



Funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



COMBATIENDO LA DESINFORMACIÓN ENTRE LOS JÓVENES MEDIANTE JUEGOS DE ROL DE ACCIÓN REAL

GUÍA RÁPIDA DE REFERENCIA SOBRE IARP EDUCATIVOS

Llevar a cabo una sesión educativa a gran escala de juegos de rol de acción en vivo (LARP) no es tarea fácil, ya que hay que recordar muchas cosas a la vez que se interpreta el propio papel. Esta guía pretende ayudarte en la interpretación de roles con tu grupo proporcionándote una breve visión general de los conceptos relevantes. Sirve para refrescar la memoria y puede imprimirse para tener algo a lo que aferrarse durante la partida.

Si desconoce por completo el concepto de LARP o desea saber más sobre sus antecedentes, sus ventajas como método educativo o información de comprensión sobre cómo jugar, encontrará un documento informativo más extenso en la caja de herramientas DIS-PLAY. Junto a él, hay material para llevar a cabo un LARP educativo específico, que puede utilizar como programa totalmente planificado para una actividad de grupo.



¿QUÉ ES UN LARP EDUCATIVO?

En un LARP, un grupo de jugadores se reúne y cada uno asume el papel de un personaje dentro de un escenario ficticio. La experiencia es una narración compartida en la que todos contribuyen con las acciones de sus personajes. El método educativo utiliza el larping para transmitir ciertos contenidos como una capa adicional que se traslada al juego. Al implicar a los jugadores directamente en el proceso de aprendizaje, dándoles agencia, invocando su creatividad y permitiéndoles expresarse dentro de un entorno protegido, el LARP educativo se adapta perfectamente al estilo de aprendizaje de los jóvenes adultos.

¿QUÉ NECESITO PARA JUGAR?

Una plantilla para una sesión LARP se denomina escenario. Puede definirse en función de cuatro aspectos:

1

Un mundo : Los escenarios tienen lugar dentro de un universo ficticio que establece el entorno. Todos deben ponerse de acuerdo sobre dónde y cuándo tiene lugar el LARP. Durante el LARP todos fingirán estar allí, como si fuera real.

2

Personajes: En el LARP, los participantes tienen la oportunidad de ser alguien distinto de sí mismos. Cada persona interpreta un papel que se crea antes de que comience el LARP. Los Personajes No Jugadores (PNJ) desempeñan un papel especial que suele ser asumido por un educador.

3

Eventos : Para que el LARP sea emocionante, es necesario que tengan lugar eventos especiales. Suelen ser introducidos por los PNJ.

4

Reglas : Incluso dentro de un LARP, suelen ser necesarias algunas reglas para que funcione.

Aparte de estas ideas definitorias del LARP, necesitarás algunos recursos adicionales como disfraces, impresiones atmosféricas y un lugar adecuado para tu grupo.

COSAS QUE TENER EN MENTE

- No hay un resultado designado. Los participantes dirigen el LARP a través de sus acciones y decisiones, y tú sólo puedes empujarlo en una dirección determinada.
- Existe una diferencia entre el mundo ficticio y el real, y con él entre los personajes y los jugadores. Un personaje es diferente de la persona que lo interpreta, y sus acciones sólo reflejan a la persona en un grado bajo. Asegúrate de que el grupo sabe en todo momento en qué esfera te encuentras y cuáles son las consecuencias.
- Aún así, no todo está bien en el LARP. Un comportamiento extremo puede obligarte a interrumpir el LARP y resolver la situación en el mundo real.
- El LARP debe ser agradable para todos los participantes.



LOS SIGUIENTES PASOS SON NECESARIOS PARA LLEVAR A CABO UN LARP. AQUÍ VA UNA BREVE LISTA DE LO QUE HAY QUE PREPARAR.

Preparación personal

- ¿Sabes de qué trata el LARP en cuanto a su mundo, los personajes, los eventos específicos y las reglas?
- ¿Sabes cuál es el contenido educativo del LARP y tienes suficientes conocimientos sobre el tema para llevarlo a cabo en el LARP?
- ¿Tienes una localización?
- ¿Has preparado todo el material, como el vestuario y la decoración?

Preparación en grupo

- ¿Sabes todos los miembros del grupo qué es un LARP y cómo funciona?
- ¿Comprenden todos el mundo y sus reglas?
- ¿Incluyes mecanismos para disolver situaciones incómodas como ciertas frases o lugares para permitir a los jugadores tomar el espacio que necesitan? ¿Están todos de acuerdo?
- ¿Has preparado ejercicios de calentamiento?
- ¿Quieres revelar el tema educativo del LARP? Si no, ¿estás seguro de que nadie se llevará una mala sorpresa? En caso afirmativo, ¿crees que podría influir negativamente en el comportamiento durante el LARP?

Character Creation

- ¿Qué preguntas has preparado para guiar a los jugadores durante la creación de sus personajes?
- ¿Disponen los jugadores de tiempo y libertad creativa suficientes para crear el personaje que desean interpretar? ¿Sabes lo suficiente sobre el mundo para crear personajes adecuados?
- ¿Has llevado a cabo una ronda de presentación?
- ¿Quieres permitir que los jugadores formen grupos antes de jugar? En caso afirmativo, ¿qué tipo de conexión deberían tener?

Playing the LARP

- ¿Cuál es la señal de inicio y fin del escenario? ¿La conoce todo el mundo?
- ¿Cuánto dura el escenario?
- ¿Sabes cómo desempeñar tu papel?
- ¿Cuáles son los acontecimientos que deben producirse? ¿Cuándo se producen?
- ¿Cómo se gestionan los conflictos?
- ¿En qué momento rompes la partida antes de tiempo?
- ¿Has preparado tareas adicionales para los jugadores que tienen problemas para entrar en el juego?

Repaso

- ¿Tuvieron todos la oportunidad de comentar sus experiencias?
- ¿Qué método utilizas para el debriefing? ¿Qué necesitas para ello?
- ¿Resolviste los conflictos que surgieron?
- ¿Han establecido los jugadores la conexión importante con los objetivos de aprendizaje del mundo real?

Estos cinco pasos deberían darte una orientación general sobre cómo organizar un LARP. Ten en cuenta los requisitos y retos especiales que plantean tu grupo y tus recursos. Y por último, pero no por ello menos importante, recuerda que no todo saldrá perfectamente según lo planeado, por mucho que lo intentes. Así que intenta abrazar el espíritu del larping cuando laves a cabo la formación y lánzate a la aventura.



Funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



TROLLS FOR US UN LARP EDUCATIVO SOBRE DESINFORMACIÓN

Cláusula de exención de responsabilidad para uso no comercial

Este contenido está protegido por las leyes de derechos de autor y está destinado exclusivamente a un uso no comercial. El uso comercial no autorizado, la reproducción o distribución están estrictamente prohibidos sin el consentimiento previo por escrito del propietario de los derechos de autor.

Contacto:



LajvVerkstaden



info@lajvverkstaden.se



Denis Riabov



denis.riabov@studieframjandet.se