

## ESTRATEGIA DIDÁCTICA: JUEGO DE ROLES

**Definición:** El juego de roles es una estrategia en la que se simula una situación de la vida real. Para llevarla a cabo, se debe adoptar el papel de un personaje específico y recrear una situación particular, a fin de imaginar la forma de actuar y las decisiones que tomaría cada personaje para luego recrearlas en cada uno de los casos.

Como indican Faysse y Peñarrieta, (2006) “los juegos están conformados por elementos físicos y humanos con los cuales los jugadores interactúan previa asignación de papeles o roles, mediante reglas claras y previamente definidas, bajo la organización de un facilitador que conduce el juego” (p. 4). De esta forma, se replican elementos contextuales que aproximan al estudiante con su futuro ámbito laboral.

De acuerdo a lo expresado por Dosso (2009), el juego de roles es una estrategia didáctica que puede ser utilizada de forma recurrente en diversas actividades pedagógicas, niveles y disciplinas del conocimiento, ya que posee una potencialidad inagotable debido a las oportunidades que brinda su aplicación y su diversidad temática.

Según lo mencionado por Botero (2011), existen dos tipos de juegos de roles:

- a) Juego de rol narrado: Los participantes describen las acciones que realizan sus personajes oralmente, similar a lo que sería una radionovela. A través de este tipo de juego, solo se emplean los componentes del habla.
- b) Juego de rol en vivo: Los participantes actúan físicamente las acciones de sus personajes, improvisando sus discursos y acciones, como en una obra teatral.

**Descripción:** Siguiendo a Faysse y Peñarrieta (2006), las etapas para el desarrollo de una sesión de juego de roles son las siguientes:

- 1) Presentación del juego y sus reglas. En la presentación del juego se debe declarar los objetivos que persigue la actividad; en esta fase es primordial que el

facilitador explique las reglas sintética y detalladamente (10 minutos aproximadamente).

2) Asignación de roles. En esta etapa se asignan roles a cada uno de los estudiantes y se determina la situación a la que deberán enfrentarse; durante el desarrollo de la sesión, se puede realizar cambio de roles entre los jugadores, con la finalidad de sensibilizarlos respecto a diferentes posturas sobre una misma situación.

3) El juego mismo. El foco central de un juego son las discusiones que se generan entre los participantes, a partir de la situación planteada en la fase anterior (es esencial que los jugadores ingresen en el ambiente lúdico de la actividad); además, el facilitador debe guiar permanentemente el juego, registrando las acciones realizadas por los estudiantes sin intervenir directamente en ellas.

4) Análisis pormenorizado. En esta fase se rescatan los aspectos clave de lo ocurrido durante el juego; se analizan elementos como el discurso, postura, comportamiento e interrelaciones personales.

Esta fase se divide en dos partes:

a) Primera fase (análisis de lo ocurrido dentro del juego): Los estudiantes exponen su percepción y satisfacción respecto al desarrollo de la actividad.

b) Segunda fase (vínculo del juego con la realidad): Los estudiantes, junto con el facilitador, analizan su desempeño considerando el contexto real en que pudiese replicarse la situación.

**Situación didáctica:** En un contexto universitario, el docente puede utilizar el juego de roles para corroborar si los estudiantes han adquirido los saberes propios de la asignatura que imparte, mediante la puesta en práctica de las habilidades y contenidos trabajados en clases.

• **Actividad:** Desarrollar una sesión de juego de roles para evaluar las competencias gerenciales de los estudiantes.

• **Descripción:** El docente planifica la sesión de juego de roles para, luego, seleccionar a un grupo de estudiantes que lleven a cabo el juego, mientras que el resto del curso oficia de espectador.

Se dan a conocer las reglas y las características de cada uno de los roles y, posteriormente, se invita a los estudiantes a iniciarlo sin intervenir en las decisiones que puedan tomar. Una vez finalizado el juego, se solicita a los alumnos espectadores analizar teóricamente cada una de las decisiones y comentarios emitidos por el estudiante que actuó como gerente de la empresa.

De esta forma, el docente y los estudiantes pueden establecer un puente entre la teoría y la práctica a partir de la dramatización realizada por sus compañeros.

• **Objetivo general:** Evaluar la competencia del liderazgo basado en las habilidades gerenciales de los estudiantes, mediante la utilización de la estrategia juego de roles.

#### **Ventajas:**

- Establece una relación directa entre la teoría y la práctica.
- Permite el desarrollo de habilidades de comunicación.
- Amplía el conocimiento de los estudiantes sobre un problema.
- Permite abordar aspectos parciales de la realidad social.

#### **Referencias bibliográficas:**

Botero, J. (2011). Propuesta de un juego de rol para evaluar la competencia del liderazgo basado en el método de desarrollo de habilidades gerenciales (Tesis de Maestría). Universidad Nacional de Colombia, Medellín, Colombia.

Dosso, R. (2009). El juego de roles: una opción didáctica eficaz para la formación en política y planificación turística.

Red de Revistas Científicas de América Latina, el Caribe, España y Portugal, 13(2), 11-28. Recuperado de <http://www.redalyc.org/pdf/276/27621943002.pdf>. Faysse, N. y Peñarrieta, R. (2006).