

Juego de roles

Role playing

Definición

Es definida como “una actividad lúdica en la que los participantes interpretan modelos de comportamiento diferentes a los suyos. A diferencia de los juegos de simulación, en el juego de roles no solo se interpreta una escena específica, sino que los personajes también asumen un rol específico.” (Guillén, Hernández & Sánchez, 2025, p. 3).

Utilidad

- Permite analizar situaciones reales y complejas, teóricas y técnicas, del desempeño profesional, en un ambiente simulado y protegido.
- Permite la toma de decisiones eficaces en contextos profesionales.
- Desarrolla habilidades comunicativas y lenguaje técnico.
- Propicia el desarrollo de la empatía y el respeto.
- Promueve la reflexión sobre su práctica.
- Permite aprender del error en un ambiente similar a la realidad, pero vigilado.
- Motiva la colaboración y la capacidad para analizar desde distintos puntos de vista.

Implementación

¿Qué hace el cuerpo docente?	¿Qué hace el estudiantado?
Antes del juego de roles	
- Preparar la situación problema y el contexto del juego de roles. - Conformar los grupos y distribuir los roles. - Presentar la situación dando a conocer las reglas del juego de roles.	- Preparar la personificación del rol revisando materiales e información sugerida por el equipo docente e indagando material complementario. - Realizar preguntas sobre los aspectos que no estén claros.
Durante el juego de roles	
- Facilitar la rotación de los roles cuando se estime que el desempeño está logrado. - Promover en la audiencia la realización de preguntas o comentarios sobre el tema.	- Tomar decisiones que impliquen poner en juego los desempeños que se pretenden lograr. - Recrear la situación hasta que quede clara la conducta propuesta, característica pretendida, o puesta en práctica de la competencia en cuestión. - Rotar en los roles de acuerdo con las instrucciones entregadas por el equipo docente.
Después del juego de roles	
Analizar las dinámicas generadas y evaluar la situación representada, para verificar el logro de los aprendizajes propuestos.	- Analizar la actividad, en primera instancia al interior de los grupos y luego en forma general. - Despejar dudas a partir de la experiencia. - Evaluar la práctica vivenciada.

Evaluación

Se evalúa formativamente	Se evalúa sumativamente
Calidad de las contribuciones y participación del estudiantado en la acción y en el análisis.	Vinculación con el conocimiento teórico de los procedimientos practicados.

A tener en cuenta

- Aclarar el objetivo de la actividad y los puntos a evaluar, para evitar dar mayor importancia a la representación que a los aspectos técnicos relacionados con los resultados de aprendizaje.
- Contextualizar adecuadamente la actividad para evitar la falta de pertinencia.

Para profundizar

Espinoza-Sánchez, Náser; Aguilar-Carrera, Erika; Espinoza-Abril, Verónica & Rojas-Juárez, Héctor (2025). El juego de roles como estrategia didáctica para el logro de competencias de estudiantes universitarios. *Revista Tecnológica-Educativa Docentes 2.0*, 18(2), 413-431.

<https://doi.org/10.37843/rted.v18i2.727>

García, Deborah; Castillo, Cristina; Ríos, Sonia; Cristofol, Carmen; Carrasco, María Jesús; Rodríguez, Rosa María; González, David; Pastor, Inmaculada & González, David (2011). La interdisciplinariedad en la educación superior: propuesta de una guía para el diseño de juegos de rol. *Education in the Knowledge Society (EKS)*, 12(1), 386–413. <https://doi.org/10.14201/eks.7894>

Guillén-Peñafiel, Rebeca; Hernández-Carretero, Ana María & Sánchez-Martín, José Manuel (2025). Role-playing as a didactic strategy for teaching intangible heritage: an intervention with trainee teachers. *Heritage*, 8, 90. <https://doi.org/10.3390/heritage8030090>