



Definición

El juego de roles es una técnica didáctica de aprendizaje activo en la que el estudiantado representa de manera espontánea una situación real o hipotética, previamente delimitada por el profesorado, para mostrar un problema relacionado con los contenidos del curso.

La persona participante debe abordar la problemática desde la perspectiva del personaje que representa, asumiendo las actitudes, postura, formas de pensar y comportamientos asociados con el rol que interpreta.



Aprendizajes que fomenta

- Visión holística de la situación o problema
- Expresión y escucha activa
- Empatía y tolerancia
- Pensamiento crítico
- Toma de decisiones



Competencias transversales TEC21

- Inteligencia social
- Razonamiento para la complejidad
- Compromiso ético y ciudadano
- Comunicación



Metodología / Etapas

I. Planeación. El profesorado elige el contenido y las subcompetencias a trabajar. Define la situación o problemática específica para el juego de roles.

II. Vivencia. Es la puesta en práctica de la técnica.

1. Contextualización

El profesorado presenta la **problemática** de la situación de forma atractiva, enfatiza su relevancia, la ubica en el tiempo y espacio y motiva la participación.

El profesorado presenta la **metodología** del juego, asigna roles (personajes o posturas), tiempo y adapta el espacio físico si es necesario.

2. Dramatización

El alumnado asume sus roles adecuando su interpretación a la dinámica que va surgiendo. El grupo observa, escucha activamente, toma notas.

3. Reflexión y discusión

El alumnado expresa cómo lo vivieron: que sentían, qué valoraciones hacían, cómo tomaban decisiones.

El profesorado abre el diálogo al grupo para profundizar en el conflicto, sentimientos, argumentos, consecuencias y construcción de alternativas. Dirige la reflexión a concluir sobre las lecciones aprendidas que podrían aplicarse en situaciones similares.

III. Evaluación. El profesorado realiza una valoración de la implementación de la técnica y sus resultados.



Rol - Docentes

- Diseñar el juego de roles: definir la situación a representar y la metodología del juego con base en los contenidos y competencias a trabajar.
- Diseñar el instrumento de evaluación.
- Contextualizar al alumnado, motivarlos y darles indicaciones.
- Monitorear y redirigir la dramatización en caso de ser necesario
- Moderar la reflexión y discusión



Rol - Estudiantes

- Estudiar los contenidos en los que se basa el juego de roles
- Asumir la perspectiva del personaje que representa en cada una durante la dinámica que vaya surgiendo
- Reflexionar y discutir sobre la vivencia y los aprendizajes obtenidos



Evaluación

En un juego de roles se sugiere una guía de observación como instrumento de evaluación.

El juego de roles es una actividad que favorece la evaluación formativa del desempeño.



¿Cómo aplicarlo a la modalidad digital?

El juego de roles puede implementarse de forma muy parecida a la presencial cuando la unidad de formación digital cuenta con sesiones sincrónicas, a través de herramientas de videoconferencia.

En una materia en línea se pueden hacer adaptaciones, por ejemplo, a través de actividades que partan de una situación en la que el alumno deba asumir alguno de los roles para tomar decisiones. Se puede recurrir a un video interactivo o alguna otra herramienta gráfica que permita desarrollar árboles de decisiones.



Referencias

Sociedad Uruguaya de Cardiología. Juego de roles:: fundamentos y práctica. Seminario Taller Prevención Cardiovascular: de la teoría a la práctica. Sociedad Uruguaya de Cardiología. http://www.suc.org.uy/emc2006/PrevCV_archivos/PCV-rolesfund.pdf

Tecnológico de Monterrey. Juego de roles (2010). Centro Virtual de Técnicas Didácticas. http://sitios.itesm.mx/va/dide2/tecnicas_didacticas/juego_rols.htm

Cómo atribuir el crédito de este recurso:

Dirección de Diseño y Arquitectura Pedagógica. (2023). Definición y características: Role Play [Documento PDF]. *Estrategias de Aprendizaje Activo 4.0*. Dirección de Innovación Educativa y Aprendizaje Digital, Tecnológico de Monterrey. <https://innovacioneducativa.tec.mx/es/recursos-pedagogicos/estrategias-de-aprendizaje-activo>



Esta obra está bajo una Licencia *Creative Commons* Attribution 4.0 International (CC BY 4.0)