

Cuadernos del CONEICC

La odisea liberadora de los juegos de rol



Irma Amézquita Castañeda y
Manuel Tonatiuh Moreno Ramos

Ilustración de la portada:
Gilberto Solís, Ricardo Alcalá y Paco Aguayo.

La presentación y disposición de *La odisea liberadora de los juegos de rol* son propiedad de los editores. Aparte de los usos legales relacionados con la investigación, el estudio privado, la crítica o la reseña, esta publicación no puede ser reproducida, ni en todo ni en parte, en español o cualquier otro idioma, ni registrada en o transmitida por un sistema de recuperación de información, en ninguna forma ni por ningún medio, sea mecánico, fotoquímico, electrónico, magnético, electroóptico, por fotocopia, o cualquier otro, inventado o por inventar, sin el permiso expreso, previo y por escrito de los editores.

D.R. © 2001, Consejo Nacional
para la Enseñanza y la Investigación
de las Ciencias de la Comunicación, A.C. (CONEICC)
Cordobanes 24,
Col. San José Insurgentes,
C.P. 03900 México, D.F.

D.R. © 2001, Instituto Tecnológico y de Estudios
Superiores de Occidente (ITESO)
Periférico Sur Manuel Gómez Morín 8585,
Tlaquepaque, Jalisco, México, C.P. 45090.

Impreso y hecho en México
Printed and made in Mexico

ISBN 968-5087-38-5

Índice

Introducción	7
Capítulo I La escuela dificulta la construcción de conocimiento	13
Capítulo II El juego propicia el aprendizaje	21
Capítulo III El juego de rol como proceso educativo	33
Capítulo IV Perfil de nuestro receptor: el adolescente	53
Capítulo V Análisis de contenido y análisis semiótico de otros juegos de rol	65
Capítulo VI Construcción de nuestro producto	169
Capítulo VII El producto	207
Conclusiones	261

Anexo	
Precursores de <i>Laberinto</i>	267
Bibliografía	301