



Definición:

En un contexto quizás más lúdico, espontáneo y motivacional, el "juego de roles" o "juego de actores" se entiende justamente como una actividad en la que los "jugadores", en un proceso de simulación, representan a actores de la realidad, constituyendo un conjunto de individuos que operan por empatía con la "otredad", es decir, se ponen en la situación del "otro". (Doso 2009).

Pasos para la aplicación:

- a. Los personajes y la situación no deben ser inventados. Se recomienda tomar el papel de una situación de la vida real que refleje el problema de interés.
- b. En ningún caso deben imponerse diálogos preestablecidos, pues se pretende que entre los estudiantes y los organizadores surja la espontaneidad y creatividad. Es conveniente cierto grado de ambigüedad que refleje las condiciones de la vida real.
- c. En la descripción no se deben incluir elementos evaluativos que parcialicen negativamente a los intérpretes con su propio personaje, ni se deben indicar actitudes y comportamiento.
- d. Antes de la escenificación, el grupo debe saber los criterios con que serán observados. Polo-Acosta, C., Carrillo-Estrada, M., Rodríguez-Barrio, M., Gutiérrez Meriño, O., Pertuz-Guette, C., Guette Granados, R., Polo Palacin, A., Padilla-Muñoz, R., Campo, R., Estrada, M., Vergara, R. y Osorio, A. (2018).
- e.- Se les explica a los estudiantes la situación y se dan a conocer los personajes. Cada equipo (entre 4 a 6 integrantes) selecciona el personaje que desea asumir. Luego armarán su diálogo y lo presentarán a todos. Finalmente, se les preguntará cómo se sintieron y que den su opinión sobre la experiencia.

Beneficios ¿para qué?

El proceso empático permite comprender en una cierta medida las cuestiones, conflictos, necesidades, expectativas, intereses y motivaciones del "otro" en torno a una realidad de la cual todos forman parte: actores reales y actores en representación. (Doso 2009).

Resultados ¿qué se espera?:

Aumentar la comprensión de otras personas mediante la adopción de papeles que implican asumir actitudes diferentes a las que se desempeñan en la vida real.

Ejemplo:

Se forman pequeños grupos, que llenan el rol de vida, por medio de las tarjetas de roles. Un voluntario (a) de estos grupos respectivamente representará este papel durante todo el juego, según el contenido trabajado. Los participantes restantes forman el grupo de observación (con Hoja de observación). En pequeños grupos, se escribe un plan detallado para la función que de desempeñarse, por medio de las Cartas de rol. Serán 3 situaciones para que cada equipo represente una "Hay que hacer una pared, faltan bloques y no hay dinero para comprar. Pronto llegará el Ingeniero y...". "A las máquinas les hace falta aceite y el que tenemos no es suficiente; falta personal para que vaya a comprar y..." "La tarjeta de memoria se dañó y necesitamos el ordenador con urgencia. El Ingeniero en sistema dice que..."

Al finalizar cada presentación se conversará con los participantes para saber cómo se sintieron y el resto de los estudiantes podrá expresar lo que anotaron en sus hojas de observaciones. Se llegará a una conclusión para cerrar los temas planteados.