

**EL JUEGO DE PAPELES EN LA  
ENSEÑANZA DE LA ASIGNATURA DE  
TECNOLOGÍA EN SECUNDARIAS  
TÉCNICAS**



## **DIRECTORIO**

**Director General**  
**Lic. Manuel Salgado Cuevas**

**Director Técnico**  
**Ing. Juan Antonio Nevarez Espinoza**

**Subdirector Tecnológico**  
**M. en C. Cesari D. Rico Galeana**

**Jefa del Departamento de Planes y Programas  
de Asignaturas Tecnológicas**  
**M. en C. Teresa Granados Piñón**

“De acuerdo con lo estipulado en los artículos 148, 149, 150 y 151 de la Ley del Derecho de Autor, la reproducción del presente material, al no perseguir ningún beneficio económico directo, tener exclusivamente fines de enseñanza y respetar de manera íntegra los derechos morales de los autores, no constituye violación alguna a los derechos de autor”.

Este material de apoyo curricular fue elaborado en la Subdirección Tecnológica de la Dirección General de Educación Secundaria Técnica en el D. F.

Fray Servando Teresa de Mier No. 135, 6º Piso, Colonia Centro, Delegación Cuauhtémoc, C.P. 06080, México, D. F., Tel. 5588 2329, [tecnicaytecnologia09@gmail.com](mailto:tecnicaytecnologia09@gmail.com)

Coordinación Técnica

Cesari D. Rico Galeana

Compilación

Asesor Técnico Pedagógico  
Rosa María Miranda Munguía

Diseño

Iliana Valdés Béjar  
María de Lourdes Cornejo Cruz

Dirección de General de Educación Secundaria Técnica en el Distrito Federal

1ª Edición, 2011

México, D.F.

## ÍNDICE

<b>Presentación</b>	<b>6</b>
<b>Justificación</b>	<b>7</b>
<b>Objetivos</b>	<b>8</b>
<b>Sugerencias metodológicas para el uso de la antología</b>	<b>8</b>
<b>Unidad I. Orientaciones didácticas en la reforma de educación secundaria 2006</b>	<b>9</b>
Orientaciones didácticas para el mejor aprovechamiento de los programas de estudio	10
Orientaciones didácticas generales	18
Actividades	20
<b>Unidad II. Los juegos didácticos como medios para aprender</b>	<b>25</b>
Didáctica Lúdica, jugando también se aprende	26
Actividades	44
<b>Unidad III. El juego de papeles como estrategia didáctica</b>	<b>45</b>
Juego de papeles	46
Actividades	47
Conceptualización del desempeño de papeles	49
Actividades	54
Métodos efectivos de acción de grupo	56
Juego de papeles (role-playing)	60
Role-Playing	63
Ejercicios de Playing	67
Actividades	76
Ejemplos de la estrategia: "Juego de Papeles"	91
Actividades	100
<b>Bibliografía</b>	<b>101</b>
<b>Evaluación Diagnóstica</b>	<b>102</b>
<b>Cédula de Evaluación</b>	<b>103</b>

## PRESENTACIÓN

En el apartado denominado Orientaciones Didácticas del programa de estudios de la asignatura de Tecnología se sugiere diversificar las estrategias didácticas para generar en los alumnos un aprendizaje significativo, entre estas estrategias se encuentra la denominada: Juego de Papeles.

Sin embargo, los docentes y coordinadores de la asignatura de Tecnología manifiestan la necesidad de contar con mayores elementos para que puedan implementar o en su caso asesorar sobre esta estrategia ya que el término les resulta novedoso, el referente más cercano que tienen es el método denominado juegos de simulación que se sugería en el Modelo Curricular de Educación Tecnológica (1995).

En este sentido, la presente antología se diseñó y elaboró con el objetivo de acompañar al personal involucrado en la Implementación del Programa de Estudios de la asignatura de Tecnología al brindar mayores elementos teórico-metodológicos relacionados con el Juego de Papeles.

La estructura de la Antología está conformada en tres unidades temáticas. La primera denominada "Orientaciones didácticas derivadas de la Reforma de Secundaria" pretende analizar la relación profesor- alumno propuesto en el plan y programas de estudio derivado de la Reforma de Secundaria, la concepción de enseñanza y aprendizaje y las estrategias didácticas que se sugieren.

En la segunda unidad titulada: "Los juegos didácticos como medios para aprender" se destaca la importancia del juego en el desarrollo del niño y del adolescente, así como las ventajas que puede reportar en el proceso de aprendizaje.

La tercera y última unidad aborda el tema "Los juegos de papeles como estrategia didáctica" destacando los propósitos, características, ventajas e implicaciones en el proceso de aprendizaje. En su parte final se plantean algunos ejemplos de dicha estrategia con el propósito de que los docentes los apliquen con sus grupos de aprendizaje en el aula taller, así como también en su planeación didáctica

## JUSTIFICACIÓN

La asignatura de Tecnología en Educación Secundaria, se oficializó el 26 de mayo de 2006, a través del Considerando No. 384, en ésta se propone una renovación del currículo, en éste, la SEP reconoce que la emisión de un programa es el primer paso en lograr la calidad en los servicios educativos. En este sentido se genera la necesidad de asegurar que los docentes y directivos cuenten con los recursos didácticos indispensables para lograr una comprensión y operación adecuada del programa de estudios en cuestión.

Es así que, la Administración Federal de Servicios Educativos en el Distrito Federal en el documento denominado Disposiciones y Lineamientos Generales para la Organización y Funcionamiento de los Servicios de Educación Básica, Inicial, Especial y para Adultos en el Distrito Federal ciclo escolar 2008-2009, manifiesta en el apartado Desarrollo Profesional de Maestros que la reflexión y resolución de problemas sobre la práctica docente, el trabajo colaborativo y gestión escolar, serán principios que orientarán las acciones de desarrollo profesional del personal docente y directivo teniendo como eje los logros, problemas y necesidades de aprendizaje de los alumnos” .

En base a lo anterior y en conjunción con uno de los procesos que lleva a cabo la Subdirección Tecnológica nombrado: Supervisión y Asesoría Técnico-Pedagógica, el cual, tiene el objetivo: “Proporcionar a los coordinadores y docentes elementos metodológicos que propicien el trabajo colegiado, el diálogo y búsqueda de soluciones conjuntas a las problemáticas detectadas en la implementación del programa de estudios de la asignatura de Tecnología”, se plantean una serie de actividades entre ellas: la elaboración y difusión de materiales de apoyo impresos para la Asesoría Técnico-Pedagógica.

La temática del material de apoyo se incorpora en las estrategias didácticas, las cuales se plantean en consideración a la forma en que los alumnos se aproximan a los temas de estudio, con dicha acción se asegura que todos los alumnos puedan aprender eficazmente.

En este sentido, las estrategias didácticas son de utilidad para mejorar la práctica educativa del docente de la asignatura de Tecnología en Secundarias Técnicas. Este sujeto educativo cuenta con un perfil profesiográfico heterogéneo: Nivel medio Superior, Licenciatura enfocada a carreras técnicas. (DGEST, 2008). El presente documento es una compilación de información referida a “El juego de papeles como estrategia didáctica en la enseñanza de la Asignatura de Tecnología” con el propósito de que los docentes profundicen en el conocimiento de esta estrategia que les permita incorporarla a su práctica educativa.

## OBJETIVOS

### Objetivo general

Analizar la estrategia didáctica denominada: Juego de papeles así como sus implicaciones en la enseñanza de la Tecnología, con la finalidad de que los docentes la incorporen en su planeación didáctica.

### Objetivos particulares

- Reconocer la importancia del Juego de Papeles como estrategia para incorporarla en las sugerencias didácticas dentro de la planeación didáctica
- Diseñar y elaborar Juegos de Papeles en la asignatura de Tecnología considerando el entorno natural, social y cultural de los alumnos con la intención de propiciar la reflexión y discusión de los educandos en el aula-taller.

## SUGERENCIAS METODOLÓGICAS PARA EL USO DE LA ANTOLOGÍA

La presente Antología se concibe como un material que puede ser consultado y trabajado de manera ya sea autodidacta, o en curso-taller, esto implica que se relacionen los elementos teóricos que subyacen en el Juego de Papeles con los prácticos a través de una propuesta didáctica de la enseñanza de la Asignatura de Tecnología con situaciones que vivencien los participantes en el grupo de aprendizaje. De tal manera, que esta modalidad representa un espacio de reflexión y análisis de la práctica educativa en donde se requiere el compromiso y la participación individual y colectiva en el desarrollo de las actividades para generar la dinámica grupal.

Por último, es importante mencionar que la presente Antología es un trabajo perfectible. Por tal motivo, se incluye en la parte final del documento una cédula de evaluación, en la cual puede expresar sus comentarios y puntos de vista sobre la presente compilación con la intención de enriquecerla.



## **UNIDAD I**

# **ORIENTACIONES DIDÁCTICAS EN LA REFORMA DE EDUCACIÓN SECUNDARIA 2006**

## **ORIENTACIONES DIDACTICAS PARA EL MEJOR APROVECHAMIENTO DE LOS PROGRAMAS DE ESTUDIO\***

Para que una reforma de la Educación Secundaria se convierta en realidad, debe reflejarse en el aula. En otras palabras, el logro de los objetivos propuestos en el presente plan de estudios depende, en gran medida, de la posibilidad que tengan los docentes de renovar su práctica, de tal manera que los procesos de enseñanza y de aprendizaje resulten relevantes y pertinentes para sus alumnos.

Algunas de las principales responsabilidades del docente son: dar cumplimiento a los programas de estudio; promover diversas formas de interacción dentro del aula; organizar la distribución del tiempo y el uso de materiales, entre otras. Para realizar estas tareas de manera efectiva, es necesario planificar el trabajo didáctico tomando en cuenta en qué (contenido) de la lección, el cómo (tareas), el cuándo (tiempos) y el con qué (materiales), así como evaluar permanentemente las actividades que se realizan con el fin de contar con elementos que permitan valorar los beneficios que han obtenido los alumnos y hacer las modificaciones necesarias. Con el propósito de aprovechar mejor los programas de estudio de cada asignatura, se sugiere tomar en cuenta las siguientes orientaciones didácticas.

### **Incorporar los intereses, las necesidades y los conocimientos previos de los alumnos**

Conocer a los alumnos es un requisito fundamental para promover un aprendizaje verdaderamente significativo y duradero. El aprendizaje es un proceso de construcción de significados, habilidades y actitudes a partir de contenidos o experiencias nuevas o no familiares que han de relacionarse con las ideas o experiencias de los estudiantes. Por ello, es indispensable que en la planificación de la enseñanza se incluyan los intereses, las motivaciones y los conocimientos previos de los alumnos. Integrar éstos al trabajo cotidiano implica conocer las actitudes que los alumnos tienen hacia ciertas prácticas y el valor que les confieren dado que éstas condicionarán el aprendizaje.

---

\* En Secretaría de Educación Pública (2006) *Educación Básica. Secundaria. Plan de estudios 2006* México. pp. 45-52

De manera adicional, el trabajo didáctico atenderá también la modificación, el fortalecimiento o la construcción de nuevas prácticas, habilidades, actitudes y valores, e incluso el surgimiento de nuevos intereses en los estudiantes. En otras palabras, si bien ha de tomarse en cuenta la experiencia previa de los alumnos, no debe perderse de vista el carácter formativo de la escuela. Es decir, la escuela tiene la responsabilidad de definir una propuesta de enseñanza en la que se brinde a los alumnos la oportunidad de experimentar y enfrentarse a nuevos retos.

El ambiente escolar es un primer elemento que influye en las estrategias que los estudiantes desarrollen para concentrar sus esfuerzos en aprender. Hacer de la escuela una mejor experiencia para ellos implica reconocer los profundos cambios y las transformaciones por los que se atraviesa en esta etapa –que adoptan distintas formas según cada individuo y su contexto-, pero aún más importante es el compromiso pedagógico de los maestros con los alumnos. Esto es, tener una clara disposición para apoyar y acompañar al alumno en su proceso formativo. Asuntos como la rigidez de la disciplina escolar que suele relacionarse con formas de control autoritarias, podrían empezar a modificarse de tal manera que los estudiantes percibieran un aprecio por sus personas y un mensaje de interés sobre su tránsito por la escuela.

## **Atender la diversidad**

La heterogeneidad de los estudiantes de educación secundaria es una característica que debe ser considerada en el aula con la finalidad de mejorar la calidad de la propuesta educativa. Lejos de ser un obstáculo para la planeación didáctica y la organización de la enseñanza, la diversidad étnica, cultural y lingüística, así como la heterogeneidad en sus múltiples dimensiones, constituyen una oportunidad para el intercambio de experiencias, en la medida en que se logre aprovechar la coexistencia de diferencias para generar oportunidades de aprendizaje.

En un país multicultural, el desarrollo y fortalecimiento de la diversidad ha de ser el punto de partida para la construcción de un país intercultural, de ahí que la diversidad sea inherente a la práctica docente y la base común de los procesos de enseñanza y de aprendizaje. Por tanto, es necesario considerar que:

- No hay alumnos “irrecuperables”, todos pueden progresar si se encuentran en un ambiente adecuado. Resulta inconveniente “etiquetar”, discriminar y reducir las expectativas sobre lo que son capaces de hacer.

- El progreso en el aprendizaje depende más de la calidad y cantidad de las oportunidades de aprendizaje que de las capacidades innatas de los alumnos.
- El aprendizaje, básicamente, es resultado de la interacción social. Depende, en gran medida, de las relaciones interculturales e interpersonales, de los retos intelectuales que se propongan al alumno y del clima afectivo. Por eso es importante el planteamiento y seguimiento de aspectos no sólo académicos sino también individuales, interpersonales y afectivos.

El objetivo principal de atender la diversidad es garantizar condiciones de aprendizaje equitativas para todos los alumnos. En consecuencia, en algunos casos será indispensable atender de manera individual a los alumnos que presentan necesidades educativas especiales, de acuerdo con lo establecido en los programas de integración educativa, para analizar sus posibilidades de aprendizaje y evaluar las medidas adoptadas. Lo anterior implica respetar las diferencias y transformarlas en un factor de aprendizaje y de enriquecimiento de los alumnos, en lugar de ignorarlas o de tratar de anularlas. Asumir la diversidad representa una fuente de riqueza y fortaleza para un país. El no hacerlo se traduce en un fuerte bloqueo social, cultural y lingüístico, que afecta de manera severa al aprendizaje.

## **Promover el trabajo grupal y la construcción colectiva del conocimiento**

La interacción con otros proporciona diversos beneficios a los alumnos, ya que se fortalecen su sentido de responsabilidad y la motivación individual y de grupo para aprender, además de que se promueven la tolerancia a la frustración, la iniciativa, la capacidad autocrítica, el sentido de colaboración, el respeto a los demás y la aceptación de los diferentes ritmos de aprendizaje.

Uno de los objetivos de la educación es que los alumnos aprendan a participar en grupo de manera productiva y colaborativa. Para lograrlo, es necesario propiciar un ambiente adecuado dentro del aula, donde los estudiantes puedan desarrollar diferentes papeles que optimicen su disposición cognitiva y emocional para aprender.

El trato que los alumnos reciban del maestro y de sus compañeros, constituirán modelos de relación para vincularse con los demás. Por esta razón es fundamental establecen relaciones más igualitarias entre el maestro y los alumnos, que favorezcan la confianza, la responsabilidad, el respeto a los demás y la motivación para participar y, en consecuencia,

para aprender dentro de espacios de pluralidad, donde exista la posibilidad de compartir opiniones.

Además de replantear las relaciones que se establecen dentro del aula, para lograr mejores condiciones de aprendizaje, se requiere promover la participación activa de los alumnos en diferentes modalidades de trabajo en grupos de distinto número de integrantes y mediante el uso de diversas estrategias discursivas. Distintas formas de organización del grupo sentarán las bases para una enseñanza socializada: aquella que trata de sacar partido de la interacción mental y social, inherente a las situaciones en que dos o más personas están en contacto y actúan en función de un objetivo común.

Finalmente, es recomendable que los docentes posibiliten a los alumnos involucrarse en tareas de organización de actividades, selección de temas, formas de comunicación e incluso en el establecimiento de las reglas de interacción. Para lograr lo anterior, se sugiere lo siguiente:

- Contemplar en la planeación de las actividades diversas formas de aprendizaje, ritmos, ideas, experiencias y diferentes estilos de relación.
- Promover la participación de todos los alumnos en el desarrollo de las actividades escolares.
- Dar la oportunidad a los estudiantes de elegir algunas actividades de manera que se les ayude a identificar sus intereses y a comprometerse con la toma de decisiones.
- Estimular el intercambio entre alumnos que tienen diferentes niveles de conocimiento, ya sea entre aquellos que cursan un mismo grado o entre alumnos de diferentes grados.
- Facilitar el intercambio de experiencias entre los alumnos, especialmente entre los que hablan otras lenguas además del español.
- Ampliar la idea de recursos de aprendizaje, considerando el apoyo de compañeros y adultos diferentes al profesor, la comunicación oral, las imágenes, los medios de comunicación y la experiencia extraescolar como valiosas fuentes de información.

## **Diversificar las estrategias didácticas: el trabajo por proyectos**

Los proyectos son estrategias didácticas para organizar el trabajo escolar favoreciendo la aplicación integrada de los aprendizajes. Para que resulte exitoso, el trabajo por proyectos requiere una gran participación de los estudiantes en el planteamiento, el diseño, la investigación y el seguimiento de todas las actividades. Una de las ventajas de este tipo de

trabajo es que permite reconocer y aprovechar el conocimiento y las experiencias e intereses de los estudiantes, y ofrece oportunidades para plantearse preguntas acerca del mundo en que viven, además de reflexionar sobre su realidad. Los fines y propósitos del trabajo por proyectos se orientan a que los alumnos encuentren espacios flexibles de acción que respondan a sus inquietudes, estableciendo sus propias reglas para el trabajo en equipo, participando en la conducción de sus procesos de aprendizaje, diseñando procedimientos de trabajo activo y relacionándose de una manera cada vez más autónoma con la cultura y el mundo natural.

En el trabajo por proyectos los estudiantes son protagonistas activos que manifiestan su curiosidad y creatividad en el desarrollo de sus propias propuestas. Llevar a primer plano el trabajo de los alumnos, implica la atención y actividad continua del docente para ayudarlos a ampliar su campo de interés, perfilar sus temas de investigación y orientar el proceso de manera que se cumplan los propósitos establecidos en los programas y se integren los contenidos. Asimismo, demanda al docente acompañar el cumplimiento de las actividades, ayudando a los alumnos a consultar bibliografía, orientar las búsquedas adicionales de información y ofrecer sugerencias de trabajo, alentar una buena comunicación de resultados y crear un clima de apoyo, aliento y reconocimiento a los logros.

En el desarrollo de proyectos los alumnos se plantean necesidades de diversa índole a nivel personal o social que responden a sus preguntas, necesidades y su propia acción social, fortaleciendo sus habilidades y actitudes. Entre éstas destacan el manejo de diversas fuentes de información; la realización y el cumplimiento de planes; el trabajo colaborativo; la capacidad de diálogo, la libertad, la tolerancia y el juicio crítico; la cooperación y el respeto que se ven reflejados en una mejor convivencia; la toma de decisiones; el diseño de objetos originales; la participación en grupos autónomos de trabajo; la comunicación efectiva y el uso de diversos medios y lenguajes son otros aspectos que se ven fortalecidos.

En términos generales, se pueden apuntar tres etapas en los proyectos, mismas que llevan implícita la evaluación. La primera fase es la planeación, en ella se especifica el asunto, el propósito, las posibles actividades a desarrollar y los recursos necesarios. En la fase de desarrollo se pone en práctica el proyecto y los alumnos realizan el seguimiento del proceso. La etapa de comunicación significa la presentación de los productos a destinatarios determinados, que incluso pueden trascender el ámbito del aula. Generalmente, los proyectos involucran la elaboración de productos específicos como exposiciones y demostraciones públicas, documentos, periódicos u objetos de diversa índole que pueden contar con destinatarios reales.

El trabajo por proyectos implica el abordaje de distintos temas desde las perspectivas particulares de las asignaturas, planteando retos de aprendizaje en los aspectos comunicativos,

económicos, afectivos, éticos, funcionales, estéticos, legales y culturales. En este sentido, los proyectos fortalecen el desarrollo de las competencias transversales al tener la posibilidad de integrar y relacionar los contenidos de las diversas asignaturas.

En los programas de Artes, Ciencia y Tecnología, Español y Formación Cívica y Ética se propone un trabajo basado en el desarrollo de proyectos. En cada una de estas asignaturas se hacen recomendaciones específicas, aquí sólo se plantean las características de esta modalidad de trabajo.

## **Optimizar el uso del tiempo y del espacio**

La distribución del tiempo es determinante para la organización de las actividades dentro del salón de clases. Sin duda, también es uno de los aspectos que más preocupa a los profesores. La saturación de contenidos temáticos en los programas de estudio de 1993 parecía poco congruente con los cortos periodos de que disponían para dar sus clases. Con la finalidad de resolver en parte este problema, en los nuevos programas de estudio se buscó reestructurar los contenidos con el fin de favorecer la profundización en ellos. Sin embargo, la otra parte de la solución corresponde al maestro y a su capacidad de optimizar el uso del tiempo, pues la premisa fundamental es garantizar que las diferentes actividades que se realizan en las aulas se centren en la tarea principal de la escuela que es la enseñanza.

En función de lo anterior, será necesario tomar las medidas que permitan disminuir la influencia de actividades que alejen a maestros y estudiantes de la tarea educativa, entre ellas: reportes administrativos, participación en múltiples programas o actividades externas, elaboración de informes periódicos, así como la realización de ceremonias cívicas, festivas y concursos escolares.

Para emplear el tiempo disponible de la mejor manera, resulta esencial el compromiso de empezar y terminar las clases con puntualidad, respetando el tiempo propio y el de los otros docentes. También es necesario establecer mecanismos que aceleren ciertos procesos escolares cotidianos, como la toma de asistencia o la repartición de materiales.

El espacio físico del salón de clases es otro factor determinante en las actitudes tanto de los alumnos como de maestros y en la manera en que interactúan entre ellos, así como en el tipo de actividades que es posible realizar en un lugar determinado. Por ello es importante considerar la distribución del mobiliario de acuerdo con el tipo de actividad que se realice.

Conviene recordar que los alumnos permanecen gran parte del día dentro del salón de clases, por lo que se procurará que sea un espacio agradable y esté adecuadamente acondicionado para favorecer el aprendizaje. En este sentido, será responsabilidad del colectivo docente de la escuela definir dónde habrá de colocarse el material (por ejemplo, los libros que se comparten) y el mobiliario, con el fin de respetar el movimiento necesario de alumnos y maestros.

## **Seleccionar materiales adecuados**

Los materiales didácticos constituyen un apoyo importante para desarrollar las actividades, por lo que es necesario valorar sus ventajas y limitaciones. Si se eligen y utilizan adecuadamente, los materiales contribuirán al desarrollo de situaciones de aprendizaje significativas.

La totalidad de las escuelas secundarias públicas cuenta con bibliotecas de aula para cada grado, así como con bibliotecas escolares y videotecas.

Además de los recursos ya señalados, la Secretaría de Educación Pública proporciona de manera gratuita libros de texto para todos los alumnos que cursan la educación secundaria. Dado que la selección de estos libros compete a las escuelas es recomendable tomar en cuenta las siguientes consideraciones:

- Trabajar de manera colegiada para seleccionar el material más adecuado al contexto ya a las características específicas de la población escolar, y a los objetivos del programa de estudios.
- Establecer criterios generales y específicos para valorar los textos, atendiendo aspectos tales como: enfoque y propósitos, diseño y organización, profundidad y tratamiento del contenido, relevancia de los temas y metodología propuesta, entre otros.
- Evaluar cada libro con los mismos criterios para tomar una decisión objetiva.
- Aprovechar la experiencia de los grupos que han trabajado con alguno de los libros que están en proceso de selección.

Además de estos materiales didácticos, en un corto plazo, todas las escuelas secundarias contarán con equipos de cómputo y conectividad para tener acceso a programas educativos como EFIT y EMAT, y a una multiplicidad de fuentes de información tanto en español como en otras lenguas, al tiempo que contarán con procesadores de textos, hojas de cálculo y otras herramientas para diseñar y procesar imágenes. Otros materiales que no han sido diseñados con fines específicamente didácticos como periódicos, revistas y programas de televisión, entre otros, son sumamente valiosos ya que preparan a los alumnos para comprender y aprovechar los recursos que encontrarán en la vida extraescolar.



Finalmente, hay que recordar que la existencia de diversos materiales y recursos tecnológicos constituye un gran apoyo para el trabajo educativo, pero no garantiza una enseñanza de calidad: por muy interesante que sea, ningún material debe utilizarse de manera exclusiva, la riqueza en las oportunidades de aprendizaje radica en la posibilidad de confrontar, complementar, compartir la información que pueda obtenerse de fuentes distintas. Es necesario explorar los materiales de apoyo disponibles, reconocer el valor que tienen para complementar el trabajo docente e involucrar a los alumnos en la elección de los recursos necesarios de acuerdo con los requerimientos del trabajo que se desarrolle.

## **Impulsar la autonomía de los estudiantes**

Uno de los principales propósitos de todas las asignaturas es lograr la formación de individuos autónomos, capaces de aprender por cuenta propia. Algunas recomendaciones que es necesario tomar en consideración son:

- Diversificar las oportunidades de aprendizaje, donde los alumnos apliquen lo aprendido de maneras distintas.
- Permitir a los alumnos exponer sus ideas, reflexiones y planteamientos en distintos momentos del desarrollo de las actividades escolares.
- Promover el debate dentro del aula. Permitir a los alumnos disentir de manera respetuosa y ayudarles a construir sus argumentos.
- Promover las experiencias de investigación para que el trabajo con el entorno estimule a los alumnos a indagar, explorar y relacionar los contenidos con la vida cotidiana, lo cual implica darle sentido al conocimiento y al aprendizaje. Además de promover el aprendizaje contextualizado, se pretende estimular espacios de participación, reconocimiento social y arraigo del adolescente con su comunidad.
- Reflexionar sobre lo que se ha aprendido y cómo se ha aprendido. La discusión grupal sobre sus estilos de aprendizaje permite a los alumnos reconocer y comprender las diversas formas en que se aprende y enriquecer su manera de relacionarse con el conocimiento.
- Generar desafíos en el aprendizaje, de tal manera que la relación entre contenidos y alumno se convierta cada vez más en una relación de aprendizaje, así como retos creativos que impliquen el entusiasmo y la motivación.

## ORIENTACIONES DIDÁCTICAS GENERALES\*

Existe una variedad de estrategias didácticas que pueden ser utilizadas para abordar y dar sentido a los contenidos de la asignatura y permitan su articulación con la vida cotidiana y el contexto. Aquí se describen algunas, sin embargo el docente podrá utilizar las que considere pertinentes de acuerdo a los propósitos de cada bloque.

### El papel del docente

Para la enseñanza de la asignatura de tecnología, es recomendable que el docente maneje, además de los conocimientos y habilidades propios de la asignatura, conocimientos sobre los procesos de enseñanza y de aprendizaje, de planeación y evaluación, así como de una actitud favorable para facilitar el trabajo colaborativo.

El docente juega el rol de facilitador, orientador y mediador del conocimiento y como promotor del trabajo entre los alumnos, del respeto entre los pares, la valoración de las diferencias individuales y de grupos culturales, con el fin de aprovechar las diferentes formas de interpretar el mundo que enriquecen el conocimiento humano.

El docente es un facilitador de medios, de acceso a recursos y de espacios de trabajo; colabora en la integración de grupos según los ritmos y estilos de aprendizaje de los alumnos, favorece la apertura y valoración a las ideas de los alumnos en la búsqueda de alternativas de solución a problemas cotidianos; promueve proyectos cuya complejidad corresponda al desarrollo cognitivo de los alumnos; valora el uso adecuado de diversas fuentes informativas y apoya el análisis y la solución de los problemas.

El docente como orientador y mediador asegura la participación equitativa de todos los integrantes del grupo, ayuda en la designación de tareas y responsabilidades propicia el diálogo el consenso y la toma de acuerdos, orienta las actividades, enriquece la investigación, el análisis, la lectura y la toma de decisiones.

El docente debe interesarse por el alumno y reconocerlo como sujeto activo, como protagonista de su proceso de aprendizaje, poseedor de un conjunto de concepciones sobre su entorno, así

---

\* En Secretaría de Educación Pública (2009) *Educación básica. Secundaria. Programas de Estudio 2006. Tecnología. Secundarias Técnicas. Documento preliminar.* México. P. 91

como de operaciones mentales que deben ser valorados para la construcción de los conocimientos propios de la asignatura.

Es importante considerar que la diversificación didáctica en el aula permite diferentes acercamientos que son necesarios para poder realizar una reflexión sistémica del hecho técnico. También hay que tomar en cuenta que los alumnos difieren en sus formas de aproximarse a los temas de estudio, por ello es necesario proponer una gama de estrategias en el aula para asegurar que todos puedan aprender eficazmente. Tratar de proponer el estudio de la asignatura de una sola manera sólo lleva a aproximarse a los temas de estudio, por ello es necesario proponer una gama de estrategias en el aula para asegurar que todos puedan aprender eficazmente. Tratar de proponer el estudio de la asignatura de una sola manera sólo lleva a aproximaciones simplistas, hacia “partes” del fenómeno técnico y no favorece la visión del “todo”.

## ACTIVIDADES

### ACTIVIDAD No.1

Instrucciones: Después de revisar el Modelo Curricular de Educación Tecnológica (1995) y el programa de estudio de la asignatura de Tecnología (2004), conteste las siguientes preguntas de manera individual.

1. ¿Qué diferencias y similitudes encuentra entre éstos programas de estudio?

Diferencias

---

---

---

---

---

---

---

Similitudes

---

---

---

---

---

---

---

2. De acuerdo con el Plan y Programas de Estudio de Educación Secundaria 2006 ¿Cuál es la concepción de aprendizaje y enseñanza que se pretende propiciar en los alumnos?

Aprendizaje	Enseñanza

3. De acuerdo con la concepción de enseñanza ¿Qué características deben de poseer los docentes de la asignatura de Tecnología?

---

---

---

---

---

---

---

---

4. En el proceso de enseñanza se sugiere diversificar las estrategias didácticas ¿Qué diferencias encuentran con los métodos de trabajo que ha utilizado en su práctica docente en la implementación del Modelo Curricular de Educación Tecnológica y las propuestas en la asignatura de Tecnología 2006?

---

---

---

---

---

---

---

---

En plenaria comentar las respuestas. El coordinador retomará éstos elementos para presentar un panorama general de las características del currículo generado de la Reforma de Educación Secundaria con el propósito de iniciar con la siguiente lectura.

#### ACTIVIDAD No. 2

Instrucciones: Conformar 6 equipos para realizar la lectura de los siguientes textos “Orientaciones didácticas para el mejor aprovechamiento de los programas de estudio” y “Orientaciones didácticas generales” del programa de la Asignatura de Tecnología y elaborar 6 preguntas cada equipo con su respectiva respuesta.

### ACTIVIDAD No. 3

Instrucciones: Una vez concluidas las lecturas anteriormente señaladas, el coordinador enumerará a los equipos, con el propósito de aplicar la técnica de debate, la cual consiste en un primer momento que cada equipo ponga en común las preguntas y respuestas elaboradas y elijan 3 que consideren las más importantes. Se dividen los equipos de la siguiente forma:

#### IZQUIERDA

EQUIPO 1

EQUIPO 3

EQUIPO 5

#### DERECHA

EQUIPO 2

EQUIPO 4

EQUIPO 6

Una de los equipos de la derecha hace una pregunta al equipo de la izquierda, éste le da respuesta ayudado por alguno de los otros equipos de su mismo lado. Cuando éstos terminan, los del equipo de la derecha pueden complementar o ampliar la respuesta; ésta puede ser discutida por el grupo. Se anotan en el pizarrón los puntos clave de la misma. Después toca a uno de los equipos de la izquierda dirigir su pregunta a alguno de los equipos de la derecha, siguiendo la misma pauta; así sucesivamente, se continúa el proceso hasta quedar agotado el tema. El coordinador sólo participará para hacer aclaraciones.





## **UNIDAD II**

# **LOS JUEGOS DIDÁCTICOS COMO MEDIOS PARA APRENDER**

## **DIDÁCTICA LÚDICA, JUGANDO TAMBIÉN SE APRENDE\***

Al analizar integralmente el proceso pedagógico de las instituciones educativas se advierte que, en ocasiones, se utilizan conocimientos acabados, y se tiende a mantener tales conocimientos hasta transformarlos en estereotipos y patrones.

Es por ello que una de las tareas más importantes en la etapa actual del perfeccionamiento continuo de los planes y programas de estudio, es preparar un estudiante altamente calificado, competente y competitivo; para lo cual hay que lograr que desempeñen un papel activo en dicho proceso, a fin de que desarrollen habilidades generalizadoras y capacidades intelectuales que le permitan orientarse correctamente en la literatura científico – técnica, buscar los datos necesarios de forma rápida e independiente, y aplicar los conocimientos adquiridos activa y creadoramente.

A tales efectos es preciso lograr la interacción de los sujetos que en este proceso interactúan: el profesor y los estudiantes. Esta interacción supone la formación de un enfoque creativo del proceso de educación de la personalidad de los estudiantes hacia los problemas que surjan en situaciones de su vida, para los cuales no existen determinados algoritmos obtenidos durante sus estudios en las instituciones educativas.

El estudiante de la institución educativa necesita aprender a resolver problemas, a analizar críticamente la realidad y transformarla, a identificar conceptos, aprender a aprender, aprender a hacer, aprender a ser y descubrir el conocimiento de una manera amena, interesante y motivadora.

Para ello es preciso que desde las aulas se desarrolle la independencia cognoscitiva, la avidez por el saber, el protagonismo estudiantil, de manera que no haya miedo en resolver cualquier situación por difícil que esta parezca. Por tanto, el compromiso de la institución educativa es formar un hombre digno de confianza, creativo, motivado, fuerte y constructivo, capaz de desarrollar el potencial que tiene dentro de sí y que sólo él es capaz de desarrollar e incrementar, bajo la dirección del docente.

El estudiante tiene que apropiarse de lo histórico-cultural, del conocimiento que ya otros descubrieron; la institución educativa existe para lograr la socialización, el profesor existe para

---

\* En Ortiz Ocaña, Alexander Luis, material de consulta disponible en:  
<http://www.monografias.com/trabajos26/didacticos-ludica/didactica.ludica.shtm>.  
Consultado 10 diciembre de 2009.

dirigir el proceso pedagógico, para orientar y guiar al estudiante, no para hacer lo que debe hacer éste.

Por lo tanto, los objetivos y tareas de la Educación no se pueden lograr ni resolver sólo con la utilización de los métodos explicativos e ilustrativos, por cuanto éstos solos no garantizan completamente la formación de las capacidades necesarias a los futuros especialistas en lo que respecta, fundamentalmente, al enfoque independiente y a la solución creadora de los problemas sociales que se presenten a diario.

Por ello, es necesario introducir en el sistema de enseñanza, métodos que respondan a los nuevos objetivos y tareas, lo que pone de manifiesto la importancia de la activación de la enseñanza, la cual constituye la vía idónea para elevar la calidad de la educación.

La activación de la enseñanza ha tenido por lo general un enfoque empírico. Los conceptos, regularidades y principios que se han precisado como generalización de la práctica, no siempre han tenido una necesaria sistematicidad que posibilite desarrollar sus bases teóricas.

En cuanto a los aspectos teóricos y metodológicos relacionados con los juegos didácticos, se han realizado algunos intentos, pero la teoría es aún insuficiente e incompleta, por lo que pretendemos esclarecer sus conceptos y particularidades, según nuestro enfoque pedagógico.

## **Caracterización de los juegos didácticos**

El juego, como método de enseñanza, es muy antiguo, ya que en la Comunidad Primitiva era utilizado de manera empírica en el desarrollo de habilidades en los niños y jóvenes que aprendían de los mayores la forma de cazar, pescar, cultivar, y otras actividades que se transmitían de generación en generación. De esta forma los niños lograban asimilar de una manera más fácil los procedimientos de las actividades de la vida cotidiana.

A finales del siglo XX se inician los trabajos de investigación psicológica por parte de K. Groos, quien define una de las tantas teorías acerca del juego, denominada Teoría del Juego, en la cual caracteriza al juego como un adiestramiento anticipado para futuras capacidades serias.

A partir de los estudios efectuados por filósofos, psicólogos y pedagogos, han surgido diferentes teorías que han tratado de dar diversas definiciones acerca del juego. Existen diferentes tipos de juegos; juegos de reglas, juegos constructivos, juegos de dramatización, juegos de creación, juegos de roles, juegos de simulación, y juegos didácticos. Los juegos infantiles son los antecesores de los juegos didácticos y surgieron antes que la propia Ciencia Pedagógica.

El juego es una actividad amena de recreación que sirve de medio para desarrollar capacidades mediante una participación activa y afectiva de los estudiantes, por lo que en este sentido el aprendizaje creativo se transforma en una experiencia feliz.

La idea de aplicar el juego en la institución educativa no es una idea nueva, se tienen noticias de su utilización en diferentes países y sabemos además que en el Renacimiento se le daba gran importancia al juego. La utilización de la actividad lúdica en la preparación de los futuros profesionales se aplicó, en sus inicios, en la esfera de la dirección y organización de la economía. El juego, como forma de actividad humana, posee un gran potencial emotivo y motivacional que puede y debe ser utilizado con fines docentes, fundamentalmente en la institución educativa.

El juego didáctico es una técnica participativa de la enseñanza encaminado a desarrollar en los estudiantes métodos de dirección y conducta correcta, estimulando así la disciplina con un adecuado nivel de decisión y autodeterminación; es decir, no sólo propicia la adquisición de conocimientos y el desarrollo de habilidades, sino que además contribuye al logro de la motivación por las asignaturas; o sea, constituye una forma de trabajo docente que brinda una gran variedad de procedimientos para el entrenamiento de los estudiantes en la toma de decisiones para la solución de diversas problemáticas.

El juego es una actividad, naturalmente feliz, que desarrolla integralmente la personalidad del hombre y en particular su capacidad creadora. Como actividad pedagógica tiene un marcado carácter didáctico y cumple con los elementos intelectuales, prácticos, comunicativos y valorativos de manera lúdica.

Para tener un criterio más profundo sobre el concepto de juego tomaremos uno de sus aspectos más importantes, su contribución al desarrollo de la capacidad creadora en los jugadores, toda vez que este influye directamente en sus componentes estructurales: intelectual-cognitivo, volitivo-conductual, afectivo-motivacional y las aptitudes.

- En el intelectual-cognitivo se fomenta la observación, la atención, las capacidades lógicas, la fantasía, la imaginación, la iniciativa, la investigación científica, los conocimientos, las habilidades, los hábitos, el potencial creador, etc.
- En el volitivo-conductual se desarrollan el espíritu crítico y autocrítico, la iniciativa, las actitudes, la disciplina, el respeto, la perseverancia, la tenacidad, la responsabilidad, la audacia, la puntualidad, la sistematicidad, la regularidad, el compañerismo, la cooperación, la lealtad, la seguridad en sí mismo, estimula la emulación fraternal, etc.
- En el efectivo-motivacional se propicia la camaradería, el interés, el gusto por la actividad, el colectivismo, el espíritu de solidaridad, dar y recibir ayuda, etc.

Como se puede observar el juego es en sí mismo una vía para estimular y fomentar la creatividad, si en este contexto se introduce además los elementos técnico-constructivos para la elaboración de los juegos, la asimilación de los conocimientos técnicos y la satisfacción por los resultados, se enriquece la capacidad técnico-creadora del individuo.

Entre estas actividades técnico-creativas pueden figurar el diseño de juegos y juguetes, reparación de juguetes rotos, perfeccionamiento de juegos y juguetes, y pruebas de funcionamiento de juegos y juguetes.

Los juegos, durante cientos de generaciones, han constituido la base de la educación del hombre de manera espontánea, permitiendo la transmisión de las normas de convivencia social, las mejores tradiciones y el desarrollo de la capacidad creadora. Esta última como elemento básico de la personalidad del individuo que le permitan aceptar los retos, en situaciones difíciles y resolver los problemas que surgen en la vida.

Los juguetes didácticos son el soporte material con que se desarrolla el método para el cumplimiento del objetivo, permitiendo con su utilización el desarrollo de las habilidades, los hábitos, las capacidades y la formación de valores del estudiante.

El juego como recurso metodológico se recomienda su estudio e implementación en aquellos temas conflictivos para el estudiante o que la práctica señale que tradicionalmente es repelido por el alumno pero que constituya un objetivo básico y transferible a diversas esferas de la actividad o por la repercusión de su aplicación en su profesión o la vida cotidiana.

Hacer un uso excesivo del juego y poco fundamentado puede traer consecuencias lamentables en la efectividad del proceso. Teniendo presente tal afirmación es menester, en el proceso de construcción del juego didáctico, diseñar y construir estos cumpliendo las reglas del diseño y las normas técnicas que garanticen la calidad de estos artículos.

Por la importancia que reviste, para la efectividad del juego didáctico en el proceso docente, es necesario que estos cumplan con las diferentes especificaciones de calidad establecidas en los documentos normativos.

Los juegos didácticos deben corresponderse con los objetivos, contenidos, y métodos de enseñanza y adecuarse a las indicaciones, acerca de la evaluación y la organización escolar.

- Correspondencia con los avances científicos y técnicos
- Posibilidad de aumentar el nivel de asimilación de los conocimientos
- Influencia educativa

- Correspondencia con la edad del alumno
- Contribución a la formación y desarrollo de hábitos y habilidades
- Disminución del tiempo en las explicaciones del contenido
- Accesibilidad

En el parámetro de fiabilidad del juego didáctico se debe tener presente la operatividad, la durabilidad, la conservabilidad y la mantenibilidad que garanticen sus propiedades con el uso establecido.

La utilización de materiales adecuados en su fabricación debe permitir el menor costo de producción posible y facilitar el empleo de materiales y operaciones tecnológicas elementales acorde al desarrollo científico técnico actual.

Este índice tecnológico es fundamental no sólo para la industria, sino para la elaboración en las escuelas.

En nuestra experiencia en la creación de juegos y juguetes hemos desarrollados diversas actividades técnico-creativas, entre las que se encuentran; la utilización de materiales y envases de desechos; piezas y/o mecanismos diversos para conformar otro nuevo; partiendo de un tipo conocido introducir modificaciones en su estructura, partes componentes, modo de funcionamiento, modo de utilización, etc., completar uno defectuoso con elementos de otros; partiendo de una descripción, narración, canción, etc., idear o simular un nuevo juego o juguete; completando datos faltantes en el proyecto y/o la construcción; partiendo de objetivos y requisitos técnicos; partiendo de la estructura didáctica de un contenido o tema; simulando objetos reales; invirtiendo la posición de piezas, partes y mecanismos; así como combinando dos o más juegos y juguetes en la actividad lúdica.

Los índices ergonómicos permiten determinar el nivel de correspondencia de uso entre el juego didáctico y los usuarios, valorándose la forma, color, peso, elementos constructivos y disposición de los mismos en concordancia con las características higiénicas, antropométricas, fisiológicas y psicológicas. Este último reviste especial importancia para la efectividad del juego didáctico garantiza el nivel de estimulación y desarrollo intelectual del alumno así como de la motivación e intereses hacia la adquisición y profundización del conocimiento.

Otros índices que deben tenerse presentes por los profesores para la confección de los juegos y juguetes didácticos son el estético, de seguridad, de normalización y de transportabilidad.

Los juegos pueden estar basados en la modelación de determinadas situaciones, permitiendo incluso el uso de la computación. La diversión y la sorpresa del juego provocan un interés

episódico en los estudiantes, válido para concentrar la atención de los mismos hacia los contenidos.

La particularidad de los Juegos Didácticos consiste en el cambio del papel del profesor en la enseñanza, quien influye de forma práctica en el grado o nivel de preparación del juego, ya que en éste él toma parte como guía y orientador, llevando el análisis del transcurso del mismo. Se pueden emplear para desarrollar nuevos contenidos o consolidarlos, ejercitar hábitos y habilidades, formar actitudes y preparar al estudiante para resolver correctamente situaciones que deberá afrontar en su vida.

El juego favorece un enfoque interdisciplinario en el que participan tanto los profesores como los estudiantes y elimina así una interrelación vacía entre las diversas asignaturas. Es necesario concebir estructuras participativas para aumentar la cohesión del grupo en el aula, para superar diferencias de formación y para incrementar la responsabilidad del estudiante en el aprendizaje.

### **Objetivos de la utilización de los juegos didácticos en las instituciones educativas**

- Enseñar a los estudiantes a tomar decisiones ante problemas que pueden surgir en su vida.
- Garantizar la posibilidad de la adquisición de una experiencia práctica del trabajo colectivo y el análisis de las actividades organizativas de los estudiantes.
- Contribuir a la asimilación de los conocimientos teóricos de las diferentes asignaturas, partiendo del logro de un mayor nivel de satisfacción en el aprendizaje creativo.
- Preparar a los estudiantes en la solución de los problemas de la vida y la sociedad.

### **Características de los juegos didácticos**

- Despiertan el interés hacia las asignaturas.
- Provocan la necesidad de adoptar decisiones.
- Crean en los estudiantes las habilidades del trabajo interrelacionado de colaboración mutua en el cumplimiento conjunto de tareas.
- Exigen la aplicación de los conocimientos adquiridos en las diferentes temáticas o asignaturas relacionadas con éste.
- Se utilizan para fortalecer y comprobar los conocimientos adquiridos en clases demostrativas y para el desarrollo de habilidades.

- Constituyen actividades pedagógicas dinámicas, con limitación en el tiempo y conjugación de variantes.
- Aceleran la adaptación de los estudiantes a los procesos sociales dinámicos de su vida.
- Rompen con los esquemas del aula, del papel autoritario e informador del profesor, ya que se liberan las potencialidades creativas de los estudiantes.

## **Fases de los juegos didácticos**

### **1. Introducción**

Comprende los pasos o acciones que posibilitarán comenzar o iniciar el juego, incluyendo los acuerdos o convenios que posibiliten establecer las normas o tipos de juegos.

### **2. Desarrollo**

Durante el mismo se produce la actuación de los estudiantes en dependencia de lo establecido por las reglas del juego.

### **3. Culminación**

El juego culmina cuando un jugador o grupo de jugadores logra alcanzar la meta en dependencia de las reglas establecidas, o cuando logra acumular una mayor cantidad de puntos, demostrando un mayor dominio de los contenidos y desarrollo de habilidades.

Los profesores que nos dedicamos a esta tarea de crear juegos didácticos debemos tener presente las particularidades psicológicas de los estudiantes para los cuales están diseñados los mismos. Los juegos didácticos se diseñan fundamentalmente para el aprendizaje y el desarrollo de habilidades en determinados contenidos específicos de las diferentes asignaturas, la mayorización ha sido en la consolidación de los conocimientos y el desarrollo de habilidades.

Los Juegos Didácticos permiten el perfeccionamiento de las capacidades de los estudiantes en la toma de decisiones, el desarrollo de la capacidad de análisis en períodos breves de tiempo y en condiciones cambiantes, a los efectos de fomentar los hábitos y habilidades para la evaluación de la información y la toma de decisiones colectivas.



## **Principios básicos que rigen la estructuración y aplicación de los juegos didácticos**

### **La participación**

Es el principio básico de la actividad lúdica que expresa la manifestación activa de las fuerzas físicas e intelectuales del jugador, en este caso el estudiante. La participación es una necesidad intrínseca del ser humano, porque se realiza, se encuentra a sí mismo, negársela es impedir que lo haga, no participar significa dependencia, la aceptación de valores ajenos, y en el plano didáctico implica un modelo verbalista, enciclopedista y reproductivo, ajeno a lo que hoy día se demanda. La participación del estudiante constituye el contexto especial específico que se implanta con la aplicación del juego.

### **El dinamismo**

Expresa el significado y la influencia del factor tiempo en la actividad lúdica. Todo juego tiene principio y fin, por lo tanto el factor tiempo tiene en éste el mismo significado primordial que en la vida. Además, el juego es movimiento, desarrollo, interacción activa en la dinámica del proceso pedagógico.

### **El entretenimiento**

Refleja las manifestaciones amenas e interesantes que presenta la actividad lúdica, las cuales ejercen un fuerte efecto emocional en el estudiante y puede ser uno de los motivos fundamentales que propicien su participación activa en el juego. El valor didáctico de este principio consiste en que el entretenimiento refuerza considerablemente el interés y la actividad cognoscitiva de los estudiantes, es decir, el juego no admite el aburrimiento, las repeticiones, ni las impresiones comunes y habilidades; todo lo contrario, la novedad, la singularidad y la sorpresa son inherentes a éste.

### **El desempeño de roles**

Está basado en la modelación lúdica de la actividad del estudiante, y refleja los fenómenos de la imitación y la improvisación.

### **La competencia**

Se basa en que la actividad lúdica reporta resultados concretos y expresa los tipos fundamentales de motivaciones para participar de manera activa en el juego. El valor didáctico de este principio es evidente: sin competencia no hay juego, ya que ésta incita a la actividad independiente, dinámica, y moviliza todo el potencial físico e intelectual del estudiante.

### **Significación metodológica de los juegos didácticos**

Tradicionalmente se han empleado de manera indistinta los términos juegos didácticos y técnicas participativas; sin embargo, es nuestro criterio que todos los juegos didácticos constituyen técnicas participativas; pero no todas las técnicas participativas pueden ser enmarcadas en la categoría de juegos didácticos, para ello es preciso que haya competencia, de lo contrario no hay juego, y en este sentido dicho principio adquiere una relevancia y un valor didáctico de primer orden.

Las técnicas participativas son las herramientas, recursos y procedimientos que permiten reconstruir la práctica de los estudiantes, para extraer de ella y del desarrollo científico acumulado por la humanidad hasta nuestros días, todo el conocimiento técnico necesario para transformar la realidad y recrear nuevas prácticas, como parte de una metodología dialéctica.

Existen técnicas de presentación y animación, técnicas para el desarrollo de habilidades y técnicas para la ejercitación y consolidación del conocimiento. En la bibliografía existente acerca de este tema aparecen nombradas también como ejercicios de dinámica, técnicas de dinámica de grupo, métodos activos o productivos.

Para utilizar de manera correcta las técnicas participativas es preciso crear un clima positivo que permita que el estudiante esté contento, inmerso en el contexto. Estas técnicas no se pueden aplicar por un simple deseo de hacerlo, deben tener relación con la actividad docente profesional que se esté llevando a cabo, además, su ejecución debe tener un fundamento psicológico, de lo contrario es preferible no emplearlas porque pueden conducir a resultados negativos en el intercambio y anular el debate.

### **Exigencias metodológicas para la elaboración y aplicación de los juegos didácticos**

Garantizar el correcto reflejo de la realidad del estudiante, en caso que sea necesario, para recibir la confianza de los participantes, así como suficiente sencillez para que las reglas sean asimiladas y las respuestas a las situaciones planteadas no ocupen mucho tiempo.

Las reglas del juego deben poner obstáculos a los modos de actuación de los estudiantes y organizar sus acciones, deben ser formuladas de manera tal que no sean violadas y nadie tenga ventajas, es decir, que haya igualdad de condiciones para los participantes.

- Antes de la utilización del juego, los estudiantes deben conocer las condiciones de funcionamiento del mismo, sus características y reglas.
- Deben realizarse sobre la base de una metodología que de forma general se estructure a partir de la preparación, ejecución y conclusiones.

- Es necesario que provoquen sorpresa, motivación y entretenimiento a fin de garantizar la estabilidad emocional y el nivel de participación en su desarrollo.

Evidentemente, el Juego Didáctico es un procedimiento pedagógico sumamente complejo, tanto desde el punto de vista teórico como práctico. La experiencia acumulada a lo largo de muchos años en cuanto a la utilización de los Juegos Didácticos muestra que el uso de la actividad lúdica requiere una gran preparación previa y un alto nivel de maestría pedagógica por parte de los profesores.

Los Juegos Didácticos no son simples actividades que pueden utilizarse una tras otra, sino que deben constituir actividades conclusivas, o sea, finales. No son procedimientos aislados aplicables mecánicamente a cualquier circunstancia, contexto o grupo, por cuanto podemos incursionar en un uso simplista del juego, generar conflictos en el grupo, no lograr los objetivos esperados, desmotivar a los estudiantes y crear indisciplinas en éstos.

### **Ventajas fundamentales de los juegos didácticos**

- Garantizan en el estudiante hábitos de elaboración colectiva de decisiones.
- Aumentan el interés de los estudiantes y su motivación por las asignaturas.
- Permiten comprobar el nivel de conocimiento alcanzado por los estudiantes, éstos rectifican las acciones erróneas y señalan las correctas.
- Permiten solucionar los problemas de correlación de las actividades de dirección y control de los profesores, así como el autocontrol colectivo de los estudiantes.
- Desarrollan habilidades generalizadas y capacidades en el orden práctico.
- Permiten la adquisición, ampliación, profundización e intercambio de conocimientos, combinando la teoría con la práctica de manera vivencial, activa y dinámica.
- Mejoran las relaciones interpersonales, la formación de hábitos de convivencia y hacen más amenas las clases.
- Aumentan el nivel de preparación independiente de los estudiantes y el profesor tiene la posibilidad de analizar, de una manera más minuciosa, la asimilación del contenido impartido.

### **Clasificación de los juegos didácticos**

Han sido escasos, y podríamos decir que nulos, los intentos de clasificar los Juegos Didácticos, Nosotros, a partir de la experiencia docente y la práctica de su estructuración y utilización, consideramos dos clases de juegos:

- Juegos para el desarrollo de habilidades

- Juegos para la consolidación de conocimientos
- Juegos para el fortalecimiento de los valores (competencias ciudadanas)

La selección adecuada de los Juegos Didácticos está en correspondencia con los objetivos y el contenido de la enseñanza, así como con la forma en que se determine organizar el proceso pedagógico. Su amplia difusión y aplicación se garantiza en primera instancia por el grado de preparación, conocimiento y dominio de los mismos que adquieran los docentes. Para que se desarrollen exitosamente, los juegos exigen una preparación bien sólida por parte de los estudiantes.

Los juegos didácticos pueden aplicarse en un turno de clases común o en horario extradocente, todo está en dependencia de los logros que se pretenden alcanzar y del contenido de la asignatura en que se utilice. Al concluir cada actividad es recomendable seleccionar el grupo ganador y ofrecerle un premio, así mismo debemos seleccionar el estudiante más destacado, aspectos estos muy valiosos para lograr una sólida motivación para próximos juegos.

### **La influencia del juego en el desarrollo psicológico de los niños y adolescentes**

El juego ha significado para el hombre una estrategia de socialización, por ello podemos decir que es inherente al desarrollo de la personalidad. Uno de los más practicados por los niños es el “juego de roles” (Role play Game), este le permite adentrarse en otras realidades y asimilar normas de conductas particulares de determinados grupos. Así como interactuar con personas reales y ficticias de determinadas regiones o períodos históricos.

A partir de los años 60 aparece en la escena un tipo de juego de tablero en los que se desarrollaban acciones de simulación estratégica, la búsqueda detectivesca, el análisis de los amigos y enemigos y el combate. En estos juegos podían participar de 5 a 6 jugadores generalmente estudiantes y cada uno de ellos debería construir un personaje de acuerdo a un conjunto de reglas planteadas en una historia principal.

Uno de estos tipos de juegos denominados “Calabozos y Dragones”, aún hoy en día uno de los más conocidos, está inspirado en la cosmogonía planteada en los libros de J.R. Tolkien. “El señor de los anillos”, “El Hobbit” u otros. Esta experiencia inicial se tradujo en aportes a la promoción de lectura de la literatura de temática medieval, las historias de aventuras, la magia, el rescate y otras.

Actualmente existen algunas experiencias en la escuela europea y norteamericana en referencia a la educación en valores usando como herramienta los juegos de roles y reglas. La esencia es tratar de recrear la historia introduciendo elementos como la improvisación, la narración oral, el intercambio y apoyo mutuo, el trabajo en colectivo y la dramatización. Muchos aspectos del desarrollo de la cultura europea y

norteamericana han sido mostrados a través de estos juegos y muchos ejércitos han sido enaltecidos en batallas simuladas en su afán de dominación y expansión territorial.

Hoy en día en el mercado encontramos tres tipos de temas en los juegos.

- Los juegos de ficción
- Los juegos futuristas
- Los juegos de Historia

Los primeros hacen referencia a los juegos que potencializan la ciencia ficción en el conocimiento de otros planetas irreales, la actuación de seres extraterrestres que llegan y aspiran dominar la Tierra y exhorta los ánimos de lucha por conservar la especie humana.

Los segundos nos transmiten el criterio sobre el futuro cercano o lejano y las cuales despiertan las ansías de conocimiento y pronóstico sobre ese futuro que se juega.

Los terceros complementan más el desarrollo de la personalidad de los niños y adolescentes porque generan conocimiento de las raíces, de las costumbres e idiosincrasias y la conformación de los valores de identidad y pertenencia con la sociedad y su sistema imperante.

Estos juegos han logrado penetrar en la mente de los niños y adolescentes a través de la comercialización de las computadoras, y los programas de multimedia. Dejando un espacio para la preparación de los mismos en el manejo de las nuevas tecnologías de avanzada y el avances en la calidad de su utilidad.

Encontramos también juegos como la “Era de los Imperios” y “Conquistadores” que consisten en la creación de imperios a partir de la conquista y devastación de civilizaciones enteras en los que se estimulan antivalores tales como la traición, y la acumulación de riquezas, aspectos que deterioran la proyección futura de estos niños y adolescentes y actúan como un bumerán en las conformación y asimilación de los valores que se educan en los sistemas educativos de los diferentes países.

Lo ideal constituiría la promoción de la lectura de la Historia, de cualquier país, como respuesta a una cultura de conquista, emancipación y explotación por más de cinco siglos, lo cual enaltecería, en el juego, las batallas de nuestros ejércitos, la resistencia de la patria y las luchas que se sucedieron para lograr la libertad y la creación de una sociedad más justa, noble y soberana.

También desarrollaría la destreza de la lectura y el acercamiento a una cultura de la investigación histórica, el conocimiento de las actividades políticas, sociales y culturales que trascendieron a nuestros antepasados y sus batallas por el logro de la independencia.

Cuando hablamos de conocer la historia hacemos referencia a fortalecer el sentido de pertenencia de la nueva generación, aspecto que permitirá identificar una historia

propia llena de acontecimientos, valores y personajes que nos determinan como nación, como pueblo, con una identidad constituida y creada bajo los preceptos de la lucha y la conquista rebelde y soberana.

En los juegos de historia, que se transmiten a nivel internacional, siempre hemos sido víctimas de variados métodos en el intento de dominación de las masas, estos métodos van desde la conquista violeta, hasta las sofisticadas estrategias de manipulación en las que se ponen en práctica elementos de las más avanzadas tecnología como el cine, la televisión y los videojuegos.

Estos últimos han ganado proliferación en la población mundial, y aunque no representan en nada los valores universales de la convivencia social y mucho menos los históricos que sostienen la identidad de los pueblos latinos, si introducen constantemente acciones que generan actitudes hacia el consumo y la proliferación de las actividades capitalista e imperialistas, que determinan el poder, la ambición y el placer de ganar, subordinando el respeto, la comprensión, el intercambio, la asimilación de errores y rectificaciones y la aceptación de los contrarios.

Valdría la pena preguntarse: ¿es imprescindible diseñar un juego para contribuir al desarrollo de un niño y adolescente más identificado con sus valores históricos y patrios?

¿Es necesario crear una metodología que responda a la implementación de acciones concretas para potenciar actividades lúdicas que determinen el desarrollo de las relaciones interpersonales y de amistad en niños y adolescentes?

Podríamos partir del hecho que la actividad lúdica es un elemento clave en el proceso de socialización del niño y el adolescente joven, en la formación de valores culturales, éticos, estéticos y la comprensión de las normas sociales, donde se puede mezclar el teatro, la narrativa oral y la investigación.

En el caso de los niños de edad escolar, la actividad lúdica se amplía y complejiza y continúa con el desarrollo del juego de roles, aunque cambia en relación a la duración del mismo, los temas que aborda y los contenidos de éste. Aparece, además en esta etapa, el juego de reglas.

El juego de roles cambia en cuanto a su duración, ya que los niños pueden permanecer jugando durante mucho tiempo, o por el contrario, no invertir mucho tiempo en el juego o simplemente no jugar, aún cuando no tengan ninguna otra ocupación ni actividad que realizar.

Por otra parte, los temas que se incluyen en el juego de roles del escolar resultan más variados y trascienden la experiencia directa del niño, lo cual no ocurría en la etapa anterior. A los representantes del sexo masculino, les gusta representar profesiones heroicas como aviador, policía o bombero; mientras que a las hembras otras profesiones como doctora, maestra, etc.

En relación con el contenido del juego de roles, el escolar va a representar no sólo cualidades valiosas de otras personas, sino que incluye en el contenido sus propias cualidades, lo cual va a influir de manera importante en la formación de la autovaloración del escolar.

Por su parte, el juego de reglas surge y comienza a desarrollarse en esta etapa. Dentro de estos juegos se incluyen todos aquellos en los cuales el escolar tiene que seguir determinadas normas para el desarrollo del mismo, siendo algunos ejemplos el juego de bolas, las damas, parqués y los escondidos. Estos juegos son practicados por el niño con sistematicidad, constituyendo un factor que influye en su desarrollo moral, dada la sujeción de la conducta del niño a determinadas normas.

En este tipo de juego podemos diferenciar la conciencia de la regla por parte del niño o la práctica de la regla por parte del mismo.

La conciencia de la regla se refiere a la forma en que los niños se representan el carácter sagrado de la regla (eterno, inmutable) o decisorio (por acuerdo de la sociedad infantil) de esta, su heteronimia o autonomía.

En la edad escolar, la regla es considerada como sagrada e intangible, de origen adulto y esencia externa, y toda modificación constituye una trasgresión. Este respeto unilateral va disminuyendo a finales de la etapa.

Por otra parte las relaciones infantiles suponen interacción y coordinación de los intereses mutuos, en las que el niño adquiere pautas de comportamiento social a través de la actividad lúdica.

En esta etapa escolar durante el juego, el niño entra en contacto natural con los demás niños y este desarrollo va incorporando nuevas formas de conductas, normas y reglas. De esta manera el niño va pasando por sistemas sociales de mayor complejidad que influirán en sus valores y en su comportamiento futuro.

Con este juego se fomenta el debate, y la discusión como elemento de comunicación y consenso, en el momento de resolver los dilemas morales. Ahora bien un dilema moral, es un conflicto en el que están implícitos los valores.

Algunas teorías señalan que el individuo aprende a comportarse en sociedad a través de premios y castigos (conductismo de Watson), otras teorías hablan más de las variables cognitivas y afectivas del pensamiento en la comprensión de reglas cognoscitivas, a este proceso de diferenciación entre lo aceptable e inaceptable, comprensión y aceptación de las normas se le llama Socialización.

Esta asimilación de las normas condiciona un respeto y adaptación a la sociedad y una preparación de los argumentos que se dispondrán en su futuro, porque las normas sociales señalizan los comportamientos esperados en una sociedad o grupo dado y representan la exigencia a seguir un determinado patrón comportamental.

Éstas se transmiten de generación en generación a la par de las costumbres y las tradiciones, conjuntamente, con el objetivo de preservar el orden social se prescriben y transmiten también los modos de sanción a adoptar ante la violación de las mismas, los medios para sancionar la conducta desviada, que se detecta, entonces, a partir de la violación de estas normas, lo que permite que se estructuren relaciones de amistad basados en la solidaridad, comprensión, aceptación de los caracteres del otro y reacción de apoyo mutuo entre los miembros que desempeñan el juego.

Con relación a la práctica de la regla (forma en que los niños la aplican en el juego) surge la necesidad de la comprensión y el control mutuo, así como de ganar acatando reglas comunes. No obstante, aún las reglas no se dominan en detalle y por esto tiende a variar, tratando los niños de copiar en el juego al más informado.

En el caso de los adolescentes el juego constituye un medio de diversificación para establecer y fomentar las relaciones interpersonales y de amistad, lo que permite representarse una forma más eficiente de interacción y participación en el grupo al cual accede a partir de sus valores, sentimientos y gustos.

Con la actividad lúdica en la adolescencia se pueden lograr las condiciones para un mejor desarrollo de las capacidades educativas y prevenir las consecuencias que pudieran generar las diferencias entre las necesidades educativas de los educandos y las respuestas de los sistemas educativos; (adaptación inicial a la escuela, detección precoz de alumnos con necesidades educativas especiales, estimulación y procesos dirigidos a permitir a los alumnos afrontar con progresiva autonomía las exigencias de la actividad educativa).

Pues como dijese Vigostky la zona de desarrollo próximo permite el incremento de la asimilación de los contenidos impartidos en los sistemas educativos y la inserción al medio social en sus múltiples alternativas del desempeño generacional y las relaciones interpersonales. Por lo que el juego potencia las relaciones de amistad que pueden servir como pautas para fomentar grupos de trabajo en las aulas que cedan a la incorporación y adecuación del contenido de estudio de las diferentes asignaturas.

### **La influencia de las relaciones de amistad en niños y adolescentes para el desarrollo de su personalidad**

Se espera que el individuo alcance el status primario, que asuma una independencia que le permita expresarse personalmente y dirigirse hacia roles y metas de acuerdo con sus habilidades y posibilidades ambientales (Montenegro y Guajardo, 1994).

En el caso de los niños de edad escolar la amistad se define por la cooperación y ayuda recíprocas ya que los amigos se perciben como personas que se ayudan una a otras para lograr objetivos comunes. El avance de la capacidad de “descentración” (entiéndase: ponerse en el punto de vista de los otros) concede al niño la posibilidad de analizar, comprender y apreciar no sólo las conductas manifiestas de los otros, sino



también las intenciones, los sentimientos y los motivos que los mueven, y comprender que pueden ser distintos a los suyos.

Esta descentración cognitiva permite al niño entender las relaciones, basándolas en la reciprocidad: yo evalúo el comportamiento de mis amigos conmigo, pero ellos también evalúan cómo me comporto con ellos. La posibilidad cognitiva de realizar evaluaciones recíprocas confiere un nuevo carácter a las relaciones de amistad; se empieza a considerar que la confianza mutua y la ayuda recíproca son los pilares para el mantenimiento de la amistad (Ortiz, 2003).

A estas edades, los niños que más amigos tienen son aquellos que más ayudan, aprueban a los otros, prestan atención y cariño a sus compañeros y acceden con gusto a sus peticiones, mientras que los más rechazados son los que se niegan a colaborar, ignoran a los demás o los ridiculizan, acusan y amenazan.

En este momento evolutivo, las amistades se entienden como relaciones más duraderas y menos frágiles que en la etapa anterior, debido a que se desarrollan con mutuos actos de ayuda y manifestaciones de buena voluntad que tienen lugar a lo largo del tiempo y se continúan desarrollando aun más en la etapa adolescente.

El adolescente estructura las actitudes y pautas de comportamiento adecuadas para ocupar un lugar en el mundo de los adultos (Hurlock, 1980). Se produce la maduración social, puesto que el individuo logra incorporar las relaciones sociales y sus esquemas, comprendiendo de esta manera la importancia del orden, la autoridad y la ley (Remplein, 1971).

La relación con los otros es más sincera, y no se busca como un medio de referencia para conocerse a sí mismo, sino con un verdadero interés por su valor personal, incluyendo la ayuda y sacrificio si lo necesita. (Remplein, 1971).

El adolescente se motiva a la acción solidaria, posibilitado por los nuevos sentimientos de altruismo, empatía y comprensión, lo que le provoca una gran satisfacción, y logra el anhelo de ser importante; estos afanes solidarios comúnmente se desarrollan en conjunto con otros jóvenes de ideas comunes, que son los movimientos juveniles dando lugar a las relaciones de amistad y sus valores intrínsecos. (Remplein, 1971; Hurlock, 1980; Craig, 1997).

Las amistades cumplen en esta etapa variadas funciones, como el desarrollo de las habilidades sociales, como ayuda para enfrentar las crisis y los sentimientos comunes, ayuda a la definición de la autoestima y status, no por lo que dicen, sino por la posición del grupo al que pertenecen (Remplein, 1971; Hurlock, 1980; Craig, 1997).

En la adolescencia disminuye el número de amigos, en comparación con la pubertad, buscando características afines; se hacen más estables en el tiempo e íntimas; también aparecen las amistades con el sexo opuesto (Montenegro y Guajardo, 1994; Hurlock, 1980; Craig, 1997).

La capacidad racional desarrollada junto con la objetividad lograda, permite que las tensas relaciones con los padres y profesores se relajen, admitiendo sus influencias, dependiendo del valor objetivo de su opinión, dándose incluso la relación de amistad con uno de los padres (Rempleín, 1971).

En todas las décadas se ha dado que los adolescentes, sobre todo los preuniversitarios, son una fuerza de cambio valórico de la sociedad; también son capaces de formar nuevos valores a parte de los entregados por los padres (Craig, 1997).

Una de las conductas riesgosas más difundidas en la adolescencia es el consumo de alcohol y drogas, porque creen que es una marca distintiva de la adultez (Craig, 1999). La adolescencia se constituye actualmente en un factor de riesgo para el consumo de drogas, porque le permiten adquirir una identidad, establecer fuertes lazos de amistad, recursos para enfrentar situaciones estresantes.

Otros factores descubiertos en Chile son la actitud favorable de la actitud de la familia hacia las drogas, un alto grado de conflicto familiar, fracaso académico o bajo compromiso escolar, aprobación o uso de drogas entre amigos e insatisfacción personal.

En Chile existía en 1991 una prevalencia de consumo experimental del 11.8% y consumo frecuente del 10.4% entre jóvenes de 18 a 25 años. La primera experiencia de consumo ha sido ubicada entre los 15 y los 19 años (Montenegro y Guajardo, 1999).

En algún punto de su vida la mayoría de los adolescentes incurren en una conducta delictiva, aunque sólo la minoría participa en conductas de riesgo elevado con propósitos destructivos (Craig, 1997).

No se puede atribuir sólo a la pertenencia de un estrato social, sino que más bien a que no están dispuestos a adaptarse a la sociedad y desarrollar un adecuado control de los impulsos o a encontrar salidas a la ira y a la frustración (Craig, 1999).

También se postula que la delincuencia se produce por una baja autoestima, sentimiento de insuficiencia, rechazo emocional y frustración de las necesidades de autoexpresión; la indiferencia, el rechazo o apatía de los padres también puede ser considerado un indicador de delincuencia (Mussen, 1985).

La delincuencia es una de las adaptaciones extrema a lo que la sociedad desaprueba, satisface necesidades de autoestima, brinda la aceptación del grupo de camaradas, y de da una sensación de autonomía (Craig, 1999).

Las conductas de riesgo de los adolescentes (alcoholismo, drogadicción y delincuencia, estarían relacionadas con un sentimiento de omnipotencia, necesidad de probar su capacidad asegurando su autoestima (Montenegro y Guajardo, 1994).

Estas conductas de riesgo son disminuidas a partir de la implementación de una adecuada relación de amistad porque el significado de la amistad y el tener amigos es

algo que se instaura en la infancia y estas primeras adquisiciones influyen en su desarrollo posterior.

Al principio el niño se relaciona básicamente con su familia más íntima (padres, hermanos), pero poco a poco, sobre todo gracias a la escuela, el niño inicia su socialización entablando lazos afectivos fuera del hogar. Descubre a otros niños de su edad, con otras características, algunas iguales y otras diferentes a él.

## ACTIVIDADES

### ACTIVIDAD No. 4

Instrucciones:

El coordinador dividirá el grupo en 7 equipos de trabajo. Cada equipo realizará la lectura de un apartado del documento “Didáctica lúdica. Jugando también se aprende”, conforme al siguiente listado:

- a) Caracterización de los juegos didácticos
- b) Objetivos de la utilización de los juegos didácticos en las instituciones educativas
- c) Fases de los Juegos didácticos. Principios básicos que rigen la estructuración y aplicación de los juegos didácticos
- d) Exigencias metodológicas para la elaboración y aplicación de los juegos didácticos
- e) Ventajas fundamentales de los Juegos Didácticos y clasificación
- f) Influencia del juego en el desarrollo psicológico de los niños y adolescentes
- g) La influencia de las relaciones de amistad en niños y adolescentes para el desarrollo de su persona

### ACTIVIDAD No. 5

Instrucciones:

- Cada equipo tomará nota y nombrarán un representante para que participe en el análisis; en el centro del salón se forma un equipo con los representantes.
- Durante 15 minutos el equipo de representantes pone en común los puntos que sus equipos representados consideraron lo más importante.
- Después de 15 minutos los representantes regresan a sus equipos originales para que éstos les den su punto de vista de lo discutido, durante 5 minutos.
- Posteriormente, los representantes vuelven otra vez al centro, durante 15 minutos para continuar con el análisis.
- Finalmente, los representantes vuelven a sus equipos para elaborar conclusiones; detectar los aprendizajes logrados y en los que les falta profundizar.
- El coordinador realiza una plenaria con las aportaciones del grupo, anota en el pizarrón una síntesis de lo visto y de lo que falta por investigar.

## **UNIDAD III**

# **EL JUEGO DE PAPELES COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA**

## JUEGO DE PAPELES\*

Esta estrategia consiste en el establecimiento de una situación que represente un conflicto de valores y se propone para su dramatización. Los alumnos deberán improvisar destacando la postura del personaje que se le ha asignado. Los diversos personajes, buscarán llegar a una solución del conflicto mediante el diálogo.

### Para su desarrollo se requiere cuatro momentos:

- **Presentación de la situación:** El maestro deberá plantear de manera clara y sencilla el propósito y la descripción general de la situación
- **Preparación del grupo:** El docente propondrá la estrategia y convocará la participación voluntaria de los alumnos en la dramatización y preverá algunas condiciones para su puesta en práctica, como por ejemplo la distribución del mobiliario en el salón de clase, algunos recursos a su alcance para la ambientación de la situación, entre otros. Explicar cuál es el conflicto, los personajes y sus posturas. Se recomienda cuidar que los alumnos representen un papel contrario a su postura personal con la intención de que reflexionen en torno a los intereses y las necesidades de otros. Los alumnos que no participen en la dramatización deben ser preparados para observar las actitudes y sentimientos expresados, los intereses de los distintos personajes, así como las formas en que se llegó a una resolución del conflicto.
- **Dramatización:** Durante el desarrollo de esta etapa debe darse un margen amplio de tiempo para la improvisación. Tanto los observadores como el docente deberán permanecer en silencio y evitar intervenir.
- **Evaluación o reflexión:** Una vez concluida la representación se deberá propiciar la exposición de puntos de vista en torno a la situación presentada, tanto por parte de los participantes como de los observadores y propiciar la discusión. Al final de la actividad es recomendable que lleguen a un acuerdo y exponerlo como resultado.

---

\* En Secretaría de Educación Pública (2009) Programa de estudios 2006 de la asignatura de Tecnología. Secundarias Técnicas. México. pp. 94-95

## ACTIVIDADES

### ACTIVIDAD No. 6

Instrucciones: Una vez realizada la lectura emita sus opiniones y experiencias particulares acordes a esta temática.

---

---

---

---

---

---

### ACTIVIDAD No. 7

Instrucciones: De manera individual contestar la siguiente guía de análisis.

Desde su punto de vista, ¿considera que es factible incorporar la estrategia didáctica Juego de Papeles en los grupos de aprendizaje que usted atiende?

---

---

---

---

---

¿Cuáles son las ventajas y desventajas de la utilización de esta estrategia didáctica?

Ventajas	Desventajas

¿Qué actitudes observa que muestran los alumnos cuando aprenden jugando?

---

---

---

---

---

---

---

¿Qué implicaciones tiene esta estrategia didáctica en el proceso enseñanza-aprendizaje?

---

---

---

---

---

---

---

En plenaria, el coordinador seleccionará 5 alumnos con el fin de que expongan sus puntos de vista, el grupo llegará a conclusiones.



## CONCEPTUALIZACIÓN DEL DESEMPEÑO DE PAPELES\*

### Ni teatro ni psicodrama sino desempeño de papeles

El profesor de ciencias sociales está frente a un grupo de tercer año de una escuela secundaria nocturna para trabajadores. Les explica uno de los temas de la séptima unidad (la trascendencia de los cambios sociales originados por la Constitución Política de 1917), que se refiere al juicio de amparo.

Prácticamente, el profesor ya cubrió todos los contenidos de ese tema (concepto, finalidades, casos en que procede el amparo, autoridades susceptibles de demandarse, autoridades competentes que conceden el juicio de amparo, etc.) y ahora está analizando con los alumnos algunos ejemplos típicos de situaciones que ameritan ese recurso legal. Los alumnos se muestran muy interesados porque están viendo cuál es la aplicación práctica de los conceptos que estudiaron previamente.

El profesor señala que, con objeto de darle más realismo a la situación, todos deberán recordar y anotar aquellas situaciones que hayan experimentado ellos mismos o que le ocurrieron a algún familiar o amigo que puedan dar lugar a un juicio de amparo. En seguida da las instrucciones para formar equipos de seis personas que comenten sus respuestas y escojan el caso que juzguen más adecuado. Mientras los equipos realizan esa actividad, el profesor verifica que se sigan sus indicaciones y anima a cada grupo a hacer un buen trabajo.

Posteriormente, indica que para concluir la clase realizarán un simulacro, que consistirá en que un voluntario, en el papel de quejoso, le explique al profesor, quién desempeñará el papel de abogado, la situación por lo que atraviesa. Les dice que el voluntario deberá ubicarse en la realidad de la situación y adoptar las actitudes y las reacciones que crea pertinentes, pues va a entrevistarse con un abogado al que le expondrán los hechos y su argumentación. Una vez que cuenta con el voluntario, el profesor se cerciorará de que éste ha comprendido lo que tiene que hacer y le pedirá al resto del grupo que se mantenga en silencio, observe y tome notas si así lo cree conveniente.

Le dice al voluntario: "Haz de cuenta que estoy en mi oficina, que tocas la puerta y entras después de que yo te diga: "pase". Nos saludamos y te pregunto ¿En qué puedo servirle? A

---

\* En Mendoza, A. (1998). *La técnica del desempeño de papeles en el aula: como estrategia didáctica*. México Trillas.

partir de este momento y la entrevista se desarrollará según se plantean las cosas. Recuerda que lo que deseas de mí es saber si procede el juicio de aparo y cuál es la validez de los hechos. ¿De acuerdo? Muy bien. ¡Empecemos!

La entrevista se realiza sin contratiempos: el alumno se muestra muy seguro de sí y muy convencido, en tanto que el profesor asume el papel de un abogado comprensivo que entiende, como es debido, los planteamientos de su cliente. Después se realiza el análisis de la entrevista recurriendo a los comentarios de los observadores, del alumno y del propio profesor, quien al final hace un resumen de la situación.

Todo ha salido a pedir de boca. El profesor está satisfecho y recuerda cuán árido le resultaba enseñar este tema cuando no utilizaba la técnica del desempeño de papeles: ¡qué difícil era que estos jóvenes y estos adultos se interesan por las cuestiones legales! También le viene a la mente la serie de ideas equivocadas que tenía acerca de esa técnica antes de que lograra comprenderla a fondo y, lo que es más importante, antes de que decidiera aplicarla. Entonces pensaba que se trataba de hacer teatro y que era lo mismo que un psicodrama o un sociodrama.

## **El desempeño de papeles y el teatro**

En el teatro los actores conocen por anticipado sus respectivos parlamentos como la forma en que van a relacionarse entre sí. Son ellos los que memorizan y le dan vida (mediante la voz, los movimientos corporales, los gestos, etc.) a los diferentes papeles que figuran en la obra. De los actores dependen, en buena medida, la calidad interpretativa de la pieza teatral, aun cuando su espontaneidad y su creatividad se vean limitadas por los diálogos de la obra, los cuales deberían respetarse.

Aunque es posible obtener algunas lecciones importantes de las obras teatrales que presenciamos, es claro que su finalidad no es primordialmente didáctica. Por otro lado, todo profesor está al tanto del cúmulo de experiencias y de aprendizajes que se puede lograr cuando se monta una pieza teatral con alumnos, si bien es consciente, de las dificultades y de los recursos que implica, así como del hecho de que, por lo regular, sólo puede participar en ella un número reducido de alumnos.

En consecuencia, las representaciones teatrales y la técnica del desempeño de papeles son dos cosas muy diferentes, pese a que el origen de la segunda tiene sus raíces en el teatro. El creador del desempeño de papeles, el médico y psicoterapeuta rumano Jacobo Levy Moreno,

así lo reconoce: “Es históricamente interesante que para mi teoría de los papeles haya yo partido del teatro...”

Ahora bien, Moreno desarrolló el psicodrama y, como una técnica específica de éste propuso el desempeño de los papeles, de modo que las referencias al surgimiento del primero incluyen a la segunda:

Siendo yo un joven médico fundé el teatro de improvisación (Stegreiftheater) en 1921, en la calle de Maysedergasse, cerca de la Ópera de Viena. Allí vi de nuevo claramente las posibilidades terapéuticas que existen en la liberación de situaciones conflictivas anímicas al representarlas, al vivirlas activa y estructuradamente. Entre los antecedentes del psicodrama hay que mencionar especialmente los diálogos socráticos y la Comedia del Arte.

Por lo demás, en las obras de este autor existen repetidas menciones de los elementos del teatro, de modo que el vínculo entre éste y el psicodrama es innegable.

A continuación se presenta un cuadro comparativo entre el teatro, psicodrama, sociodrama y desempeño de papeles.

	Teatro	Psicodrama	Sociodrama	Desempeño de papeles
Fecha de origen	Antigüedad clásica	1921	1920	1940
Fines	Culturales, recreativos, educativos	Terapéuticos	Terapéuticos	Educativos
Destinatario	Público, la sociedad	Enfermos tratados individualmente	Enfermos tratados en grupo	Alumnos
Papeles	Preestablecidos: Diálogos escritos por el autor y repetidos textualmente por los actores	Definidos según la problemática del sujeto; éste les da vida obedeciendo a su especialidad; los diálogos son imprevisibles	Igual que en el psicodrama, pero ahora en función del grupo	Establecidos según las exigencias didácticas; los alumnos los encarnan de acuerdo con su creatividad; los diálogos también son imprevisibles
Medios	Director, actores, escenografía, etc. Profesionales y especialistas según lo requiera la puesta en escena	Protagonista, escenario, director terapéutico, equipo de fuerzas terapéuticas y público	Igual que los del psicodrama, sólo que ahora el grupo es el protagonista	Alumnos, profesores y aula
Requisitos	Sólida formación en las diferentes áreas del teatro	Especialización terapéutica	Especialización terapéutica	Dominio de la técnica y formación didáctica

## El desempeño de papeles

Es difícil seleccionar el nombre más apropiado para designar a esta técnica, toda vez que su origen se remite invariablemente a los términos ingleses role-play y role-playing.

Una de las traducciones más difundida de dichos términos es dramatización.

Sin embargo, de acuerdo con el Diccionario de la Lengua española, por la dramatización se entiende la “acción y efecto de dramatizar” y, finalmente, después de otras dos definiciones, todo se remite al drama: “Composición literaria en que se representa una acción de la vida sólo con el diálogo de los personajes que en ella intervienen y sin que el autor hable o aparezca”. Por lo visto, no hay razones suficientes para designar a esta técnica didáctica con el nombre de “dramatización”, pues éste se enmarca de lleno en el teatro y, como ya quedó establecido, la escenificación teatral y la técnica que aquí nos ocupa son cuestiones totalmente diferentes.

### **Concepto de desempeño de papeles**

Consiste en que dos o más personas, o todos los miembros del grupo, se relacionan entre sí interactúan asumiendo cada cual un papel o posición determinados en una situación específica, con el propósito explícito de realizar un aprendizaje.

Morry Van Ments señala: “La idea de desempeño de papeles, en su forma más simple, consiste en pedirle a la gente que imagine que es ella misma u otra persona en una situación particular. Después se le pide que se porte exactamente como siente y lo haría esa persona”.

A partir de estas definiciones se puede enumerar las siguientes características esenciales de esta estrategia:

- Se basa en la interacción
- Requiere que los alumnos adopten un papel o una posición asumiendo,
- Hasta donde sea posible, sus conductas, actitudes, sentimientos, etc.
- Su marco es una situación claramente definida
- Persigue el fin de producir un aprendizaje.

## ACTIVIDADES

### ACTIVIDAD No. 8

Instrucciones: Una vez leído el texto anterior, con el propósito de caracterizar el desempeño de papeles y diferenciar del teatro, psicodrama y sociodrama. Durante la lectura, los participantes pueden incorporar preguntas, comentarios y puntos de vista.

---

---

---

---

## Aplicación del juego de papeles en un caso concreto

### ACTIVIDAD No. 9

El coordinador numerará al grupo para conformar equipos de 7 integrantes cada uno, con la intención de aplicar la técnica "Reconstrucción de un mundo nuevo".

Para ello el coordinador pedirá al grupo que se ponga en una situación imaginaria: "En el mundo en que vivimos viene de repente un terremoto que destruye todo; sólo quedan unos cuantos supervivientes y una nave en la que pueden salir únicamente 4 personas que deben llegar a un planeta habitable, donde no hay nada, pero donde tendrán la posibilidad de crear un mundo nuevo, el mundo que ellos quieran".

Los únicos datos que tenemos de los supervivientes es que son siete:

- un juez
- una maestra
- un agricultor
- una señora embarazada
- una vedette
- un sacerdote
- un esposo

Cada participante elegirá uno de los supervivientes para representarlo. La tarea consiste en que cada equipo decida quiénes son las cuatro personas que se van a salvar para hacer ese mundo nuevo.

Una vez que los equipos han terminado, el profesor les pide que anoten a quiénes salvaron y cada equipo expone sus argumentos.

El docente cierra la sesión de trabajo con las siguientes preguntas:

1. ¿En qué medida influye el juego en el proceso de aprendizaje?

---

---

---

---

---

2. ¿Cuál fue la actitud del grupo ante este ejercicio?

---

---

---

---

---

3. ¿Qué aprendieron de esta estrategia didáctica?

---

---

---

---

Se realiza una plenaria con las opiniones de los participantes del grupo.

## MÉTODOS EFECTIVOS DE ACCIÓN DE GRUPO\*

Los consultores y los técnicos de la materia utilizan muchos métodos para mejorar el funcionamiento de los grupos de resolución de problemas y de otros tipos de acción en la comunidad. Como por ejemplo: el Desempeño de roles (Role playing)

### Desempeño de roles (Role playing)

Una comisión de planificación de la Asociación de Padres y Maestros local, se reunió una tarde con el fin de considerar métodos para mejorar sus reuniones. Los miembros opinaban que se requería algún cambio, en vista de que estaban las asistencias, el interés y la "moral" decaían, y eran cada vez menos los voluntarios para las actividades. Durante el transcurso de la reunión se presentaron varias sugerencias, las cuales fueron recibidas por los miembros con diversos grados de apatía. Finalmente, uno de ellos sugirió que la Asociación tratase de realizar una serie de reuniones informales en las que el maestro de cada grado se reuniera en un grupo reducido con los padres de sus alumnos. Los padres podrían conversar entonces con el maestro o entre sí, sobre cuestiones tales como: sus hijos, problemas del vecindario, métodos de enseñanza. Un pocillo de café podría favorecer el clima informal de estas reuniones. Al tratar de establecer si este método resultaría efectivo, y la forma como se podría encarar, la comisión decidió probar entre sus miembros de la comisión hiciese el papel de maestro de tercer grado, y que los otros siete miembros del grupo representaran a los padres de los alumnos de ese grado. Cada persona trató de colocarse en el lugar de padre de alumno de tercer grado, y de formularse los tipos de preguntas que los padres querrían formular al maestro. Actuaron en esta situación durante diez minutos. Surgieron muchos problemas de comunidad, escolares y del hogar: el supuesto fracaso de la educación progresiva, el problema de la hora de mandar a los chicos a la cama, y el problema de los métodos de calificación de los alumnos.

Alguien sugirió que los padres organizaran un grupo informal del vecindario, para discutir los problemas que tuvieran en común; problemas éstos a los que comprendían ahora mejor que antes de la sesión de diez que acababan de realizar. Luego discutieron las enseñanzas obtenidas, lo que sentían como padres o como maestros, y cómo podrían presentar esta sugerencia al grupo mayor o asamblea de la Asociación de Padres y Maestros. Fue interesante

---

\* En Gibb, J. (1996). *Manual de dinámica de grupos*. Buenos Aires: Lumen /Homé. pp. 123-128



advertir el cambio de actitud: mientras que antes de la breve sesión de roles habían estado hablando de la teoría y los principios, ahora, después de la sesión, podían hablar de una situación concreta que todos habían experimentado en conjunto. Hallaron puntos acerca de los cuales todos estaban de acuerdo, y otros que no podían ser aceptados. Al tratar ciertos problemas podían estar seguros de que todos hablaban sobre lo mismo, porque podrían decir simplemente: ¿Recuerdan ustedes cuando Betty dijo tal o cual cosa?... Podría haber dicho que...”

En este ejemplo el Desempeño de roles se utiliza como método de grupo y como instrumento para la resolución de problemas. El Desempeño de roles es la representación de situaciones típicas de la vida diaria, con el propósito de dar y obtener información, adquirir una mayor comprensión y despertar un mayor interés y conexión en el grupo.

### **Aplicación del “Desempeño de roles”**

El *Desempeño de roles* ha sido usado para muchos propósitos y en una gran diversidad de formas. Los centros de orientación vocacional y los asesores matrimoniales y familiares lo han usado para prevenir problemas futuros y aclarar relaciones interpersonales. La Oficina de Servicios Estratégicos puso en práctica durante la guerra una forma del Desempeño de roles para el adiestramiento de hombres en trabajos especializados de Inteligencia. El comercio y la industria lo han utilizado para mejorar las relaciones entre empleadores y empleados. Grupos de familias se han valido de él para preparar a los hijos ante el nacimiento de nuevos hermanos. También se lo ha aplicado en centros infantiles y en escuelas; así como en distintos cursos para el adiestramiento de estudiantes graduados: semántica, lenguaje, psicología, terapia, psiquiatría y educación.

En los grupos de discusión para la resolución de problemas pueden utilizarse dos tipos generales de *Desempeño de roles*. En esta situación, el problema surge simplemente de la discusión de alguna situación del grupo y no es de ningún modo preparado de antemano. El otro tipo está dado por la representación preparada previamente: quienes intervienen en ella se reúnen y discuten los distintos personajes que representarán ni un diálogo definido, sino que meramente planean las personalidades que quieren hacer llegar al auditorio. Este procedimiento es muy útil para presentar un problema en forma abreviada, a manera de instrumento demostrativo. En ambas situaciones el significado del *Desempeño de roles* –tanto para quienes intervienen en la demostración, como para los observadores– reside en el hecho de ser una situación espontánea y no estudiada, y por ende, más próxima a las actitudes y a los sentimientos básicos de los participantes. Los “actores” aprenden a ensimismarse en la situación para vivirla, y para representar sus roles al como si se tratara de una situación de la vida real que estuvieran viviendo.

### **Adiestramiento de un grupo nuevo en el “Desempeño de roles”**

Debido a que el *Desempeño de roles* es un procedimiento nuevo, requiere alguna preparación del grupo antes de que pueda ser usado de manera provechosa, y sin resistencias. El grado de preparación y de introducción depende del grado de experiencia del grupo. En el caso miembros estén preparados de antemano para representar, en primer término, alguna situación intrascendente o más bien cómica. En las oportunidades siguientes, la introducción puede consistir simplemente en la discusión de la situación que se ha de representar.

No es necesario –y hasta puede resultar contraproducente- hacer una introducción una vez que el grupo ha aprendido las técnicas del *Desempeño de roles* y se ha convencido de su utilidad. La eficacia de este método reside en los aspectos espontáneos del mismo; por lo cual los mejores resultados se obtendrán cuando la preparación es mínima.

El *Desempeño de roles* no debe ser usado en los grupos de discusión, a menos que facilite la resolución de problemas. Los grupos deben aprender a determinar por sí mismos cuándo deben suspender la representación de roles, cuándo se ha logrado aclarar la cuestión, y cuándo esta técnica deja de ser útil.

En la mayoría de las situaciones resulta aconsejable realizar la representación de roles como parte integrante del proceso de resolución de problemas. Para algunos propósitos puede ser conveniente despejar un extremo del local y disponer sillas para que se sienten los “actores”. Pero en general conviene usar pocos artificios y comenzar lo antes posible: lo más importante es la espontaneidad.

Es conveniente que la persona que inicia la práctica del *Desempeño de roles* en un grupo conozca lo suficientemente bien a los miembros del mismo, para que desde un comienzo puedan evitarse dificultades. El rol del personaje “impopular”, v.gr., debe ser representado por un miembro que sea apreciado por todos, o bien por el instructor. Luego, a medida que el grupo se va acostumbrando más y más a la representación de roles, los miembros pueden intercambiar los personajes, presentarse voluntariamente, etc.

Si uno de los miembros del grupo se cohibe, el adiestrador puede aumentarle la confianza en sí mismo pidiéndole que sugiera una situación. Luego, el miembro retraído puede “criticar” a quienes representan los roles, desde el punto de vista de su descripción original del problema. Su intervención en la tarea de observación y explicación lo atraerá hacia el grupo, y podrá entonces desempeñar un rol en la nueva representación de la situación. Habrá que hacer frente poco a poco a resistencias de diversa índole. En cualquier caso, conviene que la experiencia inicial se lo más objetiva posible.

El grupo debe tener conciencia de la importancia de la observación y la evaluación del *Desempeño de roles*. En la representación inicial pueden emplearse diversas técnicas de

observación, que hagan intervenir en la situación a todos los miembros del grupo. Se puede sugerir que un sector de los observadores observe a uno de los que representan los roles, y que analice sus comentarios; o bien que varios miembros adopten el punto de vista opuesto a aquél que sustentan (con el que se identifican o por el que se inclinan) desde el comienzo. Los observadores pueden tomar nota de sus propias reacciones durante el Desempeño de roles, en una tentativa por analizar las razones de la conducta y los sentimientos aparentes de quienes representan los roles, esforzándose por comprender a la vez sus propias motivaciones y emociones, a medida que se producen. Cuando se vuelve a representar la situación con una nueva distribución de los personajes – si se considera útil hacerlo- se pueden obtener nuevas perspectivas y habrá una mayor objetividad.

Hemos tratado la aplicación y uso del desempeño de roles como método de resolución de problemas, pero ha sido utilizado también de muchas otras maneras, en especial en terapia. Las opiniones sobre su uso como instrumento de terapia pueden constituir una lectura su comprensión de todo el proceso.

## JUEGO DE PAPELES (ROLE-PLAYING)\*

El juego de papeles o role-playing consiste en representar una situación típica (un caso concreto) con el objeto de que se torne real, visible, de modo que se comprenda mejor la actuación de quien o quienes deben intervenir en ella en la vida real. El juego de papeles o roles trata los problemas mediante la acción; los actores transmiten al grupo la sensación de estar viviendo el hecho como si fuera en la realidad.

La esencia del juego de papeles es el compromiso de los participantes y observadores con una situación problemática real, y el deseo de resolución y comprensión que tal compromiso engendra. De una manera sintética, definimos el "rol" como una secuencia estructurada de sentimientos, palabras y acciones; un medio característico de relacionarnos con los demás. Estos sentimientos acerca de las personas y situaciones y acerca de nosotros mismos influyen en nuestra conducta y determinan nuestra reacción ante las diversas situaciones.

El juego de roles intenta ayudar a los individuos a encontrar un significado en el mundo social, resolviendo los problemas personales con ayuda del grupo. Permite a los sujetos analizar conjuntamente la situación social, en especial los problemas interpersonales, desarrollando modos concretos y democráticos de hacer frente a tales situaciones.

Sirve para que los alumnos exploren sus sentimientos, comprendan sus actitudes, valores y percepciones, desarrollen sus capacidades de resolución de problemas y sus actitudes, y examinen los temas desde muchas perspectivas.

*Creación del clima en el aula:* Comprende la fase que se denomina "caldeamiento del grupo". Se intenta animar al grupo planteando el problema de tal forma que interese a los alumnos. Es el proceso de sensibilización del grupo y de la creación de un clima de aceptación, que lleve al convencimiento de que pueden expresar sus sentimientos, opiniones y comportamiento con entera libertad. Se trata de definir el problema, es decir, determinarlo y concretarlo, explicitarlo, interpretar los hechos y explorar los temas, y finalmente, explicar el juego de roles.

*Proceso de aplicación técnica:* La representación es libre y espontánea, sin uso de libreto ni ensayos. El juego de roles consta de los siguientes pasos (Shafteel):

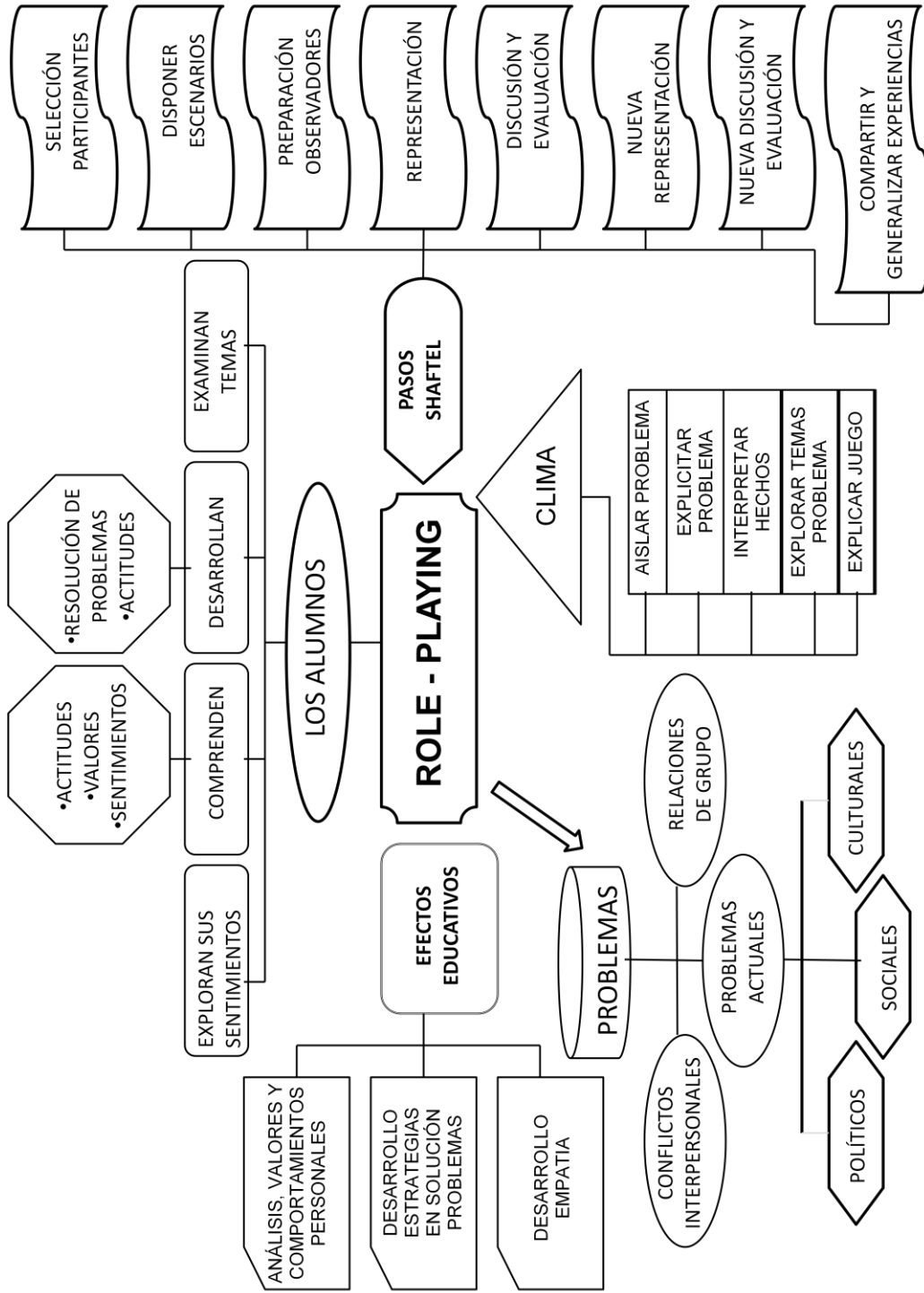
*Selección de participantes:* Hemos indicado anteriormente la fase de aislamiento del grupo. Esta fase consiste fundamentalmente en dos tareas principales: analizar los roles y seleccionar a

---

\* En Ontoria, A., Gómez, J., Luque, A. (2006). *Aprendizaje centrado en el alumno*. Madrid: Narcea. pp. 164-168

los actores. Una vez analizadas las características de cada papel, el alumno es quien elige el rol; no se impone por el profesor, aunque éste tiene que controlar la situación. Lo importante es que el alumno quiera jugar el rol y, consecuentemente, se identifique con el papel. Los papeles impopulares y desvalorizados deben darse a personas seguras de sí, apreciadas, que no puedan verse eventualmente afectadas por el rol. Tampoco deben asignarse papeles semejantes a los que el individuo desempeña en la realidad: no debe elegirse a un tímido para hacer el papel del tímido.

- Disponer del escenario: Este paso comprende la disposición del escenario, es decir, establecer la línea de acción, disponer los roles y analizar la situación.
- Preparación de los observadores: Es conveniente que los observadores asuman el papel y se impliquen en la acción. El profesor debe asignar tareas a los observadores, es decir, señalar las funciones o aspectos que tienen que observar.
- Representación: Es la vivencia de la situación de una manera espontánea y asumiéndola como real. La representación debe ser corta, pero suficiente para que se manifieste claramente la situación y los papeles representados. Conviene dar a los intérpretes, unos minutos para colocarse mentalmente en la situación, ponerse en "su papel", lograr clima y, si lo desean, explicar someramente cómo proyectan actuar. El grupo puede colaborar positivamente en la creación de una atmósfera emocional y favorable, alentando a los "actores", participando en sus ideas y evitando toda actitud enervante e intimidatoria.



## ROLE-PLAYING\*

La técnica del role-playing ha sido usada en diversos ámbitos relacionados con la educación. Su origen reside en las dinámicas de grupo, especialmente en las técnicas de inoculación del estrés. También se ha utilizado para favorecer un ambiente de motivación e interés alrededor de un determinado tema, para estimular la participación en el grupo, para analizar y solucionar conflictos individuales o interpersonales, e incluso desde la perspectiva clínica.

Dentro del ámbito educativo, y especialmente en el de la educación moral, el role-playing cumple un papel fundamental por su vinculación directa con las capacidades de empatía y perspectiva social.

Desde un punto de vista evolutivo, la aplicación de esta técnica está justificada por la superación progresiva del egocentrismo que facilita el entrar en contacto con opiniones, sentimientos e intereses divergentes y distintos de los propios. De este modo se inicia el proceso de construcción del conocimiento social.

Asimismo, con el role-playing se ofrece la posibilidad al alumno/a de formarse en valores tan necesarios hoy en día, como son la tolerancia, el respeto y la solidaridad.

Esta técnica consiste en la dramatización de una situación en la que se plantea un conflicto de valores interesante y relevante desde un punto de vista moral. En la representación de la situación debe existir la improvisación por parte de los distintos personajes y un énfasis en la expresión de las distintas posturas, haciendo uso del diálogo. Desde la diversidad de posturas, los implicados deberán intentar llegar a algún tipo de solución.

Según Kohlberg (1978), la toma de perspectiva o capacidad para asumir roles distintos del propio es una condición necesaria del juicio y del comportamiento moral. El role-playing incide directamente sobre esta capacidad; por ello, su puesta en práctica de modo asiduo permitirá al alumnado trabajar sobre distintas capacidades:

- Comprender que las demás personas tienen puntos de vista distintos del propio.
- Considerar y anticipar dichos puntos de vista en una situación concreta donde existe un conflicto.
- Relacionar y coordinar las distintas perspectivas, sin olvidar la postura personal.

---

\* En Buxarrais, M., Martínez, M., Puig, J. Trilla, J. (1997) *La educación moral en primaria y en secundaria*. México: Luis Vives pp. 136-140

No debemos olvidar que esta técnica incide en las áreas: perceptiva, cognitiva y perceptual. Se someten a consideración tres elementos necesarios para el juicio: la percepción directa del conflicto o situación, ¿cómo veo yo la situación?, ¿cómo creo que los otros la ven? y ¿cómo la interpretan realmente? También se trabaja el pensamiento: ¿por qué? y ¿sobre cuáles argumentos? Por último, es imprescindible reflexionar y vivir los factores vivenciales, emocionales o afectivos: ¿qué es lo que siento o sentiría?, ¿y los demás? Por tanto, en el role-playing se trabajan aspectos interpersonales, racionales y afectivos que están presentes en la toma de decisiones y que serán, en otro momento posterior, objeto de análisis y reflexión.

Además, existen otras habilidades que se benefician de la puesta en práctica del role-playing, como, por ejemplo: la habilidad para resolver conflictos, la capacidad para asumir las consecuencias derivadas de una toma de decisión, el compromiso para llevarlas a cabo, etc. Todas estas capacidades o habilidades tendrán su continuación, como ya veremos, en las actividades específicas de autorregulación y autocontrol.

El proceso clásico de la aplicación role-playing se desarrolla mediante cuatro fases o etapas. De todas las formas, creemos necesario indicar que esta técnica tiene un amplio rango de tipologías y variedades, como, por ejemplo, el role-model, del que hablaremos en otro apartado, y que no necesitan seguir los mismos pasos que vamos a detallar.

### **Primera fase: entrenamiento y motivación**

Junto con la introducción y la presentación de la actividad se procura mostrar el interés del conflicto presentado, estimulando al alumno/a, motivándolo/a para que se implique y participe en la dramatización. Además se requiere para ello que el clima del aula sea un clima de confianza en el que los alumnos puedan expresarse libremente. En definitiva: se tratará de identificar una situación conflictiva trabajándola en un ambiente favorable.

### **Segunda fase: preparación de la dramatización**

A partir de ahora se contextualiza la situación que va a ser representada. Por lo que deberemos explicitar claramente cuál es el problema o conflicto, qué personajes intervienen, indicando su carácter y forma de percibir la situación, y qué escena va a representarse. Esta información puede darse a todos los alumnos por escrito o sólo a los que van a participar en la representación. Para asegurarse de que los alumnos han comprendido todos los aspectos, se puede pedir que algunos de ellos los expliquen de nuevo. De todas las formas, es aconsejable que se dé un amplio margen a la improvisación.



El siguiente paso consiste en pedir personas voluntarias para representar la situación. Se puede estimular su participación, pero es preferible no obligar a nadie a que intervenga. También deberemos ser sensibles para evitar que las personas voluntarias representen el papel que normalmente cumplen en su vida cotidiana, porque es mejor que desempeñen un rol precisamente contrario al suyo.

La duración de la representación no puede ser excesivamente larga; el profesor/a se permitirá cortar el role-playing cuando considere que ya ha surgido un número suficiente de elementos para poder iniciar el comentario.

Seguidamente, el grupo de personas que realizará la aplicación de la actividad dispone de un tiempo necesario y breve, entre cinco y diez minutos como máximo, para interiorizar su personaje, asumir su punto de vista y preparar mínimamente su actuación.

Para llevar a cabo esta preparación es aconsejable que salga fuera del aula. Mientras tanto, el profesor explica al resto del grupo cómo deberán observar la representación para poder sacar de ella el mayor número posible de elementos válidos y provechosos para comentar después de la actividad.

El papel del grupo de observadores es, por tanto, igualmente importante, porque de su realización dependerán el análisis y la reflexión posteriores al role-playing. Esto posibilita la toma de perspectiva y el conflicto cognitivo inter e intraindividual, o sea, el desarrollo moral. Por este motivo hay que especificar que no se trata de juzgar ni de valorar la cualidad de la representación de los personajes, sino de observar y enjuiciar aspectos como el realismo de la representación, los sentimientos que se han exteriorizado, los argumentos o razones aducidas, los intereses que se perseguían, las actitudes de diálogo, la búsqueda de acuerdo y colaboración, ideas sobre otras posibles soluciones al problema representado, etc.

### **Tercera fase: dramatización**

Durante la representación, las personas voluntarias intentarán asumir y poner en práctica el rol que les ha sido asignado. Deberán procurar ajustar su actuación a los criterios y puntos de vista de su personaje. Por ello, deberán esforzarse en sentir, razonar y comportarse como lo haría aquél. Asimismo, deberán adecuar la representación a la dinámica que se va generando.

La dramatización en el role-playing se fundamenta tanto en el proceso de diálogo como en la vivencia afectiva; por tanto, no es necesario que se dé en un escenario muy cuidado; a veces, unos pequeños indicios (un cartel, disposición de las sillas, algún objeto significativo) son suficientes para que el personaje entre en acción.

Mientras se lleva a cabo la representación, el profesor/a y los demás alumnos están en silencio, observando lo que está sucediendo y qué es significativo, según las pautas que tienen.

### **Cuarta fase: comentario**

A partir de ahora se tratará de analizar la representación. Como un ejercicio de relax para las personas que han participado en el role-playing, ellos mismos pueden iniciar el comentario: cómo se han sentido en la representación, qué valoración realizan, etc. A continuación, el resto del grupo expondrá su percepción, lo que consideran más interesante o relevante, lo que les ha sorprendido por un motivo u otro, la solución que se ha dado, las alternativas, etc.

Una vez oídas las dos impresiones, se inicia un proceso de diálogo que debe tener como objetivo fundamental profundizar en la clarificación del conflicto, los sentimientos que suscita, en los argumentos de las perspectivas implicadas, en las consecuencias de las probables acciones y en la creación de una alternativa que supere las posturas opuestas.

A veces se considera oportuno volver a repetir el role-playing, por los mismos o distintos participantes, para probar la solución, ver las consecuencias o experimentar la respuesta que el grupo ha considerado más adecuada.

### **Papel del profesor**

Tiene un papel fundamental en cuanto que modera, ordena y orienta las aportaciones de los alumnos.

### **Actividad para realizar por el alumno**

La actividad de los alumnos se concentra básicamente en promover la empatía y perspectiva social, consideradas siempre en una triple dimensión: cognitiva, afectiva y conductual.

## EJERCICIOS DE ROLE-PLAYING\*

La dramatización es un método cuyo uso en educación moral resulta especialmente indicado por cuanto facilita el desarrollo de la capacidad para ponerse en el lugar de otras personas, para comprenderlas y, en definitiva, para salir de sí mismo y conseguir una correcta percepción de los conflictos de valor. Lograr esa percepción correcta o ampliada de la realidad depende de la disposición para adoptar otros puntos de vista personales y sociales. A ello contribuyen los ejercicios de role-playing que aquí vamos a presentar.

La importancia del desarrollo de las capacidades de role-taking en el ámbito de la moralidad fue reconocida ya en los trabajos pioneros de Baldwin, Mead y Piaget, pero ha sido ampliamente tematizada en las elaboraciones de Kohlberg. Según este autor la estructura de la sociedad y de la moralidad depende de la relación entre el propio yo y el yo de los demás individuos. Por lo tanto, en la capacidad de asumir la posición del yo de los demás reside una de las condiciones prioritarias para la correcta resolución de los conflictos sociales y morales. La posibilidad de reconocer el punto de vista en que se sitúan los demás es imprescindible para lograr un comportamiento correcto en el ámbito de lo moral. Así pues, el desarrollo del role-taking o capacidad para asumir roles será una de las finalidades básicas de la educación moral.

De acuerdo con lo que llevamos dicho, si el desarrollo moral supone una reestructuración del modo de reconocer otros roles, la educación moral deberá estar atenta a propiciar aquel tipo de experiencias que facilita el desarrollo de dicha toma de roles. A este tipo de experiencias Kohlberg las ha denominado "oportunidades de toma de rol". Entre las más relevantes destaca la participación en grupos o instituciones; es decir, la interacción recíproca con otros individuos en el seno de grupos o de instituciones sociales más amplias. Esta es sin duda la primera y más importante condición del desarrollo del role-taking. Sin embargo, es posible también desarrollar la capacidad de adoptar perspectivas sociales diversas mediante ejercicios vicarios de toma de roles. A saber, mediante ejercicios que permitan simular una enorme variedad de relaciones sociales conflictivas. La participación en ejercicios de role-playing o dramatización permite participar vicariamente en relaciones sociales propias de los más variados ámbitos, y con ello vivir experiencias simuladas que favorecen la adopción de las más diversas perspectivas sociales. Los juegos de dramatización y los análisis, reflexiones y discusiones que

---

\* En Puig, J (1995) *La educación moral en la enseñanza obligatoria*.  
Barcelona: ICE/Holsori. pp. 175-184

deben seguirlos son una oportunidad para aprender a adoptar otros puntos de vista y para demostrarlo a propósito de conflictos morales relevantes en cada momento del desarrollo personal.

## Ámbitos de utilidad del role-playing

La capacidad de empatizar o conectar con el punto de vista ajeno implica una progresiva descentración del sujeto. Descentración que tan sólo es posible en la medida que se viven abundantes experiencias de interacción social. Esas experiencias producen una progresiva disminución del egocentrismo, lo cual es precisamente lo que permite avanzar en la adquisición de una conciencia más aguda de las perspectivas ajenas. Sin embargo, al referirnos a perspectivas ajenas nos estamos refiriendo a una variedad de dimensiones que deberíamos intentar deslindar, aunque sea de modo muy breve y esquemático. Pueden contemplarse al menos tres dimensiones básicas del role-taking perceptual: la perceptual, la cognitiva y la afectiva o empática. El role taking perceptual se refiere a la capacidad del sujeto para tomar en cuenta la percepción visual de otra personas. Pese a la importancia de éste en el proceso de descentración, y a la estrecha relación que mantiene con los otros tipos de role-taking, no es el que más directamente nos preocupa dentro del ámbito de la educación moral. En segundo lugar, el role taking cognitivo se define como la habilidad del individuo para inferir lo que otra persona está pensando, lo que otra persona sabe acerca de una situación particular, o las intenciones que le animan en su comportamiento. Finalmente, el role-taking afectivo o empático consiste básicamente en la identificación de emociones, o en la capacidad para captar lo que la otra persona está sintiendo en un momento determinado.

En un sentido quizás demasiado amplio podría entenderse también como la capacidad para captar la personalidad o manera de ser de otros sujetos. Son estos dos últimos tipos de role-taking los que afectan más intensamente a la formación de una personalidad moral adulta, y los que deben ser trabajados explícitamente en un currículo de educación moral.

Por otra parte, Kohlberg apoyándose en parte en estos trabajos, pero sobre todo en las aportaciones de Selman, ha desarrollado el concepto de perspectiva social, o punto de vista que el individuo toma al definir los hechos sociales y los valores sociomorales, o deberes. De modo paralelo a los estadios de juicio moral, la perspectiva social evoluciona a partir de una perspectiva individual concreta en la que el sujeto se percibe como el centro de toda relación social, bien porque no logra definir la posición de los demás o porque lográndolo la usa en su propio y exclusivo beneficio. Posteriormente, la perspectiva de miembro de la sociedad permite

a cada sujeto definir su posición en relación a los demás, entendidos primero en tanto que sujetos a los que se vincula o luego reconociendo la sociedad como entidad con posición y exigencias propias. Finalmente, la perspectiva anterior a la sociedad permite al sujeto desarrollar puntos de vista ideales que van más allá de las exigencias sociales concretas: es el punto de vista representando por realidades como los pactos, los valores o el punto de vista moral. La asunción de roles supone, por lo tanto, la adquisición de habilidades bastante diferente que como veremos tienden a desarrollar los variados ejercicios de dramatización.

## ¿Cómo llevar a cabo ejercicios de role-playing?

En los ejercicios de role-playing dos o más personas representan un breve episodio en el que se simula un problema de relaciones humana de índole moral. Se trata de representar situaciones que plantean un conflicto moral abierto a posibles interpretaciones y soluciones distintas. La presencia de varios personajes ante el mismo suceso. La representación genera inmediatamente un conjunto de datos normalmente muy relevantes para lograr una correcta y amplia percepción de la situación problemática. Posteriormente los intérpretes y el conjunto del grupo analizan sus nuevas experiencias y discuten sobre el contenido de la situación representada. En definitiva, el role-playing ayuda a que los alumnos y alumnas exploren sus sentimientos, capacidad de resolución de problemas y examinan los temas desde múltiples y variadas perspectivas. La mejora de la capacidad de resolución de conflictos, así como la asunción de consecuencias que se derivan de la toma de decisiones son también aspectos trabajados en el role-playing.

### Pasos en la aplicación de ejercicios de role-playing

- Creación de un clima de grupo apropiado
- Preparación de la dramatización y asimilación de los roles
- Realización de la dramatización
- Análisis de la dramatización y debate de sus aspectos más interesantes

El proceso clásico de aplicación del role-playing suele reconocer cuatro etapas: creación de un clima propicio, preparación de la dramatización: dramatización y debate; aunque como veremos más adelante hay otras variedades de role-playing que no tienen porque seguir necesariamente a crear un clima de confianza y de participación en el grupo.

En esta fase el profesor debe detectar la atmósfera del grupo y propiciar su evolución hacia la máxima participación, calidez y confianza mutua. Cuando el grupo que realiza la dinámica de role-playing es un grupo estable, como ocurre en los grupos-clase, ésta fase tiende a reducirse considerablemente. Normalmente, el profesor ya conoce suficientemente el grupo-clase y el

clima que debe crear en gran medida ya podrá darse por alcanzado. Por todo ello, en nuestro caso estaremos más preocupados en dedicar esta primera fase a motivar a los alumnos y alumnas; a preguntarles situaciones de conflictivo a propósito del tema que se va a trabajar, a pedirles alternativas, a sugerirles que piensen otros ámbitos diferentes en los que se pueden manifestar el conflicto, o a preguntarles sobre su experiencia personal.

En la segunda fase de preparación de la dramatización, el educador debe explicar con claridad las normas y los pasos que se seguirán en la dinámica del role-playing. Aunque las normas dependerán de la edad de los alumnos, nos parece importante transmitir las siguientes indicaciones al grupo: mientras dura la dramatización únicamente hablan los actores, nadie puede perturbar o interrumpirla dramatización, los observadores deben apuntar todo lo que se les ocurra para comentarlo posteriormente, y finalmente la dramatización concluye cuando el profesor lo indica. Es necesario que el profesor en la presentación de la actividad mantenga un tono de seriedad, ya que las dinámicas que incluyen representaciones invitan con frecuencia a los alumnos a bromear y no tomárselas en serio.

Es también en esta fase de preparación de la dramatización cuando el profesor aporta todos los datos necesarios sobre la dramatización a realizar, indicando claramente cuál es el conflicto, qué personajes intervienen y qué escena debe representarse. Conviene que la historia que se interpreta sea clara y sencilla, y que los alumnos no deban hacer un gran esfuerzo por entender la situación a representar. Obviamente se trata de buscar la simplicidad en la presentación y no necesariamente en el contenido que encierra, el cual probablemente será complejo y controvertido. Conviene que la presentación de la escena a dramatizar no tenga una introducción excesivamente larga.

El profesor se limitará a presentar algunas breves observaciones sobre el origen de la historia, pero se centrará rápidamente en la escena concreta que se quiere representar. Otro elemento importante es el número de personajes que participan en la dramatización. Cuando los alumnos son mayores el número de personajes puede ser numeroso, pero en la mayoría de los casos tres personajes puede ser un número perfectamente adecuado. Cuando hay más de tres actores, es fácil que uno de ellos quede al margen de la conversación ya que puede encontrar dificultades para participar. Si únicamente tenemos dos actores hay el peligro de que se bloqueen por falta de tiempo para pensar la respuesta que quieren dar a su compañero.

En la presentación de la historia el profesor debe facilitar información de los distintos personajes (cómo se llaman, quiénes son, cómo son cuál es su carácter, qué opinan, etc.), información que les ayude a identificarse con ellos y que les permita representar correctamente su papel. Cuando trabajamos con alumnos mayores, la información que se les da puede ser

mucho más abierta y menos precisa. De este modo, serán ellos mismos quienes produzcan las opiniones y los argumentos defendidos por cada personaje. Después de explicar la escena que representarán y los personajes que intervienen en ella, el profesor dirige algunas preguntas al grupo para asegurar que han entendido la historia (quiénes son los personajes, qué les ocurre, qué deben decidir, sobre qué tema discuten, etc.). Si el grupo demuestra haber entendido el problema planteado, el profesor pide voluntarios para encarar los distintos personajes, animando a los alumnos a participar pero sin llegar nunca a forzarlos.

Es importante tener en cuenta que debe evitar la elección de alumnos que en la vida real tienen un rol demasiado similar al del personaje. Por otra parte, conviene asumir roles diferentes al propio de forma que los alumnos se vean forzados a buscar argumentos distintos a los propios y a ponerse en el lugar de otra persona. Es en este momento cuando los “actores” suelen salir del aula y dedicar unos breves minutos a interiorizar su papel y preparar mínimamente la actuación. El trabajo de interiorización del rol puede facilitarse entregando a cada alumno un pequeño escrito donde figuran los rasgos más característicos de cada personaje. A fin de que los alumnos entiendan en qué debe consistir la preparación de la escena se les dice: piensa cómo defenderás, o lo que opina el personaje que tú debes encarnar para lograr convencer a los demás personajes, o has de buscar argumentos para convencer a los demás e que tú personaje tiene razón.

Mientras los actores preparan su representación, el profesor informa al resto de la clase sobre cuál es su función, motivándoles a participar activamente en la representación como observadores y subrayando la importancia de sus aportaciones al análisis de la representación y a la calidad del debate posterior. El papel de los observadores consiste, básicamente, en evaluar el realismo de la representación, comentar la actuación de los distintos personajes, los sentimientos que se han manifestado, los intereses expresados, así como las actitudes que han percibido.

En algunos casos puede encargarse la observación de algún aspecto concreto como el examen de un personaje, el análisis del diálogo que mantiene, o las actitudes y emociones que manifiesta alguno de los actores. Con ello se facilita que se hagan observaciones más precisas, así como que surjan observaciones más precisas, así como que surjan observaciones referentes a distintos aspectos que el profesor considere interesante para el debate.

Si bien normalmente la dramatización la realizan únicamente unos cuantos alumnos del grupo, también se puede dividir la clase en grupos reducidos, invitando a todos los grupos a preparar una representación. En este caso son los alumnos quienes se distribuyen los personajes, preparando entre todos el diálogo que representarán. En algunas ocasiones, no se les deja

distribuirse los personajes hasta que no han preparado la interpretación de cada uno de ellos, en otras ocasiones los personajes se distribuyen al azar, también con posterioridad a la preparación de la escena.

La preparación previa en grupo es importante dada la dificultad que siempre representa la improvisación. Esta limitación contribuye a que las representaciones improvisadas tiendan a ser, por lo general, bastante pobres. Sin embargo, la calidad de éstas mejora considerablemente cuando las representaciones han sido preparadas en grupo, y todos los alumnos han buscado argumentos para defender la postura de cada uno de los personajes. Los alumnos se sienten más seguros en las representaciones preparadas ya que van cargados de razones para defender su papel. El ejercicio además de estas ventajas permite también a cada alumno ponerse en el lugar de personajes distintos y hacer el esfuerzo de intentar entender las distintas posturas que surgen ante el tema que se trabaja.

En la fase siguiente se lleva a cabo la dramatización propiamente dicha. En ella cada alumno intenta asumir el rol del personaje que interpreta acercándose lo más posible a la realidad y esforzándose por encontrar argumentos y conductas convenientes que avalen su postura. El ejercicio de ponerse en el lugar de otro, asumiendo un punto cual a veces provoca que se limiten a repetir los argumentos expuesto al iniciar la representación. Cuando el profesor considera que han salido suficientes elementos para del debate o detecta que la conversación no avanza, pone fin a la interpretación, sin esperar que finalice por sí misma o que se llegue a un final concreto. Aunque la interpretación se basa principalmente en el diálogo y la palabra, evitando las dificultades y complicaciones que tendría un estilo más teatral, una mínima ambientación (colocación de las sillas, presencia de algún objeto significativo, etc.) que ayudar a los intérpretes. Mientras tiene lugar la interpretación el grupo de observadores permanece en silencio, tomando notas de aquellos aspectos que anteriormente se le han indicado. Dado que la disposición de los observadores facilita o entorpece la contemplación de la escena, es conveniente que estén situados de tal manera que puedan ver y escuchar sin dificultad a los distintos personajes. La colocación en semicírculo con los actores frente al grupo suele ayudar a este fin.

La cuarta y última fase en la aplicación del role-playing es la destinada a analizar y valorar los distintos elementos surgidos en la dramatización: cuál era el problema, qué sentimientos han entrado en juego, qué actitudes, qué soluciones se han propuesto, cuáles parecían más adecuadas, qué nos ha parecido. Para ello se realiza una puesta en común en la que cada uno de los alumnos tenga la oportunidad de expresar ante el grupo aquello que ha percibido en la dramatización. Para facilitar y agilizar el debate, puede ser conveniente seguir un orden en las



intervenciones. Por ejemplo, puede iniciarse la discusión con una exposición breve por parte de los actores de su experiencia: cómo se han sentido durante la interpretación, que valoración hacen el proceso en general, y cómo creen que han resuelto el conflicto. Seguidamente es el grupo de observadores el que comunica su visión del problema en función de los aspectos que el profesor ha señalado como relevantes para la discusión. Una vez los dos grupos han expuesto sus puntos de vista se abre el diálogo en el que pueden intervenir indistintamente unos y otros.

El papel del profesor como moderador es muy importante para lograr un debate de buena calidad. El interés real del grupo por el problema, así como el grado de implicación tanto intelectual como afectiva son también factores decisivos en la discusión. La búsqueda de nuevas soluciones y alternativas al conflicto, la transferencia a situaciones reales y cercanas a los alumnos, el valorar las consecuencias de las distintas decisiones y el intento por llegar a establecer conclusiones como grupo, son alguno de los elementos que debe tener presente el profesor en esta fase. En algunas ocasiones, el debate puede finalizar con una nueva interpretación en la que se escenifica la solución que ha sido acordada por el grupo o en la que se exploran nuevas posibilidades de solución al conflicto planteado.

## Algunas modalidades de role-playing

Si bien las anteriores son las fases que se siguen en el desarrollo de las formas clásicas de role-playing, son muchas de las variedades de ejercicios y las aplicaciones que pueden derivarse. De hecho, cualquier actividad que invite al niño a asumir un punto de vista ajeno y a ponerse en el lugar de otro se puede considerar un ejercicio de role-playing. A continuación explicamos tres de las variantes más características.

La primera de ellas *role-playing en la pizarra*. En este ejercicio el role-playing lo realizan todos los alumnos conjuntamente y se omite la fase de dramatización. El maestro inicia el role-playing dibujando en la pizarra la cara de una persona triste y preocupada. A partir del dibujo el maestro introduce datos del personaje dibujado y de la situación que está viviendo; es decir, presenta el personaje y la escena sobre la que debe centrarse el role-playing. Seguidamente invita al grupo a ponerse en el lugar del personaje, dirigiéndole preguntas tales como: ¿qué debe pesar?, ¿cómo debe sentirse?, ¿los habéis encontrado en alguna situación parecida?, ¿qué sentíais?, o ¿qué hicisteis? En las respuestas dadas por los distintos alumnos pueden haber contradicciones y puntos de vista diferentes que es interesante comentar y analizar. Seguidamente el profesor dibuja la misma cara, pero esta vez alegre y sonriente, sugiriendo al

grupo nuevos interrogantes: ¿qué debe haberle ocurrido?, ¿por qué está contenta? En una situación parecida ¿qué es lo que a vosotros os ayudaría a estar contentos? Este tipo de role-playing se suele utilizar para iniciar un tema o debate, y tiene la ventaja de que el maestro puede elevar el nivel de diálogo y la cantidad y calidad de argumentos, ya que constantemente dirige nuevas preguntas que reorientan la conversación. El mismo ejercicio se puede haber introduciendo un mayor número de personajes.

La segunda variante es la *conferencia de prensa*. En este ejercicio el profesor invita a sus alumnos a pensar algún personaje que les gustaría entrevistar (puede dar orientaciones más concretas, tales como que sea un personaje de la escuela, un político, un artista, un personaje literario, u otro cualquiera). La clase hace un listado de personajes que interesan a los alumnos y posteriormente se realiza una votación. El profesor, en caso de que sea necesario, explica algunos rasgos del carácter del personaje, o aporta datos significativos de la biografía de éste.

A continuación, el grupo piensa preguntas que le gustaría hacer al personaje elegido, mientras el profesor las va apuntando en la pizarra. Cuando hay preguntas suficientes y variadas, se piden tres voluntarios para representar el personaje y contestar las preguntas. Si no hay voluntarios se puede hacer entre todos una lista de posibles respuestas.

La tercera variante es la *resolución de conflictos*. En ella el profesor pide a la clase que cada alumno explique brevemente por escrito una situación conflictiva que haya vivido recientemente con otra persona (puede hacer indicaciones más precisas como, por ejemplo, que las situaciones se refieran al ámbito escolar, el ámbito familiar, el ámbito de los amigos, y otras). A continuación, recoge todas las aportaciones y elige una al azar o mediante una votación. Se divide la clase en cuatro grupos. Dos de ellos deberán buscar argumentos para defender la postura de una de las personas implicadas en el conflicto, y los dos grupos restantes representarán al segundo protagonista. Una vez acabado el trabajo en grupo se pasa a la discusión general, que debe ir encaminada a la búsqueda de una solución compartida y aceptada por los dos personajes. Con algunos mayores la clase puede dividirse en dos grupos y pasar directamente al debate.

## **Dramatización sobre un caso de insumisión**

La intención de esta dramatización es ayudar a los alumnos a adoptar el punto de vista y los roles de otras personas, aunque no compartan su opinión ni tengan que modificarla si no lo creen oportuno. Suponemos que tal ejercicio además de desarrollar las capacidades empáticas, les ayudará a tomar conciencia de la importancia que para la resolución de problemas morales tienen la facultad de ponerse en el lugar de los otros. La situación que proponemos que se dramatice, aunque no es obviamente la única posible y quedará en manos de cada profesor el cambiarla, se refiere a un imaginario debate televisivo sobre la insumisión. Tal debate está conducido por un presentador que moderará los intercambios de los siguientes participantes: un militar, los padres de ambos, un representante de un colectivo pacifista, y un representante de un partido que no ve con buenos ojos la insumisión. Si parece conveniente puede reducirse el número de personajes. Cada uno de ellos será representado por dos alumnos, que prepararán su papel durante unos minutos antes de iniciar el debate. Una vez concluido el debate, tanto los alumnos participantes como aquellos que tan sólo han observado, iniciarán una discusión sobre la corrección y verosimilitud del debate y sobre las dificultades que surgen cuando hemos de ponernos en el punto de vista de otras personas.

## ACTIVIDADES

### ACTIVIDAD No. 10

Instrucciones: Los participantes del grupo realizarán la lectura en equipo de los siguientes textos “Métodos efectivos de acción de grupo” “Juego de papeles (role-playing)” “Estrategias para el desarrollo de la perspectiva social y de la empatía” y “Ejercicios de role-playing” destacando las coincidencias que presentan los planteamientos de los autores en torno al tema.

### ACTIVIDAD No. 11

Instrucciones: Los participantes integrados en equipo concentraran la información que se les solicita respecto a las coincidencias que presentan los planteamientos de los autores.	
CARACTERIZACIÓN DE LA ESTRATEGIA JUEGO DE PAPELES	
Ámbitos en dónde se ha utilizado la estrategia “Juego de Papeles”	
Propósitos	
Características	
Fases o etapas de ejecución	
Papel del docente	
Papel de los alumnos	
Recomendaciones para la utilización de esta estrategia	

### ACTIVIDAD No. 12

Instrucciones: En plenaria los equipos presentaran los cuadros de concentración con la intención de complementar la información.

### ACTIVIDAD No. 13

Instrucciones: En plenaria realizar la lectura comentada del siguiente texto:

## Características didácticas del desempeño de papeles

El desempeño de papeles comprende una serie de variables que a su vez distribuyen en tres categorías: los papeles, la situación y el aprendizaje.

### Los papeles

- a. Personas imaginarias
- b. Personas verdaderas
  - Del propio grupo
  - Ajenas al grupo
- c. Uno mismo

### La naturaleza de la situación, que puede quedar comprendida en los siguientes rubros:

- |                     |        |                    |
|---------------------|--------|--------------------|
| • Simple            | —————→ | Complejo           |
| • Conocida          | —————→ | Novedosa           |
| • Detallada         | —————→ | Sólo bosquejada    |
| • Con pocos papeles | —————→ | Con muchos papeles |
| • De corta duración | —————→ | De larga duración  |

**Los tipos de aprendizaje implicados:**

- Directo (participativo)
- Indirecto (resultado de la observación)
- Adquisición de destreza y/o manejo de técnicas
- De sensibilización. Para promover el cambio de actitudes

En cuanto al número de papeles incluidos, la cifra va de dos hasta 12, aunque en la mayor parte de los casos se consideran cinco como máximo. Los papeles se definen de acuerdo con la situación y, en términos generales, no existe limitante respecto a su contenido: trabajador, patrón, paciente, médico, empleado público, hijo, jefe, novia, supervisor, receptor, emisor, entrevistado, cliente, vendedor, madre, amigo, asesor, etcétera.

Los alumnos encarnan usualmente papeles imaginarios y, en menor medida, los de personas verdaderas o el de ellos mismos. Los tipos y las características de las situaciones dependen tanto de los objetivos de aprendizaje que se propongan como de la clase de desempeño de papeles que se seleccione.

En esta técnica el aprendizaje se da a dos niveles: en uno de ellos resulta mucho más significativo y comprometido para quienes participan directamente en los papeles, y en el otro resulta más débil para los alumnos que permanecen como observadores, ya que éstos no se involucran emocionalmente en las situaciones. Asimismo, puede requerir el manejo de conocimientos (destrezas, técnicas) o proponerse el cambio de actitudes.

## ACTIVIDAD No. 14

**Instrucciones:** A continuación se presentan tres situaciones; estúdielas y responda a las preguntas que se plantean al final del ejercicio. Comente en el grupo los resultados de acuerdo con las indicaciones que le dé el profesor.

### **Situación A**

**LOLA:** Por Dios, Rosalía, no hables de esas cosas de sexo, y... de esos temas delante de Rita.

**ROSALBA:** Ay tía, yo no pensé que Rita tuviera inhibiciones de esa índole. Ya está bastante grande.

**LOLA:** Pues no, no tiene... esas visiones que dices, pero es una señorita. Yo no sé como tú puedes hablar de esas cosas.

**ROSALBA:** Pues el estudio, tía, principalmente de Freud. Los miedos sexuales desaparecen con la práctica.

**LOLA:** (Con horror.) ¿Cuál práctica?

**ROSALBA:** Quiero decir, tía, que soy estudiante de pedagogía y tengo que tratar esos temas.

**LOLA:** Aja, pedagogía.

**AURORA:** Me tiene harta con sus estudios... y a propósito, ¿dónde vamos a dormir? Porque quiero cambiarme.

**LOLA:** Voy arreglarles nuestro cuarto, después veremos. (Sale)

### **Situación B**

-Toma esta moneda- dijo Sosicies al cocinero-. Cómprate un lechón vivo y sacrifícalo a Esculapio, para que te cure esa manía que tienes de hablar a las personas que no conoces.

-¡Vaya, señor! No hay para qué llevar la broma tan lejos. Ahora recuerdo cómo os llamáis. ¡Vuestro nombre es Menecmo!

-¿Y cómo sabes nuestro nombre? –dijeron a coro los dos viajeros, cada vez más asombrados-. ¡Comenzamos a creer que es cosa de brujería!

-¿Negaréis que sois amigo de mi amo Andración?

-Ni a ti ni a él os hemos visto jamás.

-Bien, señores; proseguid vuestra broma cuanto queráis. Yo voy adentro a cocer estas viandas. Ya he tardado demasiado, y el amo me va a reñir.

### Situación C

ALBERTO: Como docentes, estamos obligados a promover la disciplina y el respeto.

ULISES: ¡Sí, sí!, de acuerdo, pero no creo que por eso debamos ser rigoristas y punitivos. Primero están las relaciones de persona a persona que se establecen con los alumnos.

ANDREA: Los alumnos deben ser independientes y adquirir su propia madurez. Ellos mismos deben regular su conducta en lugar de que nosotros los presionemos permanentemente.

ALBERTO: No suena mal eso, pero no estoy dispuesto a tolerar que los muchachos entren y salgan del salón de clases cuando se les antoje, que asistan sólo cuando se sientan atraídos por el tema, y mucho menos que fumen aquí.

ULISES: Recuerda, Alberto, que son jóvenes y algunos ya tienen incluso su propia familia.

Ahora responda a las siguientes preguntas:

1. ¿Cuántos papeles incluye cada una de las situaciones?

---

---

---

---



2. ¿Cuál(es) situación(es) corresponde(n) al desempeño de papeles? ¿Por qué?

---

---

---

---

3. ¿Por qué no debe considerarse que las tres situaciones corresponden a la técnica didáctica por el solo hecho de incluir papeles?

---

---

---

---

---

4. ¿Qué indicios existen en alguna(s) situación(es) que nos permitan asegurar que se trata más bien de una escena teatral?

---

---

---

---

---

5. ¿En qué situación se realiza el análisis de una problemática? ¿Qué se pretende con dicho análisis?

---

---

---

---

---

La situación A es una escena de la obra *Rosalía y los llaveros*, del dramaturgo mexicano Emilio Carballido. La situación B forma de una escena de la comedia *Los menecmos* (mellizos), del comediógrafo latino Plauto. La situación C corresponde a las primeras palabras que se cruzan en un desempeño de papeles relativo al control disciplinario entre un grupo de estudiantes normalistas.

Respecto a las cinco preguntas del ejercicio, a continuación se ofrecen las respuestas correctas. Compárelas con las suyas, autoevalúese y consulte las secciones de este capítulo que considere pertinentes en el caso de haber cometido más de un error. Si no cometió ninguno, entonces puede felicitarse por su avance en la comprensión de esta técnica.

- Situación A: tres papeles; situación B: tres papeles, aunque el nombre de uno de ellos no se menciona, y situación C: tres papeles.
- La situación C es desempeño de papeles porque los diálogos surgieron de la interacción de Alberto, Ulises y Andrea; los parlamentos no fueron memorizados por éstas personas porque las tres son alumnos, no actores. Además, el propósito que se persigue es didáctico.
- Los papeles son un elemento común al teatro, al psicodrama, al sociodrama y al desempeño de papeles; por tanto, no es una característica privativa de la técnica didáctica que nos ocupa.
- En la situación A hay indicaciones entre paréntesis de un estado emocional y de la salida de un personaje: (con horror), (sale); en la situación B aparecen dos acotaciones a los parlamentos: "... dijo Socicle al cocinero" y "dijeron a coro los dos viajeros, cada vez más asombrados".
- En la situación C se discute el tipo de control disciplinario que deben ejercer los maestros, con lo cual se persigue determinar las ventajas y los inconvenientes de los distintos enfoques y, posiblemente, promover el cambio de actitudes.

#### ACTIVIDAD No. 15

Instrucciones: Con objeto de que los estudiantes se familiaricen con el manejo de esta estrategia, se sugiere realizar en clase un desempeño de papeles. La situación es la siguiente: Usted es profesor(a) de sexto año de una escuela primaria; tiene 10 años de servicio y siempre le ha gustado que sus clases sean dinámicas e interesantes. Por esta razón ha incorporado a su trabajo diversas técnicas didácticas, entre las que figura el desempeño de papeles. El día de hoy recibieron la visita de la inspectora, quien pasó a su salón junto con el director. Ambos se mostraron sorprendidos por la actividad que usted realizaba con sus alumnos (un desempeño de papeles sobre el respeto al derecho de los demás), y el director le dijo: "pase a mi oficina

después de que termine. Me gustaría que nos explicara de qué se trata lo que está haciendo.” La inspectora agregó: “Me parece bien; tengo mis dudas sobre la eficacia de estas técnicas y me gustaría escucharlo(a).” Usted va a ver a sus jefes y reflexiona en los argumentos que aducirá ante ellos (puede leer las secciones de este libro que crea conveniente a efecto de prepararse). Se formarán uno o varios equipos de voluntarios y a cada uno de éstos se le asignará su respectivo papel de profesor(a), director, inspectora y observador(a). Los estudiantes que encarnen los tres últimos papeles se apegarán únicamente a las siguientes indicaciones: el director y la inspectora desconocen los fundamentos; por tanto, cuestionarán al respecto al docente. El observador registrará la forma en que el docente esgrime sus argumentos y responde a las objeciones que se le hacen. (A los alumnos que representan este papel también se les dará la oportunidad de prepararse repasando la técnica.) Cuando todo el grupo esté dispuesto se colocará el mobiliario de manera conveniente y se dará la orden de empezar: el maestro(a) entra en la oficina del director y dice: “Estoy a sus órdenes”, ¿qué sucedió?, ¿cambió la actitud de los superiores?, ¿qué objeciones plantearon y cómo se respondió a ellas?, ¿cómo se sintió el docente?, etcétera.

Ahora, conteste las siguientes preguntas:

¿Qué clase de papeles asumieron los estudiantes (de personas reales, imaginarias, o el de sí mismo?)

---

---

---

---

¿Cuál fue la naturaleza de la situación?

---

---

---

---

¿Qué tipo de aprendizaje se procuró realizar con los estudiantes que desempeñaron el papel de educador(a)? ¿Destrezas, manejo de técnicas, sensibilización, cambio de actitudes? Justifique su respuesta. Recuerde cuál fue la función del profesor(a).

---

---

---

---

---

### **Funciones didácticas del desempeño de papeles**

Esta estrategia se emplea para el logro de objetivos tanto cognoscitivos (destrezas, manejo de técnicas), como de tipo afectivo (sensibilización y cambio de actitudes). Por otro lado, puede recurrirse a ella prácticamente en cualquier momento del curso:

- Como introducción, para darle realce al contenido de la asignatura y presentar los problemas más significativos de la misma.
- Para profundizar algún aspecto analizándolo desde varios puntos de vista y explorando o ensayando respuestas nuevas.
- Como técnica fundamental que se aplica preferentemente.
- Para darle variedad a la clase y romper su monotonía.
- Para integrar los conocimientos de diversas materias.
- Para resumir los aspectos sobresalientes del curso y determinar en qué medida se ha logrado dominarlos.
- Para evaluar el aprendizaje.

### **El desempeño de papeles estimula las habilidades de comunicación.**

- Exige enfrentarse a situaciones realistas, semejantes a las de la vida diaria y, por tanto, es eminentemente práctico y dinámico.
- Establece un conjunto de datos empíricos comunes al grupo que le dan sentido al análisis, a la discusión y a la aplicación de los conceptos estudiados.
- Pone en juego la personalidad de los estudiantes y coloca en el lugar de otras personas, lo cual les permite comprenderlas y compenetrarse psicológicamente en sus enfoques.

- Permite la expresión de los sentimientos y las actitudes de los alumnos, lo que enriquece el conocimiento que el profesor tiene acerca de los alumnos.
- Posibilita que el grupo exponga sus inquietudes y problemas, y que cuente con un medio para expresar su espontaneidad y su creatividad.
- Facilita la aplicación de las habilidades comunicativas del grupo y le permiten a muchos alumnos librarse de sus inhibiciones.

### **Tipos de desempeño de papeles**

Existen diferentes criterios para clasificar los tipos de desempeño de papeles; sin embargo, la distinción más importante y general es la que se refiere a la clase de objetivos que persigue esta técnica, a saber.

- La práctica y el dominio de destreza y de técnicas.
- La comprensión y la modificación de sentimientos y de actitudes.

Esta clasificación no considera exclusivamente propósitos didácticos, sino que implica tanto enfoques como manejos específicos, según sea el tipo de desempeño.

Morry van Ments<sup>1</sup> propone las categorías que se exponen en el cuadro de la siguiente página.

En dicho cuadro, las primeras tres categorías corresponden a los objetivos de destrezas y técnicas, en tanto que las tres restantes se refieren a sentimientos y actitudes. Las expresiones anotadas en las cinco columnas de la derecha pretenden dar una idea de la reacción que suscitan los diferentes tipos de desempeño en el grupo, en el educador y en otras personas.

A continuación explicaremos las funciones que figuran en la columna de la izquierda.

### **Describir**

Mediante el desempeño de papeles se muestra una situación en lugar de explicarla sólo de modo verbal. Por ejemplo: la conducta de un agente de tránsito ante una violación del reglamento, la reacción de un adolescente ante la agresión de uno de sus hermanos, la respuesta de un empleado público a la petición de un ciudadano, etc. Existe poco compromiso emocional en esta categoría de función.

---

<sup>1</sup> Morry van Ments, op. cit., p.53

Papeles	Él mismo o ellos mismos	Otro(s) alumno(s)	Terceros alumnos		
1. Describir: ilustrar, mostrar un problema, situación o proceso.	Fíjate, así es como yo veo la situación.	¿Es ésta la situación en la que te encuentras?	Así es como se comporta esa clase de personas.	Permíteme mostrarte cuál es la situación.	Ésta es nuestra situación.
2. Demostrar: enseñar el manejo de la técnica.	Así es como lo hago yo.	Se debe hacer de esta manera.	Ellos usan este método.	Permíteme enseñarse cómo manejar esta situación.	Así es como deberíamos tratar la situación.
3. Practicar: ejercitar las destrezas y las habilidades.	Trataré de mejorar la forma en que lo hago.	Procuraré imitar lo que me enseñes.	Mejoremos nuestra técnica poniéndonos en esta situación.	Puedes practicar conmigo.	Así puedes practicar con nosotros.
4. Reflejar: proporcionar retroalimentación.	Me observaré a mi mismo internamente.	Así es como yo lo veo a usted.	Ahora entiendo las razones de su conducta.	Así es como le ven los otros.	Así es como lo vemos nosotros.
5. Sensibilizar: aumentar el grado de conciencia/sensibilidad de uno mismo y de los otros.	Ahora soy más consciente de mis sentimientos.	¿Es éste el efecto que provoco en usted?	Ahora entiendo como se sienten otros.	Préstame los oídos	
6. Crear/expresar.	Mis acciones expresan mis sentimientos				

### **Demostrar**

Su objetivo es proporcionar al grupo un modelo, de modo que éste pueda ser aprendido mediante la imitación; por lo general el profesor protagoniza la situación junto con uno o varios alumnos. No debe confundirse esta categoría del desempeño de papeles con la técnica demostrativa que se utiliza para la enseñanza de habilidades manuales. Ejemplos de esta función sería: cómo realizar una entrevista, cómo vender un producto, cómo reaccionar maduramente ante los reproches de los padres, etc. Aquí

tampoco intervienen muchos los sentimientos de los estudiantes, pues lo que se pretende es reproducir el modelo propuesto por el profesor.

### **Practicar**

Esta función apunta a mejorar alguna habilidad o destreza de tipo social mediante su repetición. Los alumnos deben saber qué hacer, qué no hacer y cuál es la secuencia correcta de determinado proceder, de modo que lo lleven a la práctica en el desempeño de papeles. Damos algunos ejemplos: atender las quejas de los profesores en el papel de director(a), actuar como moderador(a) de un equipo, dar instrucciones a un compañero(a), etcétera.

### **Reflejar**

Este tipo de desempeño de papeles, está orientado a adquirir conciencia de las acciones, motivos y sentimientos de uno mismo, para luego en la discusión analizar las razones de la conducta manifestada. En esta función no se da instrucciones detalladas como en el caso anterior, sino que únicamente se señalan los objetivos del desempeño. Es recomendable que antes de iniciar la sesión se estudie algún procedimiento de autoobservación. En esta categoría sí se enfatiza el aspecto emocional, dado que se protagoniza situaciones como las siguientes: el uso de la autoridad, obtener la cooperación de otra persona, reclamar los derechos propios, etcétera.

### **Sensibilizar**

Su objetivo es influir de manera más directa en el cambio de actitudes, y permite al profesor tener más elementos para observar la personalidad de los estudiantes. El profesor encarna papeles que hagan posible lo anterior, o bien los estructura de acuerdo con dicho fin e insiste en el análisis de los aspectos emocionales presentes en el desempeño de papeles, es decir, hace hincapié en el efecto psicológico que genera la situación. Cuando el profesor adopta uno de los papeles puede controlar mejor la tensión emocional que se suscita, reduciéndola o aumentándola a discreción. No es muy claro el límite entre esta tipo de desempeño de papeles y algunas intervenciones superficiales en el sociodrama, por parte del director terapéutico o de los "yo auxiliares". El profesor debe tener presente, en este sentido, que su misión es fundamentalmente educativa. Algunas situaciones correspondientes a esta función serían: la discriminación sexual, la corrección de un subordinado, las decisiones que dependen de terceros, la sobreprotección, etcétera.

### **Crear/expressar**

Con esta función se persigue que el grupo tenga la oportunidad de manifestarse de manera espontánea y creadora. Se vincula principalmente con la autoexpresión y, por tanto, con el drama creador. Morry van Ments sostiene al respecto:

Los objetivos del drama creativo son los mismos de aquellas otras materias agrupadas bajo el rubro de artes expresivas, es decir, hacer que el estudiante se manifieste a sí mismo usando su cuerpo, su voz e instrumentos. Es una mezcla de relajamiento, enseñanza de habilidades y estimulación de la imaginación<sup>2</sup>.

De acuerdo con lo anterior el presente tipo de desempeño de papeles se sale de la línea didáctica que hemos establecido y, por que, requiere estudiarse aparte. A este propósito, recomendamos del autor citado.

Una segunda clasificación del desempeño de papeles considerados modalidades del mismo: Estructurada y poco estructurada.

De acuerdo con Shaw, se entiende por estructura: “’\*[...] la cantidad de instrucción, preparación y datos que se da a los “actores” y al grupo, antes de la sesión y durante ella”.<sup>3</sup> El desempeño estructurado también recibe el nombre de preplaneado y el poco estructurado se conoce asimismo como espontáneo, en virtud de la forma en que se preparan o disponen.

Cuando se dan papeles impresos a los alumnos y a los observadores guía cuidadosamente elaboradas, o cuando se les prepara meticulosamente por medio de instrucciones abundantes y detalladas, entonces estamos ante un desempeño estructurado. En cambio, si no se da mucha orientación respecto al contenido y el grupo selecciona los problemas que para él tiene sentido en el transcurso de la clase, entonces el desempeño es poco estructurado y se realiza de manera natural, a diferencia de lo que sucede en el primer caso, donde el profesor ya había previsto qué hacer e incluso había anticipado las conclusiones que posiblemente se obtendrían.

En el desempeño estructurado existe la necesidad de diseñar los papeles, de describir tanto la situación en que habrá de desarrollarse como de esbozar sus características. Pero en el desempeño espontáneo estos aspectos se configuran sobre la marcha; de tal modo que el profesor requiere, en el primer caso, planear cuidadosamente la técnica, y en el segundo, manejar con flexibilidad para estructurarla de acuerdo con las condiciones del momento.

Debe quedar claro que los estudiantes y el propio educador completarán la estructura de los papeles que desempeñen, y que les dará vida sujetándose al curso de los

---

<sup>2</sup> Ibid., p.158

<sup>3</sup> Malcolin E. Shaw, “El método de representación o dramatización”, en Robert I. Graig y Lester R. Riucl, Manual de enfrentamiento y desarrollo personal. México. Diana, 1981, p. 227.



acontecimientos. Existe una tercera clasificación en función del manejo que se hace de los papeles:

- Desempeño de un grupo único
- Desempeño múltiple
- Inversión de papeles o desempeño reversible
- Rotación de papeles

El desempeño estructurado exige mayor preparación que el desempeño espontáneo.

En el desempeño de un grupo único el número de estudiantes que interviene es reducido (de uno a una docena, según los papeles requeridos), en tanto que el resto de la clase se limita a observar. Por el contrario, cuando se desea que todo el grupo o la mayor parte de éste participe directamente, entonces varios grupos realizan simultáneamente el desempeño de papeles, con lo cual se elimina o reduce la cantidad de observadores y se posibilita la comparación de los resultados de los diferentes equipos. Con el grupo único en cambio, se ejerce mayor presión sobre los alumnos que asumen los papeles, se reduce la espontaneidad y disminuye la participación activa de los demás estudiantes, si bien, por otro lado, se facilita la preparación, el control y el análisis de los resultados. Con el desempeño múltiple se obtienen resultados opuestos: reducción del nerviosismo y mayor espontaneidad y participación, aunque reconocemos que ello contribuye a complicar la labor del profesor a lo largo de todo el proceso: desde la preparación del desempeño hasta el análisis de lo sucedido en cada equipo. La inversión se utiliza normalmente cuando el desempeño incluye dos papeles y, después de haberse desarrollado la interacción en un sentido, los estudiantes invierten sus papeles: de hijo-madre a madre-hijo; de enfermera-paciente a paciente-enfermera, etc. Con este tipo de desempeño se pretende que los alumnos encarnen el papel que normalmente no juegan, de modo que ello les permita comprender mejor los puntos de vista, las actitudes y los sentimientos ajenos.

En la rotación se le da oportunidad al grupo, o a una parte de éste, para ensayar sus habilidades en una determinada situación o problema. Con este fin, los alumnos desempeñan uno a uno el mismo papel, normalmente con el profesor, quien protagoniza el otro papel (por ejemplo, encuestador-encuestado). Además de estos cuatro tipos de desempeño existen muchos otros, sólo que su objetivo es primordialmente terapéutico: doblado, soliloquio, espejo, autoperformación, interpolación de resistencias, psicodanza, psicomúsica, etcétera.

En resumen, las clasificaciones del desempeño de papeles son:

1	2	3
Describir	Estructurada	Desempeño de grupo único
Demostrar	Poco estructurada	Desempeño múltiple
Practicar		Inversión de papeles o reversible
Reflejar		Rotación de papeles
Sensibilizar		
Crear/ expresar		

Es muy conveniente que el profesor identifique las categorías de esta técnica en el momento de proyectar su aplicación, o bien, cuando alguna de ellas surja de manera espontánea. Así podrá obtener mejores resultados de la misma y comparar los diferentes tipos de desempeño.

## EJEMPLOS DE LA ESTRATEGIA “JUEGO DE PAPELES”

### Role-playing educación primaria\*

¿Qué hacemos con los pobres?

En nuestras ciudades vemos con frecuencia muchos pobres que piden limosna a la gente que pasa por la calle. Todo el mundo se queja de que los pobres molestan y estropean la ciudad.

Durante este mes han sido tantas las quejas de los ciudadanos que el Ayuntamiento ha decidido enviar a la mayoría de los pobres de la ciudad a vivir en el barrio de los Jardines. Cuando los vecinos del barrio de los Jardines se enteraron de la noticia, se enfadaron muchísimo y dijeron que no querían pobres en su barrio. Para tratar el tema, el ayuntamiento convocó una reunión para esta tarde. a la reunión asistieron: el presidente de la asociación de vecinos del barrio de los jardines, un chico que está sin trabajo y siempre pide limosna en la puerta del mercado, una señora mayor, también pobre, el representante del ayuntamiento.

Repartíos los papeles y haced la representación de la reunión. Recordad que debéis buscar argumentos para convencer a los demás de vuestra opinión.

**Presidente de Vecinos:** ni tú ni tus vecinos queréis que los pobres vayan a vuestro barrio.

**Chico joven:** quieres demostrar a todos que tienes derecho a un lugar donde vivir.

**Señora mayor:** hace muchos años que vas por la calle pidiendo limosna y te da igual lo que se decida en la reunión. Lo que te molesta mucho es que los vecinos del barrio de Los Jardines no quieren que viváis en su barrio.

**Representante del Ayuntamiento:** has de convencer al presidente de Vecino de que los pobres tienen que ir a vivir al barrio de Los Jardines y has de exigir a los pobres que respeten a los vecinos. Además, tú sabes que el Ayuntamiento es quien manda y, por tanto, tú puedes decidir.

---

\* En Buxarrais, R. et al (1997) *La educación moral en primaria y en secundaria*. México: Luis Vives pp 141-150

## Role-playing

### Ámbito: Los derechos humanos

Nivel: 8 a 10 años

Ciclo: Segundo de Primaria

El maestro introducirá el tema mediante preguntas tales como: ¿Habéis visto alguna vez un pobre?, ¿Qué es lo que hacen?, ¿Por qué lo hacen?, ¿Qué pensáis de ellos?, ¿Os gustaría que fueran vecinos vuestros?, ¿Por qué?, etc. Se trata básicamente de desarrollar la breve presentación que aparece en la ficha y que culmina con la exposición que aparece en la ficha y que culmina con la exposición del caso que se debe representar. El maestro/a señala cuál es la situación y los personajes que en ella intervienen, pide voluntarios que quieran representar los papeles. A fin de facilitar la representación, se pueden comentar en grupo las razones que cada personaje tienen para pensar y actuar de aquella manera (por ejemplo: ¿por qué creéis que el presidente de la Asociación de Vecinos opina de esa manera?; y si en la reunión cambiase de opinión, ¿qué dirían sus vecinos!, etc.)

## Role-playing Educación Secundaria

Dibujar cómics

Hay decisiones que pueden orientar de manera muy determinante nuestra propia vida y en esas decisiones es donde la libertad y la autonomía deben desempeñar un papel fundamental para que realmente podamos irnos construyendo según nuestras propias perspectivas. Una de esas decisiones se refiere al tema de la elección profesional. En este ámbito, sin embargo, no siempre resulta fácil elegir con libertad, pues hay condicionantes que debemos analizar y superar con el fin de irnos acercando a aquello que realmente deseamos ser. Éste sería el caso de Teresa. Ella querría escoger una profesión que no concuerda con lo que sus padres esperan de ella.

Tratad ahora de representar este caso. Recordad que lo importante es que cada uno sepa argumentar con las mejores razones posibles su postura y se coloque plenamente en el lugar del personaje que le ha tocado representar.

Teresa es una chica que ha terminado este año de bachillerato. En estos momentos está muy contenta porque tendrá tiempo para dedicarse a lo que más le gusta: hacer cómics. Durante este año ya ha realizado, algunos trabajos para una revista juvenil. Ella tiene claro que quiere

dedicarse a este mundo y no desea continuar asimilando, sino dibujar y ganarse la vida haciendo cómics.

Los padres de Teresa, aunque aprecian las aptitudes de su hija por el dibujo, tienen pensado otro futuro para ella. Quieren que su hija curse estudios superiores, que estudie Bellas Artes, ya que está relacionado con su afición. Además, piensan que laboralmente tendría muchas más salidas si obtuviera una titulación y que, en definitiva, sería mejor para su hija.

Esta tarde han decidido hablar del tema: los padres están seguros de que sabrán convencer a su hija y Teresa tiene claro que convencerá a sus padres. Imaginad cómo será la discusión que tendría y representada teniendo en su cuenta los rasgos de los personajes.

En esta actividad, todos debéis tener un papel activo. Para realizarla debéis seguir los siguientes pasos:

- Se piden tres voluntarios para que preparen rápidamente la dramatización e interioricen sus papeles.
- Recordad que lo importante es que os coloquéis en el lugar del personaje que os ha tocado representar y argumentéis al máximo su postura.
- Mientras, el resto de la clase se divide en tres grupos de observadores. Cada grupo observará a un personaje y anotará cada una de las razones que da para defender su opinión a lo largo del diálogo.
- Después de la representación, cada grupo observador apuntará en la pizarra sus anotaciones y se realizará un comentario general.
- Finalmente, para terminar sería interesante que cada uno, individualmente, redactase tres argumentos a favor de Teresa y tres a favor de sus padres.

Teresa: eres una persona muy soñadora, creativa, abierta, con empuje. Estás muy segura de ti misma y de que eres una buena dibujante y, por tanto, de que te puedes ganar muy bien la vida con esto.

Padre: eres bastante comprensivo con tu hija y valoras lo que hace, pero te preocupa su futuro. Quieres lo mejor para tu hija y estás convencido de que sin una titulación no irá muy lejos.

Madre: eres bastante autoritaria y conservadora. Lo que tu hija desea hacer no entra en tus esquemas.

## **Técnica: Role-playing**

### **Ámbito: Escuela y trabajo**

Nivel: 15-16 años

Ciclo: Segundo de Secundaria

Esta actividad ha sido elaborada para trabajar el tema de la elección profesional y los condicionantes que en ella intervienen.

El profesor pedirá voluntarios para realizar la actividad. Mientras los personajes interiorizan sus papeles, el profesor/a explicará al resto de la clase la situación que se va a representar y distribuirá a los alumnos tres grupos de observadores. Cada grupo deberá observar y anotar los diferentes argumentos de cada uno de los personajes.

Después de la dramatización se apuntarán en la pizarra todas las anotaciones que han tomado los observadores y se irán discutiendo los argumentos que han formulado los diferentes personajes.

## **El role-model**

Más que como otra variedad de aplicación, podemos definir el *role-model* como una actividad diferente, que tiene su origen en role-playing. El objetivo es fomentar el conocimiento –nivel cognitivo- y la empatía- nivel afectivo- hacia personajes que han destacado positivamente por sus acciones o su línea de vida. De esta manera, se intenta estimular a los alumnos para que lo tengan como punto de referencia concreto en algunos aspectos de su vida cotidiana: nivel conductual.

Es conveniente apuntar que el personaje que se va a considerar puede ser propuesto por el educador/a o por el grupo clase. A este respecto, puede elaborarse un tipo de ejercicio en el que se pida a los alumnos que mencionen por escrito, y de forma individual, a aquellas personas que destacarían en diversos ámbitos, como, por ejemplo, el mundo de la ciencia, la cultura, la música, el deporte, etc., y que preparen también una breve explicación de los motivos por los que consideran a estas personas dignas de ser imitadas. Este ejercicio permite poner de relieve una parte de los valores que tiene el grupo, aunque puede estar sesgada por la influencia de los medios de comunicación y por contramodelos que, al menos en apariencia, éstos fomentan.

**La metodología de aplicación del *role-model* sigue las siguientes fases.**

1ª. Elaborar una pequeña narración alrededor de la vida del personaje en cuestión sobre algún hecho o hechos relevantes. Esto puede hacerlo el profesor/a o encargarlo al grupo de alumnos. A ser posible, es conveniente disponer también de una fotografía del personaje, que puede servir para realizar una primera aproximación y conocer las ideas previas del grupo sobre la persona que se presenta, por ejemplo, mediante preguntas: ¿la conocéis?, ¿cómo la habéis conocido?, ¿qué otras cosas podríais decir de ella?

2ª. Lectura del texto que, como ya hemos indicado, puede tratarse de una pequeña biografía o de una simple introducción para enmarcar la actividad del personaje, seguida de la narración de algún hecho significativo. El grupo tiene que poner de relieve los rasgos que más le hayan sorprendido o los que considera más importantes. Este momento se convierte en el primer paso para el proceso de identificación. Se quiere que los alumnos expresen, con sus propias palabras, todos los motivos por los que esta persona ha destacado o destaca.

El *role-model* no ha de versar necesaria y obligatoriamente sobre un determinado personaje, sino que también se pueden plantear hechos o acciones donde esté implicada una colectividad.

3ª. Crear un espacio para la interrogación personal. Este paso es esencialmente libre, pero es aconsejable manifestarlo mediante su formulación lo que conlleva, si el alumno/a lo considera necesario, diseñar alguna actividad de autorregulación que posibilite la coherencia y la continuidad entre el juicio o valoración y la acción o comportamiento. Igualmente, puede generarse otros ejercicios sobre la persona estudiada, proponer preguntas para comenzar de forma genérica la temática desarrollada, o bien elaborar un dilema específico sobre el que profundizar, realizar actividades de transferencia, incidir en el significado de los conceptos debatidos mediante la construcción conceptual, etc.

El *role-model* puede resultar también un valioso recurso de análisis de la información y de la comprensión crítica alrededor de problemas relevantes para la educación moral. Constituye entonces una nueva manera de centrar un tema, lo cual permite también desarrollar, de forma más directa que los procesos de comprensión crítica, las capacidades empáticas y de perspectiva social, así como la de hacer coherente el juicio y la acción, las dos dimensiones básicas de la personalidad moral.

## Role-model

### Educación Primaria

Mi ídolo

Piensa en algunos personajes a los que les gustaría parecerse –políticos, artistas, personajes de ficción, deportistas, personajes de la televisión- y contesta a las siguientes preguntas en torno a cada uno de ellos.

Político

- Nombre
- ¿Por qué quieres parecerse?
- ¿Qué cualidades tiene?
- ¿Qué aficiones compartes con este personaje?
- En general, ¿en qué cosas te identificas más con este personaje?

Artista

- Nombre
- ¿Por qué quieres parecerse?
- ¿Qué cualidades tiene?
- ¿Qué aficiones compartes con este personaje?
- En general, ¿en qué cosas te identificas más con este personaje?

Personaje de ficción

- Nombre
- ¿Por qué quieres parecerse?
- ¿Qué cualidades tiene?
- ¿Qué aficiones compartes con este personaje?
- En general, ¿en qué cosas te identificas más con este personaje?

Deportista

- Nombre
- ¿Por qué quieres parecerse?
- ¿Qué cualidades tiene?
- ¿Qué aficiones compartes con este personaje?
- En general, ¿en qué cosas te identificas más con este personaje?



## **Técnica: Role-model**

### **Ámbito: Autoconocimiento**

Nivel: 11 a 12 años

Ciclo: Tercero de Primaria

Las actividades de educación moral han de abordar tanto aspectos de carácter mesoético y macroético, como aquellos temas pertenecientes al ámbito de la microética, como, por ejemplo, los que hacen referencia a los procesos de autoconocimiento de la propia personalidad. Los alumnos han de descubrir su yo, y tomar conciencia de que son personas con identidad propia, al mismo tiempo que desarrollan procesos de valoración óptima, tanto de las cualidades personales como de las cualidades de los demás. Con esta actividad se quiere favorecer estos procesos, desarrollando las capacidades de adopción de perspectivas sociales respecto a personajes de diferentes ámbitos (políticos, artistas, deportistas...) que pueden presentar rasgos conductuales y cualidades que los alumnos perciben como positivos.

A partir de las respuestas dadas por los alumnos, el profesor/a puede hacer un estudio de los personajes más elegidos y de las cualidades y los valores que más se destacan. Este estudio puede orientar la realización de otras actividades, sobre todo de análisis de los valores que se ha observado que no tienen presentes los alumnos. También se pueden analizar aquellos contravalores que pueden haberse puesto de manifiesto.

## **Role-model**

### **Educación Secundaria**

Gandhi: más que un personaje

Podemos simbolizar la paz de muchas maneras: una paloma blanca, dos manos entrelazadas... También son muchas las personas que han trabajado y trabajan para que la paz pueda ser realidad. Una de estas personas fue Gandhi.

Lee esta breve nota que hemos extraído de su biografía:

“En la campaña que Gandhi organizó en marzo de 1930, para conseguir la anulación de un impuesto excesivo para un producto alimenticio de primera necesidad, la sal, más de sesenta mil personas fueron encarceladas.

Esta campaña, como todas las suyas, se fundamenta en el “satyagraha” o “resistencia pacífica”

- Comentad este hecho. ¿Qué pensáis acerca del número de manifestantes y de la respuesta que dio el gobierno- el encarcelamiento- a una postura pacifista?
- Buscad más información sobre la vida de Gandhi. Haced también una pequeña colección con fotografía suyas o alusivas a su labor.
- Reflexionad en torno a la tarea que desarrolló. ¿Qué consideráis lo más destacable?
- ¿Cómo definiríais la expresión “resistencia pacífica”? ¿Qué valoración hacéis de ella?
- ¿Qué otras personas, asociaciones, instituciones, etc..., conocéis que se dediquen a trabajar para que la paz sea posible?
- Y nosotros, ¿qué podríamos hacer para la paz? Elaborad un listado con todas las ideas y propuestas, especificando –al lado- la forma de llevarlas a cabo.

## **Técnica: Role-model**

### **Ámbito: Civismo y convivencia**

Nivel: 12 a 14 años

Ciclo: Primero de Secundaria

Esta propuesta pretende posibilitar una reflexión sobre la paz como valor universal y deseable. El contenido central es el significado del concepto paz no como oposición a guerra, belicismo o violencia, sino como negación de cualquier tipo de agresividad arbitraria a nivel físico y, especialmente, verbal o psicológico. Por este motivo es por lo que enseguida se intenta transferir este significado a las relaciones interpersonales en la vida diaria.

En esta actividad se hace necesario reservar un tiempo previo para la búsqueda de información –en grupos de tres a cuatro alumnos, por ejemplo- sobre la vida de Gandhi. De ser posible, resultaría muy conveniente realizarlo mediante la proyección de la película que sobre su vida se realizó en la década de los ochenta. Televisión española proyectó dicho filme, y se puede pedir –previo pago de una cantidad- una copia de la película, en caso de no encontrarla comercializada.

El aspecto más destacado de este ejercicio es la exposición y el comentario de los rasgos de la persona de Gandhi y de sus acciones, que los alumnos consideren como más relevantes y significativas. Sería también muy conveniente que el profesor/a buscara información adicional

sobre colectivos, asociaciones, etc., que trabajan –en una u otra vía- por la paz, trayendo a clase folletos para que puedan ser leídos y comentados.

## ACTIVIDADES

### ACTIVIDAD No. 16

Instrucciones: Consulte su programa de estudios de la Asignatura de Tecnología con el fin de identificar en qué temas es factible utilizar esta estrategia didáctica. Posteriormente, reunidos en equipo, elaboren un ejemplo y expóngalo al resto del grupo.

Énfasis de campo:

Grado:

Bloque	Temas y subtemas

## BIBLIOGRAFIA

### Fuentes convencionales

Administración Federal de Servicios Educativos en el Distrito Federal (2008). *Disposiciones y lineamientos generales para la organización y funcionamiento de los servicios de educación básica, inicial, especial y para adultos en el Distrito Federal*. México.

Buxarrais, M. Martínez, M., Puig, J., Trilla, J (1997) *La educación moral en primaria y en secundaria*. México: Luis Vives. Dirección General de Educación Secundaria Técnica (2008) Información estadística de inicio de curso de las Escuelas Secundarias Técnicas en el D.F. Ciclo escolar 2007-2008.

Gibb, J. (1996) *Manual de dinámica de grupos*, Buenos Aires: Lumen/Homé

Mendoza, A. (1998). *La técnica del desempeño de papeles en el aula: como estrategia didáctica*. Editorial Trillas. México.

Ontoria, A., Gómez, J., Luque, A. (2006). *Aprendizaje centrado en el alumnado*. Madrid: Narcea

Puig, J. (1995). *La educación moral en la enseñanza obligatoria*. Barcelona: ICE/Holsori.

Secretaría de Educación Pública (2006) Educación Básica. Secundaria. Plan de estudios 2006. México.

Secretaría de Educación Pública (2009) Programa de estudios 2006 de la asignatura de Tecnología Secundarias Técnicas. México.

### Fuentes electrónicas

<http://www.monografias/trabajos26/didáctica-ludica/didactica-ludica.shtm>  
consultada 7 diciembre, 2009.

## EVALUACIÓN DIAGNÓSTICA

1. Una de las finalidades de la educación básica consiste en desarrollar competencias en los alumnos para la vida. ¿Qué implica este planteamiento?

---

---

---

---

2. ¿Qué importancia tiene el desarrollo de valores y actitudes en lo alumnos?

---

---

---

---

3. ¿De acuerdo con su práctica docente que estrategias didácticas utiliza con mayor frecuencia?

---

---

---

---

4. Escriba 5 palabras que le vengan a la mente al escuchar la palabra: Juego de papeles

---

---

---

---

---

## CEDULA DE EVALUACIÓN

El presente instrumento tiene la intención de identificar aquellos elementos en que se requiera mejorar la Antología. Agradecemos de antemano su colaboración.

1. ¿El tema abordado en la Antología es de utilidad para realizar su labor educativa?

---

---

---

---

2. ¿El tema abordado en la Antología se relaciona con el programa de estudios de la Asignatura de Tecnología?

---

---

---

---

3. ¿El contenido de la Antología presenta una secuencia lógica?

---

---

---

4. ¿Las actividades de aprendizaje permiten el logro de los objetivos de la Antología?

---

---

---

---

5. ¿Las actividades de aprendizaje promueven la reflexión sobre la práctica docente?

---

---

---

---

6. ¿Las actividades de aprendizaje fomentan el trabajo colaborativo entre los participantes?

---

---

---

---

7. ¿Los textos seleccionados son pertinentes a la temática que aborda la Antología?

---

---

---

---

8. ¿La bibliografía utilizada es especializada y actualizada?

---

---

Sugerencias para mejorar la Antología:

---

---

---

Fecha \_\_\_\_\_



Dirección General de Educación Secundaria Técnica  
Dirección Técnica  
Subdirección Tecnológica  
Departamento de Planes y Programas de Asignaturas Tecnológicas

El Material de Apoyo Curricular  
“El Juego de Papeles en la Enseñanza de la Asignatura de  
Tecnología en Secundarias Técnicas”  
fue elaborado en la Subdirección Tecnológica  
de la Dirección General de Educación Secundaria Técnica  
de la Administración Federal de Servicios Educativos en el Distrito Federal

Compilación  
Asesores Técnico-Pedagógicos  
del Departamento de Planes y Programas  
de Asignaturas Tecnológicas  
de la Subdirección Tecnológica