

# JUEGO DE ROL

## Aprender sobre funciones y respuestas

---

El juego de rol es un método que permite a los participantes simular personajes y situaciones y preparar y practicar decisiones y acciones reales, normalmente en un escenario o situación inicial predefinidos. Los participantes actúan, observan, interactúan, reflexionan, proporcionan y reciben retroalimentación y analizan el escenario. El método puede aplicarse en distintas variantes en función de la finalidad, el tiempo disponible, el número de participantes y sus características.

**Finalidad:** Construcción del conocimiento

**Tamaño del grupo:** < 20

**Duración:** 1 - 2 horas

**Apto para varios idiomas:** no

**Nivel de interacción:** alto

### UTILICE ESTE MÉTODO PARA: ---

- Explorar y experimentar situaciones desde una perspectiva diferente.
  - Fomentar el pensamiento crítico sobre temas o situaciones complejos y controvertidos.
  - Hacer más comprensibles los conceptos teóricos.
  - Estimular el interés por determinados temas.
-

ESTE ESPACIO  
SE PUEDE  
LLENAR CON  
TUS APUNTES



## PASOS PARA APLICAR EL MÉTODO

---

### Preparación

1. Defina el objetivo de la actividad de aprendizaje y determine el número de participantes en la sesión y el tiempo disponible.
  2. Seleccione un escenario real que ponga de relieve los conceptos clave de la sesión de formación. Adapte el escenario a las necesidades de los participantes.
  3. Prepare el escenario definiendo los papeles clave y diseñe su sesión de juego de rol utilizando cualquiera de las siguientes variantes:
    - *Juego de rol espontáneo*: Se pide a los participantes ejemplos de problemas reales que hayan experimentado. Se seleccionan los temas principales para un juego de rol.
    - *Juego de rol: camino equivocado, camino correcto*: Una primera representación muestra un procedimiento incorrecto y pide a los participantes que hagan una crítica constructiva. El segundo juego de rol ilustra un enfoque ideal basado en las mejores prácticas y en las aportaciones de los participantes. La actividad de aprendizaje concluye con un debate en profundidad.
    - *La técnica del por qué*: Esta variación ayuda a minimizar los escenarios incómodos o indeseables para los participantes y ayuda a incluir a más participantes. Los participantes se dividen en dos o más grupos. Durante el juego de roles, se pueden solicitar sustitutos de cada grupo cuando haya transcurrido un tiempo determinado o cuando los voluntarios lleguen a un punto muerto.
    - *Juego de roles múltiples*: Varios grupos pequeños representan los escenarios simultáneamente. Este enfoque puede reducir la ansiedad de los participantes que se sienten incómodos al hablar ante grupos grandes.
    - *Juego de rol en grupo total*: Se parece a un debate. A dos grupos se les asigna una posición a favor o en contra. Desarrollan un argumento defendiendo su caso y preparan refutaciones a las posibles posiciones del grupo contrario. A continuación, se envía a un/a representante de cada grupo al campo contrario para que presente y defienda su postura. Transcurrido un tiempo, se inicia
-

ESTE ESPACIO  
SE PUEDE  
LLENAR CON  
TUS APUNTES



la fase de inversión de roles cambiando los grupos de participantes uno por uno. Esto reforzará los argumentos y equilibrará las perspectivas conflictivas. Continúe rotando hasta que todas las personas de ambos grupos hayan participado.

4. Planifique y prepare su material para las cuatro fases del juego de rol (para cualquier variante):
  - 1. Reunión informativa: Los participantes necesitan detalles sobre el escenario que van a jugar.
    - Prepare recursos como información de fondo, un esbozo de las perspectivas de los actores clave y una visión general de las relaciones relevantes. Incluya recursos adicionales como documentos políticos, características de las partes interesadas, niveles existentes de interacción, agenda de las partes interesadas y otros indicadores clave.
  - 2. Interacción: Los participantes necesitan un espacio para representar sus papeles durante la sesión, establecer contactos y presionar a las partes interesadas para que cumplan sus agendas.
5. 3. Foro: Los participantes necesitan un espacio para debatir la situación y negociar soluciones para el escenario.
  - Para las etapas 2 y 3 (principalmente):
    - Defina la herramienta tecnológica que va a utilizar y familiarícese con sus funcionalidades.
  - Diseñe y prepare el espacio en línea para que trabajen los participantes, en función de la variante seleccionada y de la fase del juego de rol. Es posible que se necesiten salas de reunión.
6. 4. Recapitulación: Como elemento más crucial del método, requiere tiempo suficiente para debatir lo ocurrido en el escenario, identificar las cuestiones y conceptos más destacados y reflexionar sobre lo aprendido.
7. Planifique y prepare una ronda de comentarios.
  - Siga los principios SMART (Específico, Mensurable, Acordado, Realístico, Con un plazo de tiempo). La retroalimentación debe describir cosas concretas que el observador vio y oyó, relevantes para la actividad de aprendizaje y los participantes.



ESTE ESPACIO  
SE PUEDE  
LLENAR CON  
TUS APUNTES



## Impartición

1. Informe a los participantes sobre el propósito de la actividad de aprendizaje.
  2. Explique el procedimiento de la actividad de aprendizaje basada en la variante elegida del juego de rol. Presente los cuatro elementos del juego de rol:
    - 1. Reunión informativa: El facilitador explica el objetivo y el proceso y presenta el escenario. Se asignan funciones y responsabilidades a los participantes, aclarando lo que hay que hacer, lo que hay que jugar y lo que hay que conseguir.
    - 2. Interacción: Los participantes desempeñan papeles específicos en el escenario, mientras que otros participantes pueden limitarse a observar.
    - 3. Foro: Los participantes discuten la situación y negocian soluciones para el escenario.
    - 4. Recapitulación: El animador declara que el juego de rol ha terminado oficialmente. Todos los participantes se reúnen para hacer balance de la sesión.
  3. Realice cada una de las fases del juego de rol.
    - 1. Reunión informativa: Explique el objetivo, el proceso, las funciones y el escenario en sí. Dé tiempo a los participantes para leer y asimilar los recursos.
    - 2. Interacción: Distribuya a los participantes según lo previsto, utilizando la herramienta tecnológica de su elección. Algunas variantes pueden requerir la desactivación de cámaras y micrófonos para algunos participantes.
    - 3. Foro: Reúna a todos los participantes en la sala principal. Esta fase puede desarrollarse en forma de conferencia o en otras configuraciones adecuadas para el debate.
    - Recapitulación: Deje tiempo suficiente para que los participantes compartan sus opiniones, reflexionen sobre los objetivos y formulen preguntas.
-

ESTE ESPACIO  
SE PUEDE  
LLENAR CON  
TUS APUNTES



4. Concluya la actividad de aprendizaje con una ronda de comentarios sobre el método.
  - Siga los principios SMART (Específico, Mensurable, Acordado, Realístico, Con un plazo de tiempo). La retroalimentación debe ser asequible e inmediata. Deje que sean los propios protagonistas quienes comenten su actuación.

## Recomendaciones

- Dependiendo del tipo de juego de rol que diseñe, puede ser útil conocer la personalidad de los participantes en una fase previa de la formación.
- Una alternativa a al juego de rol es el método Improvisación de prototipos. Los participantes se centran en representar soluciones a partes más pequeñas del problema más amplio que se está explorando y luego construyen las partes en una solución global al problema o un “prototipo”.

## CONSEJOS SOBRE LAS HERRAMIENTAS

[Fondos virtuales de Zoom](#)

[Filtros de zoom](#)

[Destacar a los participantes en Zoom](#)