

**INTRODUCCIÓN**

La promoción de la lectura en un mundo hoy dominado por los medios audiovisuales exige que la creatividad en los ámbitos de lectura rebasen los esquemas conocidos tradicionalmente hasta hoy. Es necesario proponer nuevas ideas que puedan hacer del ejercicio de la lectura entre los niños y los jóvenes una actividad amena, divertida, accesible y convertirse en un hábito.

**JUSTIFICACIÓN**

La suma de esfuerzos entre la Secretaría de Cultura y el Fideicomiso Educación Garantizada (Prepa Sí) en materia de programas de cultura, y en particular sobre programas de promoción de la lectura, hace posible la viabilidad de llevar a cabo un programa en conjunto dirigido a los jóvenes integrantes del programa con el fin de mejorar sus capacidades de observación, atención, concentración, análisis y espíritu crítico, además de generar reflexión y diálogo. Es preciso desarrollar las competencias necesarias que permitan aprovechar al máximo la experiencia de leer.

**OBJETIVOS**

* Utilizar herramientas creativas y analíticas con la intención que cada participante logre generar su propia compilación de historias, guiones, narraciones, podcast, teatro de sobra, personajes, escenas y escenarios.
* Utilizar estrategias didácticas con el objetivo de estimular y encauzar el ejercicio creativo, tales como análisis y síntesis de libros, textos y películas.
* Promover dinámicas grupales destinadas a producir retroalimentación para mejorar habilidades narrativas y vínculos afectivos.

**DIRIGIDO A**

* Jóvenes beneficiarios del programa (Prepa Sí)

**METODOLOGÍA**

**Temas a desarrollar**

* "El arte del juego" aproximación
* Lúdica-didáctica a la narrativa

*Las partidas o sesiones suelen estar ambientadas en un tiempo o escenario, lo que da una continuidad y realismo.*

* **Mesa**, sobre la que se pone el material necesario para jugar y alrededor de la cual se sientan los jugadores.
* **Hojas de papel**, lápices y otros elementos para tomar apuntes, dibujar mapas o realizar otra clase de dibujos descriptivos.
* [**Dados**](https://es.wikipedia.org/wiki/Dados_de_rol), que aportan la parte de azar objetivo que hay en la resolución de toda acción de personaje o de todo evento que suceda en el mundo de juego. En general el director de juego pide a los jugadores tiradas de dados para acciones que o bien tienen cierta dificultad o bien pueden generar un conflicto de intereses. Las tiradas pueden ser activas o pasivas. Por ejemplo, un jugador quiere robar una daga que cuelga del cinto de un personaje no jugador. El director de juego le dice entonces que haga dos tiradas activas, una de sigilo y otra de trucos de manos. Dependiendo de los valores del personaje en esas habilidades más el resultado de las tiradas de dados, el personaje logrará su acción con éxito o no. Adicionalmente, el director de juego podría decidir el uso de una tirada pasiva para determinar si el personaje no jugador percibe que alguien está tratando de robarle, aunque sólo se suele utilizar si hay dudas sobre el éxito de la maniobra.
* **Libros**, para consultar normas, aventuras prefabricadas o datos interesantes. De forma generalizada un juego de rol es esencialmente un libro que se encuentra a la venta en tiendas especializadas y que expone las reglas necesarias para poder jugar, incluyendo un modelo de [hoja de personaje](https://es.wikipedia.org/wiki/Hoja_de_personaje) listo para ser fotocopiado. Las editoriales de cada uno de estos libros suelen publicar otros libros llamados suplementos o módulos y que enriquecen el universo de ficción en el que se desarrollan las partidas. Una categoría habitual de estos suplementos son las llamadas aventuras o escenarios, que aportan los elementos narrativos necesarios para jugar una partida determinada.
* [**Hojas de personaje**](https://es.wikipedia.org/wiki/Hoja_de_personaje), una por jugador. Cada una describe las estadísticas ([características](https://es.wikipedia.org/wiki/Caracter%C3%ADstica_(juegos_de_rol)), [habilidades](https://es.wikipedia.org/wiki/Habilidad_(juegos_de_rol)) y otros datos referentes al personaje) de un único personaje interpretado por un único jugador. La hoja de personaje incluye información sobre todo aquello que pueda ser del interés del personaje (historial, descripción, [ropa](https://es.wikipedia.org/wiki/Indumentaria) que lleva, [armas](https://es.wikipedia.org/wiki/Arma), capacidad para usarlas, [idiomas](https://es.wikipedia.org/wiki/Idioma) que domina y otras habilidades u objetos en su poder). En la inmensa mayor parte de los casos la hoja de personaje es la única página que el manual de un juego de rol autoriza a ser fotocopiada, de este modo los jugadores pueden obtener las hojas de personaje necesarias para poder jugar.
* **Tablero.** el uso de tablero no es necesario, de hecho, el rol se define por la propiedad de tener reglas de simulación para situaciones puramente imaginarias no representadas sobre un tablero. El tablero es de todos modos una opción que jugadores y director de juego pueden elegir si lo desean, todo depende de la forma en que desean resolver sus acciones. En caso de usarse, se utilizarán piezas o figuras que simbolizan la posición de cada personaje jugador, no jugador y otras criaturas y objetos. Según la dirección en la que esté dirigida cada figura también se pueden determinar ciertos aspectos del juego, como el campo visual, el área de ataque o disparo, los ataques por sorpresa, por la espalda, etc.
* **Elementos accesorios y de decoración**, desde maquetas a disfraces para ambientar mejor el juego.

**RECURSOS NECESARIOS**

|  |
| --- |
| **Consumibles** |
| * Lápices de dureza media (HB) |
| * Gomas de borrar |
| * Lápices de colores |
| * Hojas de papel bond |
| * Plumones para pizarrón |
| * Tijeras |
| * Cutter |

|  |
| --- |
| **Gestión de espacios** |
| * Salón o ludoteca |
| * Mesas |
| * Sillas |

|  |
| --- |
| **Materiales** |
| * Copias e impresiones |
| * Pizarrón portátil |
| * Proyector y pantalla |
| * Reglas y escuadras |
| * Tómbola |
| * Dados de 6 caras, 10 caras, 20 caras, 12 caras, 8 caras, 4 caras |
| * Cámaras de video y audio |

**MODALIDAD DE EJECUCIÓN**

Se publicará una convocatoria abierta para promover entre los jóvenes el hábito de la lectura, así como desarrollar sus habilidades de expresión oral y escrita a través del Juego narrativo-interpretativo (Juego de Roles) y otras dinámicas de carácter lúdico y analítico.

**RESULTADOS**

Los resultados obtenidos mostrarán una mejora evidente en el rendimiento académico de los jóvenes integrantes del programa (Prepa SÍ), en comparación con la evaluación tradicional de los contenidos habituales. Además de fomentar el apoyo mutuo de personalidad valorado en diversos aspectos de actitud, escritura, vocabulario, conciencia y responsabilidad.