

JUEGO DE ROLES

✓ Consiste en: la representación de una situación problemática real, relevante para el curso, donde los estudiantes asumen distintos roles, permitiendo ejercitar contenidos centrales de la asignatura y comprender sus distintas perspectivas. Es importante considerar que es una estrategia lúdica practicada en un contexto académico.



✓ Se sugiere escoger esta metodología cuando: se quiera fomentar la adquisición, incorporación y retención significativa de conceptos teóricos, promover la participación de todos los estudiantes y la comprensión de distintas perspectivas en el quehacer profesional. También cuando se requiera corroborar la correcta comprensión de los contenidos implicados en la situación representada, permitiendo detectar posibles errores y corregirlos a tiempo.

✓ Permite al estudiante: procesar y profundizar la **información** propia de la asignatura, trabajar colaborativamente, **desarrollar su creatividad**, especialmente la capacidad para mirar un fenómeno desde distintos puntos de vista (flexibilidad) y desarrollar su **capacidad expresiva**. Se ha corroborado que permite incrementar significativamente la **motivación** y la **capacidad empática**, aumentando las posibilidades de comprender las motivaciones de otras personas y tolerar la diversidad.

✓ Cómo desarrollarla:

Preparación

1. **Determinar las situaciones a abordar**, que requieran adoptar distintos roles frente a una situación de interés para la práctica profesional. Puede elaborarse un guion o relato detallado de la situación o bien solo sus características generales, de modo que sean los estudiantes los que la completen.
2. **Conformar el perfil de cada rol**. Buscar y seleccionar información relevante para comprender cada uno de los roles. Esto lo puede ejecutar previamente el docente o solicitarlo directamente a los estudiantes.
3. **Explicar los conocimientos básicos atinentes**. Antes de iniciar la práctica se deben abordar con claridad aquellos conceptos básicos requeridos para comprender la situación real o ficticia.

Ejecución

4. **Conformar de equipos**. El curso puede dividirse en varios grupos que representen la misma situación (y en su interior se reparten esos roles), cada grupo puede representar un mismo rol de la situación general o se puede escoger a ciertos alumnos que representen los roles y el resto es público. En todos los casos es recomendable ir rotando los roles.
5. **Preparar la comprensión del rol**. Para ello los estudiantes deben leer documentos entregados por el docente o buscados por ellos mismos, investigar y seleccionar la información más relevante

Elaboró: Consultor Externo	Revisó: Dirección General de Docencia Dirección de Desarrollo Curricular	Aprobó: Vicerrector Académico
-------------------------------	--	----------------------------------

- que les permita obtener una comprensión profunda de cada uno de los roles. Se sugiere solicitar a los estudiantes que elaboren una **caracterización escrita** de su rol.
6. **Crear el ambiente físico.** Al ser una estrategia lúdica la idea es invertir tiempo en crear la escenografía y el vestuario pertinente a la situación que se abordará. Es bueno que los estudiantes asuman la posición de un actor en un teatro donde los espectadores son sus propios compañeros y el profesor.
 7. **Practicar.** Implica la representación propiamente tal de la situación, ejecutando cada uno de los roles previstos en un tiempo determinado.

Consideraciones generales para la evaluación:

En cada una de las estrategias metodológicas se sintetizan los **principales** agentes evaluativos, tipos de evaluación, estrategias evaluativas, momento de evaluación e instrumentos evaluativos sugeridos. En todos ellos se señalan los elementos claves para desarrollar **estrategias evaluativas afines**, sin pretender ser excluyente en las propuestas. En otras palabras, la incorporación de elementos que no estén explicitados en cada una de las síntesis es de resorte del docente que diseña el proceso evaluativo. Lo más relevante a tener en consideración es la coherencia entre los objetivos propuestos, la estrategia metodológica diseñada y la estrategia evaluativa utilizada, estando esta última incorporada en todo momento al proceso y no solamente ejecutada en una instancia final.

La cantidad de información entregada sobre la evaluación en cada metodología depende significativamente del desarrollo investigativo de este ámbito en cada una de ellas.

Al aplicar estrategias metodológicas innovadoras, la evaluación tendrá dos ámbitos de acción:

- Evaluar la metodología misma dentro del diseño instruccional del docente (su pertinencia, su aplicación, su preparación, otros aspectos prácticos, su diseño en colaboración con otros docentes, etc.)
- Evaluar los aprendizajes alcanzados por los estudiantes.

Este documento tiene que ver con este segundo ámbito.

La aplicación de estrategias pedagógicas innovadoras implica un cambio paradigmático en el concepto de evaluación tradicional. Entre algunos cambios claves se destacan:

- No sólo implica emitir juicios sobre aprendizajes logrados y no logrados, sino que se transforma **método más de enseñanza**, y por tanto de aprendizaje, en sí mismo.
- La incorporación **permanente** de la evaluación en el proceso, la cual no tiene por qué implicar siempre la elaboración de instrumentos ni generar calificaciones. La **evaluación formativa** mediante el seguimiento del proceso de aprendizaje puede ser realizada in situ y gracias a las aportaciones de los mismos estudiantes.
- La incorporación de **otros agentes evaluativos**, dejando de lado el cumplimiento exclusivo de este rol en el docente. El aporte de otros estudiantes y la mirada del mismo estudiante sobre sus desempeños, son claves para aprender a aprender y debieran estar continuamente consideradas. Esto también implicará educar a los estudiantes en la emisión de juicios fundados sobre su propio quehacer y el de los demás, en el planteamiento de metas, en el

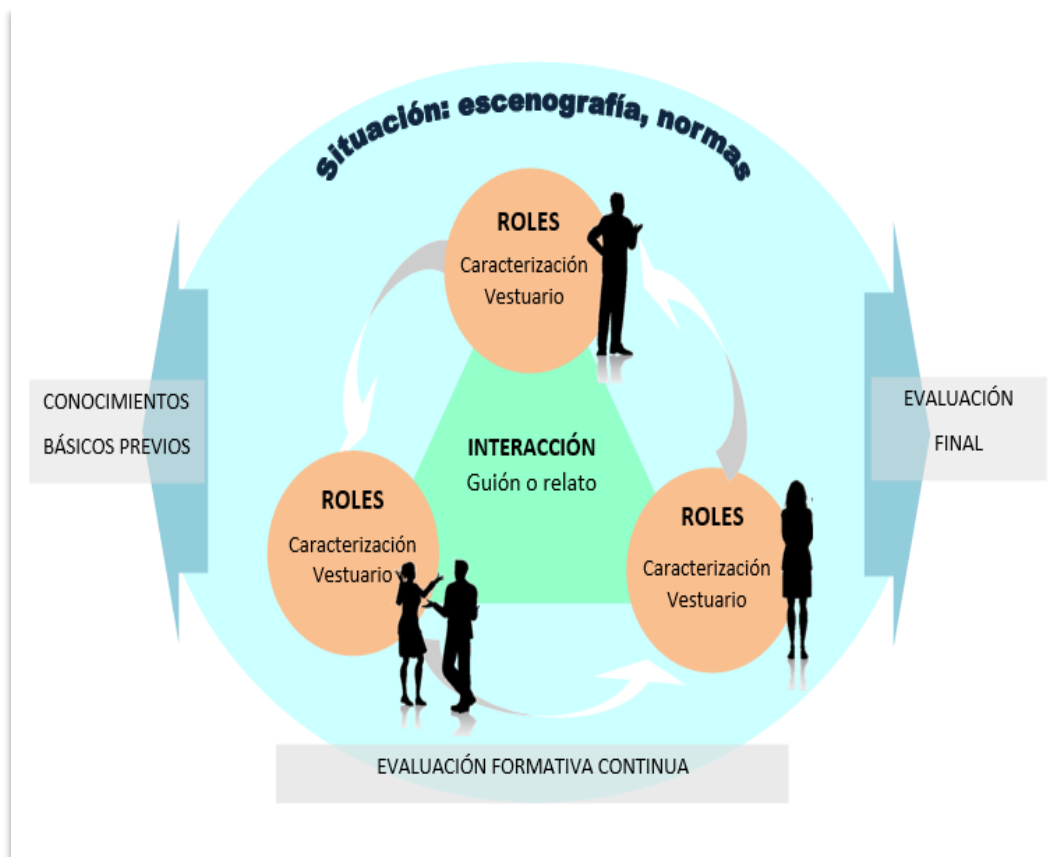
Elaboró: Consultor Externo	Revisó: Dirección General de Docencia Dirección de Desarrollo Curricular	Aprobó: Vicerrector Académico
-------------------------------	--	----------------------------------

FICHA PARA IMPLEMENTAR Y EVALUAR METODOLOGÍA JUEGO DE ROLES

análisis de sus procesos y resultados, en la aceptación de puntos de vistas distintos al propio, entre otras cosas.

EVALUACIÓN CON JUEGO DE ROLES

Evaluar. Es muy importante asignar un tiempo para revisar lo sucedido, para lo cual el docente y los estudiantes que hayan tomado el rol de observadores deben tomar registro pormenorizado de la ejecución, registrando dudas, comentarios, aciertos y eventuales sugerencias. El docente sintetiza, ayudando a clarificar los aprendizajes obtenidos, tanto en términos de habilidades sociales como de conocimientos conceptuales.



Elaboró: Consultor Externo	Revisó: Dirección General de Docencia Dirección de Desarrollo Curricular	Aprobó: Vicerrector Académico
-------------------------------	--	----------------------------------



Herramientas para la evaluación grupal: Cuestionarios y escalas (ej.: cuestionario de roles) inventario de roles, escala de clima de equipo, registros de observación, diarios grupales, Tablas de cotejo, Rúbricas, portafolios, cronograma de planificación, encuestas, entrevistas, actas de sesiones, debates, solución de problemas en equipo, ensayos grupales, informes, etc.

Herramientas para la evaluación individual: argumentaciones para debate, prueba escrita u oral, ensayos individuales, resolución de problemas, análisis de casos, cuestionarios, inventario de destrezas clave, observación de una aplicación práctica, implementación de acciones, ensayos, etc.

Elaboró: Consultor Externo	Revisó: Dirección General de Docencia Dirección de Desarrollo Curricular	Aprobó: Vicerrector Académico
-------------------------------	--	----------------------------------