketen arazo pertsonalekin. Baina beti adi egotea behar-beharrezkoa dela azpimarratzen dute, elementuren batek egokitzapenak edo aldaketak behar izatea posible delako.

Habrà cosas que gusten, cosas que no gusten y no hay que quedarse en el momento en el que alguien dice que no[...]. Hay momentos en que es evidente, que está todo el mundo mirando el techo, pasa algo o simplemente no es el día... pues vale. Pero otros, en los

que quizá hay una dificultad de comprensión con la ficha o así, son momentos para observar, porque quizá sí que hay algo que debes adaptar (S. Acebedo, 2022).

Ikasgelan orokorrean egon daitezkeen arazo desberdinei dagokionez, metodologiak konponbide ezohikorik behar ez duela aipatzen dute biek. Kooperazio- eta harreman-arazoen aurrean, ohiko klase batean planteatu ohi diren konponbideak baliatzen dituzte. Horietan sakondu nahi izatekotan, erabiltzen dituzten jolas eta estrategiek kooperazioa eta elkarlana sustatuko dutela ziurtatzen dute. Honetaz gain, jokoak aurrera eramaterako orduan, ikasleen behar eta ezaugarriei egokitzeko baldintza eta egokitzapenak ere planteatzen dituztela aipatzen dute elkarrizketatuek.

Garapen kognitibo maila desberdinen aurrean, eskaera mailaren erregulazioa eta mailarentzako egokiak diren materialen erabilera planteatzen dute. Recio, honekin lotuta, kurtso desberdinetako ikasleak talde berean askotan izan dituela aipatzen du. Honen aurrean, taldekapean bere alde erabiltzen ditu, talde heterogeneoak sortuz, ikasle helduagoek gazteagoak direnei laguntzeko. Honetaz gain, talde heterogeneoak erabiltzerakoan, ebaluazio irizpideen orokortasuna baliatzen duela aipatzen du, jarduera berdinarekin maila desberdinetako ikasleak ebaluatzeko.

Hay juegos para trabajar los contenidos de convivencia. Cualquier cooperativo lo es. Hay situaciones de uso de un juego para un contenido. Porque los juegos son como las cebollas, tienen diferentes capas. Yo puedo utilizar la misma estrategia, o el mismo material, pero a ti te lo aplico con un prerrequisito y a otra persona con otro. [...] son pequeñas adaptaciones que puedes hacer. [...] los juegos lo que me ofrecen es que con el mismo material yo pueda evaluar diferentes grados, porque te recuerdo que los criterios de evaluación son generales... pero la concreción del criterio va adaptada al curso. [...] Cuando tú utilizas un material y tienes aula multinivel, estás trabajando en un aula heterogénea en la que los mayores y los pequeños se tienen de referencia unos a otros. Donde un grado de desempeño muy alto puede ayudar a uno que esté solo en un proceso de iniciación (O. Recio, 2022).

4.4. Egokitzapenak

Elkarrizketetan aipatutako arazo eta eragozpen desberdinen aurrean, parte-hartzaileek proposatutako egokitzapen eta konponbideak berdintsuak izan dira, salbuespen gutxirekin. Biek diote ikastalde heterogeneo batekin rol jokoak erabiltzea pentsatzerakoan, moldaera txikiak egitearekin aski dela, metodologia hau aplikatzeko prestakuntza lana egokia izan bada.

Hala, ikasgela baten barnean dauden gaitasun maila desberdinak kudeatzerako orduan, taldekideen arteko elkarlana baimentzea eta jokoan parte hartzeko ikasle bakoitzari eskatzen zaion eskaera maila doitzea proposatzen dute. Egokitzapen hau maila desberdinetan jokoen erabilera egokitzeko ere erabilgarria dela aipatzen dute.

No le pidas a un niño de primero que describa una cosa [...] en todo detalle y a uno de sexto... depende de qué temas le pueden generar una confrontación, si intentas hacerle hablar de más pensando que tiene esa capacidad de expresarse (S. Acebedo, 2022).

Behar berezidun ikasleekin lana egiteko prestatzen dituzten egokitzapenen inguruan galdetzerakoan, zentroko lan taldearekin elkarlana beharrezko dela azpimarratzen dute biek, beste edozein egoera baten moduan.

LHko maila goiztiarrenetan lan egiten bada, aurreko egokitzapen hori aplikatzeaz gain, erabiliko den materiala egokitzea beharrezkoa da. Areago, hastapen bezala jokoekin harremana duten bestelako jarduera batzuk egitea gomendatzen dute. Modu honetan, istorio eta jolas sinpleen bidez lan eginez, ikasleen mailara hobetu egokitzea posible da, eta etorkizunean konplexuagoak diren rol jokoak erabiltzea errazten da. Hastapen jarduera hauen adibide bezala fikzio interaktiboak eta “Aukeratu zure abentura” antzeko liburuen irakurketa kolektiboak egitea proposatzen du Recio.

Normalmente cuanto más abajo los personajes vienen ya más prefijados, no hay tanta autonomía en el diseño del personaje. Das unas ideas, y das unos conceptos y das cosas más fáciles. [...] Una manera de acercar al rol son los libros de elige tu propia aventura. Y dinamizas el plan de lectura e investigación de los centros, el plan de bibliotecas, haces lecturas compartidas [...] Y a partir de ahí vas dando pasitos y pasitos, hasta que ves que el grupo es capaz. Mientras tanto no lo haces (O. Recio, 2022).

Egokitzapen honekin lotuta, elkarrizketatuek garrantzi handia ematen diote ikasleentzako erreferentzien eta baliabide bisualen erabilerari, hauen bitartez ikasleek narratiban duten murgiltze-maila eta honen ulermena areagotu egiten da eta. Hain da horrela, Acebedok sortutako materiala katalan eta gazteleraz sortzeaz gain, piktograma kode baten bidez ere egokitu duela. Hala ere, erreferentziak zuzen zuzenean ematea ere defendatzen dute parte-hartzaileek.

Para mi sobre todo lo más importante es el recurso visual. Para todas las edades, incluso las personas adultas. Tener apoyos visuales facilita muchísimo todo. No mostrarlo de primeras porque, sobre todo cuando son pequeños, es algo que puede coartar muchísimo la imaginación porque tienden a copiar (S. Acebedo, 2022).

Ildo honetatik jarraituz, nahiz eta beste kasu batzuetan material eskasia antzeman daitekeen, Acebedok bere elkarrizketan garrantzia ematen dio ikasleek materialaren alde estetikoa garatzeari. Erabiliko den materialaren irudiak aurretiaz prest izan eta ikasleei eman ordez, ikasleak beraien marrazkiak egitera animatzea onuragarria dela aipatzen du, ez soilik horren bidez egiten duten lanagatik, baizik eta marrazkien bitartez haien motibazio-maila eta jokoan daukaten interesa areagotu egiten delako.

Metodologiak izan ditzakeen harrera desberdinen aurrean planteatzen dituzten konponbideak bi kasuetan oso desberdinak izan dira, aurreko atalean ikusi daitekeen bezala. Alde batetik, Recio oso argi uzten du bere planteamendu metodologikoa legeak babesten duela, eta guztiz baliozkoa izateaz gain egokia dela. Hala ere, elkarrizketan zehar agerian geratzen dira berak lanean egiten dituen ahaleginak ikasleen pertzepzioa eta iritziak aldatzeko. *“El respeto por el alumno empieza por decirles “¿Os dais cuenta de lo que estamos trabajando?”* (O. Recio, 2022). Beste alde batetik, Acebedok komunikazioa eta behaketa lana erabiltzen ditu ikasleek izan dezaketen harrera negatibo hori desagertzea lortzeko. Erreakzio negatiboen inguruan dio:

[...] eso es indicador de que hace falta mucho trabajo a nivel emocional sobre todo. Esa persona necesita un acompañamiento más intensivo, probablemente las siguientes sesiones necesitará que tú estés un poco más encima y que poco a poco se le quite esa sensación de culpa (S. Acebedo, 2022).

Azkenik, aurretiaz aipatu den bezala elkarrizketatuek onartu egiten dute egoera batzuetan metodologia honen erabilera ez dela bideragarria, eta kasuaren arabera jokoaren dinamika eten behar dela. Hori gertatzerakoan, egoeraren arabera egokitzapen desberdinak planteatzen dituzte. Recio rol jokoen dinamika eteten duenean, programazioan prestatuta duena lantzen jarraitzen du, formatua aldatuz. Izan ere, jokoaren ondorioz klaseen etekina kaltetzen bada, klaseko lan normalera itzultzen da dinamika berreskuratzen den arte. Acebedok, bere partetik, batzuetan bere lan taldearen laguntzarekin bideratzen ditu dinamika eteten duten arazoak. Beste kasu batzuetan, hala ere, arazo horiek aprobetxatu eta rol jokoan sortzen ari den istorioaren bitartez konpontzen saiatzen da.

5. Eztabaida eta ondorioak

Hezkuntzan berrikuntzak egiten direnean sortzen den zalantza garrantzitsua da ea curriculumak eskatzen duena betetzeko erabilgarriak diren. Rol jokoan kasuan emaitzek adierazi digutenez curriculumak eta honen barruan dauden kompetentziak modu eraginkor batean landu ahal dira (Gómez Muñiz eta García Andrés, 2022). Horrela, irakasgaiekin lotura zuzenak dauzkaten kompetentziak, helburuak eta edukiak lantzeaz gain (Mate, 2017) zehar kompetentziak ere landuko dira, adibidez, Elkarbizitza kompetentzia eta Ekimena eta ekiteko espiriturako kompetentzia. Joko hauen bidez gaien aukeraketa ikasleekiko eta momentu horretako errealitatearekiko hurbiltasun gehiago izanik (Sanchez Montero, 2021), hezkuntza modu global batean ulertzeko aukera ematen dute, irakasgaien banaketa gaindituz. Areago, antzeko estrategia metodologikoekin gertatzen den bezala (Motos, 2015) rol jokoan erabileraren bidez, ikasleen autonomia, autokontzientzia eta nor bere burua adierazteko gaitasuna sustatzea ere posible da. Horrez gain, metodologia honek askatasuna ematen die irakasleei landu beharrekoa aukeratzeko, baina aldi berean modu hertsia batean kontrolatzeko ikasleek ikasi behar dutena ondo zehaztuz (Sanchez Montero, 2021). Gainera, elkarrizketetan zein autore batzuen lanetan, jokoaren elementu desberdinak banaka landu eta probatzeak irakasleei malgutasun gehiago emateaz gain, ikasleei ere probetxuzko interakzio desberdinak eskaintzen dizkie (Eines eta Mantovani, 1980).

Hezkuntzan gero eta garrantzi gehiago duen beste elementua ikasleen motibazioa da, eta ikerketa honek adierazi digu bi adituek uste dutela ikasleen motibazioa areagotu ahal dela irakaskuntzan rol jokoak erabiliz, hauen bidez ikasteaz gain dibertitzen direnez jolasten eta ikasten jarraitu nahi dutelako (Ayén, 2017). Emaitza hau bat dator jokoan oinarritutako beste proposamenek lortutako emaitzekin (Calle-Carracedo *et al.*, 2022; Gómez Muñiz eta García Andrés, 2022; Iglesias, 2022). Gainera, motibazioa handitzen duen beste elementu bat da materiala eta lanak ikasleentzat egokituta egotea eta hau rol-jokoan ezaugarrietako bat da, Iglesiasek (2022) adierazi duen moduan eta ikerketa honetan ikusi dugun moduan. Izan ere, materialen lanketa honek metodologiak duen arazoetako bat saihestea ahalbidetzen du, elkarrizketetan islatu den bezala, espresuki ikasgelarako sortutako materialen eskasia ikasleen sormena eta elkarlana lantzeko aukera bihurtzen bada.

Rol jokoek erakutsi diguten beste abantaila bat ikasleek egindako akatsekin erlazionatzen da. Rok jokoek beste pertsonaiak izateko aukera ematen dutenez, akatsen estigma edo

lotsa ez da hain handia, eta akatsa egitearen beldurra ekidin daiteke. Hau oso inportantea da Sanmartik (2010) esaten duen moduan eskolan, gehienetan, “akatsa” txartzat jo ohi delako eta ez ikasteko abiapuntutzat, eta bat dator dramatizazioa erabiltzen duten joko eta estrategia didaktikoen onurak azpimarratzen dituzten beste autore batzuek diotenarekin (Eines eta Mantovani, 1980). Horregatik, rol jokoen bidez egoera honi lehenengo aldaketak emateko baliagarria izan daiteke, akatsarekin lotutako lotsa desagerraraziz eta ikasketa prozesuan duen leku zentrala emanez.

Hala ere, aldaketa metodologiko hau ezartzeko arazoak ere aurkitu ditugu, hala nola, Gibbs eta Coffeyk (2004) aipatzen duten aurretiazko formakuntzaren beharra eta garrantzia. Kasu honetan, formakuntza arautua jasotzeko aukerarik ez dago eta hezkuntzan praktikara eraman duten profesionalak gutxi dira. Beraz, rol jokoetan adituak diren irakasleen esku gelditzen da, bai haien prestakuntza bai geletara eramatea; egoera honek eragiten duen irakasleen ziurtasun falta eta zalantzekin. Horregatik, gure ikerketan parte hartu duten irakasleek egiten duten moduan, beharrezkoa da irakasleen esperientziak eta lanak partekatzea, inplementatu eta ondo atera diren adibideak izateko eta, horrenbeste prestakuntza eskatzen duen proiektuak, behar diren egokitzapenekin, berrerabili ahal izateko.

Ondorioz, esan ahal dugu rol jokoen erabilera onuragarria, eraginkorra eta bideragarria izan daitekeela ikasleen hezkuntza prozesurako. Hain zuzen ere, rol jokoen erabilpenak ikasleen parte hartzea sustatzen du ikasleak ikaskuntza prozesuaren protagonista egiten. Hori lortzen da, rol jokoek aukera aparta ematen dutelako hezkuntza helburuak ikasleen beharrezanetara egokitzeke, baina curriculumaren ardatza galdu gabe. Beste aldetik, ez dugu ahaztu behar, gure elkarrizketatuek adierazi duten moduan, formakuntzaren garrantziaz gain, irakasleen arteko lan kolaboratiboaren garrantzia, rol joko hauek eskatzen duten lana dela eta.

Hala ere, ikerketa honetan muga inportantea parte hartzaileen lagina izan da, rol-jokoak erabiltzen diren eta haien lana argitaratzen duten irakasle gutxi baitago. Hasierako lagina hiru profesional baino ez dira izan, eta amaieran bi elkarrizketatzea lortu da. Honen eraginez, bigarren muga aurkitu ahal dugu, honen inguruan ere ikerketa eta argitalpen gutxi egin direlako. Horregatik, bi muga hauetatik abiatuta, planteatzen den ikerketa lerro berri bat, rol jokoak erabiliz inplementazioak geletara eramatea da, irakasleen praktikan eta ikasleen ikasketa prozesuan duten eragina ikertzeko. Honetaz gain, interesgarria litzateke baita ere ikerketa maila konkretuago batera bideratzea, hezkuntza maila eta irakasgai bakoitzean metodologiaren aplikazio zehatza nolakoa den arakatzeko. Azkenik,

aipatutako muga garrantzitsuena kontuan izanda, parte-hartzaileen lagina zabalduko duen beste ikerketa bat bideratzea ere lerro interesgarria da etorkizunera begira.

Finantziazioa

Ikerketa honek Euskal Herriko Unibertsitateko GIPyPAC (IT1442-22) ikerketa taldearen finantzazioa jaso du.

Bibliografía

- Aciego, R., García, L., & Betancort, M. (2012). The Benefits of Chess for the Intellectual and Social-Emotional Enrichment in Schoolchildren. *The Spanish Journal of Psychology*, 15(2), 551-559.
- Ayén, F. (2017). ¿ Qué es la gamificación y el ABJ?. *Iber: Didáctica de las ciencias sociales, geografía e historia*, 86, 7-15.
- Bohr, J. M. G. (2022). Jugar como vía de inmersión en contextos históricos: una propuesta de diseño didáctico basada en una narrativa interactiva gamificada. *Clío*, 48, 205-250.
- Bravo, C. M., & Guzmán, J. I. N. (2015). *Psicología evolutiva en educación infantil y primaria*. Ediciones Pirámide.
- Brell, M. (2006). Juegos de rol. *Educación social: Revista de intervención socioeducativa*, 33, 104-113.
- Calle-Carracedo, M., López-Torres, E., Miguel-Revilla, D., & Carril-Merino, M. T. (2022). Escape rooms en la formación inicial del profesorado de Ciencias Sociales: valoración y potencial educativo. *Educación XXI*, 25(2), 129-150.
- Eines, J., & Mantovani, A. (1980). *Teoría del juego dramático* (Vol. 8). Ministerio de Educación.
- Gibbs, G., & Coffey, M. (2004). The impact of training of university teachers on their teaching skills, their approach to teaching and the approach to learning of their students. *Active learning in higher education*, 5(1), 87-100.
- Gómez Muñoz, V. G., & García Andrés, J. G. (2022). ¿ Aprendizaje basado en juegos? "Catedral 1221" como ejemplo práctico. *Clío*, 48, 70-91.
- Hendricks, S. Q., & Winkler, W. K. (Eds.). (2014). *Gaming as culture: Essays on reality, identity and experience in fantasy games*. McFarland.
- Iglesias, A. (2022). La aplicación de los juegos de mesa en la enseñanza de la Historia. *Clío*, 48, 26-49.
- Maté, I. (2017). Juegos de rol: pautas para su uso en clase. *Íber: didáctica de las ciencias sociales, geografía e historia*, 86, 24-29

Motos, T. (d.g.). *Psicopedagogía de la dramatización*. 2024/02/08an berreskuratua
<https://www.postgradoteatroeducacion.com/wp-content/uploads/2017/11/Psicopedagog%C3%ADa-de-la-dramatizaci%C3%B3n.pdf> -tik

Sánchez Montero, M. (2021). *En clase sí se juega*. Ediciones Paidós.

Sanmartí, N. (2010). *10. gako ikasteko ebaluatzen*. UPV-EHU.

Ugalde, X. (2018). *La Sombra de Saros*. Autoedizioa

Eranskinak:

I. Parte-hartzaileen datuak:

Saray Acebedo

- Adina: 32.
- Generoa: Emakumezkoa.
- Zenbat urte daramatza hezkuntzan: 14 urte.
- Ikasketak: Gizarte Hezkuntza.
- Lanbidea: Gizarte Hezitzailea.
- Irakasten dituen irakasgaiak: Ez du irakasgairik irakasten. Ikasle taldearen beharren arabera egokitzen du proiektuan jorratzen dutena, arlo akademikoan zein sozialean zentratzen direlarik.
- Zein mailatan da irakasle: Lehen Hezkuntzako etapan dauden adina guztietako hurrekin egiten du lan, bereziki baztertze arriskuan dauden familietan dauden hurrekin.

Oscar Recio Coll

- Adina: 45.
- Generoa: Gizonezkoa.
- Zenbat urte daramatza hezkuntzan: Ez du zehaztu. Jolasak eta jokoak klasean erabiltzen 15 urte baino gehiago daramatza.
- Ikasketak: Magisteritza.
- Lanbidea: Lehen Hezkuntzako irakaslea. Ingeles eta Gorputz Hezkuntza irakaslea.
- Irakasten dituen irakasgaiak: Tutore eta Ingeles irakasle bezala egiten du lan.
- Zein mailatan da irakasle: Lehen Hezkuntzako maila guztietan egiten du lan. Aurretiaz, Derrigorrezko Bigarren Hezkuntzan lan egin du.