

N° 4



# JUEGO DE ROLES



INSTITUTO DE  
DOCENCIA  
UNIVERSITARIA



100 años  
PUCP

Nº 4



# ***JUEGO DE ROLES***



INSTITUTO DE  
DOCENCIA  
UNIVERSITARIA



100 años  
**PUCP**



## **Juego de Roles**

---

### **Colección Materiales de Apoyo a la Docencia #1**

©Pontificia Universidad Católica del Perú  
Publicación del Instituto de Docencia Universitaria  
Av. Universitaria 1801, Lima 32, Perú  
Teléfono: (511) 626 2000

---

### **Autores**

Gonzalo Cobo Gonzales  
Sylvana Mariella Valdivia Cañotte

### **Editores**

María Paula Acha Abusada  
Yanet Roxana Peralta Ruiz

### **Corrección de estilo:**

Alina Limo

### **Diseño y diagramación:**

Valeria Chiuyare

---

**Primera Edición:** junio de 2017

Prohibida la reproducción total o parcial de esta obra sin previa autorización escrita de los autores y editores.

**ISBN:** 978-612-47489-3-6

# ***TABLA DE CONTENIDOS***

¿Qué es? .....	p.5
¿Qué aprendizajes promueve en los estudiantes? .....	p.6
¿Cómo lo implemento? .....	p.7
Experiencias de docentes .....	p.9

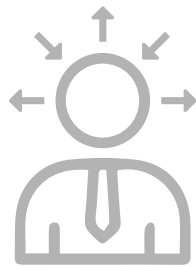
# ¿QUÉ ES?

---

El juego de roles es una estrategia que permite que los estudiantes asuman y representen roles en el contexto de situaciones reales o realistas propias del mundo académico o profesional (Martín, 1992). Es una forma de “llevar la realidad al aula”. Si bien en un juego de roles los estudiantes deben ajustarse a reglas, tienen libertad para actuar y tomar decisiones, de acuerdo a cómo interpretan las creencias, actitudes y valores del personaje que representan. A diferencia de otro tipo de simulaciones y dramatizaciones, en el juego de roles se establecen las condiciones y reglas, pero no existe un guion predeterminado.

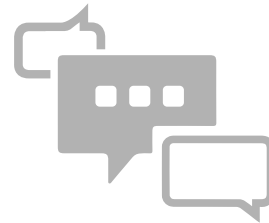
# ¿QUÉ APRENDIZAJES PROMUEVE EN LOS ESTUDIANTES?

El juego de roles es una estrategia que permite:



- › **Estimular** que los estudiantes exploren y comprendan su propio comportamiento y el de otras personas en situaciones simuladas. Promover un proceso de auto análisis del rol asumido a partir de la retroalimentación brindada.

- › **Reconocer** formas alternativas de pensar y actuar. Desarrollar relaciones interpersonales y habilidades de comunicación.

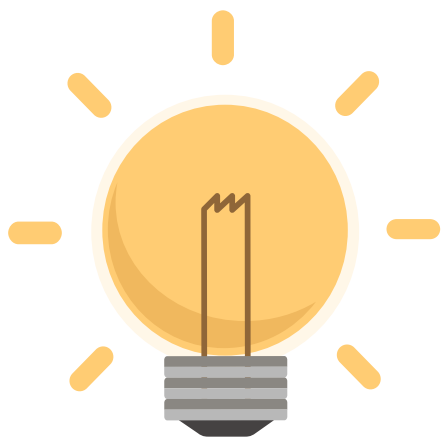


- › **Desarrollar** competencias profesionales y académicas propias de la carrera o especialidad.

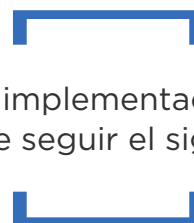
- › **Facilitar** la transferencia del aprendizaje hacia situaciones de la vida profesional.



# ¿CÓMO LO IMPLEMENTO?



El proceso de implementación del juego de roles puede seguir el siguiente curso:



## CONTEXTUALIZAR EL JUEGO

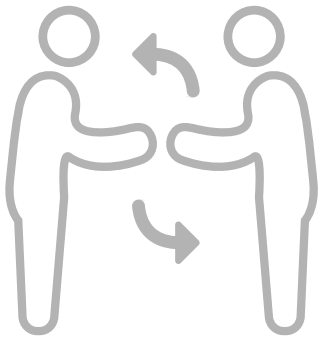
El docente presenta a los estudiantes **la situación o contexto** en la cual se desenvolverá el juego. Es importante señalar las condiciones que caracterizan a la situación, distinguiendo aquellas condiciones que los personajes pueden cambiar aquellas sobre las cuales no tienen influencia. Además, el docente debe determinar los actores y sus características, cuidando de establecer sus concepciones, valores e intereses en la situación. También, requiere establecer el poder y los recursos que tienen los distintos actores, y presentar las reglas de juego. En esta fase, es importante no perder de vista cuáles son las **competencias que buscamos que los estudiantes desarrollen**, de modo que los elementos de la situación contribuyan al desarrollo de las mismas.

## ORGANIZACIÓN DE LA CLASE PARA EL JUEGO

Una vez presentada la situación, es importante establecer **quiénes representarán roles y quiénes participarán como espectadores**. Se les brinda un tiempo para analizar la situación y adaptarse a ella y al papel que han de representar preferentemente, de ser posible, en un espacio aparte. Es importante

comunicar a los estudiantes que el juego de roles **no es solo representar un papel, sino sentirse dentro de él**.

Por otro lado, es importante que los estudiantes que participaran como observadores analicen la situación sobre la base de criterios y con la guía docente.



## DESARROLLO DEL JUEGO

En esta fase, es importante que el docente recuerde que quien representa un personaje **debe pensar, actuar y decidir** como lo haría la persona a la que representa. El docente o un estudiante designado cuidará que la representación se realice en los tiempos previstos.

## CIERRE DEL JUEGO

Después de la fase de juego, se analiza lo que sucedió, habitualmente en un **plenario**. Es importante **poner en común nuevamente cuál era el problema o reto** que afrontaban los protagonistas del juego. Sobre esa base, el docente invita a los estudiantes a que opinen de manera fundamentada sobre las acciones y decisiones que tomaron los distintos personajes, y sobre el desenlace o resultado logrado. También podría preparar una guía de preguntas que orienten la discusión. El cierre del juego es también el momento en el cual el docente guía a los estudiantes a establecer **relaciones significativas entre lo que sucedió en el juego y la realidad**.





---

# **EXPERIENCIAS DE DOCENTES QUE USAN EL JUEGO DE ROLES**

---

Experiencia  
del profesor  
**Malcolm Malca**

Departamento  
de Derecho

Curso:  
Comunicación  
eficaz y Seminario  
de integración de  
destrezas legales

## ○ RAZONES ○

### POR LAS QUE EL DOCENTE UTILIZA EL JUEGO DE ROLES

El profesor Malca implementa el juego de roles en sus clases porque su dinámica permite colocar al estudiante, poco a poco en la situación real y vivir la experiencia de experimentar distintos roles relacionados con el ejercicio de su profesión.

## APLICACIÓN

El proceso de cómo el estudiante forma parte de un juego de roles tiene varias fases. Previamente al primer juego de rol, el docente **explica a los estudiantes los cuatro principios fundamentales para que un abogado pueda persuadir** con el lenguaje.

Estos cuatro principios son: el manejo de contenido, el **manejo del lenguaje verbal, el manejo del lenguaje no verbal y la capacidad de poder establecer algún nivel de conocimiento con la audiencia**, en este caso la audiencia son jueces o árbitros. En la novena semana del semestre, los estudiantes realizan su primer juego de rol, que consiste en presentar una

primera exposición oral, de cuatro minutos, frente a un tribunal arbitral, en donde pueden jugar el rol de abogado demandante o demandado. Esta experiencia inicial permite **dialogar con el estudiante sobre cómo se sintió en el rol, qué tanto se metió en el papel y si se convenció de su desempeño**.

En la décima semana, se le solicita al estudiante que exponga frente a tribunal arbitral. La exposición incluye los hechos y el desarrollo de fondo del caso. Terminada esta segunda etapa, se pasa a una tercera en la cual se acerca aún más al estudiante a una situación real. En este caso, son los jueces o los árbitros quienes comienzan a formular preguntas. El expositor debe ser persuasivo al responder.



# EVALUACIÓN

La evaluación del curso es sobre el juego de roles. **Los que se desarrollan durante las clases pueden ser calificados o no**, en función a cómo el docente acuerde con el profesor con quien co-dicta. Pero lo que siempre se cumple es que la evaluación para **la calificación final siempre es un juego de roles**. Esta evaluación se desarrolla en un salón ambientado para simular las condiciones reales y los estudiantes tienen que ir vestidos y presentarse tal como lo harían en un jurado real.



Experiencia  
de la profesora  
**Mónica Arakaki**

Departamento  
de  
Humanidades

Curso:  
Taller de  
Sistemas de  
Información

## ○ RAZONES ○

### POR LAS QUE EL DOCENTE UTILIZA EL JUEGO DE ROLES

La profesora Arakaki considera que el juego de roles es la metodología más adecuada para ilustrar una situación típica que los estudiantes encontrarán en una organización que estará pronta a implementar un nuevo sistema de información, ya sea laborando como analista o como usuario. Los estudiantes tienen la oportunidad de ponerse en el lugar de cada parte.

## APLICACIÓN

Primero, se hace una **introducción sobre qué es una entrevista y qué tipos de preguntas existen**, así como algunos consejos sobre cómo llevarla a cabo. Después, se separa a la clase en parejas y se asigna el rol a cada integrante (analista o usuario).

Cada uno recibe un **guion que sirve de base para las preguntas y las respuestas**. Todas las parejas trabajan en paralelo.



## EVALUACIÓN

No hay una calificación. Como las clases son pequeñas en la Especialidad de Ciencias de la Información, la docente suele sacar a una pareja al frente para que repita o actúe por primera vez la entrevista. Luego, el resto de la clase comenta su desarrollo y entre todos, a través del diálogo que se va dando, ven si efectivamente el usuario ha llegado a transmitir los requerimientos del nuevo sistema al analista. Esto **da lugar a discusión sobre las dificultades que encontró cada parte**. Luego, la docente hace el cierre, recalcando que muchos proyectos fracasan por malentendidos (cada uno asumió algo equivocado) y que es necesario usar herramientas y documentar muy bien el proceso para evitarlos.

## IDEAS + IMPORTANTES

- › El juego de roles permite que el estudiante se imagine en una situación real y se desenvuelva asumiendo roles que deberá desempeñar como futuro profesional.
- › El docente da indicaciones claras sobre los principios que rigen el juego de roles, de manera que el estudiante conoce lo que se espera de él a través de su participación en esta dinámica.
- › El docente valora los logros de los estudiantes en función al esfuerzo que realiza cada uno de ellos, lo cual contribuye al desarrollo de su estima y autonomía en el aprendizaje.



### Bibliografía

MARTÍN, Xus

1992 El role-playing, una técnica para facilitar la empatía y la perspectiva social. *Comunicación, Lenguaje y Educación*, número 15, pp. 63-67.



**Pontificia Universidad Católica del Perú**

Av. Universitaria 1801, San Miguel  
Lima 32 - Perú

[www.idu.pucp.edu.pe](http://www.idu.pucp.edu.pe)  
[idu@pucp.pe](mailto:idu@pucp.pe)

T: (511) 626 2000  
Anexo: 2040