



**UNIVERSITAT
JAUME I**

**LA MEJORA DE LA COMUNICACIÓN ORAL EN MÁRketing Y
COMERCIO A TRAVÉS DE LOS JUEGOS DE ROL**

FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS Y ECONÓMICAS

TRABAJO FINAL DE MÁSTER

**MÁSTER DE FORMACIÓN EN PROFESOR/A DE EDUCACIÓN SECUNDARIA OBLIGATORIA
Y BACHILLERATO, FORMACIÓN PROFESIONAL Y ENSEÑANZA DE IDIOMAS**

ESPECIALIDAD: FORMACIÓN PROFESIONAL (RAMA ADMINISTRATIVA)

ALUMNO: EDUARDO SANZ MARTÍNEZ

TUTOR: FRANCISCO FERMÍN MALLÉN BROCH

CURSO: 2018/2019

RESUMEN

El presente trabajo de Fin de Máster versa acerca de los beneficios de la utilización de los juegos de rol en los centros de Formación Profesional Rama Administrativa, en concreto, en el campo de la mejora de la comunicación oral dentro del grado medio y superior de Comercio y Márketing.

El objetivo planteado es determinar si mediante la utilización de este tipo de metodología existe un avance dentro del campo de la comunicación oral y si los jóvenes se encuentran mucho menos temerosos a enfrentarse a situaciones de habla en público o de venta comercial al público. Para ello he tomado como ejemplo el IES Honori García (La Vall de Uxó) donde he realizado mis prácticas durante este curso académico.

Los resultados obtenidos indican que una vez utilizada este tipo de metodología en el aula el alumno se siente mucho más entretenido y con menos presión a la hora de expresarse oralmente cuando juega y se expresa a través de un juego de rol. Además todo ello fortalece a su seguridad a la hora del habla en público frente a sus compañeros y descubren conocimientos sobre el funcionamiento empresarial. Los alumnos presentaron una motivación superior al observar que podían aprender muchas cosas sin tener que limitarse a la escucha de las clases magistrales. Sin embargo, existen diversos aspectos en la utilización de la metodología que han de ser mejorados para una aplicación mucho más efectiva en sus posteriores usos.

En esta metodología se mostró al profesor como un simple guía y se centró en los alumnos la mayoría del proceso de enseñanza-aprendizaje.

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN, JUSTIFICACIÓN Y MOTIVACIÓN DEL TRABAJO.....	1
MARCO TEÓRICO.....	3
1.- LOS JUEGOS DE ROL.....	3
2.- INVESTIGACIÓN-ACCIÓN.....	6
CONTENIDO DEL TRABAJO.....	8
1.- PLANIFICACIÓN.....	8
1.1.- Contextualización del centro.....	8
1.2.- Contextualización socioeconómica.....	8
1.3.- Contextualización del grupo.....	9
1.4.- Identificación del problema.....	9
2.- PLAN DE ACCIÓN.....	14
2.1.- Objetivos.....	14
2.2.- Competencias básicas.....	14
2.3.- Cronograma.....	15
2.4.- Temporalización.....	16
3.- ACCIÓN Y OBSERVACIÓN: ACTIVIDADES.....	17
4.- REFLEXIÓN.....	24
PROPUESTA DE MEJORA.....	28
CONCLUSIONES.....	31
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	32

INTRODUCCIÓN, JUSTIFICACIÓN Y MOTIVACIÓN DEL TRABAJO

El Trabajo Final de Máster (TFM) que presento a continuación tiene como objetivo introducir una mejora en el aspecto de la comunicación oral que he observado detenidamente en las primeras tres semanas de prácticas externas. En estas semanas en el IES Honori García (Vall de Uxó) realicé observaciones a los diferentes ciclos que pude asistir, dentro del módulo de Comercio y Márketing. En concreto, ciclo superior 1, ciclo medio 1 y ciclo superior 2. Escogeremos solo los dos primeros citados anteriormente, debido a la ausencia en el segundo bloque de prácticas del ciclo superior 2, puesto que este grupo se encontraría realizando prácticas externas y no tendría contacto alguno con él.

Al tener contacto con este tipo de alumno de ciclo me percaté que aunque su comunicación oral era mejor que la de los alumnos de la ESO que veía en las guardias dejaba mucho que desear en algunos aspectos. Creando en ocasiones nervios en las exposiciones, trastabilleos en las palabras o momentos de silencio prolongado por no saber que decir. Creo que esto puede suponer un gran problema de cara a un futuro laboral competitivo donde otros alumnos, ya sea por rama universitaria o diferente, pueda, debido a su mejor comunicación oral conseguir de una mejor forma una ocupación laboral. Por todo ello, decidí probar la utilización de los juegos de rol en el aula como una metodología que fomenta la pérdida de vergüenza, comunicación oral en grupo y un diálogo en equipo. Considerando todo esto herramientas útiles en el futuro.

Esta decisión fue tomada debido a mi anterior experiencia como jugador de juegos de rol en diferentes etapas de mi vida. Además del estudio y búsqueda de diferentes autores sobre el tema. Ejemplo de ello es que el potencial de los juegos de rol (e incluso de los videojuegos basados en sus mecánicas) en diferentes contextos educativos también ha sido contrastado, obteniéndose unos resultados muy positivos a un nivel que va más allá de lo académico (Hainey et al., 2013). Con todo, la falta de guías solventes sobre las posibilidades de los juegos de rol para adolescentes provoca que sea difícil que los educadores sepan cómo utilizarlos en su día a día, complicando que alcancen un conocimiento profundo sobre el tema basándose en una perspectiva científica (García et al., 2011).

Teniendo esto presente, esta mejora pretende por una parte dar a conocer los juegos de rol como un recurso eficiente en la enseñanza al que los profesores puedan llegar a sacar utilidad práctica en la realización de sus clases, buscando siempre la mejora de la práctica docente. Todo ello, desde un punto de vista centrado en nociones básicas sobre ellos y su estrategia para utilizarlos de forma correcta. Ofreciendo además diferentes estudios científicos que nos muestran las posibilidades que este tipo de juegos tienen en la educación, como sus limitaciones.

Para una mayor facilidad de aproximación al tema de los juegos de rol se ha decidido abordar todo desde el punto de vista más didáctico posible buscando definir con claridad qué son los juegos de rol, exponiendo posteriormente su potencial a través de la revisión de estudios científicos relacionados con la temática propuesta. Con esto se pretende crear una base que sirva al interesado en utilizar los juegos de rol como una forma de innovar y renovar su forma de educar, trabajando de una forma rigurosa que aporte un valor añadido a su labor, ya sea en las aulas o en otros contextos educativos.

MARCO TEÓRICO

1.- Los Juegos de Rol

A pesar de la limitada cantidad de investigaciones científicas existentes que estudian a los juegos de rol y su influencia en los alumnos, los datos que se han conseguido recolectar nos muestran unos resultados positivos y prometedores en su utilización en diferentes contextos educativos. Ratificando de esta forma que los juegos de rol no resultan peligrosos para el alumnado. Aún así, los juegos de rol no tienen una relevancia significativa como estrategia educativa (Grande de Prado y Abella García, 2010). En esta investigación se revisó las diferentes aportaciones de la comunidad científica, proporcionando de esta forma una visión global al lector.

Cuando jugamos a un juego de rol, una persona (director de juego: docente) cuenta una historia, que es interpretada por los jugadores (alumnos). Esta historia deberá ser interpretada con los diferentes roles proporcionados anteriormente con una información básica. Una vez llegado a este punto, se contará la historia a los participantes, deberán formar parte de ella, transformándola. Cada jugador representará un personaje de la historia, al que se le ha dotado de una serie de características definidas cuantitativa (atributos, habilidades, etc.) o cualitativamente (rasgos, aspectos, etc.). Estas características durante el transcurso del juego son puestas a prueba mediante un sistema que proporciona aleatoriedad, como es el lanzar dados, creando de esta forma un ambiente de diversión mayor y suspense en las tiradas. La principal diferencia entre jugar a rol y jugar a juegos de roles es la introducción de reglas que los jugadores deberán tener en cuenta a la hora de decidir cómo actuar, como dichos sistemas cuantificables (Ferreira Randi y Faustino de Carvalho, 2013).

El juego de rol nos presenta una realidad alternativa 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 el director de juego (o máster), esta persona será el encargado de arbitrar como de narrar la acción y los contextos de la partida, bien de una forma improvisada o mediante un guión preestablecido. Es pues, la figura conductora. Añadiendo tensión dramática a la historia generada por el contacto de los personajes interpretados por los jugadores. El director de juego nunca deberá obligar a los jugadores a seguir una trama cerrada, dando siempre una libertad moderada a los personajes. La libertad de decisión, que aleja a la historia de un guión premeditado tiene una importancia enorme, sobretodo cuando se juega con jóvenes o niños (Guerrero Recalde et al., 2012).

Se busca siempre que los participantes desarrollen habilidades sociales al relacionarse, aprendiendo a escucharse, resolver conflictos juntos, alcanzando acuerdos, cooperando, y

comprendiendo la importancia de la responsabilidad a través de la realización de tareas. Los juegos de rol abordan 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 et al., 2012). 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).

Se han llevado a cabo investigaciones con juegos de rol que han logrado derribar problemas tan complicados en ambientes escolares como el racismo, la xenofobia o el clasismo. Permiten por lo tanto abordar temáticas sensibles en nuestra sociedad como la discriminación por razones de género, condición sexual, etnia o religión, que se hace posible a través de nuevas dinámicas que usualmente no están presentes en el aula ni en otros contextos educativos, por lo que parece necesario plantearse seriamente su utilización con fines formativos (Souto-Manning, 2011).

Se ha comprobado también que es posible tratar problemas surgidos en aulas con una diversidad considerable, diseñando espacios en los que todo alumno pueda intervenir y compartir, creando de esta forma un contexto en el que lo diferente se vea como un valor añadido al grupo que lo enriquezca (Squire y Jenkins, 2003). Además, los juegos de rol promueven una serie de factores a consecuencia de su estructura y desarrollo, entre los que destacan (Guerrero Recalde et al., 2012):

- .- Promoción de la lectura en un ambiente agradable, debido a su carácter lúdico, será también de gran ayuda para superar problemas que deriven de la falta de comprensión lectora.
- .- Aumento del rango de vocabulario de los participantes, al ser juegos narrativos se genera una mayor riqueza léxica.
- .- Estímulo de la imaginación y la creatividad, al ser necesario plantearse en la mente hechos que ocurren en una realidad ficticia.
- .- Fortalecimiento de los vínculos afectivos y de amistad entre los jugadores por tratarse de un juego, y especialmente dado su carácter cooperativo.
- .- Mejora del razonamiento y la lógica del jugador, debido al esfuerzo requerido para sobreponerse a las diferentes situaciones planteadas.

Considerando revisada la definición del juego de rol y justificado su potencial para ser llevado a contextos educativos, se procede a continuación a fundamentar también los criterios de diseño e implementación de juegos y actividades de rol para alumnos, que se han sintetizado a partir de las propuestas de varios autores por no existir un criterio único.

Se proponen las siguientes:

Fase previa: profundizar en las reglas y sus características, como las necesidades de cualquier partida de rol. Observar el tiempo que se va a utilizar, abordar los conocimientos previos de los jugadores y explicar los materiales necesarios.

En juego: revisar todos aquellos fallos que se hayan producido enfocados una mejora para crear una experiencia más efectiva y asegurarse de resolver las problemáticas que pueden surgir como ocurriría en cualquier juego.

Fase final: puesta en común de los resultados del juego, reflexión de los jugadores acerca de la partida y valoración personal.

Existen una serie de aspectos que a nivel de diseño didáctico resulta interesante resaltar como parte de la práctica docente (Hotaman, 2010). A la hora de concretar el diseño del juego de rol como actividad para un aula, se destacan como un buen punto de partida para 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:** elaborar experiencias y contextos de aprendizaje que permitan a los alumnos 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 alumnos 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 alumno 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.

.- Supervisar el desarrollo de los estudiantes: el docente deberá ser consciente del nivel de comprensión y aprendizaje del alumnado, sin esperar que todos muestren el mismo nivel en todas las actividades, y evaluando el proceso de evolución del alumno desde una perspectiva global.

.- Asegurar el autocontrol de los estudiantes: todo alumno necesita tres fuentes para poder mantener el control. Así, es importante que sienta emociones positivas hacia sí mismo y hacia los demás, comprendiendo la diferencia entre lo que está bien y lo que está mal, y asumiendo diferentes formas de resolver los problemas que se plantean.

2.- Investigación-acción

La investigación-acción se puede definir desde numerosos puntos de vista. Sin embargo, el punto de vista con el que me siento más identificado por su claridad es el de Latorre (2003), extraído de su libro *La investigación-acción. Conocer y cambiar la práctica educativa*:

La investigación-acción es vista como una indagación práctica realizada por el profesorado, de forma colaborativa, con la finalidad de mejorar la práctica educativa a través de los ciclos de acción y reflexión.

El origen del término investigación-acción se atribuye a Lewis (1946). Este autor contempla la investigación-acción cuando existen tres características fundamentales. Debe ser participativa, democrática y debe contribuir al cambio social e individual.

La metodología utilizada en este proyecto se ha considerado que cumple todas las características proclamadas anteriormente, con el fin de cambiar la realidad del alumnado. Dentro de la investigación-acción encontramos diversas líneas de pensamiento, en concreto este TFM se ha centrado en la línea de investigación de la escuela inglesa, en la modalidad de investigación-acción crítica y emancipadora (Latorre, 2003). Esta modalidad se enfoca en la autonomía del profesor y relaciona la acción llevada a cabo con un intento de cambiar la forma de trabajo tradicional.

La investigación-acción ha utilizado como forma de trabajo lo que hoy se conoce como la espiral de Kemmis (1983). Esta espiral forma un círculo sin final que una vez finalizado vuelve a empezar. Consta de cuatro fases: planificación, acción, observación y reflexión.

En la planificación se identifica el problema, se realiza un estudio o diagnóstico del mismo y se lanza una hipótesis sobre como mejorar la problemática observada.

En la acción se utiliza el plan de acción propuesto, donde se encuentra bien detallados la temporalización, personas, cronograma y objetivos a conseguir.

En la observación se obtienen las evidencias y se visualiza el impacto de lo realizado, además de la evaluación pertinente.

En la reflexión, se saca a concluir la utilidad de la acción utilizada como las soluciones a los posibles problemas surgidos durante la misma. Para de esta forma volver a empezar para ir perfilando cada vez mejor la acción.

Las fases de investigación-acción de este proyecto son:

FASES DE LA INVESTIGACIÓN-ACCIÓN	PROPUESTAS DE INVESTIGACIÓN-ACCIÓN
Identificación del problema	Falta de buena comunicación oral
Diagnóstico del problema	Observación de exposiciones, pregunta a profesores y tutor
Hipótesis de la acción	Elaborar una nueva metodología para mejorar la comunicación oral
Acción	Implementación de la nueva metodología
Observación	Recogida de información del alumnado
Reflexión	Análisis de la información recogida

CONTENIDO DEL TRABAJO

1.- PLANIFICACIÓN

1.1 .- Contextualización del centro

El plan de acción de este TFM se llevo a cabo dentro del IES Honori García de La Vall de Uxó (Castellón). Este instituto se ubica en una población de 35.000 habitantes dentro de la comarca de la Plana Baja. Actualmente esta localidad cuenta con tres institutos de educación secundaria, ofreciendo todos ellos diferentes modalidades de ciclos. El IES Honori García fue el segundo instituto de la localidad en construirse, acogiendo la antigua modalidad de COU. El centro acoge a un conjunto de 500 alumnos y 70 profesores. Se sitúa dentro del núcleo de la ciudad y los 4 colegios que aportan alumnos al centro son de perfiles muy variados, creando un centro compuesto en su mayor parte por alumnos de familias de clase media-baja, familias inmigrantes o de etnia gitana. Casi en su totalidad el conjunto del alumnado reside en Vall de Uxó, aunque existen alumnos procedentes, sobretodo en los ciclos, de localidades cercanas (Alfondegulla, Villavieja, Moncofar, etc.).

Es común en el centro la utilización tanto de la lengua castellana, como la lengua valenciana en el aprendizaje del alumnado, como viene siendo común en el territorio. En la actualidad el centro goza de unas instalaciones impecables, que hace pocos años no se tenían debido a el traspaso del centro durante un largo periodo de tiempo a un conjunto de aulas prefabricadas. Debido esto al mal estado del antiguo edificio, que a su vez provocó una disminución de matrículas por la negativa de muchos padres de inscribir a sus hijos en un “ instituto de cartón “.

1.2 .- Contextualización socioeconómica

El contexto socioeconómico de la localidad se encuentra en una situación de castigo severo por la crisis, existiendo muchos padres de alumnos desempleados o trabajando en empresas situadas en otras localidades debido a la escasez de puestos de trabajo que ofrece la localidad. Esto ha ocasionado, sobretodo en ciclos, a tener que adaptar diferentes actividades del centro hacia una perspectiva mucho más económica para el alumnado. La mayoría de los alumnos existentes en el ciclo de Comercio y Márketing han podido presenciar en su ámbito familiar la pérdida de empleo como consecuencia de la crisis debido al estatus social del que provienen este conjunto de alumnado. Algunos de ellos como forma de ayuda a las familia realizan trabajos los fines de semana.

1.3 .- Contextualización del grupo

La investigación-acción realizada se aplicó dentro del grupo de alumnos de ciclo medio 1 y ciclo superior 1. La asignatura en que se utilizó esta metodología fue en Políticas de Márketing, teniendo cada grupo un total de 5 horas semanales.

La clase de ciclo medio 1 se componía de 30 alumnos, aunque solo asistían 26. 5 chicas y 21 chicos. La clase de ciclo superior 1 estaba compuesta por 12 alumnos, 4 chicas y 8 chicos. Todos asistían con regularidad. Del total de todas las clases existía solamente un alumno de nacionalidad rumana en el grupo de ciclo medio 1, y 8 alumnos procedían de otras localidades. En lo que pude observar durante el curso, y con la ayuda de mi tutor, un total de 10/13 alumnos del grupo de ciclo medio 1 no iba a superar la asignatura, en cambio en el grupo de ciclo superior 1 todos estaba bastante claro que iban a superar la asignatura.

1.4 .- Identificación del problema

Durante el transcurso de la primera jornada de prácticum identifiqué el problema a partir del cual decidí realizar diversas actividades para los alumnos, esto se debió a la posibilidad de observación brindada por mi tutor.

En este periodo los alumnos debían realizar un conjunto de exposiciones relativas a empresas propuestas por ellos mismos, en las que debían abordar diversos puntos. Una vez llegado el momento previo a la exposición muchos de los alumnos presentaban notables nervios en el habla, desviación de la mirada de sus compañeros o bajada del tono de voz. Todo ello consecuencia de los nervios a la comunicación oral en público. Ciertamente es, que muchos de ellos al poco tiempo de iniciar la presentación conseguían reponerse y acabar de una forma más natural la exposición, pero sin duda alguna a todos les imponía el hablar en público.

Como consecuencia de esto, decidí centrar mi TFM en la implementación de una mejora educativa basada en la metodología de la investigación-acción para poder solventar este problema, o como mínimo disminuirlo. Una vez hablado con mi tutor acerca de que iban a estar haciendo los alumnos en la segunda fase de prácticum, se me comunicó que ambos grupos estarían haciendo un proyecto de forma transversal entre varias asignaturas, por lo tanto un pequeño espacio de tiempo se dedicaría a poder llevar a cabo mi metodología dentro del horario de la asignatura.

Recabada toda la información necesaria opté por realizara una encuesta previa a los alumnos para observar su punto de partida acerca de la comunicación oral. Según Barrado, Gallego y Valero-García (1999), la realización de encuestas al alumnado ofrece una información beneficiosa y útil a la hora de mejorar la docencia. Al ser los alumnos la base central de la educación es de suma importancia conocer la opinión de los mimos. Estas encuestas se entregaron en copias de papel. Siguiendo las pautas de Barrado, Gallego y Valero-García (1999) se agruparon las preguntas por tipos, para de esta forma realizar un análisis rápido de los resultados obtenidos. Las preguntas fueron las siguientes:

CONTENIDOS	RITMO DE LAS EXPLICACIONES	DIVERSIÓN	AMBIENTE EN CLASE	METODOLOGÍA	SATISFACCIÓN GENERAL
¿Los contenidos de la asignatura son demasiado difíciles?	¿Hay demasiados deberes en esta asignatura?	¿Las clases son entretenidas?	¿El ambiente de trabajo es adecuado?	¿Te gustan las actividades participativas?	¿Te gusta la asignatura?
¿La asignatura te aporta nuevos conocimientos ?	¿Se imparte mucho contenido en poco tiempo?	¿Crees que haría falta actividades más divertidas en el aula?	¿Sientes presión por tus compañeros en las exposiciones?	¿Te cuesta hablar en público?	¿Sientes que has aprendido algo en esta asignatura?
¿Los contenidos de la asignatura son interesantes?	¿Los plazos de los trabajos a entregar son demasiado cortos?	¿Te divierte jugar a juegos en tu tiempo libre?	¿Te sientes parte de un grupo dentro del aula?	¿Conoces los juegos de rol?	¿Crees que vas a aprobar esta asignatura?

Una vez realizada la primera encuesta se pudieron observar diferentes conclusiones:

El análisis del ciclo medio 1 como del ciclo superior 2 nos mostraba que los alumnos estaban muy satisfechos con todo lo relativo a los contenidos de la asignatura. Aunque un pequeño grupo de alumnos consideraba que alguna parte de la materia era algo complicada a la hora de su comprensión en el primer grupo, además en este grupo otro se dudaba de que fuera de que fuera interesante la asignatura en una muy pequeña proporción.

CONTENIDOS	RESPUESTAS
¿Los contenidos de la asignatura son demasiado difíciles?	Si: Ciclo Medio 1: 8 Ciclo Superior 1: 0
	No: Ciclo Medio 1: 15 Ciclo Superior 1: 10
	A veces: Ciclo Medio 1: 3 3 Ciclo Superior 1: 2
¿La asignatura te aporta nuevos conocimientos?	Si: Ciclo Medio 1: 17 Ciclo Superior 1: 11
	No: Ciclo Medio 1: 3 Ciclo Superior 1: 0
	A veces - Ciclo Medio 1: 6 Ciclo Superior 1: 1
¿Los contenidos de la asignatura son interesantes?	Si - Ciclo Medio 1: 12 Ciclo Superior 1: 9
	No - Ciclo Medio 1: 3 Ciclo Superior 1: 1
	A veces - Ciclo Medio 1: 6 Ciclo Superior 1: 2

Del conjunto del alumnado se podía observar que el volumen de deberes que había que realizar era totalmente adecuado. En cuanto a la cantidad de materia impartida en relación al tiempo observamos que en el ciclo medio 1 si que había un poco más de complicación, puesto que un pequeño porcentaje de los alumnos consideraba que la materia que se imparte está algo comprimida en el tiempo, esto no ocurre sin embargo en el ciclo superior 1. Los trabajos a realizar ambos grupos consideraban sin excepción que el tiempo era totalmente adecuado.

RITMO DE LAS EXPLICACIONES	RESPUESTAS
¿Hay demasiados deberes en esta asignatura?	Si: Ciclo Medio 1: 6 Ciclo Superior 1: 2
	No: Ciclo Medio 1: 16 Ciclo Superior 1: 9
	A veces: Ciclo Medio 1: 4 3 Ciclo Superior 1: 1
¿Se imparte mucho contenido en poco tiempo?	Si: Ciclo Medio 1: 13 Ciclo Superior 1: 7
	No: Ciclo Medio 1: 2 Ciclo Superior 1: 2
	A veces - Ciclo Medio 1: 11 Ciclo Superior 1: 3
¿Los plazos de los trabajos a entregar son demasiado cortos?	Si - Ciclo Medio 1: 12 Ciclo Superior 1: 9
	No - Ciclo Medio 1: 3 Ciclo Superior 1: 1
	A veces - Ciclo Medio 1: 6 Ciclo Superior 1: 2

La diversión en el aula se pudo observar que en ambos grupos se consideraba una clase más o menos entretenida. Por lo tanto, a veces demandan una mayor cantidad de actividades más divertidas que les desenfocan de las explicaciones. En cuanto a la diversión relativa a juegos ambos grupos también coinciden en que dedican alguna parte de su tiempo libre a los juegos.

DIVERSIÓN	RESPUESTAS
¿Las clases son entretenidas?	Si: Ciclo Medio 1: 13 Ciclo Superior 1: 9
	No: Ciclo Medio 1: 8 Ciclo Superior 1: 0
	A veces: Ciclo Medio 1: 5 3 Ciclo Superior 1: 3
¿Crees que haría falta actividades más divertidas en el aula?	Si: Ciclo Medio 1: 15 Ciclo Superior 1: 6
	No: Ciclo Medio 1: 6 Ciclo Superior 1: 3
	A veces - Ciclo Medio 1: 5 Ciclo Superior 1: 3
¿Te divierte jugar a juegos en tu tiempo libre?	Si - Ciclo Medio 1: 19 Ciclo Superior 1: 8
	No - Ciclo Medio 1: 2 Ciclo Superior 1: 3
	A veces - Ciclo Medio 1: 5 Ciclo Superior 1: 1

El ambiente de trabajo en el aula es considerado el adecuado en ambos grupos. En el ciclo medio 1, observamos un mayor temor a la exposición en público que en el ciclo superior 1 que parece importarles menos y los dos grupos se sienten parte de un conjunto cohesionado dentro del aula.

AMBIENTE EN CLASE	RESPUESTAS
¿El ambiente de trabajo es adecuado?	Si: Ciclo Medio 1: 23 Ciclo Superior 1: 11
	No: Ciclo Medio 1: 0 Ciclo Superior 1: 0
	A veces: Ciclo Medio 1: 3 3 Ciclo Superior 1: 1
¿Sientes presión por tus compañeros en las exposiciones?	Si: Ciclo Medio 1: 22 Ciclo Superior 1: 5
	No: Ciclo Medio 1: 1 Ciclo Superior 1: 3
	A veces - Ciclo Medio 1: 3 Ciclo Superior 1: 4
¿Te sientes parte de un grupo dentro del aula?	Si - Ciclo Medio 1: 19 Ciclo Superior 1: 10
	No - Ciclo Medio 1: 3 Ciclo Superior 1: 0
	A veces - Ciclo Medio 1: 4 Ciclo Superior 1: 2

La metodología utilizada en el desarrollo de la asignatura nos muestra que ambos grupos prefieren un trabajo en grupo y participativo. El habla en público se presenta mucho más imponente en el ciclo medio 1 que en el ciclo superior 1 y el conocimiento de los juegos de rol en ambos grupos es prácticamente nulo.

METODOLOGÍA	RESPUESTAS
¿Te gustan las actividades participativas?	Si: Ciclo Medio 1: 18 Ciclo Superior 1: 8
	No: Ciclo Medio 1: 5 Ciclo Superior 1: 1
	A veces: Ciclo Medio 1: 3 Ciclo Superior 1: 3
¿Te cuesta hablar en público?	Si: Ciclo Medio 1: 12 Ciclo Superior 1: 6
	No: Ciclo Medio 1: 5 Ciclo Superior 1: 5
	A veces - Ciclo Medio 1: 9 Ciclo Superior 1: 1
¿Conoces los juegos de rol?	Si - Ciclo Medio 1: 4 Ciclo Superior 1: 1
	No - Ciclo Medio 1: 22 Ciclo Superior 1: 11
	A veces - Ciclo Medio 1: 0 Ciclo Superior 1: 0

La satisfacción general observada nos muestra que el gusto general por la asignatura es considerable en el alumnado y que de todo lo explicado a lo largo del curso algo ha sido aprendido en ambos grupos. Aunque en el ciclo medio 1 hay muchas más dudas acerca de si van a superar la asignatura que en el ciclo superior 1 donde todos creen que van a superarla.

SATISFACCIÓN GENERAL	RESPUESTAS
¿Te gusta la asignatura?	Si: Ciclo Medio 1: 14 Ciclo Superior 1: 11
	No: Ciclo Medio 1: 7 Ciclo Superior 1: 0
	A veces: Ciclo Medio 1: 5 3 Ciclo Superior 1: 1
¿Sientes que has aprendido algo en esta asignatura?	Si: Ciclo Medio 1: 24 Ciclo Superior 1: 11
	No: Ciclo Medio 1: 0 Ciclo Superior 1: 0
	A veces - Ciclo Medio 1: 2 Ciclo Superior 1: 1
¿Crees que vas a aprobar esta asignatura?	Si - Ciclo Medio 1: 14 Ciclo Superior 1: 12
	No - Ciclo Medio 1: 9 Ciclo Superior 1: 0
	A veces - Ciclo Medio 1: 3 Ciclo Superior 1: 0

Finalmente, y una vez analizado todos los datos relativos a las encuestas, como las correspondientes preguntas al tutor acerca de utilizar esta metodología, se ha observado que dentro de la asignatura una parte del alumnado no le importaría llevar a cabo nuevas actividades para romper el ritmo usual de clase, prefiriendo trabajar en grupo e intentando mejorar ese miedo a la exposición que algunos de ellos tienen. Por ello, la investigación-acción que se va a desarrollar se encuentra centrada en actividades relativas a el trabajo en equipo y la pérdida de miedo escénico mediante una mejora de la comunicación oral del alumnado.

2.- PLAN DE ACCIÓN

El plan de acción utilizado está basado en la investigación-acción. Adoptando como base su principio central: se aprende haciendo. Todo ello para la consecución de unos objetivos marcados con anterioridad y unas competencias básicas a desarrollar en el alumnado. La forma de trabajo debido a la metodología utilizada ha sido en grupos de personas de no más de 6 miembros, centrándose en repartir el protagonismo de las sesiones en cada uno de los alumnos y el grupo en conjunto. Además se pidió a todos los alumnos que proporcionaran un ambiente de cooperación y diversión entre ellos. Finalmente se pidió que los alumnos compartieran con sus compañeros las reflexiones acerca de la metodología utilizada y concluir con otra encuesta final una vez realizada la reflexión tras experimentar la metodología.

2.1.- Objetivos

- Mejorar la aversión a el habla en público del alumnado de Comercio y Márketing.
- Adaptar un juego de rol al ambiente del Márketing y Comercio.
- Implementar y llevar a la práctica la metodología.
- Reflexionar sobre los resultados obtenidos a través de la evaluación final, como en la observación durante la realización de la metodología en el aula.
- Establecer nuevas propuestas de mejora para los próximos usos de la metodología en el aula.

2.2.- Competencias básicas

En este proyecto de TFM se pretende trabajar a través de la utilización de la metodología expuesta una serie de competencias básicas en el alumnado.

En la metodología realizada la cooperación en el aula es una parte fundamental, puesto que sin participación e involucración del alumnado es imposible llevarla a cabo. Siendo necesario el manejo de habilidades sociales y de resolución de conflictos mediante la puesta en común en el grupo. Todo ello ha contribuido a desarrollar la competencia social, debido a que el carácter social de los juegos de rol es innegable e imprescindible en su desarrollo.

Otra competencia importante expuesta fue la competencia de la autonomía e iniciativa personal, ya que los alumnos tuvieron que interpretar los diferentes roles que se les asignaron para la partida de rol, organizarse el tiempo cada uno de ellos, valorar la actuación de los compañeros y tratar de aportar las mejores ideas durante el desarrollo del juego.

La competencia comunicativa y lingüística fue la más importante debido a que el contacto oral con los compañeros, como una buena expresión a través de la realización del juego de rol es esencial para disfrutar de una experiencia agradable y plena. Siendo además de suma importancia adaptar este lenguaje oral a la ambientación planteada dentro del universo ficticio del juego de rol.

Finalmente, la competencia de aprender a aprender también tuvo su parte de importancia debido a que los alumnos tuvieron la necesidad de organizarse, plantear posibles soluciones, sintetizar información e integrar todo esto dentro de el juego de rol.

2.3.- Cronograma

En el cronograma observamos de una forma más esquemática las diferentes sesiones y actividades realizadas en cada una de ellas.

SESIONES	ACTIVIDAD	DURACIÓN	ESPACIO	CONTENIDO
1	Creación y reglas	50 minutos	Aula ordinaria	Explicación de reglas y creación de la ficha de personaje de cada jugador del grupo
2	Inicio partida rol	50 minutos	Aula ordinaria	Exposición de la ambientación de la partida e introducción a la interpretación de los jugadores
3	Sesión con problemáticas	50 minutos	Aula ordinaria	Resolución de conflictos dentro de la ambientación de la partida a través de la interpretación de los personajes ficticios
4	Sesión de invención	50 minutos	Aula ordinaria	Puesta en común de las diferentes ideas del grupo de juego para llegar a el producto final y dar últimos retoques
5	Exposición del invento	10 minutos por grupo	Aula de informática	Exposición al resto de los compañeros de la idea de producto llevada a cabo a través del juego de rol

2.4.- Temporalización

En la siguiente tabla podemos observar los diferentes días de la semana en que impartía la metodología empleada a los grupos de juego. Cabe decir que los grupos de juego se partían en varios grupos para cada clase. En concreto tres grupos de ciclo medio (CM1,CM2 y CM3) y dos grupos de ciclo superior (CS1 y CS2).

HORARIO	LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES
8:10 – 9:05	CM1			CS1	
9:10 – 10:00	CM2		CM1	CS2	
10:00 – 10:55			CM2		
11:00 – 11:25	P	A	T	I	O
11:30 – 12:25		CM3			CM1
12:30 – 13:15	CS1	CS1			CM2
13:20 – 14:15	CS2	CS2			CM3

3.- ACCIÓN Y OBSERVACIÓN: ACTIVIDADES

En este apartado se ponen en práctica las actividades planteadas y se observa todo el proceso para obtener las posibles evidencias del plan de acción que se ha ejecutado y de que lo llevado a cabo ha tenido algún impacto en el alumnado.

A continuación, dividido por las diferentes sesiones anteriormente expuestas, se explica las diferentes actividades llevadas a cabo por los alumnos y su puesta en práctica. En estas sesiones se introduce de una forma sencilla a los alumnos dentro del mundo de los juegos de rol y sus peculiaridades, funcionamiento y forma de juego. Durante todas las sesiones de juego se buscó la participación en mayor o menor medida de todos los integrantes de cada grupo un lapso de tiempo similar, como que se siguieran unas directrices de conducta marcadas por el respeto y el buen hacer. Además de pasar por los diferentes puntos de la historia anteriormente inventada por mi mismo de una forma u otra.

Sesión 1

Descripción de la sesión

En esta primera sesión a todos los grupos se les presentó en que consistía un juego de rol, las mecánicas básicas que se iban a utilizar a lo largo de las partidas y una sencilla creación de personaje ficticio que iban a llevar a cabo.

El sistema que se llevaría a cabo a lo largo de las partidas tendría una vertiente claramente narrativa, aunque en algunos momentos las acciones que pudieran resultar azarosas se realizarían mediante un tirada de dados. Consistiendo la mecánica en una tirada de tres dados de seis caras para superar una dificultad del 1 al 12 establecida previamente por el director de juego. Para superar esta dificultad se sumaría el dado salido de la tirada al atributo correspondiente pedido por el director de juego.

Ejemplo: Juan quiere realizar con prisas a última hora una maqueta para una presentación que tiene la hora siguiente. El director de juego establece una dificultad de 10 para esta tarea, en la que se habrá que utilizar el atributo de destreza (debido a que es una construcción de una maqueta). Juan tiene una destreza de 3. Juan tira los tres dados de seis caras y obtiene unos resultados de 3,5 y 6. Sumamos 5 (resultado medio) + 3 (destreza) = 8. Juan no lograría realizar la maqueta en el poco tiempo que ha tenido, puesto que no ha superado la dificultad establecida.

La primera actividad fue la creación de su personaje, para ello los jugadores (alumnos) se repartieron 12 puntos entre 4 atributos expuestos dentro de la hoja de personaje. Estos atributos fueron: fuerza, destreza, inteligencia y carisma. Como mínimo debían asignar 1 punto a cada atributo y como máximo 5. En caso de que un atributo tuviera un valor de 1 o 2 puntos se escogería en la tirada de los tres dados de seis caras el dado menor si se usara ese atributo para la tirada, mientras que si el atributo tuviera un valor de 4 o 5 se escogería el resultado mayor de los tres dados de seis caras si se usara este atributo.

Además deberían poner nombre a su personaje correspondiente y darle un pequeño trasfondo (edad, sexo, procedencia, apariencia física, forma de ser y breve historia conocida). Todos ellos deberían coincidir en su historia en que han sido contratados por la empresa ficticia NewTech S.A. como miembros de un nuevo equipo de innovación. Una vez realizado esto deberían presentar en voz alta explicando al resto de su grupo de juego quien era su personaje, interpretando la forma de ser del mismo.

Observación

La observación se realizó mediante una observación visual de todo el procedimiento de creación de los personajes en la sesión, centrándome en quién había tenido una mayor y menor disposición a a la hora de interactuar con los compañeros. Noté que la mayoría de los grupos en esta primera sesión aceptaron con interés la nueva metodología empleada, sobretodo cuando pronunciaba la palabra juego.

Cierto es, que el grupo de ciclo medio 1 a la hora de interpretar su personaje ponían más pegos que los otros grupos, pero conforme sus compañeros con menos miedo público iban presentando sus personajes se iban soltando de forma más rápida. La mayoría de los alumnos se ofrecieron participativos con la actividad, no siendo necesario insistir en la participación. Por otra parte, se recalco varias veces a lo largo de la creación de personajes que no se trataba de ninguna competición y que a lo largo de las diferentes sesiones posteriores deberían actuar como un equipo conjunto para lograr sus metas.

A continuación, apporto una muestra de la hoja de personaje que debían rellenar. Se busco su simplicidad y rapidez para no hacer la creación tediosa o de suma complejidad.

NOMBRE DEL PERSONAJE:

NOMBRE DEL JUGADOR:

EDAD:

SEXO:

FUERZA:

DESTREZA:

INTELIGENCIA:

CARISMA:

BREVE HISTORIA Y DESCRIPCIÓN:

INVENTARIO:

Sesión 2

Descripción de la sesión

En la segunda sesión, una vez creados ya los personajes, entendidas las mecánicas y separados los correspondientes grupos de juegos, iniciamos los primeros pasos en la aventura. Para realizar de una forma más sencilla el seguimiento de los diferentes grupos en sus correspondientes aventuras se dividirá a lo largo de las sesiones, centradas en contar la historia conjunta, en los puntos importantes sobre los que los jugadores adoptarán las decisiones pertinentes, junto con una la introducción de cada sesión. En la primera sesión todos los grupos iniciaron su aventura una vez leída la correspondiente narración introductoria: Actualmente os encontráis dentro de una sala de reuniones con una mesa, una pantalla de televisión, un portátil y diversas sillas de oficina dentro de la sede NewTech S.A., esta empresa os ha contratado para desarrollar un nuevo producto a vuestra elección.

El único requisito que os han establecido es que no debe superar un coste de fabricación de 500€ y debe ser beneficioso para el medio ambiente. Tenéis 4 días para presentar un pequeño esbozo de vuestra idea, contando hoy como el primero. Situándolos en una época presente y actual.

Seguido a este punto, los jugadores deberán ir debatiendo en grupo que ideas van a escoger. Siempre interpretando. Además pueden explorar parte de las instalaciones de NewTech S.A. y hablar con diferentes miembros de la empresa. En concreto NewTech S.A se compone de: Oficina del director, Recepción, Departamento Comercial, Departamento de Finanzas, Departamento de Recursos Humanos, Departamento de Diseño y Departamento Administrativo.

Al entrar en cada uno de estos departamentos se les exponía aquello que componía el departamento como una descripción física de los diferentes miembros que los componía.

Observación

La observación se realizó mediante una observación visual de todo el procedimiento de los primeros pasos en la interpretación de sus personajes y el trabajo en equipo, como una pequeña charla posterior. La mayoría de los grupos para aprovechar mejor el tiempo decidieron partirse entre ellos para visitar más rápido todas las instalaciones de la empresa ficticia. En concreto los grupo de ciclo superior 1 preguntaron mucho más a los personajes que no eran jugadores acerca de las tendencias de mercado, además de solicitar ayuda en el departamento de finanzas para ver si podían incrementar parte de su presupuesto.

Al principio la mayoría de los alumnos se mostraba un poco reticente al hablar en público, pero los más desvergonzados impulsaban al resto de su grupo para que hicieran tareas e interpretaran. Muchos de los jugadores esperaban su primera experiencia como algo más difícil pero les sorprendió la facilidad del juego.

Sesión 3

Descripción de la sesión

En la tercera sesión una vez vistas ya todas las características, el modo de juego, como la forma de desplazarse y organizarse el grupo de jugadores, decidí centrarla en la resolución de problemas. De esta forma, creamos una mayor narrativa dentro de la historia, favoreciendo además a la resolución de conflictos en grupo, teniendo los jugadores, además de interpretar sus personajes, saber distinguir las cualidades de los mismos. Es decir, según los puntos asignados anteriormente en la creación de la hoja de personaje habrá jugadores que ostentarán de un personaje con unas habilidades mejores que otras, siendo más fácil la resolución de cierto tipo de problemas que otros.

Todo esto traducido a la forma de jugar dentro de la partida se realizó mediante la problemática de ciertas características en la creación del producto encomendado por NewTech S.A., a cada grupo de juego se le asignó una problemática diferente. La resolución de esta problemática siempre iría orientada a favorecer la interpretación del jugador que veía que estuviera más poco participativo o tuviera más problemas de comunicación de los diferentes grupos. De esta forma también los diferentes grupos no podían comunicarse la resolución de las problemáticas entre ellos, debido a que comentaban lo que realizaban sus grupos entre clases.

En concreto dividí las problemáticas en 4 tipos que según las diferentes necesidades:

- Problemática financiera: Aparece un personaje del departamento de finanzas que les dice que su presupuesto ha sido rebajado, por lo que deberán reinventar el producto.
- Problemática de diseño: Aparece un personaje del departamento de diseño que les pide un cambio de diseño en el producto para hacerlo más apetecible al público.
- Problemática de márketing: Aparece un personaje del departamento comercial que les avisa que deben reinventar el producto para marcar mejor su target.
- Problemática de personal: Aparece un miembro de recursos humanos que les pide que en la realización del producto deben participar pocas personas para de este modo abaratar costes.

Observación

La observación de esta sesión, igual que las anteriores se realizó mediante una observación visual de todo el proceso de juego de los participantes. En concreto, esta sesión me resultó la más difícil de mantener un trabajo equitativo de los diferentes jugadores, debido a que en algunos momentos, los jugadores con mayor liderazgo querían mandar como jefes del grupo a los demás para resolver de forma rápida los problemas. Por suerte, rápidamente estas situaciones volvieron a la normalidad, creando un ambiente de juego saludable donde todos los jugadores participaron de una forma u otra, en muchas ocasiones hubo halagos hacia los jugadores que tenían menos iniciativa en interpretar, puesto que al final dependía de ellos que todo su grupo supiera resolver el problema.

Observé también que parte de los jugadores a medida que van jugando más sesiones desarrollan más la personalidad de sus personajes creando profundidad en la forma de ser y actuar del personaje ficticio.

Sesión 4

Descripción de la sesión

La cuarta sesión se dedicó enteramente a la invención y puesta a punto del producto por parte de los diferentes grupos de juego. En el juego esto se tradujo a que volvieron a partirse en diferentes pequeños grupos para tener a punto el producto para la última sesión, moviéndose a través de los departamentos y obteniendo todo lo que consideraran necesario para la creación del mismo. Además se les comunicó que en la última sesión deberían presentar el producto al resto de sus compañeros de clase en pequeñas presentaciones (no más de 10 minutos, sin ayuda visual) interpretando a los personajes que ellos mismos habían creado.

Observación

La observación de esta sesión se realizó mediante una observación visual. Los jugadores en esta sesión actuaron mucho más rápido que en todas las sesiones anteriores, al ya conocerse mucho mejor los personajes que habitan dentro de la empresa y donde deben ir a buscar las diferentes piezas necesarias para la creación de su propuesta de producto novedoso en la empresa.

Hay que destacar que en este punto algunos grupos rápidamente obtuvieron todo aquello que consideraban necesario para la presentación del producto, quedando un poco solitarios algunos jugadores puesto que parte de su trabajo se realizó enseguida. Aunque para no estar parados fueron en la ayuda de sus compañeros que más les costaba. Debido a esto, tuve que dejarles tiempo a diferentes grupos de juego para ir preparando ya su presentación frente al resto de sus compañeros.

Sesión 5

Descripción de la sesión

En la última sesión dediqué enteramente la mayoría del tiempo a la realización de la presentación del producto de los diferentes grupos de juego. Básicamente lo que debían hacer era presentar su producto innovador y explicar como lo habían ideado, obtenido toda la información necesaria, los pasos que habían seguido, en que consistía, la realización del trabajo en grupo y su posterior reparto de tareas para el desarrollo del proyecto.

Después de las exposiciones de cada uno de los grupos se realizaba un pequeño debate del resto de sus compañeros para explicar puntos de mejora en la expresión oral que debían trabajarse, con también mi posterior valoración y crítica. Finalmente ya para finalizar pasé una pequeña encuesta para poder obtener una muestra diferente del antes y después a lo largo de la utilización de los juegos de rol para la mejora de la comunicación oral.

Observación

La observación de la última sesión se realizó mediante la ya mencionada observación visual. Cabe destacar que los diferentes jugadores en esta sesión presentaban un nivel de nervios muy superior al resto de sesiones. Aunque al ya conocerse en su mayoría unos a otros disminuyó una vez empezaron a hablar en público frente a sus compañeros de clase. Todo ello favoreció un buen ambiente de exposición, como de posterior debate sobre los puntos a mejorar en la comunicación oral por parte de las críticas constructivas de sus compañeros y la mía propia.

A lo largo de las exposiciones de los diferentes productos los grupos de los ciclos superiores presentaron una mayor compostura y preparación a la hora de hablar, mientras que en el grupo de ciclo medio se notaba más la minoría de edad de algunos de sus miembros como el mayor nerviosismo, sobretodo por parte de las mujeres. Aun así, todos expusieron de una forma que considero correcta, salvando las posibles trabas mejorables que presentaban algunos de ellos.

En el momento de rellenar la encuesta final todos se mostraron participativos a la hora de completarla, pensándose bien las respuestas y no rellenando al azar.

4.- REFLEXIÓN

En este apartado se presenta la reflexión sobre las diferentes actividades que impartí a los grupos de alumnos. La opinión de los alumnos fue considerada a la hora de la reflexión, como por otra parte, todas las observación extraídas a través del control visual realizado a través de las diferentes sesiones de juego.

Al finalizar la sesión final de juego, consistente en una exposición, se pasó una pequeña encuesta a los alumnos enfocada en las actividades realizadas y en el tema a tratar en este Trabajo Final de Máster. Como se ha dicho anteriormente, los alumnos son el punto principal en la educación, por lo tanto es imprescindible tener en cuenta su opinión, para de esta forma poder mejorar y realizar en un futuro unas clases que se adapten mejor a ellos mismos. Las encuestas fueron entregadas a los alumnos en papel. En la encuesta se agruparon las preguntas según diferentes tipos como se hizo con anterioridad con motivo de facilitar el análisis de los resultados obtenidos. Las preguntas de la encuesta fueron las siguientes:

CONTENIDOS	RITMO DE JUEGO	DIVERSIÓN	AMBIENTE EN CLASE	METODOLOGÍA	SATISFACCIÓN GENERAL
¿Los contenidos de la asignatura son demasiado difíciles?	¿El número de sesiones ha sido el adecuado?	¿Las clases han sido entretenidas?	¿El ambiente de trabajo ha sido el adecuado?	¿Te han gustado las actividades participativas?	¿Te han gustado los juegos de rol?
¿La asignatura te aporta nuevos conocimientos?	¿Se imparte mucho contenido en poco tiempo?	¿La forma de impartir conocimientos ha mantenido tu interés?	¿Ha disminuido la presión de tus compañeros en las exposiciones?	¿Los juegos de rol te han ayudado a entender mejor el temario?	¿Sientes que has aprendido algo en esta asignatura?
¿Los contenidos de la asignatura son interesantes?	¿Los plazos entre sesiones de juego te han parecido correctos?	¿Te ha divertido jugar a juegos de rol en el tiempo de clase?	¿Te sientes parte de un grupo dentro del aula?	¿Has mejorado en tu comunicación oral con los juegos de rol?	¿Crees que vas a seguir mejorando en la comunicación oral?

Al analizar la encuesta se sacaron diferentes conclusiones:

En el primer bloque de los contenidos, observamos por parte de los grupos un claro gusto acerca de lo extraído en los juegos de rol, y el ambiente empresarial expuesto en los mimos. Los alumnos expusieron que la materia empleada dentro de los juegos de rol no era difícil de comprensión y que les aportó nuevos conocimientos y contenidos de interés dentro del ámbito del comercio y marketing.

CONTENIDOS	RESPUESTAS
¿Los contenidos de la asignatura son demasiado difíciles?	Si: Ciclo Medio 1: 1 Ciclo Superior 1: 0
	No: Ciclo Medio 1: 19 Ciclo Superior 1: 11
	A veces: Ciclo Medio 1: 6 3 Ciclo Superior 1: 0
¿La asignatura te aporta nuevos conocimientos?	Si: Ciclo Medio 1: 25 Ciclo Superior 1: 10
	No: Ciclo Medio 1: 0 Ciclo Superior 1: 0
	A veces - Ciclo Medio 1: 1 Ciclo Superior 1: 2
¿Los contenidos de la asignatura son interesantes?	Si - Ciclo Medio 1: 18 Ciclo Superior 1: 12
	No - Ciclo Medio 1: 2 Ciclo Superior 1: 0
	A veces - Ciclo Medio 1: 6 Ciclo Superior 1: 0

De todos los alumnos se puede observar que a una mayoría considerable les gustó el ritmo empleado a través de las actividades, habiendo muy poco descontento en este aspecto. Esto supongo que fue por el ambiente de jovialidad que se creó en todos los grupos de juego que llevó a que se pasara más rápido el tiempo de juego. Aunque a mi parecer hubo falta de tiempo en algunas sesiones al ser la primera experiencia de muchos alumnos en los juegos de rol les pareció totalmente correcto.

RITMO DE JUEGO	RESPUESTAS
¿El número de sesiones ha sido el adecuado?	Si: Ciclo Medio 1: 22 Ciclo Superior 1: 7
	No: Ciclo Medio 1: 4 Ciclo Superior 1: 2
	A veces: Ciclo Medio 1: 0 3 Ciclo Superior 1: 3
¿Se imparte mucho contenido en poco tiempo?	Si: Ciclo Medio 1: 1 Ciclo Superior 1: 9
	No: Ciclo Medio 1: 23 Ciclo Superior 1: 0
	A veces - Ciclo Medio 1: 2 Ciclo Superior 1: 3
¿Los plazos entre sesiones te han parecido correctos?	Si - Ciclo Medio 1: 25 Ciclo Superior 1: 12
	No - Ciclo Medio 1: 0 Ciclo Superior 1: 0
	A veces - Ciclo Medio 1: 1 Ciclo Superior 1: 0

Por otra parte en cuanto al bloque de diversión podemos observar que los alumnos han disfrutado en su mayoría las actividades de los juegos de rol considerándolas entretenidas. Considero que esto se debe fomentar ya que a causa del entretenimiento de los alumnos puede originar una mayor participación que también aumentará su fortaleza a la expresión oral en público. La forma en que introducí el ambiente empresarial y algunos conocimientos a través de los juegos de rol gustó y en su mayoría se han divertido con los juegos de rol.

DIVERSIÓN	RESPUESTAS
¿Las clases han sido entretenidas?	Si: Ciclo Medio 1: 23 Ciclo Superior 1: 12
	No: Ciclo Medio 1: 0 Ciclo Superior 1: 0
	A veces: Ciclo Medio 1: 3 3 Ciclo Superior 1: 0
¿La forma de impartir conocimientos ha mantenido tu interés?	Si: Ciclo Medio 1: 20 Ciclo Superior 1: 8
	No: Ciclo Medio 1: 4 Ciclo Superior 1: 2
	A veces - Ciclo Medio 1: 2 Ciclo Superior 1: 2
¿Te ha divertido jugar a juegos de rol en el tiempo de clase?	Si - Ciclo Medio 1: 22 Ciclo Superior 1: 12
	No - Ciclo Medio 1: 1 Ciclo Superior 1: 0
	A veces - Ciclo Medio 1: 3 Ciclo Superior 1: 0

El ambiente de trabajo en clase dentro de los diferentes grupos de juego y el aula gustó mucho aunque en algunos grupos hubiera tenido pequeños problemas en ocasiones muy puntuales. Sobretudo los grupos de ciclo medio. Además la aplicación de los juegos de rol aumentó en una porción considerable el sentimiento de pertenencia a un grupo dentro del aula, creando de esta forma que la presión en las exposiciones disminuyera considerablemente al ya haber estado interpretando delante de sus compañeros durante un pequeño periodo de tiempo.

AMBIENTE EN CLASE	RESPUESTAS
¿El ambiente de trabajo ha sido el adecuado?	Si: Ciclo Medio 1: 20 Ciclo Superior 1: 11
	No: Ciclo Medio 1: 1 Ciclo Superior 1: 0
	A veces: Ciclo Medio 1: 5 3 Ciclo Superior 1: 1
¿Ha disminuido la presión de tus compañeros en las exposiciones?	Si: Ciclo Medio 1: 16 Ciclo Superior 1: 8
	No: Ciclo Medio 1: 6 Ciclo Superior 1: 2
	A veces - Ciclo Medio 1: 4 Ciclo Superior 1: 1
¿Te sientes parte de un grupo dentro del aula?	Si - Ciclo Medio 1: 22 Ciclo Superior 1: 12
	No - Ciclo Medio 1: 1 Ciclo Superior 1: 0
	A veces - Ciclo Medio 1: 3 Ciclo Superior 1: 0

Antes de empezar a utilizar los juegos de rol como metodología muchos de los alumnos desconocían y no estaban seguros de si les iba a gustar o estar de acuerdo con la metodología empleada. Claramente mediante el grupo de preguntas relativo a la metodología se puede observar que a todos los alumnos prácticamente les gustó trabajar en equipo a través de los juegos de rol y les ayudó a entender mejor algunos puntos dentro del mundo del comercio y márketing, muchos de ellos creyendo además que habían mejorado su comunicación a través de los mismos.

METODOLOGÍA	RESPUESTAS
¿Te han gustado las actividades participativas?	Si: Ciclo Medio 1: 24 Ciclo Superior 1: 12
	No: Ciclo Medio 1: 1 Ciclo Superior 1: 0
	A veces: Ciclo Medio 1: 1 3 Ciclo Superior 1: 0
¿La juegos de rol te han ayudado a entender mejor el temario?	Si: Ciclo Medio 1: 16 Ciclo Superior 1: 9
	No: Ciclo Medio 1: 8 Ciclo Superior 1: 1
	A veces - Ciclo Medio 1: 2 Ciclo Superior 1: 2
¿Has mejorado en tu comunicación oral con los juegos de rol?	Si - Ciclo Medio 1: 16 Ciclo Superior 1: 7
	No - Ciclo Medio 1: 5 Ciclo Superior 1: 2
	A veces - Ciclo Medio 1: 5 Ciclo Superior 1: 3

Como resultado del último grupo de la encuesta acerca de la satisfacción, se observó que los alumnos estaban mucho más satisfechos en aprender mediante esta metodología que no con la simple clase maestra. Ya que, se sintieron mucho más participes del proceso y menos receptores de simple información. En su mayoría gustó los juegos de rol y aprendieron algo a través de ellos, creyendo además que son un buen método para la mejora de la comunicación oral puesto que lo consideraban algo que ayudaba a perder la vergüenza.

SATISFACCIÓN GENERAL	RESPUESTAS
¿Te han gustado los juegos de rol?	Si: Ciclo Medio 1: 20 Ciclo Superior 1: 8
	No: Ciclo Medio 1: 4 Ciclo Superior 1: 3
	A veces: Ciclo Medio 1: 2 3 Ciclo Superior 1: 0
¿Sientes que has aprendido algo en esta asignatura?	Si: Ciclo Medio 1: 18 Ciclo Superior 1: 12
	No: Ciclo Medio 1: 4 Ciclo Superior 1: 0
	A veces - Ciclo Medio 1: 4 Ciclo Superior 1: 0
¿Crees que vas a seguir mejorando en la comunicación oral?	Si - Ciclo Medio 1: 16 Ciclo Superior 1: 10
	No - Ciclo Medio 1: 3 Ciclo Superior 1: 2
	A veces - Ciclo Medio 1: 7 Ciclo Superior 1: 0

Finalmente, en su mayoría, todos los alumnos estuvieron satisfechos con lo impartido. Además se puede observar que la claridad expresada por el profesor en sus diversas exposiciones y explicaciones del juego de rol llegó al entendimiento de los alumnos. En un futuro, me gustaría incluir una mayor explicación de todos los elementos para ahondar más en los conocimientos de la asignatura, detallar más algunos elementos o profundizar mejor en conocimientos que a los alumnos les resulten más interesantes y sean útiles el día de mañana en una empresa.

Estoy muy satisfecho como profesor y como jugador de rol habitual de los resultados obtenidos a

través de esta metodología, aunque hay varios puntos que si tengo la oportunidad de aplicar en un futuro cambiaría. Se explicarán todas las propuestas de mejora a continuación.

5.- PROPUESTAS DE MEJORA

Para hacer frente a la mejora de la comunicación oral en el marketing y comercio a través de la utilización de los juegos de rol en el aula se ha dejado apartado las comunes clases magistrales, y se siguió la metodología de la investigación-acción, para de esta forma hacer más participes al alumnado y fomentar una mayor habla en público de los mismos al no posicionar al alumnado como simples oyentes. Después de observar los diferentes resultados obtenidos a través de las encuestas es momento de reflexionar acerca de las mejoras que se podrían realizar para una futura utilización de esta metodología.

En primer lugar, y antes de empezar con algunos puntos sobre las sesiones de juego, hubiese sido más conveniente realizar algún tipo de test o pequeña prueba acerca de diferentes puntos de la materia dada a lo largo del curso para intentar a través del rol mejorar estos conocimientos y además potenciar a su vez la comunicación oral. Creo que hubiera propiciado una mayor sensación de júbilo en el alumnado comprender partes del temario que consideraban difíciles y además esto reforzaría su confianza en uno mismo, elemento esencial para el habla en público.

En segundo lugar, el tiempo empleado en las diferentes sesiones creo que debería ser mucho mayor en todas ellas, debido a que a mayor tiempo de juego más posibilidad tienen los jugadores de hablar en público e interpretar, cumpliendo de una mejor forma la mejora de su comunicación oral. Claramente, al tratarse de unas actividades realizadas dentro de un periodo de prácticas el tiempo era limitado y comprendido en un lapso de tiempo muy corto.

En tercer lugar, creo que es conveniente en futuras aplicaciones de la metodología plantear unos objetivos finales a cada alumno a principio de todas las sesiones de juego, para mostrar de esta forma a ellos mismos el avance que han tenido en la mejora de la comunicación oral. No todos los alumnos mostraban el mismo punto de inicio y se debe analizar de mejor forma el punto de partida de cada uno de ellos para observar el cambio experimentado una vez realizada la exposición oral final.

En cuarto lugar, y aunque los alumnos no lo pidieron personalmente, creo que es conveniente entregar algún tipo de juego de rol gratuito a los alumnos para que si quisieran en un futuro poder jugar ellos mismos con sus amigos y dirigir sus propias sesiones. De esta forma ellos mismos en su tiempo libre pueden llegar a mejorar mucho más su comunicación oral.

En quinto lugar, creo que si hubiera dispuesto de un mayor lapso de tiempo hubiera sido mucho mejor que en la exposición final de los alumnos de su producto hubieran tenido una mayor porción de habla cada uno, incluso plantearme en un futuro una exposición oral individual de cada miembro del grupo de juego. Esto aunque pueda parecer mucho más imponente para el alumnado, hubiera mostrado mejor el avance de cada alumno en la mejoría de la comunicación oral.

En sexto lugar, habría que modificar un poco algún tipo de sesión de juego existente para que los alumnos con mayor liderazgo y habla en público no hicieran de líderes de grupo acaparando parte de la partida y disminuyendo la participación oral del resto de sus compañeros de juego.

En cuanto a los métodos de observación, realizaría seguramente una pequeña recogida de todas las sesiones de juego en vídeo en vez de la simple observación oral, para anotar de esta forma con una mayor tranquilidad y revisión todos los puntos a trabajar en la comunicación oral del alumnado, para posteriormente mostrarles a los mismos de una forma mucho más visual su evolución. Con toda esta lista de mejoras propuestas el plan de acción empleado queda modificado para una futura aplicación en un nuevo curso.

6.- CONCLUSIONES

La realización de las prácticas en el IES Honori García de la Vall de Uxó en el periodo de prácticas me ayudó de una forma clara a ver las carencias del alumnado y centrarme en un punto concreto a mejorar. En concreto esto fue la clara necesidad de mejora de la comunicación oral del alumnado, ya que pude conocer de primera mano diferentes carencias existentes en el aula considerando esta, desde mi punto de vista, una propiedad indispensable en un trabajador en el ámbito del márketing y comercio actual.

Una vez finalizada la propuesta de mejora, pude observar que el objetivo principal que me había propuesto en el aula se cumplió con creces, debido a que muchos de los alumnos presentaron una mayor seguridad en si mismos en el habla en público, como en la pérdida de vergüenza. Salir de la rutina de las clases magistrales también favoreció a la mayor participación del alumnado en la metodología empleada, ayudó a los alumnos a que se sintieran mucho más entretenidos, satisfechos e incluso a aprender a grandes rasgos el funcionamiento de una empresa de una forma diferente.

Durante algunos puntos observé que algunas actividades propiciaban que un pequeño grupo de alumnos no dejaran participar todo lo que a mi me gustaría a otros alumnos mucho más introvertidos que el resto de sus compañeros. Considero por eso indispensable seguir puliendo la metodología empleada para que sea mucho más efectiva y no ocurran situaciones como estas en futuras sesiones de juego.

Poder emplear esta metodología dentro del aula ha sido para mi muy gratificante y una experiencia única, ya que he podido combinar una de mis grandes pasiones desde joven con la enseñanza y los conceptos aprendidos a través del máster. Aún quedan muchas horas de estudio y sacrificio para poder ejercer esta profesión. Espero poder tener la suerte de utilizar de nuevo esta metodología con todas las mejoras anteriormente planteadas.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Barrado, C., Gallego, I. y Valero-García, M. (1999). *Usemos las encuestas a nuestros alumnos para mejorar nuestra docencia*. Departament d'Arquitectura de Computadors. Universitat Politècnica de Catalunya. España

Ferreira Randi, M.A. y Faustino de Carvalho, H. (2013). Aprendizagem Através de Role-Playing Games: uma Abordagem para a Educação Ativa. *Revista Brasileira de Educação médica*, 37(1), 80-88.

García Magna, D., Castillo Rodríguez, C., Ríos Moyano, S., Cristofol Rodríguez, C., Carrasco Santos, M.J., Rodríguez Mérida, R.M., Pastor García, I. y González Ramírez, D. (2011). La Interdisciplinariedad en la Educación Superior: Propuesta de una Guía para el Diseño de Juegos de Rol. *Teoría de la Educación y Sociedad de la Información*, 12(1), 386-413.

Grande de Prado, M. y Abella García, V. (2010). Los Juegos de Rol en el Aula. *Teoría de la Educación y Sociedad de la Información*, 11(3), 56-84.

Guerrero Recalde, N.F., Rodríguez Rubiano, J.J., Aponte Estupiñán, M., Sánchez Díaz A.S., y Pastrana Rodríguez, J.R. (2012). Juegos de Rol Como Mediación Educativa para el Desarrollo del Lenguaje y Pensamiento Matemático. *Vínculos*, 9(2), 41-56.

Hainey, T., Westera, W., Connolly, T.M., Boyle, L., Baxter, G., Beeby, R., y Soflano, S. (2013). Student's Attitudes Toward Playing Games and Using Games in Education: Comparing Scotland and the Netherlands. *Computers & Education*, 69, 474-484

Hotaman, D. (2010). The Teaching Profession: Knowledge of Subject Matter, Teaching Skills and Personality Traits. *Procedia – Social and Behavioral Sciences*, 2, 1416-1420.

Kemmis, S. (1983). *Action Research*, en HUSEN, T. (eds.). *International Encyclopedia of Education: Research and Studies*. Oxford. Pergamon Press.

Latorre, A. (2003). *La investigación acción. Conocer y cambiar la práctica educativa*. (Graó) Barcelona.

Souto-Manning, M. (2011). Playing With Power and Privilege: Theatre Games in Teacher Education. *Teaching and Teacher Education*, 27, 997-1007.

Squire, K. y Jenkins, H. (2003). Harnessing the Power of Games in Education. *Insight*, 3, 5-33.

Vieira Pak, M. y Castillo Brieva, D. (2010). Designing and Implementing a Role-playing Game: A Tool to Explain Factors, Decision Making and Landscape Transformation. *Environmental Modelling & Software*, 25, 1322-1333.