



*El rol en vivo como
herramienta educativa en
la clase de E&E*

Daniel Quintanilla López

12 | MEMORIAS DE MÁSTER



*El rol en vivo como herramienta educativa
en la clase de ELE*

Daniel Quintanilla López

N.º 12

Colección: Monografías (Memoria de Máster)



Edita:

Asociación para la Enseñanza del Español como Lengua Extranjera

Fecha de edición: 2022

ISBN: 978-84-932766-6-9

ASELE

www.aselered.org

gestion@aselered.org

Agradecimientos

De entre tantos que también los merecían dejo mis agradecimientos por escrito para:

Lugus, por la sabiduría

Dani, por la calma

Mi madre, por el apoyo

Susana, por la paciencia y los cientos de comentarios en ambas direcciones

Bernd, por la buena compañía y las siempre agradables horas de pipa

Anramar y Raimundo, por tantas aventuras y descubrimientos

Mis alumnos del curso de B1.1, os llevo en el corazón

ÍNDICE

I Introducción	II
1.1 Tema central	9
1.2 Pregunta de investigación	
1.3 Objetivos	
2 Marco teórico I	II
2.1 Contexto del estudio: la Teoría Sociocultural	II
2.2 Definición de Juego de Rol	12
2.3 Aportación del Rol en Vivo como propuesta didáctica	13
2.4 El Rol en Vivo como herramienta didáctica en la actualidad	14
3 Metodología de investigación	17
3.1 Contexto de investigación	17
3.2 Recogida de datos	19
3.3 Intervención	19
3.3.1 El juego	20
3.3.2 Actividades previas	20
3.3.3 El Día antes de la boda (primera sesión de juego)	22
3.3.4 El banquete de bodas (segunda sesión de juego)	22
3.3.5 Recapitulación	23
4 Resultados	25
4.1 Las Hojas de persona y personaje	25
4.2 Saludo a los novios	32
4.3 Funcionamiento de la actividad	34
4.4 Participación	37
4.5 Reflexión sobre las diferencias con el rol del personaje	38
4.6 La comunicación en L2	41
4.6.1 Oportunidades para la práctica escrita	41
4.6.2 Oportunidades para la práctica oral	41
4.6.3 Percepciones de los participantes	43
4.7 Conclusiones	44
5 Conclusiones, limitaciones e implicaciones para el aula	45
5.1 Limitaciones	45
5.2 Implicaciones y sugerencias para futuras investigaciones	46
6 Referencias bibliográficas	49
8 Anexos	51

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1	Hoja de persona modelo	21
Figura 2	Evolución de las emociones de la Estudiante A durante la intervención	34
Figura 3	Evolución de las emociones del Estudiante B durante la intervención	35
Figura 4	Evolución de las emociones de la Estudiante C durante la intervención	36
Figura 5	Evolución de las emociones de la Estudiante D durante la intervención	36

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Perfiles de los estudiantes	18
Tabla 2. Perfiles de los cuatro participantes	18
Tabla 3. Hoja de persona de la estudiante A	26
Tabla 4. Hoja de personaje de la estudiante A	27
Tabla 5. Hoja de persona del Estudiante B	28
Tabla 6. Hoja de personaje del Estudiante B	28
Tabla 7. Hoja de persona de la Estudiante C	29
Tabla 8. Hoja de personaje de la Estudiante C	30
Tabla 9. Hoja de persona de la Estudiante D	30
Tabla 10. Hoja de personaje de la Estudiante D	31
Tabla 11. Transcripción del saludo a los novios de los cuatro estudiantes	32
Tabla 12. Grados de comodidad y nerviosismo percibidos por los estudiantes antes, después y durante el saludo	33
Tabla 13. Preguntas en la encuesta posterior al Rol en Vivo	34
Tabla 14. Preguntas 4-6 de la encuesta posterior al Rol en Vivo	37
Tabla 15. Rúbrica para la evaluación de la participación lúdica	38
Tabla 16. Rúbrica para evaluar el grado de identificación entre los jugadores y sus personajes	39
Tabla 17. Transcripción de la caja negra de los cuatro estudiantes	42

Introducción

En este trabajo se presenta la adaptación de un juego de Rol en Vivo (en adelante ReV) para el aprendizaje de segundas lenguas (L2), así como las oportunidades para el aprendizaje y la práctica de la L2 que surgen a través de un juego de rol educativo. El ReV, también llamado LARP (por sus siglas en inglés, *Live Action Role Playing*) es una actividad lúdica en la que los participantes encarnan diversos papeles durante un tiempo prolongado y en un contexto determinado. Aplicado a la educación, no solo sirve para hacer el proceso de aprendizaje más divertido, sino que se puede emplear para trabajar una gran cantidad de contextos y temas diferentes en un ambiente seguro, practicar *soft skills* como el razonamiento lógico o las formas de tratamiento a diferentes personas, o expresar emociones (Balzer y Kurz, 2015).

A lo largo de las próximas páginas, se intenta responder a la pregunta *¿Cómo usar un juego de Rol en Vivo para desarrollar la comunicación interpersonal en la clase de L2?* Los objetivos de este trabajo son, por lo tanto: (a) adaptar un juego de ReV a una clase de L2 de nivel B1 y (b) estudiar las oportunidades que un juego de ReV les ofrece a los estudiantes para utilizar la L2 en interacciones relevantes y cercanas a situaciones habituales de la vida cotidiana. Con el fin de conseguir estos objetivos, se ha llevado a cabo una investigación-acción participativa en la que la intervención pedagógica tiene la intención de promover la reflexión sobre el concepto del rol en la comunicación interpersonal.

2. *Marco teórico*

En este capítulo, se presenta una discusión y definición de Juego de Rol y Rol en Vivo y los juegos de ReV desde el punto de vista de la gamificación. Luego, se detallan las aportaciones del ReV para el desarrollo de las habilidades comunicativas de estudiantes de L2 y se presentan estudios previos en los que el ReV se ha utilizado en contextos educativos y para la formación de docentes. Finalmente, debido a que este trabajo hace uso de mucho vocabulario propio del mundo de los juegos de rol, el Anexo A incluye un glosario con definiciones de estos conceptos que puede orientar a las personas que no estén muy familiarizadas con este ámbito.

2.1. CONTEXTO DEL ESTUDIO: EL APRENDIZAJE SEGÚN LA TEORÍA SOCIOCULTURAL

Este estudio tuvo lugar en el Instituto de Lengua y Cultura Española (ILCE), de la Universidad de Navarra, cuyo enfoque pedagógico está basado en la Teoría Sociocultural de Vygotsky. Esta teoría defiende que el desarrollo de las funciones mentales humanas es un proceso mediado a través de la participación en contextos culturales y la interacción con otros seres humanos (Vygotsky, 1978, p. 90). Según esta teoría, los seres humanos poseemos diferentes herramientas mentales (estrategias, esquemas y fórmulas) que nos ayudan a recordar información, centrar nuestra atención y aprender. La más poderosa de todas ellas es el idioma, que permite a los humanos llevar a cabo una gran cantidad de labores mentales complejas (Bodriwa y Leong, 2006). Cada individuo va aprendiendo y modificando constantemente sus *herramientas mentales* a través de un proceso llamado *mediación*, es decir, mediante la participación en los entornos que le rodean. Precisamente por su enfoque sociocultural, el contexto de aprendizaje del ILCE busca fomentar la interacción y la colaboración entre los estudiantes de EL2 para promover el aprendizaje en la Zona de Desarrollo Próximo (ZDP), que se define como

La distancia entre el nivel de desarrollo actual determinado por la resolución individual de problemas y el nivel de desarrollo potencial determinado por la resolución de problemas con la ayuda de un adulto o en colaboración con compañeros más hábiles (Lantolf y Thorne, 2007, pp. 419-420).

Este enfoque sociocultural se manifiesta en todas aquellas actividades del ILCE en las que los estudiantes trabajan juntos para conseguir un objetivo común, como, por ejemplo, la fase de preparación de los exámenes orales, en que varios alumnos con el mismo papel planifican cómo resolver una situación a la que se enfrentarán individualmente, o los talleres de escritura en los que cada alumno ayuda a sus compañeros a mejorar su redacción antes de entregar la redacción final.

Desde el enfoque sociocultural, la evaluación es continua. En el caso de trabajos escritos, la evaluación se basa en borradores iniciales y borradores finales, tras los que los estudiantes reciben orientación de compañeros y profesores antes de entregar las versiones definitivas de cada trabajo, y en las rúbricas, que consideran los borradores y las versiones definitivas de los escritos, así como el apoyo prestado a los compañeros. Al evaluar de esta manera, se pone el foco en la comunicación interpersonal, y se pro-

mueve que las actividades de clase y los exámenes orales se realicen a través de *escenarios*, situaciones en las que un conflicto se resuelve mediante el diálogo en la L2.

2.2. DEFINICIÓN DE JUEGO DE ROL

Los juegos de rol son un fenómeno cultural relativamente reciente, por lo que aún no se han podido estudiar con la perspectiva necesaria para alcanzar una definición satisfactoria. Para algunos autores esto se debe a que “It is also possible that there is no single object, ‘a role-playing game’, but several, and making all games fit a single mold would do them injustice” (Arjoranta, 2011, pp. 3-17), es decir, que las diferencias entre los distintos juegos de rol pueden ser tales que no se pueda proponer una sola definición para todos ellos.

Esto no debe hacernos olvidar que estos juegos (rol de mesa, videojuegos, rol en vivo, juegos para un jugador, etc.) comparten algunas características comunes entre sí: (a) son juegos que tienen lugar en mundos o lugares imaginarios, en los que los jugadores gozan de una gran libertad de acción y exploración; (b) existe un *game master* o director de juego (puede ser tanto humano como software), que se encarga de controlar el mundo de juego y a unos jugadores, que representan a unos personajes (roles); (c) de la interacción entre los jugadores con sus roles, el director y las normas del juego surge una narrativa que, por su carácter colectivo, no se ajusta a las normas de las narrativas tradicionales (Hitchens y Drachen, 2009). Esta serie de características no está exenta de problemas y contradicciones, y se hace más adecuada para describir los juegos de rol de mesa tradicionales frente a juegos en los que no existe un director, o los videojuegos para uno o varios jugadores, en los que la historia puede ser más o menos lineal y los roles ser más o menos relevantes en el desarrollo de la historia. Nos encontramos, por ejemplo, con algunos juegos de mesa en los que la función del director es asumida por los propios jugadores; o con videojuegos en los que los roles cambian el estilo de juego (equipamiento, opciones de diálogo disponibles, aspecto del avatar, etc.) pero no necesariamente influyen en la historia. Por ello debemos entender a los juegos de rol no como una sola entidad, sino como un continuo de realidades que comparten algunas características comunes, como la interpretación de un personaje en un contexto ficticio, o la existencia de una serie de objetivos a cumplir.

Una metodología educativa relacionada con estos juegos y sus características es la ludificación o gamificación. Comprende esta el uso de juegos o mecánicas propias de los mismos en un contexto educativo (Becker, 2021 p. 3-4). Por extensión, cualquier tipo de juego que se lleve al aula tiende a ser considerado como ludificación; sin embargo, esto no siempre es así. El término ludificación hace referencia a la incorporación de elementos de juego (logros, retos, competiciones, etc.) dentro de un programa educativo. Esto no significa que no sea compatible con utilizar juegos en clase, sólo que los juegos son un tipo diferente de actividad: si se trata de un juego específicamente diseñado para transmitir un temario o repasar los contenidos de un curso, se le llama *juego serio*; por otra parte, si es un juego diseñado con fines lúdicos a través del que también se aprende, se le llama *eduentretenimiento* (Alejaldre y García, 2015).

Dentro de los diferentes tipos de juego de rol descritos hasta ahora, este trabajo se centra en los juegos de ReV. El ReV es una forma de juego en la que los participantes representan a personajes en un contexto ficticio por una duración prolongada (Lynne y

Standiford, 2016, p. 4). Aunque el contexto del juego es ficticio, la peculiaridad del ReV está en que los juegos ocurren en espacios del mundo real, como puede ser el aula de un curso de L2. Además, el enfoque del presente estudio es una actividad de eduentreñamiento, pues se adaptó para la clase de L2 un juego de ReV ya existente, diseñado para usarse de forma lúdica. Más detalles sobre la adaptación del juego y su aplicación a la clase pueden encontrarse en el apartado 3.3 Intervención.

Después de haber definido qué es un *juego de rol* y el caso particular de ReV en el marco la ludificación, en el siguiente apartado se profundiza sobre qué puede aportar el uso de un juego ReV a una clase de idiomas.

2.3. APORTACIÓN DEL ROL EN VIVO COMO PROPUESTA DIDÁCTICA

Una aproximación comunicativa y de corte sociocultural al aprendizaje de lenguas busca fomentar un ambiente de juego, en el que los estudiantes tengan oportunidades para ser creativos en su uso del idioma (Negueruela, 2020). Vygotsky, por su parte, señala el juego como una función importante en el desarrollo de la mente humana que, más allá de la diversión, tiene una función de *simulación*, algo así como comportarse y pensar dentro de unas normas, una situación y un *yo* imaginarios (Vygotsky, 1978, p. 94). Esto va de la mano con las sesiones de clase planificadas con una aproximación sociocultural, que son muy interactivas: los estudiantes se encuentran en situaciones en las que deben hacer uso del lenguaje para resolver problemas similares a los de la vida real y tienen la oportunidad de planificar sus opciones de actuación, elaborar sus estrategias y analizar los resultados junto a sus compañeros. Esto les permite participar activamente en situaciones realistas de interacción humana, incluso en un idioma que están aprendiendo, y enfrentarse a las dificultades propias de una segunda lengua.

Para fomentar la interacción entre los estudiantes dentro de la clase, Di Pietro (1987) propone recrear las situaciones sociales en las que se utiliza la lengua meta, dando a los estudiantes las herramientas necesarias para desenvolverse en ellas a través del uso de *escenarios*. Los escenarios son actividades que simulan una situación dramática de la vida diaria en la que los alumnos se ven inmersos en un contexto social donde el uso estratégico del idioma es necesario para resolver una situación o lograr un objetivo. El dramatismo de la situación no solo aumenta la implicación de los estudiantes en el escenario, sino que, según Di Pietro, ayuda también a mejorar la retención de lo aprendido con la actividad (Di Pietro, 1987). A los alumnos se les asignan roles, es decir, información sobre su papel en el escenario y los objetivos que deben conseguir. Los roles, también llamados “identidades sociales” (Hall, 2002, p. 4), son las funciones que una persona asume en cada momento (p. ej., un empleador, un trabajador, un familiar, etc.). Todas las personas tienen varios roles, pero asumen unos u otros según les resulten relevantes en su interacción con otros individuos, pues los roles se crean a través de la interacción verbal y no verbal con otras personas (Di Pietro, 1987).

El desarrollo de una actividad de escenario se divide en tres partes: la preparación, en la que alumnos con el mismo rol colaboran buscando estrategias para conseguir sus objetivos; el escenario en sí, en el que cada persona representa su papel y trata de conseguir su objetivo; y el resumen, momento en que toda la clase analiza de forma conjunta las acciones y estrategias empleadas y reflexiona sobre cómo enfrentarse mejor a una situación similar en el futuro.

El ReV comparte varias características con los escenarios propuestos por Di Pietro: permite generar multitud de contextos reales diferentes e infinidad de interacciones dentro de cada uno de ellos, puede incluir situaciones dramáticas y permite a los participantes adoptar uno o varios roles (tanto definidos por el profesor como escogidos libremente por los alumnos) para interactuar con sus compañeros, dando un espacio de tiempo mayor al del escenario para que estos roles se desarrollen.

Dos de los escenarios que propone Di Pietro son los *group scenarios*, en los que participa toda la clase, y los *open-ended scenarios*, que se suceden de forma episódica en varios días continuando la misma historia. Según el propio autor (Di Pietro, 1987), este último modelo es una mejor representación de la vida diaria, ya que permite un desarrollo de roles a largo plazo. El ReV integra características de ambos tipos de escenarios, al involucrar a todos los miembros de una clase en una actividad interactiva que, por su larga duración, permite un mayor desarrollo de los roles, aumenta el número de participantes y las posibles interacciones e interpretaciones; todo ello sin descartar el formato episódico. Además, los ReV ofrecen libertad a los participantes en la búsqueda de soluciones a los problemas y formas de conseguir los objetivos propuestos.

En conclusión, los juegos de ReV ofrecen a sus participantes una oportunidad para utilizar sus recursos comunicativos y de mediación sin estar condicionados por su propia identidad. Los jugadores pueden representar a personas diferentes y emplear palabras, expresiones, estrategias y usos del lenguaje que en otras circunstancias no tendrían cabida en la clase (Hall, 2002). Precisamente por esto, una de las principales aportaciones de los juegos de ReV a la clase de L2 tiene que ver con la comunicación interpersonal y la variedad de formas y usos del idioma que estos juegos facilitan.

2.4. EL ROL EN VIVO COMO HERRAMIENTA DIDÁCTICA EN LA ACTUALIDAD

El potencial educativo del ReV no ha pasado desapercibido y han sido varias las instituciones que lo han adaptado en sus currículos. El caso más conocido es probablemente el de la escuela secundaria danesa Østerskov Efterskole, que utiliza el ReV en exclusiva, pero también han llevado a cabo proyectos educativos basados en el ReV otros centros educativos y organizaciones documentados en Lynne y Strandiford (2016), como *Efterskolen Epos* (Dinamarca), *Lajv Verkstaden* (Suecia), *Fantasiforbundet* (Noruega), *Seekers Unlimited* y *Reacting to the Past* (Estados Unidos).

Asimismo, existen ya algunos estudios sobre el uso del ReV en contextos educativos. Balzer y Kurz (2015) llevaron a cabo un estudio de caso sobre un seminario que preparaba a los profesores para usar la gamificación y el juego en sus clases e incluía la participación en un juego de ReV como parte del currículo. Este seminario consiguió motivar a sus participantes a llevar a cabo juegos de ReV, especialmente gracias al juego de ReV en el que participaron. Lynne y Standiford (2016) investigaron el uso de ReV para la enseñanza de ciencias naturales con un grupo de 24 estudiantes con dificultades económicas en una escuela primaria de Los Ángeles y encontraron que la incorporación del ReV mejoraban la motivación, las habilidades percibidas, el trabajo en equipo y el liderazgo por parte de los estudiantes. Asimismo, sus resultados indican que los estudiantes disfrutaron de los juegos de ReV y que tanto su interés por las ciencias como sus habilidades percibidas para las mismas aumentaron. En el contexto español, García Ciriero, Amarilla y Rovira (2010)

utilizaron un juego de ReV para dar a conocer el casco histórico de la ciudad de Cáceres a un grupo de estudiantes de primaria de una forma interactiva.

A pesar de los avances que se han ido produciendo en la investigación sobre las posibles aplicaciones académicas del ReV, aún no se han realizado investigaciones sobre estos juegos aplicados a la enseñanza del español o inglés L2. El presente estudio es el primero en centrarse en la aplicación del ReV para la enseñanza del español L2. El análisis de los textos creados por los estudiantes antes, durante y después del juego de ReV permitirá comprender y valorar el desarrollo de la comunicación interpersonal y las oportunidades para el aprendizaje de L2 que les ofreció esta actividad.

3. Metodología de investigación

En esta sección se describe el contexto de la investigación, la intervención didáctica y los métodos de recogida y análisis de datos de este estudio. Este estudio es una investigación-acción participativa (I-AP), es decir, adopta una metodología con un enfoque cualitativo, cuyo objetivo consiste en “mejorar y/o transformar la práctica social y/o educativa, a la vez que procurar una mejor comprensión de dicha práctica” (Colmenares, 2012, pp. 105-106). Al ser I-AP, la figura del investigador y la del profesor son la misma.

La pregunta de investigación que ha guiado este estudio es *¿Cómo usar un juego de ReV para desarrollar la comunicación interpersonal en la clase de L2?* Para responder a esta pregunta, se han analizado los textos producidos por los estudiantes que participaron en la actividad ReV antes, durante y después del juego de rol. Estos textos incluyen: (a) las hojas de persona y personaje, (b) los saludos a los novios, (c) las encuestas (una anterior y otra posterior al juego), (d) la reflexión posterior al juego y (e) la entrevista semiestructurada. Además, estos análisis se complementan con las observaciones del instructor-investigador y su participación en el primer día de juego.

3.1. CONTEXTO DE INVESTIGACIÓN

Este estudio fue llevado a cabo en la Universidad de Navarra, una institución privada sin ánimo de lucro, localizada en el norte de España. Desde dicha universidad, el Instituto de Lengua y Cultura Españolas (ILCE) organiza varios tipos de cursos de español para alumnos de procedencias diversas y L1 diferentes. Este estudio se centra en un curso de nivel B1.1 (MCER, Consejo de Europa, 2020) en formato intensivo, es decir, con una hora y media de clase de lunes a jueves durante seis semanas. La intervención se implementó en la Unidad 5: Momentos Especiales (Corpas, Garmendia y Soriano, 2016), para que coincidiese con los objetivos docentes planeados para dicha unidad, es decir, la narración en pasado, que los asistentes practicarían durante el juego. La tabla 1 resume la procedencia, L1 y forma de asistencia de los 12 estudiantes que participaron en la clase, todos ellos entre los 18 y los 20 años de edad.

Como se puede apreciar observando la Tabla 1, debido a las regulaciones excepcionales por el Covid-19, dos de los estudiantes no pudieron viajar a España y acudían a clase desde sus casas por videoconferencia. Para integrar a estos alumnos en el juego, se decidió que sus personajes tendrían amistad con todos los demás, y se facilitó que estuvieran en contacto con los participantes presenciales en WhatsApp para que pudiesen interactuar con ellos por videollamada.

Estudiante	Procedencia	L1	Asistencia
Estudiante A	EE. UU.	Inglés	Presencial
Estudiante B	Hong Kong	Cantonés	Presencial
Estudiante C	EE. UU.	Inglés	Presencial
Estudiante D	Filipinas	Inglés	Presencial
Estudiante E	Filipinas	Inglés	Presencial
Estudiante F	Filipinas	Inglés	En línea
Estudiante G	EE. UU.	Inglés	Presencial
Estudiante H	EE. UU.	Inglés	Presencial
Estudiante I	EE. UU.	Inglés	Presencial
Estudiante J	China	Chino	Presencial
Estudiante K	Austria	Alemán	Presencial
Estudiante L	Egipto	Árabe	En línea

TABLA 1: *Perfiles de los estudiantes*

Estudiante (pseudónimo)	Personaje	Tipo de Rol	Procedencia	L1	Experiencia Previa
A (Eugenia)	Paola Caparros	Cerrado	EE. UU.	Inglés	Teatro
B (Orlando)	Francisco José Arroyo	Cerrado	Hong Kong ¹	Cantonés	Ninguna
C (Leyre)	Sandra Rodegas	Abierto	EE. UU.	Inglés	Teatro
D (Alicia)	Inés Hermoso	Abierto	Filipinas	Inglés	Teatro

TABLA 2: *Perfiles de los cuatro participantes*

No todos los estudiantes de la clase han sido tenidos en cuenta en este estudio. De los 12 que participaron en la actividad, se analizaron solamente los datos de cuatro estudiantes, seleccionados en función de la realización de todas las actividades y sus roles en el Rev, es decir, se seleccionaron dos participantes que habían tenido roles abiertos y dos que habían tenido roles cerrados, tal y como se explica en la Tabla 2. Los cuatro estudiantes firmaron el documento del consentimiento informado. La Tabla 2 muestra un resumen de las características distintivas del perfil de los cuatro participantes, que provienen de entornos diversos, poseen distintas experiencias previas y manifestaron diferentes visiones sobre el juego de rol una vez terminada la intervención.

Los estudiantes A y B recibieron roles cerrados: el novio y la novia. Estos roles incluían un trasfondo ya escrito con la historia de los personajes y sus misiones para el juego. Los estudiantes C y D tenían roles abiertos, es decir, recibieron una misión y un secreto a partir de los cuales podían construir libremente el trasfondo de sus personajes. La columna experiencia previa en la Tabla 2 recoge información sobre si los parti-

.....
1. Este alumno no aparece registrado como chino por motivos culturales e identitarios.

participantes habían jugado a juegos de rol, o participado en grupos de teatro o improvisación, pues estas experiencias podrían haber influido en su participación y valoración de la experiencia.

3.2. RECOGIDA DE DATOS

La intervención didáctica duró cuatro días. Para la realización de este estudio se emplearon diferentes métodos de recogida de datos. A continuación, se detallan las características de cada instrumento o muestra empleados.

La *encuesta previa* (véase Anexo C) tenía como objetivo indagar sobre la experiencia previa de los estudiantes con los juegos de rol o actividades relacionadas (p. ej., el teatro o la improvisación). Estas encuestas fueron completadas el primer día de la intervención.

Las *hojas de persona* (véanse tablas 3, 5, 7 y 9) y *hojas de personaje* (véanse tablas 4, 6, 8 y 10) fueron redactadas por los participantes durante el primer y el segundo día de la intervención. El objetivo de estos documentos era ayudar a los participantes a representar a sus personajes y estudiar cómo las palabras clave elegidas se relacionaban con el rol y la descripción de sí mismos y sus personajes.

La *encuesta posterior* (véase Anexo E) tenía como objetivo ver cómo los jugadores habían percibido el juego, cuánto habían empatizado con sus personajes a lo largo de todo el proceso, conocer las dificultades encontradas y los cambios percibidos en su relación con la L2 y su entorno. Fueron completadas en clase, el tercer día de la intervención.

Las *entrevistas semiestructuradas* (véase Anexo F) sirvieron para profundizar sobre la experiencia de cada participante del estudio durante el juego y conocer la evolución que cada jugador percibió en su personaje. Para las entrevistas se creó un guion general con los temas a tratar con cada participante, y a todos se les hicieron preguntas sobre temas similares con el objetivo de indagar sobre las dificultades que habían tenido durante la preparación del juego y el juego en sí, cómo habían tomado decisiones durante el juego, si habían descubierto algo sobre sí mismos y si habían percibido una mejora en su habilidad comunicativa al terminar el juego.

Las *hojas de observación* (véase Anexo G) fueron completadas por el instructor-investigador después de la intervención y a partir de la grabación del primer día de juego.

3.3. INTERVENCIÓN

La intervención constó de cuatro partes principales y se desarrolló a lo largo de cuatro días de clase: la explicación del juego, la elaboración de hojas de personaje, el desarrollo del juego y la recogida de datos. El primer día, se presentaron las fichas de persona y personaje, se explicaron las normas del juego y se asignaron los roles, los secretos y las misiones (véase Anexo B) para cada participante en la actividad. El segundo día, la mayoría de los alumnos ya habían terminado sus hojas de personaje antes de llegar a clase, por lo que se explicaron brevemente las normas del juego, se hizo una breve narración para contextualizar el juego y se dio inicio a la primera sesión de juego (la fiesta antes de la boda), que ocupó toda la duración de la clase. El tercer día, después de una nueva introducción al juego, se dio comienzo a la segunda sesión de juego (el banquete de bodas), que duró menos que la anterior, dejando media hora al final de la clase para recoger las reflexiones y entregar las encuestas de después del juego. Finalmente, durante el cuarto

día se realizaron las entrevistas semiestructuradas con los cuatro participantes en este estudio. Dichas entrevistas fueron grabadas y transcritas para su posterior análisis.

3.3.1. EL JUEGO

La implementación didáctica se basa en la traducción y adaptación al español de un juego titulado *A Party Full of Secrets*, (Zalac, s.f.) disponible en el Anexo B. El juego elegido tiene una ambientación realista y actual, lo cual es positivo por dos motivos: por un lado, es una ambientación familiar y propicia a que se produzcan situaciones sociales realistas; por otro, fomenta la interacción mediante el diálogo. En este juego se presenta a una pareja que va a casarse pronto y ha decidido invitar a sus amigos a una fiesta. Todos los jugadores reciben al azar un secreto y una misión que deben utilizar como punto de partida para la creación de sus personajes. En el caso del novio y la novia (los roles cerrados), el secreto y la misión van acompañados de historias ya escritas para los personajes, a las que los jugadores debían añadir detalles.

El juego original está pensado para durar tres horas y media, lo que impuso un pie forzado con unas clases de hora y media. La solución a este problema fue dividir la acción del juego en dos clases diferentes: la fiesta antes de la boda y el convite. En ambas ocasiones, el instructor-investigador interpretó el rol del pinchadiscos, ya que en este juego hay varias canciones que suenan cuando quedan 30 minutos o 5 minutos hasta el final del juego. El rol de pinchadiscos también ofrece una posición privilegiada para observar lo que sucede durante el juego.

A continuación, se describen las cuatro sesiones de la intervención: 1) Actividades previas al juego; 2) La fiesta antes de la boda; 3) El banquete de bodas y 4) Recapitulación.

3.3.2. ACTIVIDADES PREVIAS

En el primer día de la intervención se realizaron las encuestas previas (véase Anexo C) y se trabajó en los conceptos de rol y hoja de personaje, que resultan complejos para los jugadores novatos de Rol, aún en su L1, donde el desconocimiento de las normas del juego y el bloqueo creativo hacen que los jugadores lleguen a tardar varias horas en completar una de estas fichas. La creación de las fichas se integró con una actividad del libro de texto para introducir la distinción aspectual del pretérito indefinido y el pretérito imperfecto al contar anécdotas. En esta actividad, a través de un email, una chica cuenta algunas cosas que le pasaron en una boda en la que estuvo, y este contenido se aprovechó para hablar sobre su papel en la boda y reflexionar sobre los roles de los estudiantes en diferentes contextos, incluso en el aula de L2.

Después, y con la idea de ir introduciendo a los participantes a las hojas de personaje (véanse tablas 4, 6, 8 y 10), se presentó un modelo de *hoja de persona*, representada en la Figura 1, para que los estudiantes trabajasen en las suyas propias siguiendo ese ejemplo. Como ninguno de los participantes tenía experiencia previa en juegos de rol, se incorporó la *hoja de persona* a modo de paso intermedio antes de trabajar con la *hoja de personaje*, ya que esta puede llegar a ser muy complicada para jugadores primerizos. En la *hoja de persona* se incluyen todos los elementos propios de un personaje de rol, pero aplicados a los mismos jugadores: el trasfondo, las habilidades, la personalidad, etc. El objetivo de la *hoja de persona* es, por un lado, que los participantes se conociesen mejor a sí mismos antes de

participar en la actividad de ReV y, por otro, que les resultara más fácil contar la historia de un personaje ficticio al haber contado su propia historia primero.

Una vez terminado el trabajo con las hojas de persona, se mostró a los alumnos un modelo de *hoja de personaje*, creada por el profesor-investigador para el ReV y se les explicó cómo crear a sus propios personajes a partir de un documento titulado “La Fiesta de los Secretos. Ficha para antes del LARP”. Este documento explicaba la ambientación, las normas del juego y su objetivo, e incluye un enlace a un generador aleatorio de nombres españoles además de algunas ideas de tiendas locales donde los estudiantes podían comprar accesorios baratos para caracterizar a sus personajes durante el juego.

La hoja de personaje es muy parecida a la hoja de persona, pero presenta dos apartados nuevos: el *nombre del jugador*, para establecer una distinción entre la persona y el personaje; y el *¿Ves alguna semejanza entre este personaje y tú?*, para dar a los participantes una oportunidad de reflexionar sobre las características reflejadas en ambas hojas.

<p>Nombre del jugador: Daniel</p> <p>Nombre del personaje: Daniel</p> <p>Trasfondo:</p> <p>Nací hace ya 24 años en un pequeño pueblo del norte de Burgos, allí pasé mi infancia rodeado de animales y montes. Completé mis estudios obligatorios y me inscribí en una universidad cercana. Todo parecía apuntar a que quería vivir tan cerca del pueblo como fuese posible, pero el tiempo pasa y nos lleva por caminos inesperados.</p> <p>En cuanto terminé mi carrera, inicié un proyecto/aventura con un amigo y nos fuimos a Irlanda del Norte a ser guías para los abundantes turistas españoles que allí había hasta que el virus nos obligó a volver a casa. Durante la cuarentena, sin gran cosa que hacer ni esperanzas de poder moverme demasiado, descubrí como por casualidad el Máster de ELE de la Universidad de Navarra y decidí apuntarme para tener algo que hacer mientras pasaba la tormenta del virus y mejorar mis perspectivas a futuro.</p> <p>Abandonadas ya mis esperanzas de hacerme una vida en el pueblo, aspiro a asentarme y prosperar en el extranjero para regresar, tal vez, con una generosa pensión de jubilación y tiempo libre para labrar una huerta y cuidar de unas gallinas.</p> <p>Rol Social:</p> <p>-Estudios: Historiador / profesor de español</p> <p>-Empleo: estudiante de máster / profesor de español</p> <p>Rol psicológico:</p> <p>-En Pamplona: Tengo algunos amigos en la ciudad y estoy deseando que las circunstancias nos permitan encontrarnos por los bares o subir en masa al monte a organizar una barbacoa.</p> <p>-En la clase de español: Estoy planificando una actividad innovadora para mi clase y, tras intensos esfuerzos, espero que todo salga bien.</p> <p>Palabras y expresiones clave: ¿qué pasa....?, jolgorio, no se yo qué decirte, (hablando con objetos cuando se caen) ¡Quieto ahí!</p>

FIGURA 1: Hoja de persona modelo

Después de que los participantes le enviaron al profesor sus hojas de personaje, se les dio acceso a un portal de Flipgrid titulado *¡Nos casamos!* donde, a lo largo del fin de semana, subieron un vídeo en que su personaje se presentaba y agradecía a los novios por invitarle

a la boda o, en el caso de los novios, agradecían la asistencia de los invitados (véase Tabla 11). Se eligió la plataforma Flipgrid porque permite crear un espacio para compartir vídeos y gestionar qué miembros de la clase tienen acceso a dichos vídeos.

Con esta actividad se perseguían varios objetivos. Primero, dar una oportunidad a cada jugador de ponerse en la piel de su personaje y conocer a los otros personajes; segundo, darle una oportunidad de practicar la expresión oral de su personaje.

3.3.3. EL DÍA ANTES DE LA BODA

Antes de la primera sesión se reorganizaron las mesas de la clase para crear los dos espacios necesarios: la mayor parte de la clase estaba dedicada al salón y, en una esquina, unas mesas delimitaban una habitación. En los primeros minutos de clase se recordaron brevemente las normas del juego (véase Anexo B *La fiesta de los secretos*) y se asignaron las amistades entre los personajes con una tirada de dados. A partir de este momento se adoptó una forma pasiva de dirección de juego.

Algunos juegos de ReV incluyen una *caja negra* (véase Tabla 17), esto es, un espacio designado dentro del área de juego en el que los participantes pueden entrar de uno en uno para representar momentos del pasado o el futuro que imaginan para sus personajes. El objetivo de este tipo de espacio es favorecer un desarrollo más profundo de los personajes y ofrecer a los jugadores una oportunidad para relajarse y aumentar la conexión con sus personajes. Para este juego, se adaptó la idea de caja Negra, transformándola en una actividad de Flipgrid. En este caso, cada participante tuvo la oportunidad de grabar un vídeo en el que representaba un momento en el pasado o el futuro previsto de sus personajes. Los espacios de Flipgrid destinados a la actividad de caja negra eran espacios discretos a los que los jugadores accedieron solos durante el primero o segundo día, ya que los vídeos no se grabaron para ser vistos por los demás jugadores.

Durante el resto de esta sesión de juego los participantes trataron de cumplir sus misiones, haciendo uso del espacio y los diferentes ámbitos disponibles en la clase: hubo bailes en el salón, conversaciones en distintos grupos y algunos jugadores hicieron uso de la habitación para hablar temas en privado. No hubo cambios en las dinámicas entre personajes durante esta primera sesión de juego.

3.3.4. EL BANQUETE DE BODAS

El inicio del segundo día de juego fue similar al del anterior e incluyó la reorganización de la clase unos minutos antes, un repaso rápido de los indicadores de tiempo y el inicio del juego. La única diferencia fue la participación de un alumno que no había asistido a las clases anteriores, por lo que se le explicó cómo completar una ficha de personaje y se le ayudó a incorporarse al juego.

En esta segunda sesión, los acontecimientos se precipitaron. Los jugadores volvieron a hacer uso de los espacios disponibles, especialmente de la habitación, donde hubo más conversaciones en privado que en la sesión anterior. Durante esta sesión se produjo la ruptura entre Paola y Francisco José (los novios) cuando ella, tras no conseguir adivinar si su pareja le guardaba rencor, decidió abandonarle para fugarse con un antiguo amor.

3.3.5. RECAPITULACIÓN

En los últimos minutos de la segunda sesión de juego se pidió a los participantes que expresaran por escrito individualmente cómo se sentían después de las dos sesiones y qué creían haber aprendido (véase Anexo D). Una vez recogidas sus reflexiones, se repartieron unas encuestas (véase Anexo E) que habían sido preparadas para después del juego con el objetivo de recabar información sobre cómo habían comprendido el juego, cómo habían participado en el mismo, y si se habían sentido identificados con sus personajes.

A lo largo de la siguiente sesión de clase, hubo reuniones con los estudiantes que habían participado en todas las partes de la intervención para una entrevista semiestructurada (véase Anexo F). De forma paralela, el resto de la clase trabajó por parejas en una discusión en torno a un artículo periodístico sobre cómo han cambiado las ciudades españolas en las últimas décadas.

4. *Resultados*

En este apartado, se presenta una reflexión sobre los datos obtenidos a lo largo de la intervención, basada en las hojas de persona y personaje, los videos compartidos en Flipgrid, las encuestas y las entrevistas (véanse Anexos E y F, y tablas 3-10). Las hojas de persona se discuten en el apartado 4.1, donde se comparan las fichas de los participantes que recibieron roles predefinidos con las de los participantes con roles libres. Las presentaciones de los personajes a través de Flipgrid se presentan en el apartado 4.2, mientras que en el 4.3 se analiza el funcionamiento de la actividad: si los participantes la comprendieron, qué problemas tuvieron y cómo se sintieron durante el proceso. En el apartado 4.4 se analiza la participación de cada jugador en el ReV y en el 4.5 sus reflexiones sobre los roles en el juego. En el apartado 4.6 se analizan las oportunidades que los participantes tuvieron para usar la L2. El apartado 4.7 concluye esta sección con un resumen de los resultados más significativos de la intervención.

4.1. LAS HOJAS DE PERSONA Y PERSONAJE

La redacción de las hojas de personaje puede requerir mucho tiempo y esfuerzo para alguien que no esté familiarizado con los juegos de rol, ya que requieren de la creación de una historia creíble y lógica dentro del mundo del juego. Esta historia puede incluir información personal, profesional, ideológica e incluso religiosa sobre el personaje y el jugador tiene la obligación de decidir qué datos son los más representativos del personaje y lo hacen ser quien es. Es por ello que se decidió incluir la hoja de persona como paso previo para facilitar la creación de la hoja de personaje. La hoja de persona requirió a los alumnos un ejercicio de introspección para determinar cuál era la historia de sus vidas y las características personales que los definen, y fue la primera actividad directamente relacionada con la preparación del juego.

A continuación, se presentan las hojas de persona y de personaje creadas por los participantes y se analiza la relación entre los elementos en la hoja de persona y la hoja de personaje de cada jugador.

Trasfondo: *Nací hace 19 años en los Estados Unidos en el estado pequeño de Maryland, muy cerca del capital del ncación, Washington D.C. Durante los años de estudios obligatorios, me disfrutaba mucho hacer deportes y pasarlo bien haciendo aventuras y excursiones con mis amigos. Estudié español 3 años solo porque son obligatorio 3 clases de español para termina los estudios obligatorios. No tenía ni idea de que sería útil. Ahora estoy contenta que elegi español en vez de frances.*

Rol Social

- Estudios: *Estudios generales*
- Empleo: *Matemáticas, literatura, gramática, historia, ciencias*

Rol Psicológico

- En mi vida personal: *Estoy viviendo en el Colegio Mayor Aldaz y tengo muchas amigas simpáticas allí. Todavía no puedo entenderlas muy bien pero estoy muy contenta que me ayudan aprender español.*
- En la clase de español: *Disfruto mucho de las clases de español porque las actividades suelen ser muy interesantes y graciosos. Tengo que recordar a mi misma a hablar en español en vez de ingles porque disfruto de las clases tan mucho que a veces olvido que estoy en una sala para aprender.*

Palabras y expresiones clave:

“¿Puedes repetir más despacio, por favor?”, “Perdón, no he entendido”, “Si hablas más despacio, creo que (podría?, podía? puedo) entender”

TABLA 3: Hoja de persona de la Estudiante A

La estudiante A nos habla en su ficha sobre sus aficiones durante la infancia, y un poco sobre sus estudios de español. También menciona a sus amistades en Pamplona y su experiencia en las clases de español. En el rol social nos habla sobre sus estudios, y en el Rol Psicológico nos habla sobre su forma de actuar en las clases y su relación con sus amigas del Colegio Mayor. Las palabras clave elegidas por la Estudiante A son diferentes fórmulas de expresar dificultades al entender a un interlocutor y pedir que repita lo que ha dicho. Son expresiones muy adecuadas para ella por lo que nos da a entender en su Rol Psicológico: *tengo muchas amigas [...] Todavía no puedo entenderlas muy bien.*

En comparación con su hoja de persona, la hoja de personaje de la Estudiante A (véase Tabla 4) es más detallada. Sus apartados son los mismos que los de la hoja de persona, pero en esta la estudiante incluye, además de la misión y el secreto de su personaje parafraseados, las ambiciones de su personaje dentro del rol social:

- (1) *Ambiciosa madre de quince.*
- (2) *manteniendo el orden en esta casa de diecisiete y mantener feliz a mi marido.*

Personaje: Paola Caparros, novia

Secreto original: *Estás muy nerviosa por la boda, que ocupa todos tus pensamientos desde hace unos meses, llevas mucho tiempo en esta relación y finalmente te vas a casar. Sientes que tu prometido te culpa por algo, pero no es raro que se comporte de forma inmadura, así que no te preocupa demasiado. Llevas años soñando con el día de tu boda, aunque no se lo has contado a tu prometido por miedo a que se asuste o ponga nervioso. Todavía no has elegido una dama de honor, así que esta noche quieres hablar con tus amigas para elegir una que lo merezca. A lo largo de la última semana y debido a los nervios has engordado 2 kilos así que, para compensar, no has comido nada en todo el día. Te sientes algo cansada, pero podrás soportarlo. A fin de cuentas, pronto será el día de tu boda y debe ser perfecto. Lo has calculado todo al milímetro para tus amigos, y esperas que les guste. Estás un poco enfadada con tu futuro marido, ya que sientes que no se preocupa mucho por ti, o se involucraría más en todo esto. ¿tal vez sus amigos saben mejor lo que quiere? Por ejemplo: descubriste una preciosa cabaña en el Pirineo Navarro. Estaba en perfectas condiciones y, tras varios años ahorrando, la has comprado para vivir juntos en un lugar tranquilo, sin presiones exteriores. Como debe ser. Sin embargo, tu prometido no parece muy contento con la idea.*

Misiones originales: *Elige una dama de honor y descubre qué le pasa a tu prometido (sin preguntarle directamente a él)*

Trasfondo: *Nací hace ya 25 años en San Sebastián. En una casa muy cerca del mar. pasé mi infancia haciendo de surf y nadando en el mar. Durante mis años de estudios universitarios pasé un semestre intercambio en Australia. Allí conocer mi novio, pero no es de allí, es de España, como yo. El momento de conocerlo es debido al hecho de que el estaba ahogando porque no tenía piernas porque un tiburón los comió, así que yo le salvé con mi tabla de surf. Fue muy Romántico
¿Ves alguna semejanza entre tu personaje y tu?: Sí, nosotras ambas no somos buenas comunicadoras.*

Rol Social

- Estudios: *Ambiciosa madre de quince*
- Empleo: *manteniendo el orden en esta casa de diecisiete y mantener feliz a mi marido*

Rol Psicológico

- *Quiero elegir una dama de honor que merezca el honor*
- *Quiero descubrir por qué mi prometido me culpa por algo, o porque me parece como no es contento conmigo, sin comunicar con el directamente.*

Palabras y expresiones clave:

Y tal, Pero bueno, no sé, Pues nada

TABLA 4: Hoja de personaje de la Estudiante A

La Estudiante A dio detalles sobre las aficiones de su personaje en la infancia, sus estudios, y una detallada historia de cómo conoció a José Francisco (el novio), parafraseó la misión y el secreto de su personaje en el Rol Psicológico. Como recibió el trasfondo ya escrito, utilizó la ficha de personaje para relatar la historia de cómo su personaje conoció a Francisco y cómo este se acabaría convirtiendo en su prometido. Añade un nuevo detalle *no somos buenas comunicadoras* al pensar en las similitudes entre ella y su personaje que no aparece referenciado en el trasfondo, y habla en rol social sobre las intenciones a futuro de su personaje: tener quince hijos. Las palabras clave encajan con el detalle de que Paola no es una buena comunicadora, aunque no responden a sus misiones ni su trasfondo.

A continuación, se presentan la Hoja de persona y la Hoja de personaje del Estudiante B (véanse Tablas 5 y 6), que interpretó a Francisco José en el juego.

Trasfondo: *Nací hace ya 19 años en Singapur y mudarse a Hong Kong cuando tenía 3 años, quiero estudiar medicina en un lugar interesante y Pamplona parece muy guay, entonces estoy estudiando español para aprender más con el curso y la gente y cultura aquí*

Rol Social

- Estudios: *Estudiante de español*

- Empleo:

Rol Psicológico

- En mi vida personal: *Estoy estudiando para un examen muy importante y no tengo tiempo por otras cosas*

- En la clase de español: *Estoy entendando a aprender más cosas pero mi cerebro no está ayudandome*

Palabras y expresiones clave: *Buenas*

TABLA 5: Hoja de persona del Estudiante B

El Estudiante B explica su motivación para estudiar español y vivir en Pamplona. En su rol social hace referencia a sus estudios de español y en su rol psicológico habla sobre sus exámenes y hace referencia a algunas dificultades de aprendizaje. Como palabra clave sólo aporta un saludo que emplea ocasionalmente dentro y fuera de clase.

Personaje: Francisco José Arroyo, novio

Secreto original: *Llevas mucho tiempo en una relación y no estás especialmente ilusionado por la boda. No crees que nada vaya a cambiar después de tanto tiempo viviendo juntos. Tu novia se ha encargado de toda la organización salvo un pequeño detalle: ni ella ha escogido una dama de honor ni tu un padrino. ¿A quién elegirás? Tienes solo esta noche para pensarlo.*

La idea del matrimonio parece muy definitiva... ¿Qué habría pasado si me hubiera casado con otra persona? Llevas tanto tiempo en esta relación que sientes como si te faltase algo. Tal vez no estás seguro de que quieras casarte. o tal vez esperas tener una experiencia que te demuestre que debes hacerlo. Últimamente, tu novia ha estado tan ocupada con los preparativos de la boda que apenas te ha prestado atención. Además está convencida de que tras la boda debéis mudaros a un minúsculo pueblo en el Pirineo sin amigos ni señal alguna de civilización; una idea que no te emociona demasiado.

Misión original: *Elige un padrino para la boda*

Trasfondo: *Soy el novio. Soy un médico y he visitado muchos países para estudiar y trabajo, porque quiero aprender más sobre el mundo y culturas diferentes. Durante estos viajes, conocí a la novia y descubrí que ella vive en España también, y poco tiempo después nos convertimos en un par. En el futuro quiero ser un padre, pero creo que todavía tengo mucho tiempo por eso.*

¿Ves alguna semejanza entre este personaje y tú?: Hay muchas semejanzas, en realidad este personaje es yo, pero más extrovertido y activo.

Rol Social

- Estudios: *Medicina y lenguas*

- Empleo: *Medico*

Rol psicológico: *Elige un Padrino para la boda*

Palabras y expresiones clave: *siempre me digo, mejor fue que dentro*

TABLA 6: Hoja de personaje del Estudiante B

La hoja de personaje del estudiante B es muy diferente a las siguientes, ya que recibió el papel de novio. Este es un rol predefinido que trae consigo un trasfondo muy detallado como se aprecia en el apartado *Secreto original* de la hoja de personaje. En este caso, la relación entre la hoja de persona y la de personaje es evidente, y el propio jugador afirma que el personaje coincide consigo mismo, pero es más extrovertido. Añadió algunos detalles al trasfondo que le fue dado, como los muchos viajes de trabajo que hacía como médico cuando conoció a su prometida y un detalle sobre los objetivos a futuro del personaje:

(quiere ser padre, pero no todavía). Si prestamos atención al Rol Psicológico, se limita a parafrasear la misión que le fue asignada, sin ponerla en relación con el resto de su hoja de personaje. Su respuesta al apartado *palabras y expresiones clave* son contradictorias para el rol como médico y persona de cultura que presenta en su hoja, y ningún detalle en su hoja de personaje da información de que el personaje se mueva en contextos donde esa expresión sea adecuada.

A continuación, se presentan la hoja de persona (véase Tabla 7) y la hoja de personaje (véase Tabla 8) de la Estudiante C, quien interpretó a Sandra Rodegas, la amiga de la novia en el juego.

<p>Trasfondo: <i>Nací en los Estados Unidos, tenía 18 años. Mi padre trabaja en el ejercito, entonces tenía muchas casas en mi países. Viví en Michigan, Norte Carolina, Missouri, Alaska, y finalmente en un rancho en Nueva York. Durante mi infancia, mi casa era mi escuela y mi madre era mi profesora. Después de mi graduación, yo quieré ser extranjera. Me encanta España porque la Universidad es muy buena.</i></p> <p>Rol Social</p> <ul style="list-style-type: none">- Estudios: <i>Humanidades</i>- Empleo: <i>Estudiante en primer grado</i> <p>Rol Psicológico</p> <ul style="list-style-type: none">- En mi vida personal: <i>Tengo muchos hermanos. También tengo muchos amigos aquí y en los Estados Unidos. Me gusta leer y cantar y almorzar con mis amigos. Nos gusta hablar después de clase. Finalmente hablo con mi familia y novio mucho en mi mobile.</i>- En la clase de español: <i>Estoy un poco tranquila pero me gusta y disfrutar los chistes de mis compañeros.</i> <p>Palabras y expresiones clave: <i>¡Ayuda! (después de un chiste mal) ¡¿Cómo se dice?! ¿Por qué?</i></p>
--

TABLA 7: Hoja de persona de la Estudiante C

En su hoja de persona, la Estudiante C. cuenta un poco sobre su infancia en Estados Unidos y sus estudios actuales, aunque no profundiza mucho. En rol social habla sobre sus estudios, y en Rol Psicológico sobre su familia y amigos. Las palabras clave son adecuadas a su personalidad. La primera *¡Ayuda! (después de un chiste mal)* la utilizaba en conversaciones con sus amigos.

<p>Personaje: Sandra Rodegas, invitada</p> <p>Secreto original: <i>Alguien que te importa mucho no quiere que estés aquí y habéis discutido.</i></p> <p>Misión Original: <i>Elige a dos asistentes: son tus mejores amigos y no quieres perderles nunca. Afianza vuestra amistad</i></p>
<p>Trasfondo: <i>Nací en una familia rica. Siempre he sido un poco dramática, y mi sueño es ser una actriz famosa. Pero tengo un problema, soy un poco tímida. Mi amiga, la novia, fue a Londres conmigo a estudiar Shakespeare y teatro en general. Ahora, voy a Londres otra vez y quiero que mi amiga vaya conmigo, pero ella está encantada con su novio. El novio no le gusto, porque yo siempre hablo sobre mi viaje a Londres con mi amiga (su novia) y la estoy haciendo sentir culpable. Pero necesito unos amigos ir conmigo, o seré temerosa!</i></p> <p>¿Ves alguna semejanza entre este personaje y tú?: <i>Soy la amiga de la “novia” en realidad, y me gusta teatro.</i></p> <p>Rol Social</p> <ul style="list-style-type: none"> - Estudios: <i>Teatro</i> - Empleo: <i>Actriz</i> <p>Rol Psicológico: <i>El novio no le gusto y no me quiere en su fiesta. Necesito fortalecer mi amistad con mis dos mejores amigos para que vengan conmigo a Londres.</i></p> <p>Palabras y expresiones clave: <i>“que me recuerda a mi viaje a Londres...” “Todo el mundo es un escenario...” “mis padres me lo compraron”</i></p>

TABLA 8: Hoja de personaje de la Estudiante C

En la hoja de personaje, da un tipo de detalles totalmente diferentes. No habla sobre la infancia del personaje, sino que se centra en su sueño de triunfar como actriz y en los detalles relevantes para la boda (su relación con los novios y el objetivo que quiere conseguir a lo largo de la fiesta). Es interesante ver sus palabras y expresiones clave, que utiliza para reforzar la importancia del viaje a Londres, la condición de actriz y el nivel económico de la familia del personaje. Esta participante consiguió relacionar el rol social y psicológico con el trasfondo de su personaje.

A continuación, se presentan la hoja de persona (véase Tabla 9) y la hoja de personaje (véase Tabla 10) de la Estudiante D, que interpretaría a la amiga del novio en el juego.

<p>Trasfondo: <i>Nací hace ya 22 años en una ciudad en Filipinas. Desde era pequeña, me gustaría estudiar medicina en Europa. En 2017, conocía la Universidad de Navarra pero estaba en mi segundo año en mi primera carrera. Necesité esperar algunos años pero cuando llegué a España, la pandemia estaba ocurrida.</i></p> <p>Rol Social</p> <ul style="list-style-type: none"> - Estudios: <i>Estudiante internacional</i> - Empleo: <i>Investigadora, estudiante</i> <p>Rol Psicológico</p> <ul style="list-style-type: none"> - En mi vida personal: <i>Soy abierta, muy curiosa y trabajadora en general. Me encanta aprender cosas nuevas, específicamente cuando es sobre ciencia</i> - En la clase de español: <i>Siempre me interesa aprender vocabularios nuevos para mejorar mi español. También hablar más con mis compañeros de clase para aplicar mis lecciones.</i> <p>Palabras y expresiones clave: <i>Hola, Adios, Hasta luego, ¿Cómo va todo?, Perdón</i></p>

TABLA 9: Hoja de persona de la Estudiante D

La Estudiante D cuenta un poco sobre su infancia y la temprana aparición de su actual interés por la medicina. También menciona su decisión de estudiar en la Universidad de Navarra y la aparición de la Pandemia COVID-19 en su vida. La respuesta al apartado

Rol Psicológico es una de las más completas del estudio, y se aprecia que meditó sobre este apartado. Sus palabras clave son adecuadas en cuanto que eran empleadas por la estudiante en conversaciones con sus compañeros, por lo que se puede decir que refleja su personalidad.

<p>Personaje: Ines Hermoso Carbonell, invitada Secreto original: <i>Acabas de heredar una casa en Olite de un tío que falleció recientemente.</i> Misión original: <i>Te gusta sentirte apreciado. Consigue que al menos una persona te diga lo mucho que le importas.</i></p>
<p>Trasfondo: <i>Cuando tenía cinco años mis padres murieron así que crecí sola. Vivía en lugares diferentes casi cada mes hasta que mi tío me adoptó en su casa de Olite. Después, fui a la ciudad y coincide Francisco en una excursión y nos hicimos buenos amigos porque nos gustamos la ciencia y la música.</i> ¿Ves alguna semejanza entre este personaje y tú?: <i>No, solamente la interesa de ciencia y la música.</i> Rol Social: <i>Acabas de heredar una casa en Olite de un tío que falleció recientemente.</i> -Estudios: <i>literatura, ciencia</i> -Empleo: <i>autor, cantante</i> Rol psicológico: <i>Te gusta sentirse apreciado. Consigue que al menos una persona te diga lo mucho que te importas. Me gusta quedarse con muchas personas y hablar mucho sobre mi vida.</i> Palabras y expresiones clave: <i>¿Te gusta mi...?, Pues, yo...,</i></p>

TABLA 10: Hoja de personaje de la Estudiante D

Puede apreciarse que la Estudiante D escribió una hoja de personaje con una historia muy diferente a la de su Hoja de persona. Su personaje (Inés) creció sin padres, con su tío de Olite. No cuenta nada sobre cómo consiguió su empleo como cantante y escritora. Lo que sí hace es incluir su secreto en su trasfondo, al situar al tío de Olite como una figura central en la vida del personaje. La misión simplemente la parafrasea, pero le da importancia al incluir en sus palabras y expresiones clave ciertas fórmulas que le ayudarán a cumplirla, ya que sirven para redirigir el tema de conversación hacia la persona que las utiliza. Estas palabras clave aportan muchos detalles sobre la personalidad de Inés. Son transaccionales en cuanto a que encajan con la misión que el personaje quiere cumplir; pero al mismo tiempo interpersonales, al mostrar rasgos de su personalidad. Es llamativo compararlas con las palabras clave de la hoja de persona de la Estudiante D, que no guardan relación con ninguno de los detalles de su personalidad que menciona en dicha hoja. En todos los casos expuestos, puede verse cómo la redacción de la hoja de persona media la creación de las respectivas hojas de personaje, facilitando la redacción del trasfondo de los personajes: todos los participantes hicieron énfasis en los mismos temas que en los trasfondos de sus hojas de persona (aficiones de la infancia estudios, etc.).

Por un lado, la Estudiante A utiliza su hoja de personaje para escribir en gran detalle la historia sobre cómo conoció a José Francisco, su prometido, y para presentar las ambiciones de su personaje (madre de 15 y buena esposa), mientras que el Estudiante B añade algo de información sobre su vida como médico y sobre cómo conoció a Paola, su prometida y un detalle sobre sus expectativas de futuro. En el caso de los estudiantes con roles libres, las hojas de personaje son más parecidas: profundizan mucho en las vidas de sus personajes, a la vez que incorporan en sus narraciones la misión y el secreto que recibieron al empezar a trabajar con la hoja de personaje. Los roles libres dieron a los estudiantes mayor libertad a la hora de crear a sus personajes. A la hora del juego, sin embargo, y como demostró la novia al abandonar a su pareja, la interpretación de los personajes no se vio tan

limitada por la libertad o predefinición del rol, sino por la comodidad con el personaje, el juego o la experiencia previa en actividades dramáticas.

4.2. LOS VÍDEOS DE PRESENTACIÓN EN FLIPGRID

En este juego, una pareja que se va a casar, compuesta por Paola y José Francisco (los novios), invita a sus amigos a una fiesta que está organizando para su boda y al banquete. Los personajes de los invitados se conocen entre sí y tienen amistades dentro del grupo. En el juego original (*A Party Full of Secrets*) esto se hacía al principio de la sesión mediante el *método del ovillo*²; sin embargo, al no disponer de tanto tiempo en la clase como para incluir esta actividad y dar suficiente tiempo a los jugadores de presentarse antes de empezar el juego, se decidió asignar las amistades de forma aleatoria con una tirada de dados, asignando un número a cada persona y lanzando un dado dos veces; los dos números resultantes indicaban sus dos amistades. En casos de números repetidos o si salía el número del mismo asistente se lanzaba el dado de nuevo.

Las presentaciones iniciales se realizaron a través de un vídeo en la plataforma Flipgrid. En el vídeo, cada participante actuaba como su personaje. Los invitados se presentaban y daban las gracias por la invitación, mientras que los novios daban las gracias a los invitados por asistir; cada uno en su propio estilo. De esta forma, los participantes no solo pudieron conocer los nombres y algunos detalles de la personalidad de los personajes que serían sus amigos durante el juego, sino que también pudieron comenzar a interpretar sus personajes en un entorno tranquilo y familiar, ya que ellos mismos podían decidir el momento y el lugar desde el que grabar el vídeo. A continuación, se presentan y analizan las transcripciones de los vídeos grabados por parte cada estudiante (véase Tabla 11).

Estudiante y personaje	Transcripción del vídeo
Estudiante A Paola Caparrós (la novia)	<i>Hola a todos. Me alegro mucho que todos vosotros habéis recibido sus invitaciones y que podéis venir a mi fiesta... bueno, nuestra fiesta, nuestra despedida de soltera. Espero que todos estéis listos para bailar y para aprender como bailar si ya no lo sabéis porque vamos a bailar swing y hacer todas mis cosas favoritas porque es un día muy especial para mí y para Francisco. pues nada, nos vemos pronto, ¡Adiós!</i>
Estudiante B Francisco José Arroyo (el novio)	<i>Hola a todos, gracias por asistir a la fiesta de yo y mi novia hermosa y tengo ganas verlos y si, espero que... lo pasáis bien y... nos vemos luego</i>
Estudiante C Sandra Rodegas (amiga de la novia)	<i>Hola, soy Sandra, a la mejor amiga de Paola. He conocido a Paola durante muchos muchos años. En el año pasado fuimos a Londres a estudiar teatro juntas. Era el mejor viaje de nuestras vidas. Estoy muy muy emocionada para la fiesta mañana. ¡Felicidades a la novia y el novio! Paola, necesitamos ir a Londres juntas una otra vez.</i>
Estudiante D Ines Hermoso (amiga del novio)	<i>Hola a todos, soy Inés, una amiga de Francisco. Somos buenos amigos hace cinco años y siempre me dice que estoy muy importante en su vida, así que estoy aquí y espero que la celebración vaya bien. ¡Buena suerte a la pareja y bienvenido a todo! ¿Te gusta mi bufanda? pues mí me encanta, es un regalo de Francisco</i>

TABLA 11: Transcripción del saludo a los novios de los cuatro estudiantes

.....
2. Según este método, un jugador sujeta un ovillo de lana y lo lanza a otro jugador quien, a su vez, lo lanza a un tercero hasta completar el círculo. Cada jugador será amigo de las personas que sostienen los dos extremos de su tramo de hilo.

La Estudiante A revela en su vídeo una de las características de su personalidad que no aparecieron en la Hoja de personaje: el gusto por el baile, una de sus aficiones personales. Su mensaje se adecúa al género textual de un vídeo de agradecimiento, lo que se ve en su frase: *Me alegro mucho que todos vosotros habéis recibido sus invitaciones y que podéis venir a mi fies... bueno, nuestra fiesta, nuestra despedida de soltera.*

El Estudiante B no da grandes detalles, pero se adecúa al género textual agradeciendo la asistencia y haciendo un breve saludo. En su hoja de personaje no nos da suficientes detalles sobre Francisco José como para estudiar si este mensaje era acorde a su personalidad.

En su saludo, la Estudiante C habla sobre su amistad con Paola y continúa subrayando la importancia que tiene para su personaje el viaje a Londres previsto con los novios. Sandra confirma su asistencia, se presenta a los invitados que no la conozcan y les hace partícipes de su deseo de viajar a Londres con los novios después de la boda. El viaje a Londres es un evento central para este personaje, y aparece tanto aquí en el saludo como en la ficha de personaje y en la caja negra.

La Estudiante D aprovecha para subrayar la importancia de su amistad con Francisco, así como para presumir de su bufanda, haciendo gala de una de las características de su personaje: que le gusta llamar la atención. Es muy adecuado al género textual, ya que se presenta, confirma su asistencia y añade un detalle clave de su personaje.

A partir del análisis de sus vídeos, se observa que las presentaciones de los tres participantes con experiencia previa en actividades teatrales (las estudiantes A, C y D) son más expresivas, dejando ver más detalles de sus personajes en este vídeo. Se ve también que el vídeo a través de Flipgrid sirvió no solo para que los participantes se familiarizaran con los personajes de sus compañeros, sino también con su propio rol.

Con el objetivo de verificar si esta actividad ayudó a los participantes a representar a sus personajes en el juego, las respuestas a la Pregunta 3 de la encuesta, *¿Cómo te has sentido en cada fase de la actividad?*, permiten apreciar que el grado de nerviosismo se redujo o se mantuvo estable tras el saludo; el miedo se redujo en todos los casos, salvo en la Estudiante D, y el grado de comodidad se mantuvo estable o aumentó tras esta actividad. Es decir, tras analizar las respuestas, es posible ver que las actividades implementadas tuvieron los efectos deseados, ya que ayudaron a que los participantes definieran mejor a sus personajes y se sintieran más cómodos con ellos antes del primer día de juego. En la Tabla 12 se presentan las respuestas dadas por los estudiantes en tres diferentes momentos de la implementación del ReV.

	Actividades previas	Vídeo	Día antes de la boda
Estudiante A	Cómodo: 5 Nervioso: 4 Asustado: 1	Cómodo: 1 Nervioso: 1 Asustado: 1	Cómodo: 5 Nervioso: 1 Asustado: 1
Estudiante B	Cómodo: 3 Nervioso: 4 Asustado: 4	Cómodo: 2 Nervioso: 4 Asustado: 3	Cómodo: 4 Nervioso: 4 Asustado: 3
Estudiante C	Cómodo: 5 Nervioso: 4 Asustado: 1-2	Cómodo: 5 Nervioso: 5 Asustado: 1-2	Cómodo: 5 Nervioso: 3 Asustado: 1-2

Estudiante D	Cómodo: 3 Nervioso: 3 Asustado: 3	Cómodo: 4 Nervioso: 2 Asustado: 2	Cómodo: 3 Nervioso: 4 Asustado: 4
--------------	---	---	---

TABLA 12: Grados de comodidad, nerviosismo y miedo percibidos por los participantes antes, después y durante el vídeo en una escala de 5 (mucho) a 1 (nada).

4.3. FUNCIONAMIENTO DE LA ACTIVIDAD

En esta sección se documenta el grado de comprensión de la actividad por parte de los cuatro estudiantes que participaron en la investigación junto con las dificultades que encontraron y los sentimientos o emociones que manifestaron en cada etapa de la intervención. La información que se presenta aquí ha sido extraída de las respuestas que los participantes ofrecieron para las preguntas 1, 2 y 3 de la encuesta posterior al ReV (resumidas en la Tabla 13) y de sus comentarios durante la entrevista semiestructurada (véase Anexo F).

1. ¿Has entendido bien todos los pasos previos y normas de la actividad? ¿Cómo crees que los habrías entendido mejor? (Menos pasos, más ejemplos, una explicación diferente, etc.)
2. ¿Cuál te ha parecido la parte más difícil de la actividad? ¿Y la más fácil? ¿Por qué?
3. ¿Cómo te has sentido en cada fase de la actividad?

TABLA 13: Preguntas en la encuesta posterior al Rol en Vivo

La Estudiante A (Paola Caparrós, la novia), comprendió bien las actividades previas, presentando la hoja de personaje más compleja de la clase a pesar de tener un rol predefinido. En la encuesta y la entrevista se mostró frustrada ante su sensación de que otros participantes no habían entendido el juego, una sensación que surge de sus intentos fallidos por interactuar estratégicamente con los invitados para cumplir su misión. La Figura 2 resume los datos de autovaloración de la Estudiante A durante las diferentes etapas del juego (representadas en el eje horizontal), considerando cinco sentimientos (representados por las líneas de colores) y una escala de valoración de cinco puntos (en el eje vertical, de 5, mucho, a 1, nada).

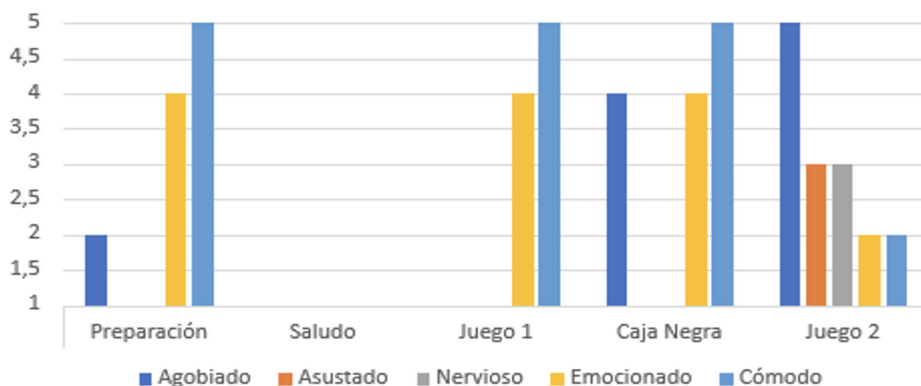


FIGURA 2: Evolución de las emociones de la Estudiante A durante la intervención

Como muestra la Figura 2, la Estudiante A manifestó sentirse bastante asustada (4/5) en las actividades previas, la primera sesión de juego y la caja negra, pero muy cómoda en el segundo día de juego, cuando su personaje decidió cambiar por completo su futuro al abandonar a su pareja en favor de uno de los invitados.

Un caso distinto es el del Estudiante B (Francisco José Arroyo, el novio). Como se muestra en la Figura 3, el Estudiante B manifestó dificultades con las actividades previas, especialmente la hoja de personaje. Estas dificultades, sin embargo, no le impidieron participar activamente en el juego, donde le resultó fácil hablar con sus compañeros. En la entrevista achacó sus dificultades con la hoja de personaje a su inexperiencia en este tipo de actividades, pero sin descartar otras explicaciones como el cansancio de los exámenes o el estrés que le supuso la actividad. Por otro lado, en la encuesta mencionó que le había resultado difícil tener que representar el papel predefinido del novio: *Creo que especialmente porque estaba el novio no puedo crear un personaje muy interesante*. Como puede verse en la Figura 3, durante el juego se sintió bastante cómodo y nervioso, aunque su valoración del nerviosismo también se redujo en un entre el primero y segundo día de juego. En la entrevista semiestructurada, el Estudiante B afirma que las dificultades se debieron a su rol predefinido como novio, que le tocó por sorteo.

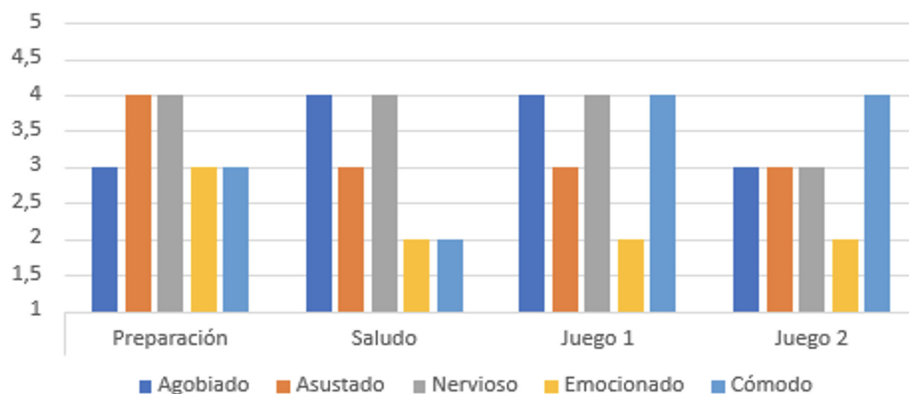


FIGURA 3: Evolución de las emociones del Estudiante B durante la intervención

El siguiente caso es la Estudiante C (Sandra Rodegas, una de las invitadas a la boda). La Estudiante C reconoció dificultades para entender las actividades previas, aunque lo más confuso para ella fueron el secreto y la misión. Esta confusión desapareció una vez que comenzó el juego, que le pareció la parte más fácil de la intervención. Durante la mayor parte de la intervención reconoció sentirse más nerviosa y asustada que cómoda (ver Figura 4), a pesar de haber manifestado experiencia anterior en actividades de teatro en la encuesta previa.

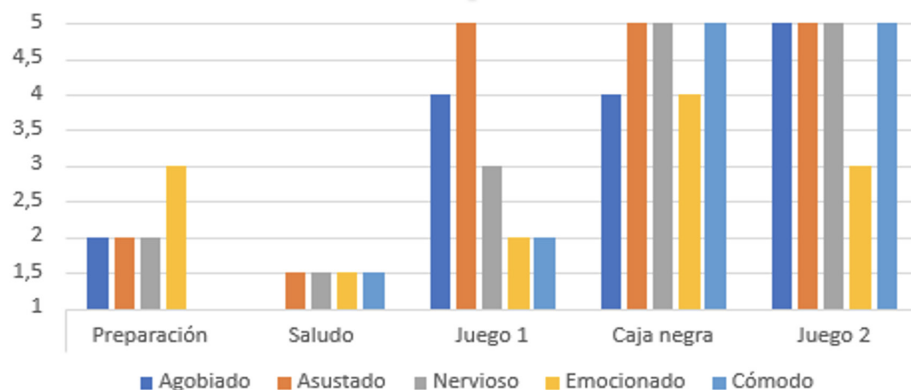


FIGURA 4: Evolución de las emociones de la Estudiante A durante la intervención

La Estudiante D (Inés Hermoso Carbonell, otra de las invitadas) representa un caso diferente de los tres anteriores. Esta estudiante entendió bien los pasos previos del juego. En la entrevista manifestó que le había resultado fácil trabajar las hojas de persona y personaje, posiblemente gracias a su experiencia en el mundo del teatro; sin embargo, tuvo más dificultades al interactuar oralmente con sus compañeros y para representar a su personaje, ya que, según afirma, era muy diferente a ella. La estudiante D reconoció sentirse cómoda (4/5) y menos nerviosa en las actividades previas al juego que en el juego en sí. Además, sus valoraciones del grado de nerviosismo y miedo se redujeron con la caja negra y más aún en el segundo día de juego (Figura 5).

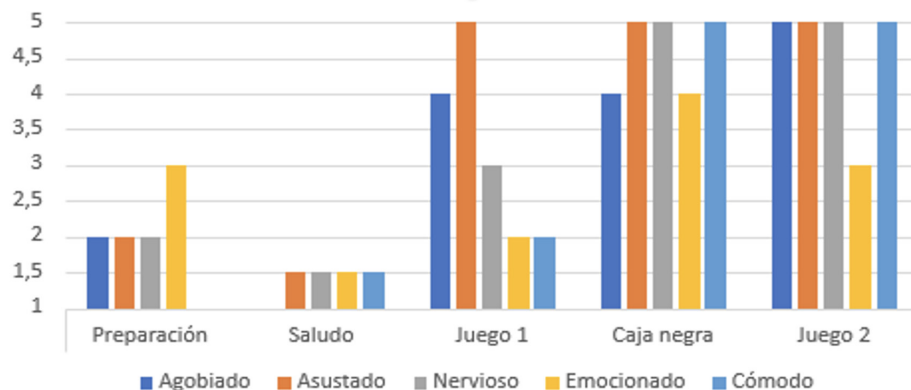


FIGURA 5: Evolución de las emociones de la Estudiante D durante la intervención

Uno de los resultados más sorprendentes de esta parte del estudio tiene que ver con que, entre la primera y segunda parte del juego, no solo se redujo el grado de nerviosismo sino también el grado de comodidad. Esta aparente contradicción sugiere que en la segunda sesión del juego los participantes tuvieron más dificultades para meterse en la piel de sus personajes en comparación con la primera sesión. Si bien la mayoría de los participantes entendió bien la actividad y todos participaron activamente en ella para cumplir sus misiones, en la segunda sesión algunos de ellos no se involucraron de la misma manera y

en algunas ocasiones esta actitud llegó a obstaculizar o romper la inmersión de los compañeros que trataban de continuar con la historia de su personaje.

En conclusión, el grado de comprensión de la actividad fue alto y todos los participantes comprendieron en mayor o menor medida las distintas partes de la intervención. Con la excepción de la Estudiante D, las partes que generaron más complicaciones a los participantes de este estudio fueron las hojas de persona y personaje.

4.4. PARTICIPACIÓN

En esta sección se analiza la participación de los estudiantes en las sesiones de juego considerando cómo usaron su secreto y trataron de cumplir sus misiones. Para ello, se han analizado las respuestas a las preguntas 4-6 de la encuesta posterior al juego y de las observaciones sobre la actuación de los participantes en las sesiones de ReV (véase Anexo G).

- | |
|--|
| 4 ¿Cuál era tu secreto? ¿Y tú misión?
5 ¿Has cumplido tu misión? ¿Qué estrategias has utilizado?
6 ¿Contaste tu secreto a mucha gente? ¿Qué motivos te impulsaron a hacerlo? |
|--|

TABLA 14: Preguntas 4-6 de la encuesta posterior al Rol en Vivo

El personaje de la Estudiante A, Paola, no llegó a desvelar su secreto (es decir, que ella estaba preocupada porque su prometido no parecía interesado en la boda) ya que, puede que incluso antes de la segunda sesión de juego su personaje se dio cuenta de que no quería a su prometido. Ya en la caja negra (véase Tabla 17) Paola da a entender que se está replanteando su noviazgo. En la entrevista confesó que la idea no había sido totalmente de su personaje, sino que ella misma había influido en la toma de esa decisión. Esto no obstaculizó el cumplimiento de su primera misión (elegir una dama de honor), que cumplió durante la primera sesión de juego con un anuncio frente a los demás personajes. Sin embargo, no consiguió cumplir su segunda misión (descubrir si su prometido estaba enfadado con ella) ya que no consiguió que nadie le contara nada al respecto.

A diferencia del caso anterior, el Estudiante B (Francisco José, el novio), no recordaba su secreto durante la entrevista (es decir, que llevaba mucho tiempo en esta relación y no creía que nada fuera a cambiar después de tanto tiempo juntos). En la encuesta aseguró no habérselo contado a nadie, lo que coincide con la versión de la Estudiante A, que no pudo cumplir su segunda misión ya que su personaje (Paola, la novia) debía adivinar a través de otros el secreto de Francisco. Algo parecido le ocurrió con la misión, que consistía en encontrar un padrino de bodas. El Estudiante B eligió a un padrino, pero no lo anunció a nadie, ni siquiera al propio padrino que no supo que había sido elegido.

La Estudiante C decidió contar su secreto, que en su ficha de personaje decidió interpretar como *El novio no le gusta y no me quiere en su fiesta*, a dos personajes: a Paola, por considerarla su amiga, y a María, por ser amiga de Paola. En cuanto a su misión (afianzar su amistad con sus dos mejores amigos), si bien intentó cumplirla, no lo consiguió, ya que uno de los personajes de los que debía hacerse amiga (Francisco José) no hablaba con ella.

El de la Estudiante D es, una vez más, un caso especial. Esta estudiante decidió no contar a nadie su secreto, pero sí consiguió cumplir su misión el primer día (conseguir palabras de aprecio de otro personaje). En consecuencia, la estudiante recibió una segunda misión para la segunda sesión de juego, que en este caso no cumplió, aunque hizo notables esfuerzos para aceptar todas las propuestas de sus amigas.

Basado en el uso del secreto y en los esfuerzos por cumplir su misión, se han distinguido diferentes grados de participación de cada participante, que se han categorizado en la Tabla 15 en función de estos criterios: a) qué uso hizo cada jugador del secreto (sí lo contó o no y por qué motivo) y b) si cumplió o intentó cumplir su misión y cómo lo hizo.

Uso del secreto	Cumplimiento de la misión
El participante puede explicar por qué su personaje compartió o no su secreto	El participante consiguió cumplir sus misiones
El participante no puede explicar por qué su personaje compartió o no su secreto	El participante trató de cumplir sus misiones, consiguiendo cumplir una de ellas
	El participante trató de cumplir sus misiones sin conseguirlo
	El participante no trató de cumplir sus misiones

TABLA 15: Rúbrica para la evaluación de la participación lúdica

El grado de participación más alto lo tuvo la Estudiante A, que cumplió una de sus misiones el primer día, pero no reveló su secreto porque su personaje cambió de opinión sobre la boda. Las estudiantes C y D tuvieron un nivel de participación intermedio: la estudiante C compartió su secreto con otros dos personajes y trató sin éxito de cumplir su misión; la Estudiante D no explica por qué no llegó a contar su secreto, pero cumplió su misión el primer día y pidió una nueva misión para el segundo día, que trató de cumplir sin conseguirlo. Finalmente, el Estudiante B tuvo el nivel de participación más bajo: no explica por qué no contó su secreto y trató de cumplir su misión (elegir un padrino) pero no lo consiguió, ya que no comunicó a quién había elegido.

Este análisis pone de manifiesto que las decisiones y actuaciones de cada personaje afectan a los demás, creando espacios para imprevistos. Asimismo, es posible concluir que las misiones fueron un factor motivador que impulsó a los jugadores a participar en el juego, mientras que los tipos de roles (abiertos o cerrados) no limitaron la creatividad de los jugadores a la hora de elegir el destino de sus personajes.

4.5. REFLEXIÓN SOBRE LAS DIFERENCIAS CON EL ROL DEL PERSONAJE

Esta sección está dedicada a las reflexiones de los participantes sobre la evolución de sus personajes, los conflictos en la toma de decisiones entre sus personajes y ellos mismos y los contrastes entre la personalidad de ambos. La información ha sido extraída de la actividad de las cajas negras (véase Tabla 17), la encuesta posterior al ReV (véanse Tabla 13 y Anexo E) y la entrevista semiestructurada (véase Anexo F), y se ha analizado empleando los criterios de la rúbrica en la Tabla 16.

	Evolución del personaje	Equilibrio de poder	Contraste persona / personaje
No cumple las expectativas	El jugador no distingue evolución en su personaje y no puede explicar por qué no se produjo ningún desarrollo.	El jugador no reconoce quién ha tomado las decisiones durante el juego.	El jugador no es capaz de identificar las similitudes y diferencias entre sí mismo y su personaje.
Cumple las expectativas	El jugador reconoce desarrollo en su personaje, pero no explica cómo dicho desarrollo transforma su identidad.	El jugador reconoce quién ha tomado las decisiones a lo largo del juego, pero no lo explica.	El jugador es capaz de identificar las similitudes y diferencias entre sí mismo y su personaje pero no de explicarlas haciendo referencia a sus roles y trasfondo.
Supera las expectativas	El jugador reconoce desarrollo en su personaje y verbaliza / explica cómo dicho desarrollo influye, modifica, altera, transforma (la identidad, representada por) sus roles.	El jugador reconoce quién ha tomado las decisiones a lo largo del juego y sabe cuándo actuó en contra de lo que su personaje habría hecho, es decir, cuándo su rol psicológico /social entra en conflicto con los roles del personaje.	El jugador es capaz de identificar y explicar las similitudes y diferencias entre sí mismo y su personaje haciendo referencia a sus roles y trasfondo.

TABLA 16: Rúbrica para evaluar el grado de identificación de los jugadores con sus personajes

El personaje de la Estudiante A, la novia Paola, experimentó un gran cambio a lo largo de los dos días de juego, ya que modificó radicalmente sus expectativas de futuro y abandonó a su prometido Francisco José durante el banquete de bodas. La decisión de que Paola abandonase a su novio la tomó la Estudiante A, quien dijo: *he decidido que Paula haría esto para disfrutar de la clase*. Paola abandonó a su prometido aprovechando una oportunidad presentada por otro personaje, que resultó haber sido el primer amor de Paola, pero también porque a la Estudiante A le pareció una forma de añadir dramatismo al juego. Cabe señalar que la identificación entre el personaje y la estudiante es escasa, ya que la Estudiante A se considera muy diferente a su personaje y afirma que nunca haría algo así. Analizando las respuestas de la Estudiante A durante la entrevista (véase Anexo F), se aprecia que supera las expectativas en cuanto al nivel de comprensión del rol de su personaje (véase Tabla 16), ya que entiende qué motivos impulsaron a Paola a abandonar a su prometido, a pesar de que no se siente identificada con el personaje en su decisión

El Estudiante B reconoció que las decisiones las tomó él mismo (no su personaje) y no distinguió una evolución en su personaje, con el que compartía muchos rasgos de su personalidad, y quedó lejos de alcanzar las expectativas sobre la comprensión del rol del personaje. De hecho, cuando se le preguntó si encontraba parecidos entre el personaje de Francisco y su propia personalidad, el Estudiante B respondió que los dos son la misma persona. Aunque no es raro que las personas con poca experiencia en juegos de rol se plasmen a sí mismos en sus hojas de personaje, incluso inconscientemente, esto

no necesariamente indica un desapego con el personaje, aunque, en este caso, el estudiante B reconoció que no se sentía cómodo en el papel de novio (véase sección 3.3.1).

El personaje de la Estudiante C representó su gran ambición en la actividad de la caja negra: un viaje a Londres junto a Paola y Francisco (los novios) en el que ambos la verían cumplir su sueño de convertirse en actriz en su ciudad favorita. Aunque en la entrevista la Estudiante C respondió que la caja negra no influyó en el desarrollo de su personaje, Sandra, esta afirmación pudo deberse a que la evolución de Sandra fue provocada por los sucesos del segundo día del juego, cuando Paola decidió abandonar a su prometido. En este momento, el gran sueño de Sandra de viajar a Londres con Paola y Francisco se hizo imposible. Su evolución se aprecia en la encuesta, donde la Estudiante C dice que durante el segundo día pudo hacerse más amiga de Francisco José, algo que no pudo conseguir el primer día. Aunque la estudiante no explica cómo este desarrollo influyó en la identidad de Sandra, sí reconoce quién tomó las decisiones en el juego y es capaz de identificar similitudes y diferencias entre ella misma y Sandra haciendo referencia a sus roles como amiga de la novia y actriz. La intensa amistad con Paola y la afición al baile nos permiten ver que la personalidad de la Estudiante C influyó en el comportamiento de su personaje. La misma estudiante admite que no planificó que su personaje fuese amigo de Paola, ni que fuese aficionado al baile; al contrario, reconoce que es amiga de la Estudiante A, y que a las dos les gusta bailar.

Inés, el personaje de la Estudiante D, evolucionó a través de sus misiones. Gracias a una de las misiones, la propia Estudiante reconoció que ella misma, al igual que su personaje, tiende a aceptar lo que sus amigos le proponen, aunque afirma que en el resto de los aspectos son muy diferentes: mientras que la Estudiante D es una persona reservada, a su personaje le encanta ser el centro de atención. Ante la pregunta de quién tuvo más poder de decisión en el juego, la Estudiante D se señaló a sí misma ya que, al ser tan diferente de su personaje, no pudo actuar como ella en algunos momentos, y admitió que no podría haber cumplido sus misiones sin representar al personaje. En resumen, podemos ver que esta estudiante reconoce la evolución de su personaje, pero a la vez es consciente de que tomó decisiones contrarias a la personalidad de Inés porque su personaje es más extrovertido que ella. En general, alcanza la comprensión esperada sobre sus diferencias con el personaje.

En este apartado hemos podido ver como la Estudiante A fue consciente de los motivos que impulsaron la evolución de su personaje, explicó cómo su personalidad y la de su personaje influyeron en las decisiones durante el juego y las diferencias entre ambas. Asimismo, las estudiantes C y D reconocieron el desarrollo de sus personajes, pero sin reflexionar sobre cómo ese desarrollo modificó sus identidades, e identificaron que no siempre tomaron decisiones de acuerdo con sus personajes; vieron diferencias entre los personajes y sus propias personalidades y hacen explicar las diferencias entre sus roles personales y de personaje. La Estudiante C no explicó cómo su rol entró en conflicto con el de Sandra, aunque sí mencionó diferencias entre los roles de ésta y los suyos propios, mientras que la Estudiante D sí reconoció los momentos en los que su rol chocó con el de Inés. Finalmente, el Estudiante B es un caso distinto, ya que no mostró señas de haber reflexionado mucho sobre la evolución de su personaje, reconoció quién tomaba las decisiones durante el juego sin explicar cómo, y tan sólo identificó similitudes con su personaje sin explicarlas ni hacer referencia a los roles de ambos.

4.6. LA COMUNICACIÓN EN L2

En este apartado se presenta el análisis de los datos referentes al uso de la L2 durante todas las etapas de la intervención, desde las actividades previas hasta el final de las sesiones de juego. Las oportunidades para comunicarse en L2 fueron muchas a lo largo de los cuatro días, por lo que el análisis se organiza en tres partes, considerando las oportunidades para la práctica escrita, para el uso oral del español y las percepciones de los participantes.

4.6.1. OPORTUNIDADES PARA LA PRÁCTICA ESCRITA:

Las principales oportunidades para el uso escrito de la L2 vinieron de las fichas de persona y personaje (véase el apartado 4.1.1). En ellas, los participantes practicaron el uso del pretérito indefinido y el pretérito imperfecto para contar historias personales y anécdotas, tal como viene explicado en la unidad *Momentos Especiales* en manual de clase *Aula 3* (Corpás, Garmendia, Soriano y Sans, 2016).

La Estudiante A hace un buen uso combinado de los pretéritos en algunas ocasiones, pero en otras comete algunos errores que no impiden comprender el texto: errores de conjugación (*Allí conocer mi novio*); confunde *ser* y *estar* y el verbo *parecer* en su forma reflexiva (*me pareces como no es contento conmigo*) y normaliza la posposición del adjetivo (*en el estado pequeño de Maryland*). En sus fichas, esta estudiante narra historias reales e imaginadas, y describe reacciones y sentimientos (CEFR, 2020, pp. 61-72).

El Estudiante B tiene algunos errores de vocabulario (*Estoy entendiendo a aprender*) y de conjugación (*mudarse a Hong Kong cuando tenía 3 años*). Los errores no dificultan la comprensión de los textos, en los él que pudo narrar su historia y la de su personaje con éxito.

En el caso de la Estudiante C, observamos que puede emplear con éxito los verbos *ser* y *estar* (*mi sueño es ser una actriz*) y hacer uso combinado del pretérito y el imperfecto, con un único error (*yo quieré ser extranjera*). Además, emplea de forma adecuada las perífrasis verbales y el subjuntivo (*quiero que mi amiga...*). La ortografía y la organización de los textos es consistente y comprensible, y en sus historias relata las experiencias propias y de su personaje.

La Estudiante D hace una distinción desigual entre los pretéritos. Si bien en algunos casos los emplea de forma adecuada (*Cuando tenía cinco años [...] crecí sola*), no siempre es así (*Desde era pequeña*). Comete también errores en la concordancia del verbo gustar y algunos errores de ortografía (*nos gustamos la ciencia y la músic*) que no dificultan la comprensión de sus textos, en los que narra la historia de su vida y de su personaje, describiendo los eventos de forma breve.

En resumen, se aprecia cómo los recursos necesarios para la comunicación escrita que requiere esta actividad coinciden con los propios de un nivel B1 (CEFR, 2020). Como se verá en el siguiente apartado, aunque los juegos de ReV se centren en la comunicación oral, no es difícil añadir elementos de comunicación escrita relevantes, como narraciones de las vivencias del personaje durante y después del evento representado en el juego, por ejemplo, mediante diarios o posts en redes sociales.

4.6.2. OPORTUNIDADES PARA LA PRÁCTICA ORAL

La comunicación escrita fue importante en el desarrollo del juego porque, como se ha visto, sirvió para crear los personajes y definir sus objetivos; sin embargo, la principal forma de comunicación empleada en esta actividad fue la oral. Las oportunidades para la comunicación oral se concentraron en tres partes: las dos sesiones de juego, el vídeo-saludo en Flipgrid (véase Tabla 11) y la actividad de la caja negra (véase Tabla 17). A continuación, se analizan las transcripciones del vídeo-saludo y la caja negra utilizando los descriptores del Marco Común Europeo de Referencia (CEFR, 2020) como instrumento para medir el nivel de corrección y adecuación según el nivel B1.

Estudiante	Transcripción
Estudiante A	Hola, quiero contarte un poco de mi historia. Es una parte muy importante, es como he conocido a Francisco. Bueno, estaba haciendo de Surf en San Sebastián y de repente yo vi un hombre sin piernas. Sí, sin piernas y había mucho sangre y es que un tiburón había comido sus piernas y... así que salvé este hombre, Francisco, sí, eh... con mi tabla de surf y... ya está. Y luego cuando me preguntó si quisiera, si yo quisiera ser su novia, he dicho “¡Claro! pues sí”, porque estaba muy triste por el y... había pensado que su vida es horrible ahora tiene que poner piernas que no son reales y tal, así que he dicho sí pero ¿Por qué? Qué pena, pobre, pobrecita, pobrecito, pobre. Y ahora muchos años ha pasado y nunca he cuestionado nada de... de mi razón de ser... la novia de este hombre, pero sí, y ya está. Pues nada, ¡adiós!
Estudiante B	N/A
Estudiante C	¡Hola Francisco qué tall!... Muy bien, estoy bien. Un poco cansada. Y muy emocionante, pero está bien, gracias ... ¿Y Paola qué tal? Estáis listos para nuestro viaje ... ¿En serio?, A Londres tonto ... ¡Para mi audición!... jajaja, vale vale. Estoy muy agradecida a vosotros para habéis venido conmigo. Esta audición es muy importante para mí, es mi sueño actuar en Londres! Estudié teatro ahí con Paola en el año pasado pero, quiero ser una actriz, no un estudiante... Vale, gracias Francisco... Jajajaja, vale vale, sí, tengo que llevar... No, ¡Estoy Listo, estoy listo!... No, ¡Londres es mi vida!... Vale, hasta mañana, al aeropuerto, ¡Chao!
Estudiante D	Ahora estoy en una excursión cerca de Olite. Aunque estoy acostumbrada a ser sola me siento feliz porque coincide con un chico, se llama Francisco y hablamos mucho sobre la ciencia y la música y creo que podríamos ser buenos amigos.

TABLA 17: Transcripción de la caja negra de los cuatro estudiantes

En su vídeo, la Estudiante A se muestra muy ilusionada sobre la fiesta que Paola está organizando con su novio, mencionando que quiere bailar y hacer las cosas que le gustan con los invitados. En su caja negra cuenta un momento de su pasado, como si estuviese hablando directamente al espectador. Utiliza diferentes tiempos en pretérito, aunque no siempre de forma adecuada, y muestra algunas dificultades con la pronunciación, pero el mensaje es claro y comprensible. Algo similar sucede en el vídeo-saludo, en el que muestra dificultades a la hora de emplear el subjuntivo *Me alegro mucho que [...] habéis recibido sus invitaciones*.

El Estudiante B no participó en la actividad de la caja negra, pero podemos extraer información sobre su uso oral de la lengua del vídeo-saludo a los invitados, donde cometió

un error en el uso del subjuntivo (espero que... lo pasáis bien) y otro en el orden de las palabras (la fiesta de yo y mi novia hermosa). En su saludo, consiguió expresarse mediante un discurso preparado e inteligible, a pesar de sus dificultades con la entonación.

La Estudiante C aprovechó la caja negra para dar rienda suelta al gran sueño de su personaje: el viaje a Londres con su amiga Paola y el novio de esta, Francisco José. En este mensaje, simuló una videollamada en la que el signo: [...] representa los espacios de respuesta del novio (véase Tabla 17). Esta estudiante consigue presentar de forma comprensible un texto preparado sobre temas propios de la vida diaria y distingue muy bien entre el uso de *ser* y *estar* (*Estoy muy agradecida y es muy importante para mí*). Comete algunos errores de concordancia de género (*quiero ser una actriz, no un estudiante*) y con preposiciones (*Estoy muy muy emocionada para la fiesta*), algo esperado en la producción de un nivel B1.

La Estudiante D utiliza la caja negra para contarnos un momento del pasado de Inés, el momento en que conoció a Francisco José durante una excursión. A pesar de ser un momento del pasado, lo relata en presente. Esta estudiante confunde *ser* con *estar* (*estoy acostumbrada a ser sola*), un error que también cometió en el saludo inicial (*estoy muy importante en su vida*). A pesar de algunas pausas y dificultades con la entonación, su mensaje es comprensible.

En este subapartado se ha visto cómo los recursos lingüísticos necesarios para participar en el juego de ReV (relatar anécdotas, hacer anuncios, hablar sobre temas de la vida diaria, etc.) coinciden con los que se utilizan y practican en una clase de nivel B1 (CEFR, 2020). A diferencia del resto de las actividades de comunicación oral que se produjeron a lo largo del juego, en las dos actividades con vídeo, los participantes pueden ver los vídeos de sus compañeros para utilizarlos como modelo, revisar los suyos propios antes de publicarlos y sacar tantas tomas como sea necesario hasta que estén satisfechos con el resultado.

4.6.3. PERCEPCIONES DE LOS PARTICIPANTES

En este subapartado se analizan las opiniones que los participantes manifestaron sobre la utilidad del ReV para conocerse mejor a sí mismos y utilizar la L2. Estas respuestas fueron recogidas en las últimas preguntas de la entrevista semiestructurada (véase Anexo F). Todos los participantes afirmaron que haber participado en el juego les ayudará a comunicarse oralmente en español en el futuro. En concreto, la Estudiante C aludió durante la entrevista a que hablar en español y hacer amistades en español durante el juego le había servido para conocerse mejor. Si bien no está claro si la Estudiante C se refiere a los vínculos creados con sus compañeros de clase que también participaban en el juego, a los vínculos con los personajes de sus compañeros, o a sus propias relaciones personales fuera de la clase, su observación sugiere que reconoce haber desarrollado su capacidad de formar amistades mediante la comunicación interpersonal e español a través del juego de ReV.

Como se ha visto en el análisis de las oportunidades para la práctica de la L2, una actividad de ReV ofrece mucho espacio para la comunicación tanto oral como escrita. Desde los primeros momentos de la preparación del juego en clase, los alumnos empezaron a leer y crear textos con la actividad previa y las hojas de persona y personaje, y utilizaron la comunicación oral para las presentaciones y las sesiones de juego.

4.7. CONCLUSIONES

En este capítulo se han presentado los resultados de la intervención didáctica con el objetivo de estudiar la utilidad de las hojas de persona y personaje, el funcionamiento del juego, la participación de los jugadores en el mismo, su implicación con sus personajes y las oportunidades para la comunicación que se dieron a lo largo de la intervención.

Las hojas de persona sirvieron de punto de partida para la creación de las hojas de personaje para los roles predeterminados (el novio y la novia) y para los roles libres (los invitados) y, aunque los roles libres tuvieron mayor libertad para redactar dichas hojas, esto no necesariamente se tradujo en limitaciones a la hora del juego para los roles predeterminados.

La comprensión de la actividad fue buena para todos los jugadores. Las partes que presentaron más dificultades fueron las hojas de persona y personaje, con la excepción de la Estudiante D, a quien le parecieron la parte más fácil de la intervención. A pesar de estas dificultades con las tareas previas, los estudiantes participaron de forma muy activa, todos los participantes se esforzaron por cumplir sus misiones y la mayoría de ellos terminaron las dos sesiones sintiendo que habían disfrutado el juego y que les había resultado útil para desarrollar sus habilidades comunicativas en L2. Las dos excepciones fueron el Estudiante B, debido a sus dificultades para entender el juego y a su papel como novio, al que no accedió de forma voluntaria; y la Estudiante A, porque tuvo dificultades para interactuar con el resto del grupo, ya que sintió que sus compañeros no representaban a sus personajes. Esto se notó especialmente a lo largo de la segunda sesión, en la que los participantes se sintieron, por lo general, más cómodos, pero menos implicados en sus actuaciones (véase Tabla 12).

La reflexión sobre los roles del personaje se produjo de una u otra forma en casi todos los participantes. Las reflexiones sobre su propia personalidad y la influencia de esta en sus decisiones durante el juego fueron muy diferentes entre sí y más profundas en el caso de las estudiantes A, C y D, quienes se implicaron en mayor medida en el juego. En el caso del Estudiante B, menos implicado, estas reflexiones no llegaron a producirse.

En definitiva, la intervención tuvo éxito y alcanzó los objetivos esperados, la mayoría de los participantes la disfrutaron y participaron activamente, tuvieron muchas oportunidades para practicar la L2 y llegaron a sentirse más cómodos usando el español fuera de la clase.

5. Conclusiones, limitaciones e implicaciones para el aula

Del análisis de los datos recogidos en el Capítulo 4 emerge que, en líneas generales, la implicación de los participantes en el juego fue alta, ya que todos se esforzaron por cumplir sus misiones e interactuaron con la mayoría de sus compañeros. Las misiones, que debían cumplirse mediante la interacción con los demás participantes, mantuvieron a los participantes implicados en la actividad y facilitaron un uso de la lengua estratégico. Estas misiones, como se ha visto en el Capítulo 3, reflejaban problemáticas cotidianas, tales como las de los escenarios descritos en Di Pietro (1987). El Estudiante B se diferenció de los demás por no sentirse cómodo con su papel de novio, a pesar de interactuar con los otros participantes y de mostrarse animado a participar en las actividades del juego. Los secretos, que eran similares a las misiones en cuanto a su carácter cotidiano y realista, tuvieron efecto en la Estudiante C, que llegó a compartir su secreto, y en la Estudiante A, que cambió su secreto al decidir abandonar a su pareja. En los demás casos, los secretos sirvieron tan sólo para dar profundidad a los trasfondos de los personajes. Todos los participantes aprovecharon en mayor o menor grado la oportunidad de usar el español de forma estratégica al representar las diferentes identidades de sus personajes. Entre todos, destaca el caso de la Estudiante A, cuyo personaje (Paola) aceptó una propuesta de su primer amor y decidió abandonar a su prometido.

La reflexión sobre las diferencias entre su propia persona y su personaje dio resultados similares en todos los casos. La Estudiante C se dio cuenta de algunas similitudes entre su personaje y sí misma durante el juego, mientras que en para las Estudiantes D y A la reflexión vino favorecida por las diferencias con sus personajes, que las ayudaron a ver más claramente algunos aspectos de sus propias personalidades. El Estudiante B, por su parte, también llegó a reflexionar sobre su personalidad en relación con su personaje (Francisco), aunque expresó que ambos son la misma persona.

5.1. LIMITACIONES

La principal limitación de este proyecto se relaciona con la poca experiencia del instructor-investigador con el uso de juegos de ReV en el aula de español. Esto hizo que no se dedicara suficiente tiempo a explicar y aportar ejemplos sobre algunos pasos del proceso, como por ejemplo las normas del juego, por no saber anticipar cuáles podían ser más difíciles de entender. Un ejemplo concreto fue el uso de las hojas de personaje, que los estudiantes desarrollaron basándose principalmente en las hojas de persona en lugar de emplear el modelo de hoja de personaje. Esto hizo evidente una falta de atención y retroalimentación que habría podido ayudar a los estudiantes para crear hojas de personaje más completas. Otro ejemplo fueron las misiones y los secretos, que habría sido conveniente explicar mejor, permitir que jugadores con misiones similares o cuyos personajes son amigos las compartieran y las expliquen unos a otros, o incluso proporcionarlas en inglés.

La segunda limitación de este proyecto fue el tiempo. No en todo momento se dispuso del tiempo necesario para preparar algunas partes de la intervención y las explicaciones, lo cual también contribuyó a la confusión de los participantes. Además, con el fin de permitir que las personas aisladas por el Covid pudieran asistir a clases, la Universidad de Navarra adoptó un modelo de clase híbrido, que combinaba la presencialidad con la asistencia en línea. Los alumnos que se encontraban en Pamplona asistían de forma presencial, mien-

tras que los estudiantes internacionales que no habían podido viajar a España lo hacían a través de videoconferencia. Esto aunó las dificultades propias de las clases presenciales con las dificultades de las clases en línea, como la inestabilidad de las conexiones de internet, problemas con el manejo de los aparatos electrónicos y la curva de aprendizaje que requiere el manejo de los diferentes programas. Por ejemplo, la conexión de internet de dos alumnos era particularmente inestable, y no era extraño que fallase durante las clases. Por eso, ellos solo pudieron participar durante un periodo de tiempo muy reducido en cada uno de los días del juego. La solución a estas limitaciones sería que instructor y estudiantes estuvieran más familiarizados con las herramientas digitales necesarias para minimizar la posibilidad de errores en el aula, y que se dispusiera de una forma alternativa de grabar las sesiones de clase en el caso de que la plataforma de videoconferencia fallara.

5.2. IMPLICACIONES PEDAGÓGICAS Y SUGERENCIAS PARA FUTURAS INVESTIGACIONES

A partir de este trabajo y sus resultados, es posible ofrecer algunas recomendaciones esenciales para aquellos profesores que estén interesados en aplicar el ReV en sus clases de L2. En primer lugar, es crucial que las instrucciones del juego y de las actividades se ofrezcan de forma muy clara. Una sesión de ReV no es el tipo de actividad a la que los alumnos de la mayoría de los centros educativos estén acostumbrados, así que requiere de explicaciones y ejercicios previos. Esto es especialmente importante cuando los alumnos no tienen experiencia previa con juegos de rol, ReV o teatro. En segundo lugar, es importante que todas las fichas e instrucciones sean fácilmente accesibles para los estudiantes, para que incluso aquellos que no hayan podido asistir a clase el día de la preparación puedan incorporarse al juego. Además, el instructor debe estar dispuesto a participar en el juego como un jugador más, lo que implica que el instructor debería crear sus hojas de persona y personaje como ejemplos para los estudiantes. Finalmente, el uso de un ReV en el aula requiere de un mínimo de 4 o 5 jugadores y de un espacio adecuado para el desarrollo de las actividades (p. ej., un espacio para la actividad de la caja negra), lo que implica reorganizar la posición de las mesas para las diferentes etapas del juego.

Una consideración adicional que cada instructor tendrá que sopesar tiene que ver con las hojas de personaje. Aunque es muy interesante que cada jugador cree su propio personaje, no todos los juegos dan libertad a los jugadores para redactar sus hojas de personaje, sino que incluyen hojas de personaje ya redactadas, lo que puede agilizar los preparativos a costa de parte del apego de los jugadores con sus personajes. Para aquellos lectores interesados en implementar un juego ReV ya preparado, se recomiendan los siguientes enlaces con recursos gratuitos: https://wiki.rpg.net/index.php/LARP_Scenarios#10_-_19_players o https://saga-larp-resource.fandom.com/wiki/Games_List.

Además, los resultados y las características de este trabajo también abren posibles vías de investigación futuras. Dado que esta intervención se llevó a cabo con un grupo de alumnos de nivel B1, de cara a futuras implementaciones de este tipo de actividad, sería interesante hacerlo con estudiantes de otros niveles para ver cómo una mayor competencia en el idioma influye en los resultados y qué otros contenidos se pueden tratar mediante este tipo de juegos.

Uno de los aspectos que no se pudo tratar en este estudio es el concepto de ludicidad (Carr y Claxton, 2002), definida como la disposición a afrontar nuevas formas de

aprendizaje de forma creativa. Esta disposición entra en juego en actividades como las descritas en este trabajo y podría explicar algunas de las diferencias que se encontraron entre los distintos jugadores. Sería interesante, para futuros estudios sobre ReV en la clase de L2, que se considerara este concepto.

6. Referencias bibliográficas

- ALEJALDRE BIEL, L., GARCÍA, A. (2015). *Gamificar: El uso de los elementos del juego en la enseñanza de español*. Instituto Cervantes. Recuperado de https://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/aepe/pdf/congreso_50/congreso_50_09.pdf.
- ARJORANTA, J. (2011). Defining role-playing games as language-games. *International Journal of Role-Playing*, 2, 3-17. Recuperado de https://ijrp.subcultures.nl/?page_id=226.
- BALZER, M., KURZ, J. (2015). Learning by playing - LARP as a teaching method. *Nordic LARP*. Recuperado de <https://nordiclarp.org/2015/03/04/learning-by-playing-larp-as-a-teaching-method/>.
- BECKER, K. (2021) What's the difference between gamification, serious games, educational games, and game-based learning? *Academia Letters*.
- BODROVA, E., LEONG, D. J. (2006) *Tools of the mind: The Vygotskian approach to early childhood education*. Pearson.
- CARR, M., CLAXTON, G. (2002) Tracking the development of learning dispositions. *Assessment in Education*, 9 (1), 9-37.
- CONSEJO DE EUROPA (2022). *Marco común europeo de referencia para las lenguas: aprendizaje, enseñanza, evaluación*. Madrid: MEC/Anaya. Recuperado de http://cvc.cervantes.es/Ensenanza/Biblioteca_Ele/marco/cvc_mer.pdf.
- COLMENARES, A. M. (2012). Investigación-acción participativa: una metodología integradora del conocimiento y la acción. *Voces y Silencios: Revista Latinoamericana de Educación*, 3(1), 102-115.
- CORPAS, J., GARMENDIA, A., SORIANO, C. SANS, N. (2016) *Aula 3. Curso de español nueva edición*. Difusión.
- DI PIETRO, R. (1987) *Strategic interaction. Learning languages through scenarios*. Cambridge.
- Domínguez, J. C. (2014) *Ablaneda*. Other Selves.
- FITZGERALD GRAY, S., CARTER, M., SIMS, C., CLARKE WILKES, J. (Ed.) (2014). *Dungeon master's guide*. Wizards of the Coast.
- GARCÍA CIRIERO, R., AMARILLA, J. C., ROVIRA, C.M. (2010) El juego de rol en vivo como herramienta didáctica. *Revista Tandem*, 34, 8-22
- HALL, J. (2002) *Methods for teaching foreign languages: Creating a community of learners in the classroom*. University of Georgia.
- HITCHENS, M., DRACHEN, A. (2009) The many faces of role-playing games. *International Journal of Role-Playing*, 1, 3-21.
- LANTOLF, J., THORNE, S. L. (2007). Sociocultural theory and second language learning. In B. van Patten & J. Williams (eds.), *Theories in second language acquisition* (pp. 201-224). Mahwah, NJ: Lawrence Erlbaum.
- L. BOWMAN, S., STANDIFORD, A. (2016) Educational Larp in the middle school classroom: A mixed method case study. *International Journal of Role-Playing*, 5, 4-25.
- MCNAMARA, T. (2001). Language assessment as social practice: Challenges for research. *Language Testing*, 18(4), 333-349.
- MADINABEITIA MANSO, S. (2020) *Evaluación dinámica en la enseñanza y el aprendizaje de ELE*. [Tesis doctoral] Pamplona: Universidad de Navarra.
- NEGUERUELA-AZAROLA, E. (2020). Work and play in second language instructional activity. *Status Quaestionis*, 2(19). <https://doi.org/10.13133/2239-1983/17143>.
- NORDIC LARP. (S.F.). Black box. En *Nordic LARP Wiki*. Recuperado de https://nordiclarp.org/wiki/Black_Box.

- VYGOTSKY, L. (1978) *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Harvard University Press.
- ZALAC, I. (S.F.). *A party full of secrets*. Lateralus. Recuperado de https://docs.google.com/document/d/1qNnh-Fr8-yC7oMdn1zoVN87Q7JT-zlDzaF_9vAzzU3w/edit.

Anexo A

GLOSARIO

Por el tema elegido para esta investigación, sus apartados y capítulos contienen una gran cantidad de vocabulario propio del mundo de los juegos de rol. Algunas palabras son familiares, pero pueden tener significados distintos a los que tienen en la lengua común (como *escenario*) mientras que otras pueden ser más oscuras para las personas no familiarizadas con este tipo de juegos (como *director de juego* u *hoja de personaje*). Por ello, he decidido incluir este apartado con definiciones detalladas de todas las palabras que puedan resultar extrañas para un lector poco familiarizado con los juegos de rol.

Trasfondo: *El comienzo de todo personaje es su historia, su trasfondo, qué lo ha llevado a ser lo que es [...] es un aspecto vital del juego* (Domínguez, 2014, p. 63). Es decir, se trata del pasado de un personaje, o aquellas partes del mismo que son importantes en su vida.

Secreto: En el juego original *A party full of secrets*, Zalac, I. (sf), los secretos son la información que los jugadores reciben para crear su personaje. Existen de dos tipos: secretos sobre uno mismo, con información sobre el personaje, sus sueños o sus intenciones en la fiesta; y secretos sobre otros, que dan información sobre la relación del personaje con el resto de los asistentes o le proponen algo que conseguir mediante la interacción con otros invitados. Para simplificar un poco esto, al adaptar el juego, se modificaron los nombres de los secretos en el original. Los *Secrets 1* pasaron a ser *secretos sobre tu personaje* y los *Secrets 2* pasaron a ser *Misiones*. Los secretos juegan un doble papel. Por un lado, ayudan a los jugadores a definir la personalidad de su personaje y a conocer mejor cómo se comportaría en las situaciones en las que van a representarlo. Por otro lado, son informaciones susceptibles de compartirse con personas de confianza, difundirse o falsearse lo que da más interés al juego y puede crear situaciones interesantes entre los personajes jugadores.

Misión: Las que en el juego original se llamaban *Secretos sobre otros*. Originalmente estos secretos eran pautas de comportamiento para con otros personajes u objetivos a cumplir durante el juego por lo que, al adaptar el juego, fueron rebautizados como misiones y su formato fue modificado de forma que todos ellos tuviesen un objetivo a cumplir. De esta forma, todos los participantes tuvieron un reto claro a cumplir mediante la interacción con otros personajes.

Rol: El *Rol* es el papel desempeñado por un individuo (Ciriero, Amarilla, Rovira, 2010) en un momento y un contexto determinado (Di Pietro, 1987). Para este último autor, existen dos tipos de roles: psicológicos y sociales: el *rol social* es el más sencillo, resulta evidente a primera vista desde el principio de la interacción (roles como *vendedor*, *policía* o *profesor* son algunos ejemplos). El *rol psicológico* es más complejo, ya que no es evidente a simple vista. Puede tratarse de un rol oculto como *agente secreto* o dar más profundidad al rol social añadiendo detalles como *no te fías de cierta persona* o *estás muy cansado y quieres despachar a tus clientes lo antes posible* (Di Pietro, 1987). Además, en el juego de rol estudiado en este trabajo, se puede distinguir entre (1) roles abiertos, en los que los jugadores son libres para crear el trasfondo de su personaje y (2) roles predefinidos, en los que los jugadores reciben el trasfondo ya escrito y no gozan de tanta libertad creativa.

Hoja de personaje: La hoja de personaje es un documento en el que se recogen todos los detalles sobre un personaje que sean relevantes para el juego. En un juego de rol existe

una división entre el jugador (la persona que juega) y el personaje al que representa (persona ficticia que existe solo en el ámbito del juego). Las hojas de personaje existen para que el jugador tenga fácil acceso a los datos de su personaje y pueda representarlo fielmente. Además, en juegos largos, sirven para reflejar la evolución del personaje durante sus vivencias (cosas nuevas que aprende, nuevos amigos, propiedades, etc.). En la Figura 6 puede verse un ejemplo de hoja de personaje vacía, diseñada para un juego de rol de mesa.

Hoja de persona: Las fichas u hojas de personaje pueden ser un paso muy difícil para jugadores nuevos en el mundo del rol. Por ello se creó este concepto. Se trata de un documento muy similar a la hoja de personaje, solo que, en él, los jugadores hablan sobre sí mismos.

Director de juego: En los juegos de rol de mesa, el director de juego es la persona encargada de presentar a los jugadores con el mundo que rodea a sus personajes y de narrar todo lo que sucede en el entorno de los personajes (Gray, Carter, Sims y Clarke Wilkes, 2014, p. 4). Funciona algo así como un intermediario entre los jugadores y el mundo de juego. En un ReV, la dirección de juego varía mucho. En el caso concreto de este estudio, una sola persona se encargó de adaptar y repartir los materiales, preparar el espacio de juego, explicar las normas y controlar los tiempos. Este juego en particular no requiere una dirección de juego activa, ya que está pensado para que los participantes definan sus propias historias.

Slow take-off: es el periodo de tiempo al principio del juego en el que los participantes empiezan a ponerse en la piel de su personaje. Se desarrolla a lo largo de un periodo de varios minutos para permitir una transición cómoda.

Slow Landing: es el periodo de tiempo al final del juego para permitir una transición desde los personajes hacia sí mismos. Al igual que el *slow take-off*, se desarrolla a lo largo de un periodo de tiempo para permitir una transición cómoda y no brusca.

Caja Negra: es una habitación de la que se eliminan el mobiliario y la decoración para que los jugadores la usen durante sesiones de juego largas para enriquecer y profundizar en la historia de su personaje (Nordic LARP, s.f.). En este estudio, la caja negra fue transformada en un vídeo que los jugadores grababan desde sus casas entre la primera y la segunda sesión de juego.

Anexo B

La fiesta de los secretos (adaptado de “A Party Full of Secrets”, de Iván Zalac)

Temas e Ideas

- Dramatismo positivo, basado en emociones, motivaciones y mecánicas positivas
- Ambientación actual con eventos similares a los de la vida real que facilitan la creación de personajes y la inmersión.
- Creación de personajes libre: los participantes (salvo aquellos que representan a los novios) crean sus personajes dándoles un nombre, dos características positivas y una negativa. Todos deben tener una conexión con el novio o la novia (p. ej., compañeros del colegio o de trabajo, hobby en común, etc.) y con al menos otros dos personajes. Los participantes por videoconferencia deben tener conexiones con un mayor número de participantes para compensar su no presencialidad en el evento. Cada jugador (salvo el novio y la novia) escoge un secreto de la lista.
- La dirección de juego es pasiva, el director participa como un jugador más.

Materiales necesarios: Listas de secretos, división del aula en 3 espacios (salón, habitación y caja negra), porta-tarjetas para nombres, botella vacía, accesorios para los participantes.

Introducción: Tus amigos llevan mucho tiempo de noviazgo y han decidido casarse. Nada volverá a ser lo mismo. La vida está llevando a todos tus amigos en direcciones diferentes. Obviamente, irás a su boda la semana que viene, pero esa será la última vez que todo el grupo se encontrará en el mismo espacio. En lugar de una despedida de soltero/soltera, los novios han organizado una fiesta en su casa para todos sus amigos. La ocasión será alegre, pero sientes un regusto melancólico. Esta será tu última oportunidad para hacer algo con tus amigos.

Reglamento: La fiesta empieza en el salón de la casa, donde se escucha música. En la habitación no hay nadie salvo tú mismo y quien haya entrado contigo (ignora al resto de jugadores que la estén utilizando). Durante el juego debes representar a tu personaje y hacer lo que tengas planeado. Cuenta tus secretos a las personas con las que sientas confianza (puedes contarlos todos a la misma persona o varios a personas distintas). Representa una escena de tu pasado o tus expectativas de futuro en la caja negra (no te preocupes si no te da tiempo, no es obligatorio). Cuando una botella vacía aparece en la mesa del salón, quiere decir que la gente se está empezando a ver afectada por el alcohol y quedan 15 minutos para el final del juego. En ese caso, representa las características de tu personaje más intensamente y trata de hacer las cosas que te quedaban pendientes. La sesión se realiza en dos días distintos (*La fiesta de antes de la boda* y *El convite*). Si no has podido hacer algo hoy, mañana tendrás nuevas oportunidades.

Señales:

- La primera canción del evento (I Gotta Feeling, Black Eyed Peas) marca el inicio del juego. Durante esta canción, los participantes no interactúan entre sí, sino que aprovechan el tiempo para reflexionar y meterse en la piel de su personaje. Última canción (Somebody that I Used to Know, Gotye) marca la segunda advertencia: quedan 10 minutos para el final del juego.

- Cuando el juego termine sonará Back to Black, Amy Whinehouse. En este momento, los participantes dejan de interactuar y durante la duración de la canción piensan sobre lo que ha sucedido y cómo han representado a sus personajes.

Novio: Llevas mucho tiempo en una relación y no estás especialmente ilusionado por la boda. No crees que nada vaya a cambiar después de tanto tiempo viviendo juntos. Tu novia se ha encargado de toda la organización salvo un pequeño detalle, no ha escogido una dama de honor. Tú tampoco elegiste a tu padrino, ¿a quién elegirás? Tienes sólo esta noche para pensarlo. La idea del matrimonio parece muy definitiva. ¿Qué pasaría si te casaras con otra persona? Llevas tanto tiempo en esta relación que sientes como si te faltase algo. Tal vez no estás seguro de que quieras casarte, o tal vez esperas tener una experiencia que te demuestre que debes hacerlo. Últimamente, tu novia ha estado tan ocupada con los preparativos de la boda que apenas te ha prestado atención. Además, está convencida de que tras la boda debéis mudaros a un minúsculo pueblo sin amigos ni mucho que hacer; una idea que no te emociona demasiado.

Misión: Elige un padrino para la boda

Novia: Estás muy nerviosa por la boda, que ocupa todos tus pensamientos desde hace unos meses. Llevas mucho tiempo en esta relación y finalmente te vas a casar. Sientes que tu prometido te culpa por algo, pero no es raro que se comporte de forma inmadura, así que no te preocupa demasiado. Llevas años soñando con el día de tu boda, aunque no se lo has contado a tu prometido por miedo a que se asuste o ponga nervioso. Todavía no has elegido una dama de honor, así que esta noche quieres hablar con tus amigas para elegir una que lo merezca. A lo largo de la última semana y debido a los nervios has engordado 2 kilos así que, para compensar, no has comido nada en todo el día. Te sientes algo cansada, pero podrás soportarlo. A fin de cuentas, pronto será el día de tu boda y debe ser perfecto. Lo has calculado todo al milímetro para tus amigos y esperas que les guste. Estás un poco enfadada con tu futuro marido, ya que sientes que no se preocupa mucho por ti. ¿Tal vez sus amigos sepan lo que quiere? Por ejemplo: descubriste una preciosa cabaña en el Pirineo Navarro. Estaba en perfectas condiciones y, tras varios años ahorrando, la has comprado para vivir juntos en un lugar tranquilo, sin presiones exteriores. Como debe ser. Sin embargo, tu prometido no parece muy contento con la idea.

Misiones: Elige una dama de honor; Descubre qué le pasa a tu prometido (sin preguntarle directamente a él)

Los amigos: todos los asistentes a la fiesta tienen al menos dos amigos que les serán preasignados. La excepción son los asistentes por Zoom que, para participar de forma más activa, tendrán relación de amistad con todos los asistentes.

Los secretos

- En dos semanas abandonarás Pamplona por un trabajo mejor pagado en otra ciudad.
- Has conseguido un trabajo mejor pagado, pero tendrás menos tiempo libre.
- Te has vuelto a matricular en la universidad para conseguir un futuro mejor. Será en una ciudad diferente.
- Tienes un nuevo hobby, con nuevos amigos. No tendrás mucho tiempo que dedicar a este grupo.
- El médico dice que tienes cáncer, pero el diagnóstico es bueno y se resolverá fácilmente si inicias pronto el tratamiento.

- Ya no eres la persona que todo el mundo piensa que eres.
- Vas a tener un hijo en dos meses.
- Consumiste drogas por un tiempo, pero lo has dejado y te sientes mucho mejor.
- Hace poco has cometido un terrible crimen que nadie conoce.
- Acabas de heredar una casa en Olite de un tío que falleció recientemente.
- Te has vuelto muy religioso últimamente.
- Has perdido tu trabajo y estás tratando de encontrar uno nuevo en el extranjero.
- Acabas de volver con tu ex. La situación está un poco complicada.
- Alguien que te importa mucho no quiere que estés aquí y habéis discutido.
- Llevas tu perfeccionismo al extremo, incluidas tus amistades.
- Has viajado mucho últimamente, y una experiencia de viaje ha cambiado tu vida para siempre.
- Has ido a una adivina y has recibido varios malos presagios.
- Deseas que las cosas sigan igual. Te dan miedo los cambios.
- Quieres que las cosas cambien. Te aburre que todo siga igual.
- Eres un confabulador que intenta manipular todo en su beneficio.

Las misiones

Estás arruinado, sin blanca. Consigue que alguien te dé un préstamo.

Has ganado la lotería. Elige entre 3 y 7 amigos para unas vacaciones en Canarias este verano y díselo.

Estás profunda –y secretamente– enamorado de alguien en esta fiesta. Declárale tu amor.

Tu “*crush*” de Instagram está en esta fiesta. Confíesale lo que sientes en secreto porque te da vergüenza admitirlo delante del resto de los invitados.

Una relación a distancia funcionaría mejor que una amistad a distancia. Encuentra pareja en esta fiesta.

Siempre has tenido celos de los logros de dos de los asistentes. Elige dos personajes y muestra hostilidad hacia ellos.

Nunca te han caído bien dos de los presentes. Elige dos personajes y no hables con ellos.

Elige a dos personas: son tus mejores amigos y no quieres perderles. Afianza vuestra amistad.

Siempre has querido impresionar a tus amigos. Incluso si eso implica mentir. Cuenta al menos tres mentiras sobre ti mismo.

Te encantan tus amigos, pero te da vergüenza estar con ellos en público. Elige dos amigos. Evita que el resto de los participantes de la fiesta os vea hablar.

Siempre intentas resolver los problemas de todo el mundo. Resuelve el problema de al menos un amigo.

Estarías de acuerdo con cualquier cosa que tus amigos te propongan. No quieres decepcionarlos. Acepta todo lo que tus amigos te propongan.

Quieres proteger a tus amigos. De sí mismos si es necesario. Resuelve el problema de al menos un amigo. El fin justifica los medios.

Te gusta sentirte apreciado. Consigue que al menos una persona te diga lo mucho que le importas.

Sientes que has madurado más rápido que tus amigos. Cada día parecen más infantiles. Trátalos con distancia. Busca otros amigos.

Siempre comentas la forma de vestir de la gente. Haz tres comentarios (al menos uno bueno y uno malo) de la ropa que lleva la gente.

Eres incapaz de guardar un secreto. Lo que descubres, lo cuentas. Descubre y cuenta al menos dos secretos.

Tienes miedo a distanciarte de tus amigos y perderlos. Afianza tu relación con al menos uno de tus amigos.

Uno de los asistentes es muy importante para ti. Nunca quieres separarte de él.

Disfrutas irrumpiendo en conversaciones ajenas. Te gusta ser el centro de atención.

La caja negra: se trata de un espacio de paredes opacas y aislado del resto del de juego cuya función es proporcionar un poco de descanso a los jugadores en sesiones largas y servir para aumentar la profundidad de los personajes. Los jugadores deben representar en el interior de la caja negra una escena del pasado o el futuro de su personaje. Esta mecánica puede ser difícil de adaptar al espacio de un aula, pero se puede sustituir por la grabación de dos videos: el primero, un vídeo de presentación a modo de respuesta a la invitación a la boda; el segundo, la representación de un fragmento en la vida del personaje (que será enviado entre una sesión de juego y la siguiente).

Anexo C

Encuesta previa al juego

Estudiante A Personaje: Paola Caparros, novia
1. ¿Has jugado antes a algún tipo de juego de rol? ¿Cuáles? <i>None, not ever</i>
2. En caso afirmativo, ¿de qué tipo(s)? Rol de mesa, en línea, en vivo, videojuegos... <i>Na</i>
3. ¿Tienes experiencia en actividades de teatro o improvisación? <i>Si</i>
4. Hablando sobre los juegos de rol y el teatro, ¿crees que estas actividades te han ayudado en algo? Explica cómo <i>Con no tener miedo de expresarme, con hablando en público, y con memorización</i>
5. ¿Crees que eres capaz de reflejar tu personalidad cuando hablas español? ¿Y en tu propio idioma? <i>Sí, estoy capaz en español si tienes paciencia, jaja. Y más en inglés</i>
6. ¿Notas que tu personalidad cambia cuando hablas un segundo idioma? ¿Cómo? <i>Si. Soy? más logical.</i>
7. ¿Qué recursos empleas para expresar tu personalidad en español? (tono, posturas, gestos...) <i>Tonos y gestos, muchos de estos, y a veces usa el "como se dice...?"</i>
8. ¿Te resulta fácil hacer amigos hablando español? ¿qué dificultades has encontrado? <i>Sí, con grupos de mas de dos tengo dificultades entender a los dos españoles</i>

Estudiante B Personaje: Francisco José Arroyo, novio
1. ¿Has jugado antes a algún tipo de juego de rol? ¿cuáles? <i>No</i>
2. En caso afirmativo, ¿de qué tipo(s)? Rol de mesa, en línea, en vivo, videojuegos... <i>No</i>
3. ¿Tienes experiencia en actividades de teatro o improvisación? <i>No</i>
4. Hablando sobre los juegos de rol y el teatro, ¿crees que estas actividades te han ayudado en algo? Explica cómo <i>En realidad no</i>
5. ¿Crees que eres capaz de reflejar tu personalidad cuando hablas español? ¿Y en tu propio idioma? <i>Más o menos</i>
6. ¿Notas que tu personalidad cambia cuando hablas un segundo idioma? ¿Cómo? <i>Sí, en algunos lenguas estoy más abrir y en otros menos</i>
7. ¿Qué recursos empleas para expresar tu personalidad en español? (tono, posturas, gestos...) <i>Mi voza es más bajo</i>
8. ¿Te resulta fácil hacer amigos hablando español? ¿qué dificultades has encontrado? <i>Más o menos igual con otras lenguas</i>

Estudiante C

Personaje: Sandra Rodegas, invitada

1. ¿Has jugado antes a algún tipo de juego de rol? ¿cuáles?
Sí, yo estaba un jugador en un teatro de Shakespeare.
2. En caso afirmativo, ¿de qué tipo(s)? Rol de mesa, en línea, en vivo, videojuegos...
Yo siempre encantan juego de rol, especialmente en teatro. My siblings and I would often play dress-up & put on puppet shows.
3. ¿Tienes experiencia en actividades de teatro o improvisación?
Sí
4. Hablando sobre los juegos de rol y el teatro, ¿crees que estas actividades te han ayudado en algo? Explica cómo
I have been in plays throughout my highschool. I have been in 3 plays including Shakespeare's "midsummer Night's Dream" last year in a large role
5. ¿Crees que eres capaz de reflejar tu personalidad cuando hablas español? ¿Y en tu propio idioma?
En mi idioma, yo estoy muy dramática. En español, no sé.
6. ¿Notas que tu personalidad cambia cuando hablas un segundo idioma? ¿Cómo?
When I speak Spanish, I am more quiet and not confident in what I say.
7. ¿Qué recursos empleas para expresar tu personalidad en español? (tono, posturas, gestos...)
Uso cambios en mi tono y probablemente gestos.
8. ¿Te resulta fácil hacer amigos hablando español? ¿qué dificultades has encontrado?
I do not find it easy to make friends in Spanish because I am not confident in what I say when I speak Spanish. However I do enjoy trying to use

Estudiante D

Personaje: Ines Hermoso Carbonell, invitada

1. ¿Has jugado antes a algún tipo de juego de rol? ¿cuáles?
No
2. En caso afirmativo, ¿de qué tipo(s)? Rol de mesa, en línea, en vivo, videojuegos...
N/A
3. ¿Tienes experiencia en actividades de teatro o improvisación?
Sí
4. Hablando sobre los juegos de rol y el teatro, ¿crees que estas actividades te han ayudado en algo? Explica cómo
Somehow because it helped me think outside the box
5. ¿Crees que eres capaz de reflejar tu personalidad cuando hablas español? ¿Y en tu propio idioma?
Sí
6. ¿Notas que tu personalidad cambia cuando hablas un segundo idioma? ¿Cómo?
No
7. ¿Qué recursos empleas para expresar tu personalidad en español? (tono, posturas, gestos...)
Tono, gestos
8. ¿Te resulta fácil hacer amigos hablando español? ¿qué dificultades has encontrado?
Un poco difícil porque a veces es difícil expresar mis ideas y seguir de hablar porque no conozco muchas palabras en español

Anexo D

Reflexión después del juego

Estudiante A

Personaje: Paola Caparros, novia

Yo, *Eugenia*, siento como una fool, para la falta de una palabra más adecuado, o para la palabra que significa el mismo. Porque todos no estaban muy... de acuerdo con sus personajes, sino estaban actuando un poquito como sus mismos, era difícil interactuar con ellos para seguir mis misiones sin sentir tanto tonta.

Estudiante B

Personaje: Francisco José Arroyo, novio

Siempre siento muy confundido y no sé que esta pasando. Pero creo que necesitamos más armas en esta boda y entonces cosas más interesantes puede pasar.

Estudiante C

Personaje: Sandra Rodegas, invitada

Yo siento que puedo hablar en español más como creía. Pero no soy siempre correcta. Necesito aprender mejor los tiempos

Estudiante D

Personaje: Ines Hermoso Carbonell, invitada

Ahora estoy cansada, pero me siento feliz y contenta porque he hecho mis misiones por esta actividad. La verdad es que mis misiones son un poco difíciles porque necesitaba hacer cosas que no me gusta mucho. Al final, todo vaya bien.

Anexo E

Encuesta después del juego

Estudiante A (Personaje: Paola Caparros, novia)

1. ¿Has entendido bien todos los pasos previos y normas de la actividad? ¿Cómo crees que los habrías entendido mejor? (Menos pasos, más ejemplos, una explicación diferente, etc).

Yo he entendido todo pero era difícil porque otras no. Quizas habían entendido mejor si la explicación era en inglés, y una tarea para mostrar que habemos entendido. Esta tarea podría ser en castellano.

2. ¿Cuál te ha parecido la parte más difícil de la actividad? ¿Y la más fácil? ¿Por qué?
Más fácil: desarrollar mi personaje. Más difícil: interactuar con los que no habían entendido nada.

3. ¿Cómo te has sentido en cada fase de la actividad?

*Preparación del juego: agobiada 2, cómoda 5, nerviosa 1, emocionada 4, asustada 1
Saludo a todos los invitados: agobiada 1, cómoda 1, nerviosa 1, emocionada 1, asustada 1
Actividad del primer día: agobiada 1, cómoda 5, nerviosa 1, emocionada 4, asustada 1
Caja Negra: agobiada 1, cómoda 5, nerviosa 1, emocionada 4, asustada 1
Actividad del segundo día: agobiada 5, cómoda 2, nerviosa 3, emocionada 2, asustada 3*

4. ¿Cuál era tu secreto? ¿Y tu misión?

Tenía 3 misiones: elegir una dama de honor, descubrir si se me culpa de algo y encontrar una manera de recibir afirmaciones de alguien. Afirmaciones de que soy amable o guapa o... lo que sea.

5. ¿Has cumplido tu misión? ¿Qué estrategias has utilizado?

Sí. He pedido de forma indirecta a la gente.

6. ¿Contaste tu secreto a mucha gente? ¿Qué motivos te impulsaron a hacerlo?

Mi secreto... que tenía mucha ilusión y nervios para el día de mi boda... no he contado a nadie porque se dio cuenta mi personaje de que ella nunca había querido Francisco y los nervios y su "ilucion" solamente era resulta de mi esperanza para un cambio. Mi personaje le querido cambios muchísimo.

7. ¿Has notado una evolución o desarrollo en tu personaje entre el lunes y el martes?

*¿Crees que la Caja Negra ha influido o que se debe a su interacción con otros?
Sí y sí. Acabo de explicar que se ha cambiado sus sueños*

8. Ahora que ha terminado la actividad, ¿Notas algún parecido más entre tu personaje y tú mismo?

Ehh... no. Soy muy fidel. Y el dinero no significa tan mucho para mi.

9. Durante el juego, ¿Quién tuvo más poder en tus decisiones? ¿Tú mismo, o tu personaje? ¿Dónde lo has notado?

Mi misma, pero Estudiante K³ con su personaje había creído una oportunidad para algo divertido que yo, Eugenia, decidí actualizar.

10. ¿Habrías hecho lo mismo y cumplido tu misión si hubieses sido tú mismo y no tu personaje?

¡NOOOOOO! Nunca.

.....
3. Este es uno de los estudiantes que participó en la actividad, pero no en el estudio. Su personaje, un antiguo amor de Paola, asistió a la boda y le propuso fugarse con él.

11. En tu estancia en Pamplona, ¿Has hecho algo que no habrías intentado en tu contexto habitual? ¿Qué te animó a hacerlo?
No sé. He conocido a mucha gente y hablado español más que en mi contexto habitual
12. ¿Sientes que las personas que has conocido en Pamplona tienen una imagen de tu personalidad distinta a las personas en tu contexto habitual?
No. Soy muy Eugenia en todos países.
13. ¿Cómo te gustaría que te vieran tus amistades?
Quiero que me vean como yo soy.

Estudiante B (Personaje: Francisco José Arroyo, novio)

1. ¿Has entendido bien todos los pasos previos y normas de la actividad? ¿Cómo crees que los habrías entendido mejor? (Menos pasos, más ejemplos, una explicación diferente, etc)
No, no entiendo mucho, creo que más ejemplos sería mejor
2. ¿Cuál te ha parecido la parte más difícil de la actividad? ¿Y la más fácil? ¿Por qué?
La parte más difícil es crear una personaje. Porque no puedo pensar sobre eso. La parte más fácil es hablar con compañeros.
3. ¿Cómo te has sentido en cada fase de la actividad?
Preparación del juego: agobiado 3, cómodo 3, nervioso 4, emocionado 3, asustado 4
Saludo a todos los invitados: agobiado 4, cómodo 2, nervioso 4, emocionado 2, asustado 3
Actividad del primer día: agobiado 4, cómodo 4, nervioso 4, emocionado 2, asustado 3
Caja Negra: N/A
Actividad del segundo día: agobiado 3, cómodo 4, nervioso 3, emocionado 2, asustado 3
4. ¿Cuál era tu secreto? ¿Y tu misión?
Mi misión fui elegir un padrino
5. ¿Has cumplido tu misión? ¿Qué estrategias has utilizado?
Sí, solo elegir lo mejor hombre en el grupo
6. ¿Contaste tu secreto a mucha gente? ¿Qué motivos te impulsaron a hacerlo?
No contaste mi secreto a alguien
7. ¿Has notado una evolución o desarrollo en tu personaje entre el lunes y el martes?
No
8. ¿Crees que la Caja Negra ha influido o que se debe a su interacción con otros?
(no aplica)
9. Ahora que ha terminado la actividad, ¿Notas algún parecido más entre tu personaje y tú mismo?
No mucho
10. Durante el juego, ¿Quién tuvo más poder en tus decisiones? ¿Tú mismo, o tu personaje? ¿Dónde lo has notado?
Yo mismo
11. ¿Habrías hecho lo mismo y cumplido tu misión si hubieses sido tú mismo y no tu personaje?
Sí
12. En tu estancia en Pamplona, ¿Has hecho algo que no habrías intentado en tu contexto habitual? ¿Qué te animó a hacerlo?
No

13. ¿Sientes que las personas que has conocido en Pamplona tienen una imagen de tu personalidad distinta a las personas en tu contexto habitual?

Creo que no, pero es posible

14. ¿Cómo te gustaría que te vieran tus amistades?

No tengo opinión sobre esto

Estudiante C (Personaje: Sandra Rodegas, invitada)

1. ¿Has entendido bien todos los pasos previos y normas de la actividad? ¿Cómo crees que los habrías entendido mejor? (Menos pasos, más ejemplos, una explicación diferente, etc)

Ha entendido muy bien lo que pasa después de la empieza de la actividad. Antes de la actividad no ha entendido mucho.

2. ¿Cuál te ha parecido la parte más difícil de la actividad? ¿Y la más fácil? ¿Por qué? *La parte más difícil de la actividad era antes de la empieza, porque no ha entendido cual era mi parte. La parte más fácil de la actividad era la actividad en todo, me gusta la fiesta, era muy divertido.*

3. ¿Cómo te has sentido en cada fase de la actividad?

Preparación del juego: agobiada 2, cómoda 5, nerviosa 4, emocionada 4, asustada 1 / 2

Saludo a todos los invitados: agobiada 2, cómoda 5, nerviosa 5, emocionada 5, asustada 1

Actividad del primer día: agobiada 2, cómoda 5, nerviosa 3, emocionada 5, asustada 1 / 2

Caja Negra: agobiada 3, cómoda 3, nerviosa 2, emocionada 4, asustada 1 / 2

Actividad del segundo día: agobiada 1, cómoda 5, nerviosa 2, emocionada 5, asustada 1

4. ¿Cuál era tu secreto? ¿Y tu misión?

Mi secreto era una person no le gusto, y yo no quiero hablar con él. Mi misión era hacer dos amigos muy buenos

5. ¿Has cumplido tu misión? ¿Qué estrategias has utilizado?

Creo que no. La novia era mi mejor amiga, pero no pude hacer amigos con el novio o la personaje de...9. Pude hablar y bailar con el novio, pero él no hablaba conmigo

6. ¿Contaste tu secreto a mucha gente? ¿Qué motivos te impulsaron a hacerlo? *A mi amiga la novia sí, y a una personaje "Maria", Hablaba con ellas porque la novia era mi amiga y "Maria" era una buena amiga de la novia*

7. ¿Has notado una evolución o desarrollo en tu personaje entre el lunes y el martes?

Sí

8. ¿Crees que la Caja Negra ha influido o que se debe a su interacción con otros?

No

9. Ahora que ha terminado la actividad, ¿Notas algún parecido más entre tu personaje y tú mismo?

Sí, mi personaje era la amiga de la novia y te gusta bailar. Soy la amiga de Eugenia y me encanta bailar y cantar.

10. Durante el juego, ¿Quién tuvo más poder en tus decisiones? ¿Tú mismo, o tu personaje? ¿Dónde lo has notado?

Yo hablaba y planificaba con la novia durante el juego en el salón.

11. ¿Habrías hecho lo mismo y cumplido tu misión si hubieses sido tú mismo y no tu personaje?

Creo que sí, me gusta hablar con nueva gente.

12. En tu estancia en Pamplona, ¿Has hecho algo que no habrías intentado en tu contexto habitual? ¿Qué te animó a hacerlo?
En mi contexto habitual, no caminar alrededor la ciudad solo.
13. ¿Sientes que las personas que has conocido en Pamplona tienen una imagen de tu personalidad distinta a las personas en tu contexto habitual?
En Pamplona la gente tienen una imagen de mi como una tímida estudiante. En mi contexto habitual creo que soy una chica fuerza, no tímida
14. ¿Cómo te gustaría que te vieran tus amistades?
Me gustaría mis amistades como ser

Estudiante D (Personaje: Ines Hermoso Carbonell, invitada)

1. ¿Has entendido bien todos los pasos previos y normas de la actividad? ¿Cómo crees que los habrías entendido mejor? (Menos pasos, más ejemplos, una explicación diferente, etc)
Sí. Creo que con la integración de otra personaje porque necesito pensar y hablar en una manera diferente.
2. ¿Cuál te ha parecido la parte más difícil de la actividad? ¿Y la más fácil? ¿Por qué?
Hacer mis misiones hablando español es más difícil y pensar como se puedo hacerlas es más fácil porque implican reflexionar en dos lenguajes, la otra es mi lengua materna y la otra es una lengua nueva
3. ¿Cómo te has sentido en cada fase de la actividad?
Preparación del juego: agobiada 4, cómoda 3, nerviosa 3, emocionada 3, asustada 3
Saludo a todos los invitados: agobiada 2, cómoda 4, nerviosa 2, emocionada 4, asustada 2
Actividad del primer día: agobiada 4, cómoda 3, nerviosa 4, emocionada 4, asustada 4
Caja Negra: N/A
Actividad del segundo día: agobiada 2, cómoda 4, nerviosa 2, emocionada 3, asustada 2
4. ¿Cuál era tu secreto? ¿Y tu misión?
Consigue que al menos una persona me diga lo mucho que le importas y Acepto todo lo que mis amigos me propongan.
5. ¿Has cumplido tu misión? ¿Qué estrategias has utilizado?
Sí, dice que mi ropa es un regalo de Francisco y les pregunté si estoy una persona muy importante. Y 2. Sí, me acerqué con las personas que le gusta hacer muchas actividades como Sandra y Paula. Bailé con ellas.
6. ¿Contaste tu secreto a mucha gente? ¿Qué motivos te impulsaron a hacerlo?
No
7. ¿Has notado una evolución o desarrollo en tu personaje entre el lunes y el martes? ¿Crees que la Caja Negra ha influido o que se debe a su interacción con otros?
Sí porque mis misiones son relacionadas así que me obligó para desarrollar mi personaje. Sí porque me ha ayudado como se ppuedo pensar más con mi personaje.
8. Ahora que ha terminado la actividad, ¿Notas algún parecido más entre tu personaje y tú mismo?
Un poco, solamente por mi segunda misión porque a veces acepto todo lo que mis amigos me propongan si no hay alguien piensa como a mí.
9. Durante el juego, ¿Quién tuvo más poder en tus decisiones? ¿Tú mismo, o tu personaje? ¿Dónde lo has notado?
Creo que mi mismo porque hay circunstancias que evité hacer mi misión.

10. ¿Habrías hecho lo mismo y cumplido tu misión si hubieses sido tú mismo y no tu personaje?
Creo que no porque mi personaje y mí mismo son diferentes.
11. En tu estancia en Pamplona, ¿Has hecho algo que no habrías intentado en tu contexto habitual? ¿Qué te animó a hacerlo?
Cocinar. Me la extraño la cocina de Filipinas.
12. ¿Sientes que las personas que has conocido en Pamplona tienen una imagen de tu personalidad distinta a las personas en tu contexto habitual?
No porque siempre hago las mismas cosas.
13. ¿Cómo te gustaría que te vieran tus amistades?
Una persona abierta, simple y amable.

Anexo F

Entrevistas semiestructuradas

Estudiante A (Personaje: Paola Caparros, novia)
Profesor: Mirando tus respuestas y tu reflexión, veo que a lo que das más importancia es a que la gente no actuaba como sus personajes. ¿Notaste mucho esto?
Estudiante A: Bueno, ¿Puedes repetir la pregunta?
P: ¿Did you notice... que la gente no se comportaba como sus personajes?
E: Oh, notaste!. Sí, esto era que era muy difícil, especialmente porque mi personaje estaba intentando eh... manipular mucho de la gente y estaba esperando que... actuarían como sus personajes deberían, pero mis propósitos... no... las cosas que he hecho la gente reactuaba más como su mismos
P: ¿Crees que haber estado durante ese tiempo tratando de conseguir tu objetivo, te ayudará a expresarte mejor en español?
E: Sí, de ver... obviamente
P: Si hubieses sido tu misma, <i>Eugenia</i> y no Paola, ¿Habrías conseguido las mismas cosas?
E: Done the same things? No
P: ¿Por qué <i>Eugenia</i> si y Paola no? ¿dónde lo has notado?
E: <i>Eugenia</i> sabe muy bien sí misma y conoce que Paola no... da... que no estaba enamorada con Francisco, pero solo era por compasión. Cuando su amor... su primera amor estaba ahí y hizo una oferta, ella entendió que le quería a él.
P: Espera, espera, ¿La idea de cambiar de pareja fue de Paola o de <i>Eugenia</i> ?
E: Fue de Paola, pero fue de Eugenia porque Eugenia ha pensado "Cómo puedo hacer algo dramático para hacer esta clase más interesante? ¿Cómo puedo hacer algo muy tonta...?"
P: Entonces, tu personalidad real...
E: Pero en mi vida yo... nunca... mi personalidad real cree que esa situación es extramadamente rara y horrible, y dramática, así que he decidido que Paula haría esto para disfrutar de la clase, pero <i>Eugenia</i> nunca haría
P: Entonces, ¿Crees que la personalidad de <i>Eugenia</i> afectó al comportamiento de Paola?
E: Sí, mi personalidad creó Paola y controló a Paola. Paola no vive con.. no, por sí misma
P: ¿Crees que esta actividad te ha ayudado a conocerte mejor a tí misma? ¿Do you know yourself better now?
E: Sí, he entendido, estoy pensando. Em... no sé. No es que, muchas veces he creado personajes para actuar... para mi grupo de teatro... teatrico? Cada año tenemos que escribir páginas sobre la backstory de nuestro personaje
P: Por eso te costó tan poco escribir la hoja de personaje
E: Sí

Estudiante B (Personaje: Francisco José Arroyo, novio)

Profesor: Veo al leer tu reflexión y tu encuesta que tenías bastantes dudas

Estudiante B: Durante la actividad no sé qué está pasando.

P: ¿A qué crees que se debe? ¿Te gustaría que lo hubiese explicado más?

E: No, creo que soy yo, porque mi cerebro todavía está un poco... ¿lojo? ¿Lento? Pero también, este tipo de actividad, para mí no es una cosa que haciendo en la escuela.

P: Dices que la parte más difícil fue crear tu personaje...

E: Sí, no sé por qué. Creo que especialmente porque estaba el novio no puedo crear un personaje muy interesante.

P: Digamos que, siendo el novio, no tenías tanta libertad para crear un personaje...

E: Creo que un poco. Pero es como, ahora yo puedo pensar un poco más sobre un personaje, pero antes no

P: ¿Era porque estabas más cansado entonces, o porque no habías hecho nunca algo así antes?

E: Las dos son posibles. Es posible también que antes de algunas actividades siempre hay un toque de... estresante?

P: ¿Crees que haber participado en esta actividad te ayudará a hablar mejor en español en el futuro?

E: Creo que sí, hablar en español siempre es mejor para... hablar español

P: Sí dices que la parte más fácil fue hablar con tus compañeros...

E: Sí, cuando hablo con algunas personas en español es... ¿Cómo se dice? Es fácil si sé las palabras y puedo transmitir el mensaje. Es claro. Es OK para mí

P: Durante la boda, ¿quién crees que tuvo más poder de decisión? ¿Tú o tu personaje?

E: En realidad creo que los dos son lo mismo

P: ¿Crees que tu personaje y tú os parecéis mucho?

E: Lo son, lo mismo

P: Porque no tuviste tiempo o no conseguiste crear un personaje que fuese muy diferente de tí mismo, fuiste tú

E: Sí, más o menos. El segundo día es más como el personaje, porque el primero no estoy seguro quien soy

P: Vale, y ¿Crees que te conoces mejor a tí mismo después de esta actividad?

E: No mucho

P: ¿No has descubierto nada de tí mismo?

E: Creo que no, es posible que hay un secreto

Estudiante C (Personaje: Sandra Rodegas, invitada)

Profesor: Veo que en las primeras preguntas mencionas que puedes hablar más español de lo que pensabas ¿Crees que haber participado en esta actividad te ayudará a expresarte mejor en español en el futuro?

Estudiante C: Creo que sí

P: En tu encuesta dices que te costó entender algunas partes, ¿Qué te pareció más confuso?

E: ¿Lo más confuso? las misiones y los secretos

P: ¿Cuál era tu misión?

E: Creo que era... hacer amigos... mejor amigos

P: Veo que comentas que no entendiste muy bien qué era lo que tenías que hacer durante el juego. ¿Hacer la hoja de persona y de personaje te parecieron difíciles?

E: Sí

P: Durante el juego, ¿crees que tu personalidad real afectó al comportamiento de tu personaje?

E: Amm, para mí es mi amistad con la novia

P: ¿Con la novia, o con Eugenia?

E: Con la novia. Es la mejor parte de mi personaje, pero el el segundo día del juego yo puedo hacer amigos con Francisco. Hablé más con Francisco y con Javier todos los días

P: Veo que has descubierto más similitudes entre tu personaje y tú misma, ¿habías planificado que a tu personaje le gustase bailar, o surgió de forma espontánea?

E: No es parte de mi personaje, no lo pensé antes del juego, pero en realidad me gustó bailar con la novia y Francisco

P: ¿Crees que esta actividad te ha ayudado a conocerte mejor a ti misma?

E: Perdón, no entiendo la pregunta

P: I am asking if this Activity has allowed you to discover something new about your own personality

E: Creo que más o menos sí porque me ha ayudado a hablar con mis amigos en español y a hacer amigos en español

P: Vale, ¿te costaba mucho hacer amigos antes de esta actividad?

E: No. Pero no tengo tiempo

P: ¿Crees que te va a resultar más fácil después de esta actividad?

E: Tengo más confianza en mí, en mis *abilities*.

Estudiante D (Personaje: Ines Hermoso Carbonell, invitada)

Profesor: Veo que en tu reflexión dices que te gustó mucho conseguir cumplir tus misiones y que no las habrías cumplido si hubieses sido tú misma, ¿crees que participar en la actividad de lunes y martes te va a ayudar a expresarte en español en el futuro?

Estudiante D: Si creo, porque como... voy a como... encontrar cosas nuevas que necesito cambiar mi personalidad depende de persona que necesito hablar. Depende circunstancia

P: ¿Crees que vas a poder conseguir mejor tus objetivos en español?

E: Hm

P: Dices que lo más difícil fue cumplir tus misiones en español, ¿no te costó hacer la hoja de personaje?

E: Ah, no. Porque creo que... como tengo... como se dice... es difícil para hablar, pero para crear frases es más fácil para escribir

P: ¿Por qué te resulta más fácil escribir?

E: Puedo ver las palabras y puedo cambiar si lo necesito pero cuando hablar no se...

P: ¿Crees que tu personaje creció después de la caja negra?

E: Un poco creo que sí porque estoy sola durante como cuando estoy tocando el video

P: ¿Quién crees que llevaba el control, tu misma, o tu personaje?

E: Mi misma, creo que. Porque... porque la persona, mi personaje en la actividad es como... es muy diferente de mio, así que necesito como esforzar mi persona para cómo hacer del personaje

P: ¿Cuál era tu misión?

E: Necesito como estar centro de atención de como de el grupo. Así que a veces cuando estamos hablando todos es muy difícil para mí para hablar sobre mí, sobre mi personaje porque no estoy... no soy mío

P: ¿Has descubierto algo nuevo sobre ti misma?

E: Si, creo que estoy más como, como... prefiero como estar sola y no me gusta mucho como hablar sobre mi vida con otras personas. Prefiero escuchar que hablar sobre mí

P: ¿Entonces, comportarte como una persona que quiere llamar la atención, crees que ha hecho que en tu propia vida llares más la atención de la gente o...?

E: No, puedo con mi familia, pero con otras personas no

P: Lo que has descubierto es que te gusta más pasar desapercibida que estar en el centro de atención

E: Hm

Anexo G

Observaciones de la primera sesión de juego

Observación del comportamiento de la Estudiante A (Paola Caparrós, novia)	
<i>Participación</i>	Participa activamente en las conversaciones y hace bromas con los invitados
<i>Interacción</i>	Empieza interactuando principalmente con Francisco José, muestra iniciativa Va saludando a todos los invitados Enseña algunos pasos de baile al novio Interactúa con todos los invitados, aunque principalmente con el novio. Cambia de grupo a menudo, posiblemente tratando de cumplir su misión. Lleva a varios jugadores a la habitación Privada

Observación del comportamiento del Estudiante B (Francisco Jose Arroyo, novio)	
<i>Participación</i>	Escucha las instrucciones con atención y pone esfuerzo en atarse la pajarita Consulta sus dudas y preguntas Participa en conversaciones con todos los invitados Pasado el primer aviso de tiempo, organiza una conga improvisada a la que se une buena parte de los participantes
<i>Interacción</i>	Empieza interactuando con Paola Al principio interactúa con los mismos grupos que Paola Baile inaugural con Paola (ofrece algo de resistencia a bailar) Participación en varios grupos y con todos los participantes. No siempre coinciden con sus amistades de la clase Participa en algunas actividades, aunque siguiendo la iniciativa de Paola

Observación del comportamiento de la Estudiante C (Sandra Rodegas, invitada)	
<i>Participación</i>	Empieza en un gran grupo con el resto de los invitados Participa en las actividades iniciadas por sus compañeros Anima a la gente a bailar antes de la conga iniciada por Francisco
<i>Interacción</i>	Interactúa con todos los participantes Sueña estar cerca de Francisco José, posiblemente debido a su misión Intenta ayudar a Jesús Javier en su lucha contra el alcoholismo

Observación del comportamiento de la Estudiante D (Inés Hermoso Carbonell, invitada)	
<i>Participación</i>	Interactúa con todos los invitados, tratando de cumplir su misión
<i>Interacción</i>	Empieza en un gran grupo con el resto de los invitados Después se va moviendo por grupos más pequeños Tras el primer aviso de tiempo se mantiene como hasta el momento, no se aprecia intensificación en el estilo de juego Participa en algunas de las actividades en la pista de baile A lo largo del juego se mueve tanto en grupos pequeños como grandes

Este estudio estudia las posibilidades que los juegos de Rol en Vivo (ReV) ofrecen para el aprendizaje de segundas lenguas a través de una metodología de investigación-acción participativa y cuatro estudios de caso. En concreto, se centra en la adaptación de un juego de ReV a una clase de español como segunda lengua (L2) de nivel B1 y el análisis de las oportunidades para el uso del español que dicho juego ofreció a los participantes, así como su potencial para la enseñanza de L2. La intervención didáctica se desarrolló a lo largo de cuatro días lectivos, dedicados a la explicación y preparación del juego, el desarrollo del juego en sí y la reflexión de los alumnos sobre el juego y la recogida de datos. El juego de ReV, así como las actividades que lo rodeaban, ofrecieron a los estudiantes oportunidades para crear historias, representar personajes e interactuar en situaciones diferentes de las que suelen darse en una clase de L2.

