

	Maestros y alumnos mejoran juntos el clima escolar	 Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union
---	---	--

JUEGO DE ROL SIMULADO



CARACTERÍSTICAS PRINCIPALES

Habilidades fortalecidas	LIDERAZGO
Adecuado para	Profesores, alumnos
Nivel de dificultad	Medio
Ajuste	Individual, Grupo
Número mínimo de participantes	1
Duración media	60 minutos
Equipos/materiales especiales	No
Versión online	Sí

 PROVINCIA AUTONOMA DI TRENTO			 MCMXXII VYTAUTAS MAGNUS UNIVERSITY	
---	---	---	---	---



Maestros y alumnos mejoran juntos el clima escolar



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



PROVINCIA AUTONOMA DI TRENTO



VYTAUTAS MAGNUS
UNIVERSITY



	Maestros y alumnos mejoran juntos el clima escolar	 Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union
---	---	--

Descripción

Este es un ejercicio en el que los conflictos sociales y la toma de decisiones se simulan de acuerdo con los intereses del grupo. Este ejercicio ayuda a los participantes a tener algunas responsabilidades nuevas en un juego de roles/simulación a las que pueden no estar acostumbrados. Al aplicar este ejercicio, el instructor de un juego mantiene un perfil relativamente bajo y los participantes son libres de interactuar entre sí espontáneamente.

Objetivos/Beneficios

El juego de roles/simulación es un ejercicio valioso para desarrollar y practicar habilidades de comportamiento y puede fomentar el pensamiento creativo, el liderazgo colaborativo, la conciencia de la dinámica de poder en la relación, la motivación y la participación necesarias para el aprendizaje de idiomas u otras materias de enseñanza / aprendizaje. La estrategia aplicada es beneficiosa para el aprendizaje social, creando situaciones de simulación de la vida real. Este ejercicio ayuda a pensar en las posibilidades de toma de decisiones, estimula la discusión basada en argumentos y mejora las habilidades cognitivas sociales y conductuales. Es una herramienta muy útil para mejorar el clima en el aula y ser consciente de las posibles consecuencias de la acción tomada, así como para buscar posibles soluciones a un problema abordado.

Relacionados CLÚSTERES DE HABILIDADES

CLUSTER NR 3 (Competencias: Conciencia de las dinámicas de poder en las relaciones) y 8 (Competencias: Liderazgo colaborativo)

Porque

1. Conciencia de las dinámicas de poder en las relaciones, porque el ejercicio es muy útil para reunir una comprensión de las dinámicas de poder con un enfoque en la idea de que la

 PROVINCIA AUTONOMA DI TRENTO			 MCMXXII VYTAUTAS MAGNUS UNIVERSITY	
---	---	---	---	---

	Maestros y alumnos mejoran juntos el clima escolar	 Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union
---	---	--

construcción de soluciones para mejorar el clima del aula es un proceso co-constructivo, que involucra activamente a cada actor. Simular situaciones también ayuda a comprender el papel de poder de cada actor y el desequilibrio de poder debido a los diferentes roles. Ser consciente de su papel como poder puede ayudar a los maestros a usarlo de manera positiva, al tiempo que facilita el clima en el aula. La discusión puede centrarse en cómo se expresan las emociones fuertes desde una perspectiva diferente.

2. Liderazgo colaborativo porque este método se centra en el poder del tema de un solo líder e involucra a todos en el proceso de toma de decisiones. El propósito de estas técnicas es preparar a los estudiantes para asumir el papel de otros en un juego de rol; desarrollar el potencial individual y fomentar un mayor compromiso con el objetivo común; desarrollar habilidades de interacción en el entorno donde las ideas y los puntos de vista son discutidos libremente por los propios estudiantes.

Paso 1 / Preparación:

- Durante esta fase, el instructor del juego tendrá que centrarse en un tema, presentar una situación simulada, elegir y asignar roles. La distribución de roles se puede asignar proporcionando a cada participante una tarjeta con la descripción exacta del rol. Este paso requiere una extensa investigación y diseño, ya que debe tener en cuenta tantos aspectos del tema como sea posible y proporcionar instrucciones explícitas sobre lo que se espera de los participantes. Las instrucciones individuales deben ser muy concretas. Por ejemplo:
 - a. Participante 1:
 - Quieres ser el líder del grupo.
 - No te tomas el proyecto muy en serio o tienes muchas ideas.
 - Eres el mejor amigo del jugador D y siempre lo apoyas.
 - Consigue un perfil más bajo en los primeros 10 minutos.

 PROVINCIA AUTONOMA DI TRENTO			 MCMXXII VYTAUTAS MAGNUS UNIVERSITY	
---	---	---	---	---

	Maestros y alumnos mejoran juntos el clima escolar	 Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union
---	---	--

- No te gusta el participante 5.

b. Participante 2:

-Generalmente eres negativo y te gusta cuestionar todo.

-Tienes poca o ninguna idea propia.

-Sientes que el participante 4 es una responsabilidad para el grupo y generalmente desdena sus ideas.

-Obtener un perfil más bajo en medio de las interacciones durante unos 10 minutos.

Todo el grupo de participantes se puede dividir en subgrupos y la distribución de roles se puede llevar a cabo dentro de cada grupo.

Paso 2/ Calentamiento:

- Comience el juego y pruebe los roles asignados en una actividad de calentamiento, que se utiliza para preparar a un grupo para los juegos de rol. Dé a los estudiantes suficiente tiempo para investigar sus roles, hacer preguntas y familiarizarse con el paisaje. Si es necesario, la actividad de calentamiento se puede extender, porque para algunos participantes, esta puede ser la primera vez que experimentan este tipo de aprendizaje, por lo que es útil proporcionar a los participantes sugerencias o ejemplos.

Paso 2/ Aplicación:

- El grupo comienza a hacer un juego de roles basado en descripciones de roles.
- Durante el juego de roles/simulación real, el instructor asumirá el papel de observador e intervendrá si es necesario.
- El instructor puede actuar como moderador si los estudiantes necesitan discutir problemas, o simplemente pueden proporcionar un resumen final al final del juego.

 PROVINCIA AUTONOMA DI TRENTO			 MCMXXII VYTAUTAS MAGNUS UNIVERSITY	
---	---	---	---	---

	Maestros y alumnos mejoran juntos el clima escolar	 Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union
---	---	--

Paso 3 / Evaluación:

- El instructor del juego debe pedir a los participantes que reflexionen sobre sus logros. Los participantes comparten sentimientos sobre lo que significa estar en uno o más roles.

Reflexión final

En 15 minutos (aproximadamente), el instructor pide a los participantes que compartan su experiencia en el plenario.

Posibles preguntas:

- ¿Cuál de las soluciones parece la más convincente?
- ¿Qué sentías, cómo podías expresar tus emociones?
- ¿Qué problemas tuviste durante el juego?
- ¿Era realista el juego?
- ¿Qué partes de ella podrían aplicarse en otras situaciones? ¿Qué situaciones?

Tener a todos los estudiantes comprometidos entre sí y compartir experiencias promueve una mayor reflexión, lo que promueve el pensamiento crítico y fomenta las interacciones positivas.

Materiales específicos

- La pizarra y el lápiz para escribir una breve descripción de la situación simulada y/o roles individuales.
- Papel y lápiz para proporcionar a cada participante una tarjeta con instrucciones individuales exactas, si es necesario.

Consejos y trucos

- El instructor del juego inicia y termina el juego.

 PROVINCIA AUTONOMA DI TRENTO			 MCMXXII VYTAUTAS MAGNUS UNIVERSITY	
---	---	---	---	---

	Maestros y alumnos mejoran juntos el clima escolar	 Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union
---	---	--

- Al asignar roles y crear instrucciones para los participantes, las tareas específicas con limitaciones de tiempo concretas ayudan a los participantes a mantenerse sin agobios y organizados.
- Si es necesario, el instructor puede ofrecer un descanso en cierto momento del juego para fomentar la reflexión. Por ejemplo, la pausa debe tomarse si la simulación conduce a emociones o conflictos muy fuertes.

Versión online

www.spatial.chat puede ser una plataforma en línea alternativa para realizar este ejercicio.

Referencias - Referencias Web

- Tompkins, P. K. (1998). Juego de roles/simulación. The Internet TESL Journal, 4(8), 143-150. : <http://iteslj.org/Techniques/Tompkins-RolePlaying.html>
- Alabsi. 2016. La efectividad de la estrategia de juego de roles en la enseñanza de vocabulario. Teoría y práctica en estudios de idiomas, 6(2) 227-234.
- Krisdiana, B. P., Irawati, E. y Kadarisman, A. E. (2018). La efectividad del juego de roles integrados en tarjetas de palabras sobre la capacidad oral de los estudiantes para la comunicación. Jurnal Pendidikan Humaniora, 6(2), 78-84.

 PROVINCIA AUTONOMA DI TRENTO			 MCMXXII VYTAUTAS MAGNUS UNIVERSITY	
---	---	---	---	---