**10 Juego de rol**

|  |
| --- |
| **Tomado del libro Técnicas de aprendizaje cooperativo**  **Elizabeth Barkley, Patricia Cross y Cl. Howel**  **Ed. Morata. Ministerio de Educación y Ciencia** |

**Características**

**Tamaño del grupo. 2-5**

**Tiempo de trabajo. 15-45 MINUTOS**

**Duración de los grupos. UNA CLASE O SESION**

**Aplicación en Internet. ALTA**

**Descripción y finalidad**

**El Juego de roles una situación creada en la que los estudiantes representan o asumen deliberadamente personalidades o identidades que, normalmente, no admitirían para alcanzar determinados objetivos de aprendizaje. El Juego de rol facilita un entorno de acción para que los alumnos experimenten las respuestas emocionales e intelectuales de una identidad asumida o una circunstancia imaginada. En esencia, el Juego de rol es un ejemplo de “aprender haciendo".**

**La palabra rol indica que los estudiantes deben aplicar sus conocimientos, Competencias y comprensión para hablar y actuar satisfactoriamente desde una perspectiva asignada y diferente. El término juego indica que los alumnos utilizan su imaginación y se divierten, representando su parte en un entorno protegido. Así, el Juego de rol implica a los estudiantes en una actividad creativa y participativa que les exige aplicar los conceptos de la asignatura cuando asumen identidades ficticias o se imaginan en situaciones poco habituales.**

**Preparación**

**Es fundamental dedicar un tiempo de reflexión al diseñar el ambiente para su Juego de ro/. Los escenarios adecuados requieren la interacción de los interesados con múltiples perspectivas. En consecuencia, identifique estas perspectivas y defina el tipo y número de personajes y el marco de sus acciones. Además de los roles para quienes participen en la acción, Considere la posibilidad de asignar roles de proceso de grupo, como el moderador (que, por ejemplo, puede intervenir si una persona se sale de su personaje) o el observador (que interpreta y comenta la acción). AI configurar el argumento básico, es mejor iniciar la acción con un hecho critico sobre el que los jugadores tengan que responder, como el comentario de uno de los actores o un incidente que acabe de producirse. Determine los materiales (si hace falta alguno) para cada uno de los roles y decida cómo acabará la actividad. Por ejemplo, ¿fijará un límite de tiempo o dejará que la escena termine de forma natural?**

**Procedimiento**

**1. Pida a los estudiantes que formen grupos con suficientes miembros en cada uno para asumir todos los roles.**

**2. Presente la escena y deje tiempo para hablar de la situación problemática. ES importante que cuenten con tiempo suficiente para que los estudiantes hagan preguntas sobre los aspectos de la escena que no estén claros.**

**3. Asigne o pida a los alumnos que asuman Cada uno un rol. Si asigna roles de proceso de grupo, como moderador u observador, asegúrese de que los alumnos tengan claras sus tareas.**

**4. Informe a los estudiantes del límite de tiempo u otros parámetros que supongan el final de la actuación.**

**5. Instruya a los alumnos para representar el juego de rol. Este debe desarrollarse sólo hasta que quede clara la conducta propuesta, se haya realizado la característica pretendida o puesto en práctica á la Competencia en cuestión.**

**6. A continuación del juego de rol, promueva un diálogo en los pequeños grupos y, si procede, con toda la clase. El diálogo debe Centrarse en las interpretaciones de los estudiantes de los roles, las motivaciones de sus acciones y las consecuencias de las mismas.**

**7. Considere la posibilidad de pedir a los alumnos que vuelvan de representar el juego de rol, cambiando los personajes o redefiniendo la escena, manteniendo después otro diálogo.**

**Ejemplos**

**Psicología del prejuicio**

**La finalidad de esta asignatura es ayudar a los estudiantes a comprender los patrones psicológicos complejos que se desarrollan en distintos grupos mayoritarios y no mayoritarios y que Se derivan de los efectos de la discriminación abierta y encubierta. Con el fin de aumentar la consciencia de sus alumnos acerca de la naturaleza de las interacciones marcadas por los prejuicios, así como ayudarlos a identificar las formas adecuadas de responder, el profesor Watts D. Matta utiliza con frecuencia en su clase el Juego de rol. El profesor Matta organiza a sus alumnos en grupos de tres y asigna uno de estos roles a los miembros de cada grupo: hablante con prejuicios, persona que responde y observador social.**

**Durante el período académico, crea diversas situaciones simuladas y personajes que representan distintas perspectivas que asumen los estudiantes (étnica, racial, de género, de origen socioeconómico, de discapacidades físicas). Por ejemplo, en una situación, crea una escena de reunión de negocios en la que un directivo que hace una observación racista ofensiva, la persona que responde es un subordinado que representa la raza aludida que debe determina: una respuesta apropiada y el observador social describe sus sentimientos cuando presencia la escena.**

**Al final de la actividad, los estudiantes ponen en común sus reacciones, primero con sus grupos y después con toda la clase, criticando la respuesta y la reacción. Seguidamente la clase participa en un diálogo después del ejercicio que se centra en una serie de temas derivados del intercambio (PLOUS, 2000). ‛**

**Enseñanza de un idioma como Segunda lengua.**

**Competencias de comunicación oral. La profesora Ann Glish sabía que a muchos estudiantes les daba vergüenza hablar en su clase inicial del idioma habitual como segunda lengua. Como hablantes no nativos, procedían de países de todo el mundo y temían cometer errores y que los compañeros no los entendiesen. Sin embargo, era esencial que los alumnos practicaran mucho con el fin de desarrollar el vocabulario, la precisión gramatical y una pronunciación clara. Descubrió que, si les pedía que simularan ser otra persona, se reducía en parte su ansiedad. Además, si asumían un rol en una escena que creara, basada en situaciones cotidianas, los motivaba, porque veían de inmediato la utilidad de los ejercicios. Creó escenas, como pedir la comida en un restaurante o preguntar la dirección de la biblioteca principal del campus, que acentuaba el idioma ordinario.**

**Después, formó pequeños grupos para que los estudiantes tuvieran más oportunidades de practicar el idioma y que el contexto le resultara menos amenazador que hacerlo ante toda la clase.**

**Historia de la Guerra de Vietnam**

**En esta clase híbrida sobre la Guerra de Vietnam, el profesor creía importante utilizar el tiempo de clase para impartir lecciones magistrales, pero también quería que sus alumnos comprendieran la complejidad de la guerra y que fuesen capaces de empatizar con los puntos de vista de los diversos implicados en el conflicto. Este objetivo era, para él, particularmente importante, dado que sabía que su clase "atraía a muchos estudiantes que habían tenido experiencia personal de la guerra. Por ejemplo, había excombatientes y alumnos inmigrantes de Vietnam, estudiantes adultos que regresaban a la universidad y que habían protestado activamente contra la guerra o padres cuyos hijos habían muerto o sido heridos allí. Así muchos estudiantes tenían sentimientos fuertes y creencias previas acerca de las cuestiones de la guerra**

**El profesor trabajó con el departamento de tecnología de su institución para establecer un entorno de realidad virtual (ERV) para su clase y creó después unos escenarios correlacionados con los**

**temas de sus lecciones magistrales. En vez de unos roles individuales, elaboró categorías genéricas de roles, como el "soldado estadounidense" y el "campesino sudvietnamita". Cada alumno seleccionó un rol y después adoptó un nombre adecuado. El profesor retuvo el papel de moderador para poder intervenir si los intercambios resultaban demasiado emocionales o inadecuados. Ofreció a los alumnos la opción de entrar de forma anónima en el ERV pero, si querían ganar créditos de participación, tenían que enviarle un mensaje privado con el alias que hubieran asumido en el Juego de rol. En los intervalos regulares y programados a lo largo del trimestre, dedicó el tiempo de clase a dialogar sobre los temas que hubieran surgido.**

**Prácticas de administración de empresas**

**Un profesor que impartía una asignatura en Intemet decidió utilizar un juego de rol para enseñar conceptos y contenidos. Formó seis grupos de cuatro alumnos cada uno. Cada grupo representaba una empresa y cada estudiante asumía uno de los roles siguientes; consejero delegado, director financiero, director de operaciones o ejecutivo de marketing. Las empresas competían entre sí, completando el juego que se extendía a las tres fases de los ciclos de vida de las compañías (creación, crecimiento e independencia). El juego simulaba nueve años durante nueve semanas del curso. Cada año, los estudiantes "empleados” en cada empresa establecían unos datos fundamentales iniciales, como precio, publicidad, compras, producción, tamaño del departamento de ventas, etcétera. El profesor los recogía y recopilaba para el juego, creando unos datos de Salida para cada empresa, constituidos por unidades vendidas, cartera de pedidos, cuota de mercado, resultado operativo, impuesto sobre la renta, beneficio neto, etcétera.**

**El profesor evaluaba las empresas basándose en los resultados al cabo de nueve años. Cada empresa celebraba asambleas periódicas en las que los empleados comentaban los datos. En otra reunión, denominada "rincón de los directivos", los estudiantes participaban en conversaciones relacionadas con la gestión (adaptado de Hsu, 1989).**

**Implementación en Internet**

**Las sesiones de chat o los entornos de realidad virtual son marcos ideales para implementar el Juego de rol en Internet. Una sesión típica de chat se desarrolla en tiempo real, mientras que el ERV ofrece la posibilidad de que la interacción sea sincrónica o asíncrona. Como los profesores pueden dar a los estudiantes la opción de asumir roles de forma anónima, se elimina así la timidez que a veces acompaña el juego de rol cara a cara. Si le parece que esta TAC se ajusta bien a sus objetivos de enseñanza, considere la posibilidad de investigar los programas informáticos que se han creado para diseñar e implementar el juego de rol en Internet. En este campo el mercado es dinámico y, por tanto, la mejor estrategia consiste en realizar una búsqueda en Internet (comenzando con expresiones clave sencillas, como "juego de rol" ( y "enseñanza") utilizando un motor de búsqueda como Google.com, o consultar los asesores tecnológicos de su Campus.**

**En inglés lo de enseñanza se refiere a "role play + teaching...**

**Variantes y ampliaciones**

**- Deje que los estudiantes ayuden a determinar el escenario, identifiquen a los principales interesados y creen los roles.**

**· Después de practicar, haga que los alumnos realicen el juego de rol ante la clase. En vez de tener muchos grupos que participen en los juegos de rol, puede considerar también la posibilidad de que un solo grupo desarrolle el juego de rol ante el resto de la clase. Asigne cometidos específicos a los observadores para interpretar la acción y el diálogo del juego de rol.**

**· Combine esta actividad con La pecera, haciendo que un grupo realice el Juego de rol mientras otro grupo observa, diciéndoles después que los grupos intercambien sus puestos.**

**· Sobre todo en ERV, piense en la posibilidad de crear roles que permitan manipular el entorno a los estudiantes. Por ejemplo, un "demonio manipulador" pone obstáculos y desafía a los personajes; el "cuentacuentos improvisador" amplia el escenario, adaptándolo a giros imprevistos de la acción (sin autor citado, recogido el 4 de diciembre de 2003 de:**

**http://adulted.about.com/librarylweekly/aaO92502b.htm \*)**

**[La dirección señalada lleva a esta página: http://adulted.about.com/cs/technology/a/onlineroleplay\_2.htm,**

**relacionada con los juegos de rol en línea como forma de aprender. (N. del T. )]**

**- Utilice el Juego de rol para ayudar a los estudiantes a desarrollar competencias de habla y de escucha en una técnica denominada Triad Listening (Luotto y Stoll, 1996).**

**[Dejamos el nombre en inglés porque no se encuentra una Única denominación del ejercicio en Castellano. Podría traducirse, por ejemplo, como "Trlada de oyenfes‛’ o "TreS oyentes". (N. del T.)]**

**Cada uno de los miembros de un grupo de tres alumnos desempeña por turno y de forma sucesiva, tres roles específicos (el que habla, el que escucha de forma reflexiva y el árbitro). Empieza el primero, tratando de enunciar sus ideas del modo más conciso posible y, a continuación, amplifica y clarifica la idea con un ejemplo. Después, el que escucha lo repite, pero con sus propias palabras. Trata de evitar la simple repetición con los mismos términos y debe utilizar en cambio, su creatividad para recoger la esencia de lo dicho por el primero. El árbitro garantiza que los miembros del grupo se ajusten a las reglas. Si al árbitro o al que enunció la idea, le parece que el resumen del que escuchaba es inexacto, lo interrumpen y le ayudan a aclarar el malentendido.**

**Observaciones y consejos**

**Antes de la actividad, dedique tiempo suficiente a asegurarse de que los estudiantes entienden la finalidad del Juego de rol. Si no comprenden los objetivos de aprendizaje, es posible que los alumnos acaben perdiéndose o el juego pierda relieve y parezca artificioso.**

**Los estudiantes deben comprender también la naturaleza y la personalidad de los roles que asumen. Si saben quiénes son, desempeñarán su papel con más eficacia. Si el rol es complicado, puede que necesiten tiempo para reflexionar o realizar alguna investigación antes de representar su papel.**

**Aunque muchos estudiantes abordarán con entusiasmo esta TAC, otros se mostrarán tímidos y estarán incómodos a la hora de asumir un rol. Pueden resistirse a la actividad, diciendo que les parece una tontería.**

**Para reducir la incomodidad, procure crear un ambiente que no resulte amenazador y considere la posibilidad de preparar a los alumnos al principio del trimestre con actividades orientadas a romper el hielo (véase el Capítulo ll: "Orientar a los estudiantes’‛). Además, resalte a los alumnos que, aunque la representación sea importante en esta TAC, no se trata de desarrollar las competencias dramáticas, Sino de alcanzar determinados objetivos de aprendizaje. Por Último, considere la posibilidad de permitir a estos alumnos que asuman roles de observadores.**

**La conclusión de esta actividad es muy importante. Dedique el tiempo necesario para comentar las lecciones aprendidas mediante la experiencia. No espere que los alumnos alcancen una comprensión profunda de las situaciones humanas tras un contacto limitado con ellas en un Único juego de rol. Ayude a los estudiantes a relacionarlo con su propia vida, utilizando una técnica de evaluación con Application Cards (TEA 24, ANGELO y Cnoss, 1993, págs. 236-239).**

**El valor real del Juego de rol se desvela cuando los estudiantes se forman opiniones generales acerca de los conceptos del curso que ha desarrollado e interiorizado como consecuencia de la asunción de una nueva identidad o de la representación en una situación nueva.**

**Esta TAC puede ser eficaz pero, como con cualquier estrategia de enseñanza, procure no utilizarla en E exceso. Si se emplea demasiado, puede acabar siendo tediosa y resultando artificiosa y tonta.**

**Para evaluar o calificar el Juego de rol, piense en la posibilidad de grabarlo en video o de hacer que los estudiantes creen su propia grabación. Los grupos pueden \/er esta grabación y comentar los problemas concretos O los principios generales revelados en ella, resumiendo y sintetizando quizá sus observaciones en un ensayo. Puede optar también porque la clase vea una o más de las grabaciones y comente las cuestiones o temas críticos que surjan.**

**Recursos clave**

**NAlDU, S., IP, A. y LINSER, R. (2000). "Dyriamic goal-based role­play simulation on the Web: A case study". Educational Technology and Society 3(3), págs. 190-202.**

**PLOUS, S. (2000). "Responding to overt displays of prejudice: A role-playing exercise". Teaching of Psychology 27(3), págs. 198-200.**