

Característica del pensamiento crítico	Descripción	¿Cómo se refleja en el juego de rol?	Diseño de los talleres (bullying, inseguridad, violencia)	Relación entre la característica y el tema	Habilidades en educación física	Habilidades asociadas con la educación física (derecho básico de aprendizaje del área propia)
<i>Sugerencia</i>	Implica frenar la acción inmediata para explorar alternativas mediante la observación, la escucha y la apertura a nuevas ideas. Implica frenar la acción inmediata para explorar alternativas mediante la observación, la escucha y la apertura a nuevas ideas. Es el punto de partida del pensamiento crítico. (Jhon Dewey,1910)	Los estudiantes se enfrentan a dilemas donde deben detenerse y pensar antes de actuar. En el rol, los estudiantes se enfrentan a situaciones que les exigen pensar antes de actuar, considerar diversas posturas y anticipar consecuencias.	Bullying, inseguridad, violencia	Las señales como burlas o amenazas activan la necesidad de detenerse y reflexionar, fomentando el diálogo y la empatía.	Autorreflexión, comunicación, colaboración.	Introyección / Dimensión Introyectiva: Reconocimiento emocional y reflexión sobre uno mismo.
<i>Intelectualización</i>	Reorganización lógica de ideas, conectando experiencias pasadas con situaciones nuevas. Consiste en reorganizar la información para estructurar ideas de forma lógica, conectando experiencias previas con nuevas situaciones. (Jhon Dewey, 1910)	Se reinterpretan vivencias personales al asumir roles, articulando emoción y pensamiento. Al interpretar su papel, el estudiante reelabora vivencias propias y las articula con la narrativa del juego, comprendiendo mejor el conflicto.	Bullying, inseguridad, violencia	Permite comprender los conflictos desde una perspectiva personal y contextual. Los estudiantes reinterpretan su contexto personal a través del juego, integrando pensamiento, emoción y acción.	Autoconocimiento, conexión cuerpo-emoción.	Introyección / Dimensión Introyectiva: Interiorización de experiencias y emociones para analizarlas.
<i>Hipótesis / Idea conductora</i>	Formulación de ideas que orientan el análisis y permiten anticipar soluciones. Es una idea guía que orienta el análisis, permite anticipar consecuencias y proponer soluciones tentativas. (Jhon Dewey,1910)	Se proponen hipótesis dentro del juego que guían las acciones del rol. Los estudiantes elaboran hipótesis sobre cómo actuar y prueban esas ideas dentro del desarrollo del juego.	Bullying, inseguridad, violencia	Los estudiantes anticipan consecuencias y evalúan sus estrategias. Las hipótesis funcionan como marcos para resolver problemas: ¿qué pasaría si...? ¿y si intentamos esto?	Planificación, toma de decisiones, análisis del entorno.	Interacción / Dimensión Interactiva: Interactuar con el entorno y construir soluciones compartidas.
<i>Razonamiento</i>	Conexión lógica de ideas, análisis de causas y construcción de argumentos. Habilidad para conectar ideas, identificar causas y construir conclusiones argumentadas. Es la base del análisis lógico. (Jhon Dewey,1910)	Se justifica cada decisión dentro del juego, conectándola con la situación planteada. El estudiante debe justificar sus acciones, explicar decisiones y relacionarlas con el contexto del juego.	Bullying, inseguridad, violencia	Fomenta la argumentación lógica, el análisis crítico y la reflexión grupal. Se activa cuando los estudiantes discuten, analizan o defienden sus puntos de vista en el rol.	Pensamiento estructurado, análisis crítico, comunicación.	Comunicación / Dimensión Proyectiva: Expresión corporal y verbal para argumentar y comunicar conclusiones.
<i>Comprobación por la acción</i>	Validación de hipótesis a través de la experiencia práctica. Validación o refutación de hipótesis a través de la experiencia directa. Permite ajustar decisiones y aprender del error. (Jhon Dewey,1910)	Se evalúan decisiones a través de la acción dramática y se ajustan si es necesario. El juego ofrece retroalimentación inmediata: si la estrategia no funciona, deben adaptarse y modificar su conducta.	Bullying, inseguridad, violencia	Permite entender si las acciones tomadas fueron efectivas y por qué. Las consecuencias simuladas ayudan a entender la efectividad (o no) de ciertas decisiones.	Adaptación, control emocional, evaluación de resultados.	Interacción / Dimensión Interactiva y Proyectiva: Interacción efectiva y expresión de aprendizajes.