






Recursos de aprendizaje relacionados (Pre clase)	Grado: 08 UoL: Comparte, socializa tus ideas. LO: Representación de situaciones comunicativas en el sociodrama.
Objetivos de aprendizaje	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Valorar diferentes contextos comunicativos.</li> <li>• Resolver una situación conflictiva a partir de la interpretación de roles.</li> </ul>
Habilidad / Conocimiento (H/C)	<p>Representa en un juego de roles una situación difícil de tu salón de clase.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Identifica las características de un juego de roles.</li> <li>2. Analizar la situación.</li> <li>3. Escoger el grupo que va a interpretar el juego de roles.</li> <li>4. Asignar los roles a cada miembro del grupo.</li> <li>5. Asumir una posición crítica frente al problema.</li> <li>6. Actuar acorde con la situación.</li> <li>7. Proponer ideas para la solución.</li> <li>8. Celebrar acuerdos.</li> </ol>
Flujo de aprendizaje	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. <b>Introducción</b> 1.1 Actividad introductoria: En los zapatos del otro.</li> <li>2. <b>Objetivos de aprendizaje</b></li> <li>3. <b>Contenido</b> 3.1 Actividad 1: El juego de roles. 3.2 Actividad 2: Relación de situaciones. 3.3 Actividad 3: Preparación de un juego de roles. 3.4 Actividad 4: Presentación.</li> <li>4. <b>Resumen</b></li> <li>5. <b>Tarea</b></li> </ol>
Guía de valoración	Evaluación conjunta entre docente y estudiantes a través de una guía de evaluación

Etapa	Flujo de aprendizaje	Enseñanza / Actividades de aprendizaje	Recursos recomendados
<p>Introducción</p> 	<p>Introducción</p>	<p><b>Actividad introductoria: En los zapatos del otro (H/C1).</b></p> <p>El docente presenta un video en el que una video blogger narra una dinámica de Juego de roles que se vivió en el colegio, donde un profesor y una estudiante intercambian roles y reflexionan sobre el comportamiento de cada uno. El objetivo es que ambos logren respetarse mutuamente, y sean conscientes de las razones de sus comportamientos.</p> <p>Al final del video aparecen la siguiente indicación y pregunta para que los estudiantes las comenten:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>•Describe brevemente lo que ocurrió.</li> <li>•Según lo expuesto en el video ¿cuál es el propósito de la actividad?</li> </ul> <p>Los estudiantes deben tomar nota de lo que observen en el video para ayudarse a responder las anteriores preguntas.</p> <p>Esta actividad ayuda a que los estudiantes tengan un acercamiento a lo que es el juego de roles y a descubrir de qué manera este les puede ayudar a resolver algunas situaciones problemáticas en el salón de clase.</p>	<p><b>Video.</b></p> <p>Crear guion y video en el que una video blogger narre una dinámica de Juego de roles que se vivió en el colegio, donde un profesor y una estudiante intercambian roles y reflexionan sobre el comportamiento de cada uno. Mostrar partes de lo sucedido en clase durante el desarrollo del juego de roles. El objetivo es que ambos logren respetarse mutuamente, y sean conscientes de las razones de sus comportamientos.</p>
<p>Objetivos</p> 		<p>El profesor junto con los estudiantes escribe los objetivos. Luego de esto el profesor presenta los objetivos propuestos para este objeto de aprendizaje.</p>	<p><b>Recurso interactivo y texto.</b></p> <p>Habilitar cuadro de texto para que el profesor escriba los objetivos que los estudiantes acuerden.</p>

Etapa	Flujo de aprendizaje	Enseñanza / Actividades de aprendizaje	Recursos recomendados
<p>Contenido</p> 		<p><b>Actividad 1: El juego de roles (H/C1).</b></p> <p>Una vez discutidas las preguntas después del video, el docente comenta que la actividad se denomina juego de rol y les da a los estudiantes la posibilidad de discutir si conocen el juego de rol y en qué consiste. Después, revisan los conceptos y características de los juegos de rol:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>•¿Qué es el juego de roles? Es una actividad que implica la dramatización de una situación problemática, para ayudar a los participantes a reflexionar y desarrollar una nueva comprensión sobre sus conductas o las de los demás. Puede ser tomado como una técnica de resolución de conflictos.</li> <li>•Roles: -Los roles a representar son los directos implicados en la situación problemática, son interpretados por sí mismos, tomando el rol del otro, o por terceros que los personifican, por tanto, los atributos y comportamientos corresponden a aquellos que están siendo representados. -La interpretación del personaje consiste entonces en imitar los comportamientos y actitudes de aquel que está siendo representado.</li> <li>•Trama: -En esta actividad no existe un guion. Los participantes van interpretando sus papeles de acuerdo con la situación problemática planteada y las características del personaje que están representando. -La puesta en escena puede o no llegar hasta la resolución del problema. -Esta actividad va acompañada de una constante reflexión guiada por un facilitador que debe ser alguien neutral y que no se encuentre envuelto en la situación y los espectadores.</li> <li>•Procedimiento: 1.Escoger una situación problemática. 2.Identificar los antecedentes, el lugar, el momento y los involucrados.</li> </ul>	<p><b>Recurso interactivo.</b> Recurso que da la definición y características de los juegos de rol en vivo, abordando los personajes y la trama.</p>


Etapa	Flujo de aprendizaje	Enseñanza / Actividades de aprendizaje	Recursos recomendados
		<p>3.Escoger quiénes van a interpretar e iniciar la interpretación.</p> <p>4.Hacer pausas durante la interpretación para discusión y preguntas.</p> <p>5.Al final de la situación, discutir cómo se pudo haber prevenido, los sentimientos de los personajes y las alternativas de resolución.</p>	
		<p><b>Actividad 2: Relación de situaciones (H/C2, H/C3).</b></p> <p>El docente pregunta:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>•¿Cómo el juego de roles puede ayudarnos en la resolución de problemas o conflictos?</li> <li>•¿Creen que puede ser una técnica efectiva? ¿Por qué?</li> </ul> <p>Se conforman grupos de cuatro a cinco personas. Los estudiantes se reúnen con sus respectivos grupos y eligen un tema que represente una situación problemática en el salón de clase. El docente muestra en pantalla algunos tipos de problemas que se pueden presentar en el aula para que los estudiantes las discutan y elijan cuál de ellas les gustaría trabajar:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Maltrato físico: amenazas con armas, golpes, robo.</li> <li>• Maltrato verbal: insultos, sobrenombres, difamación.</li> <li>• Maltrato mixto: amenazas para intimidar, chantaje, acoso.</li> <li>• Exclusión social: ignorar a alguien, no dejarlo participar en una actividad.</li> </ul> <p>Esta actividad propone una intertextualidad de los eventos del salón de clase con la realidad exterior al aula.</p>	<p><b>Recurso interactivo.</b></p> <p>Mostrar las preguntas en pantalla.</p> <p>Agregar cinco cuadros que expongan cuatro tipos de agresiones que los estudiantes pueden sufrir en el salón de clase y un quinto cuadro al que se le habilitará la opción de agregar texto para que el profesor escriba otro tipo de agresión que los estudiantes le comenten</p>
		<p><b>Actividad 3: Prepara un juego de roles (H/C4, H/C5, H/C6, H/C7).</b></p> <p>Los estudiantes deben preparar su juego de roles, para ello el docente muestra los siguientes pasos (indicaciones dirigidas al estudiante):</p>	<p><b>Recurso interactivo.</b></p> <p>Por favor poner en pantalla los pasos y reglas que se deben tener en cuenta.</p>

Etapa	Flujo de aprendizaje	Enseñanza / Actividades de aprendizaje	Recursos recomendados
		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Paso 1. Plantea un escenario para la situación de conflicto que escogieron en tu grupo.</li> </ul> <p>No se trata de un guion, se trata solamente del planteamiento de la situación.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Paso 2. Selecciona los personajes que van a participar en esta situación. Dentro del grupo, establezcan los comportamientos, actitudes y sentimientos que desean analizar.</li> <li>• Paso 3. Piensa en las posibles formas en las que el conflicto va a ser resuelto desde una postura crítica.</li> </ul> <hr/> <p>El docente debe establecer algunas reglas durante la preparación del juego de roles y antes de la respectiva representación del mismo, por ejemplo:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Las representaciones no deben durar más de tres minutos.</li> <li>• La trama debe tratar uno de los posibles conflictos que se presentan en las aulas de clase.</li> <li>• Los personajes deben estar acordes al tema, es decir, estudiantes de colegio.</li> <li>• Utilizar nombres ficticios para evitar burlas e inconvenientes dentro del salón de clases.</li> <li>• Definir bien los roles de cada estudiante.</li> <li>• Todos deben adoptar un rol dentro de la situación.</li> <li>• Organizar bien la secuencia y el momento en el que cada estudiante debe intervenir y de qué manera lo va a hacer.</li> <li>• Proponer al final una solución al problema manifestado.</li> </ul> <hr/> <p>Toda esta parte es de creación y preparación de la representación, se recomienda que el profesor dé suficiente tiempo (criterio personal del profesor) para que se lleve a cabo todo el proceso, controle el tiempo, verifique constantemente y anime a los estudiantes para que desarrollen una buena labor. El profesor tiene la libertad de dirigir su clase como mejor lo crea conveniente.</p>	

Etapa	Flujo de aprendizaje	Enseñanza / Actividades de aprendizaje	Recursos recomendados
		<p><b>Actividad 4: Presentación. (H/C5, H/C6, H/C7, H/C8).</b></p> <p>Una vez esté listo el juego de roles, los estudiantes deben mostrarlo a la clase. Los estudiantes que lo deseen y tengan los medios para hacerlo, pueden grabarse para recibir una posterior retroalimentación por parte del profesor y sus compañeros.</p> <p>Cada vez que cada uno de los grupos haga su representación, el docente asigna a uno o varios estudiantes para que evalúen la presentación de sus compañeros. El docente muestra una lista de verificación para evaluar el juego de roles. Los estudiantes dan una puntuación a cada grupo.</p> <p>Al final se comparten los puntos obtenidos y así se determina quiénes llevaron a cabo el juego de roles más acorde a la situación y solución al tema tratado en el juego. De igual manera, al término de cada representación, los estudiantes socializan y opinan sobre la situación representada. Muestran sus acuerdos y desacuerdos (discusión/debate).</p> <p>El tiempo en esta parte es muy importante. Se recomienda llevar un control del tiempo y verificar el trabajo de los estudiantes para asegurarse de que los estudiantes no se distraigan y pierdan el hilo de lo que deben hacer.</p> <p>El docente debe mostrar la guía de evaluación desde la primera actividad para que los estudiantes conozcan los criterios que se tendrán en cuenta y puedan preparar una mejor representación. Ver anexo 1.</p> <p>La lista de verificación aparece en el material del estudiante.</p>	<p><b>Imagen.</b></p> <p>Poner una imagen que represente un juego de roles y que haga pensar a los estudiantes que ese es el momento indicado para realizar en juego frente a todos sus compañeros.</p>

Etapa	Flujo de aprendizaje	Enseñanza / Actividades de aprendizaje	Recursos recomendados
<p>Resumen</p> 	<p>Resumen</p>	<p>Se hace un resumen sobre los elementos del juego de roles y sus características principales a través de un cuestionario de falso o verdadero:</p> <p>a. Los juegos de rol requieren un guion y días de ensayo. (F) Aclaración: El juego de rol se basa en la improvisación.</p> <p>b. La narración no es un aspecto importante en los juegos de rol. (V) Aclaración: El juego de rol e basa en la improvisación.</p> <p>c. Los juegos de rol solo interpretan situaciones ficticias. (F) Aclaración: También puede estar basado en hechos reales.</p> <p>d. Los juegos de rol nos permiten ponernos en la situación de otros. (V) Aclaración: El juego de rol e basa en la improvisación.</p> <p>e. Como los juegos de los niños, la trama del juego se decide conforme se juega. (F) Aclaración: Aunque no existe un guion, sí existen unas reglas previamente definidas que los participantes siguen dándole marco y una coherencia al juego.</p> <p>f. Las características de los personajes cambian conforme la situación cambia. (F) Aclaración: Los personajes están establecidos con antelación y los participantes deben apegarse a sus roles.</p> <p>g. Algunas decisiones dentro del juego, pueden ser definidas al azar. (V) Aclaración: Durante algunas encrucijadas, se pueden usar dados, cartas o “piedra-papel-o-tijera” para resolver conflictos.</p> <p>h. El juego de rol se puede jugar en grandes grupos. (V) Aclaración: Pueden participar tantas personas quieran hacerlo.</p> <p>También a manera de conclusión, los estudiantes comentan de qué manera les sirvió haber aprendido sobre los juegos de roles y de qué manera les fue útil realizar una representación para resolver un problema típico de la vida y del salón de clases.</p>	<p><b>Recurso interactivo.</b> Habilitar una tabla con dos cuadros, uno para la letra F de falso y otro con la letra V de verdadero. Al dar clic en la respuesta correcta se ampliará la información. Agregar la siguiente retroalimentación en caso de que los estudiantes den la respuesta incorrecta:</p> <p>a.Dado que se trata de una técnica de resolución de conflictos, la situación se improvisa en medio de una sesión de terapia.</p> <p>b.La narración no hace parte de la improvisación, aunque el facilitador contextualiza los eventos.</p> <p>c.Las situaciones que dan origen a los juegos de roles, son situaciones reales.</p> <p>d.La idea principal del juego de roles es comprender las actitudes y sentimientos de los otros.</p> <p>e.Las situaciones representadas no salen de la imaginación de los actores sino de sus experiencias.</p>



Etapa	Flujo de aprendizaje	Enseñanza / Actividades de aprendizaje	Recursos recomendados
		<p>Esta actividad permite resumir el trabajo realizado en el salón de clase y ayudará a que los estudiantes reflexionen críticamente sobre los problemas y la manera de solucionarlos a través de las actividades propuestas en clase como el juego de roles.</p>	<p>Generalmente se representa una escena planteada al inicio de la sesión y una resolución discutida por todos los participantes.</p> <p>f.Los personajes están basados en personas reales, por tanto se comportan como ellos. No obstante, durante la resolución, sus comportamientos pueden cambiar.</p> <p>g.El objetivo principal de esta técnica es que los participantes se pongan en los zapatos de otros.</p> <p>h.Los espectadores ayudarán con el análisis de la situación y a decidir cuál es la mejor manera de resolver el conflicto.</p>
<p><b>Tarea</b></p> 	<p>Evaluación (Post-clase)</p>	<p>Los estudiantes deben investigar sobre alguna situación conflictiva presente en su comunidad. Deben plantear una situación para ser realizada en un juego de rol que muestre esa situación, incluyendo los personajes y las acciones principales que ocurrirían en la puesta en escena y una posible solución para la situación.</p> <p>El docente tiene la libertad de decidir si esta tarea puede ser realizada en parejas, pequeños grupos o individualmente.</p> <p>Con esta tarea los estudiantes aprenden más sobre las problemáticas de su comunidad o entorno y toman una posición crítica luego proponen una solución positiva para dicho contexto social.</p>	<p><b>Imagen y texto.</b> Mostrar las indicaciones de la tarea en un cuadro.</p>



## Anexo 1

Lista de verificación de un juego de roles por equipo:

Lista de verificación para el juego de roles	Valoración (1 a 5)
Todos los integrantes del equipo fueron involucrados en la representación.	
Los participantes transmitieron bien el mensaje a través de su interpretación.	
El tiempo de presentación fue conforme con lo acordado en el salón de clase.	
La situación representada muestra una solución al conflicto.	
Se vio claramente una investigación e información sobre el tema representado.	
La interpretación estuvo acorde al tema que querían representar.	
<hr/> <hr/> <hr/>	



**TÉCNICA DEL RIESGO**



**Ayuda a vencer los miedos**



**A través de la discusión pública de los mismos**



**Identificando**



**Causas**

**Posibles  
Riesgos**

**Fundamentos**