

- Zuluaga, O; Echeverri, A; Martines, A; Quincena, H; Saens, J; Alvarez, A. (2003), en *De Comenio a Herbart. Pedagogía y Epistemología*. Bogota, Colombia: Cooperativa Editorial Magisterio.

**Abstract:** This work tries to think about the cooperativism in the University and what implication has the zone of near development raised by Vigotsky, having in it counts the importance of the social environment, without omitting the principal actors of the process education - learning.

**Key words:** cooperativism – university – reflection – communication – educators – pupils – culture.

**Resumo:** Este trabalho pretende reflexionar sobre o cooperativismo na Universidade e que implicações tem a zona de desenvolvimento próximo proposta por Vigotsky. Tendo em conta a importância do ambiente social, sem deixar de lado os atores principais do processo de ensino-aprendizagem.

**Palavras chave:** cooperativa – universidade – reflexão – comunicação – professores – alunos – cultura.

(\*) **Eugenia Negreira.** Licenciada en Educación (Universidad CAECE). Maestro Nacional de Dibujo (Escuela nacional de Bellas Artes Manuel Belgrano). Profesora de la Universidad de Palermo en el Departamento de Modas en la Facultad de Diseño y Comunicación.

## Role playing como herramienta de enseñanza

Mariana Solís (\*)

Fecha de recepción: agosto 2011

Fecha de aceptación: octubre 2011

Versión final: diciembre 2011

**Resumen:** El *role playing* facilita la comprensión de contenidos teóricos. Estimula y motiva a partir de lo experiencial. Obliga a pensar y a resolver situaciones creativamente. Propone “el juego” como un desafío personal donde cada integrante constituye una pieza significativa y constitutiva del resultado, obligándolo a reconocer sus propias habilidades y deficiencias.

**Palabras clave:** *role playing* – dramatización – interpretación – aprendizaje – juego – organización de eventos – taller – experiencias.

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 71]

### Efectividad de la metodología de role playing como herramienta de enseñanza en la carrera de Organización de Eventos

*Role playing* es la expresión inglesa para definir al “juego de roles” entendida como interpretación de papeles. Es preciso aclarar que no me refiero al *role play* cuya única finalidad es el ocio lúdico y recreativo.

Durante la práctica del *role playing* los participantes (dos o más) interpretan a un personaje. Es similar a la dramatización teatral, sólo que en este caso los integrantes no se ciñen a una historia guionada, sino que recurren a la improvisación bajo una consigna delimitada por un guía o director. Tiene la particularidad de ser un juego cooperativo en el que todos sus participantes son actores y espectadores en algún momento del proceso. Los ejercicios de simulación e interpretación de roles son uno de los métodos educativos más antiguos, usados para el entrenamiento en muchísimas disciplinas e incluso en ámbitos profesionales.

El precursor en este tema es el psiquiatra, teórico y educador Jacob Levy Moreno quien trabajó el psicodrama como una forma de psicoterapia inspirada en la improvisación teatral. Durante los años '60 se realizaban las llamadas terapias de juego orientando su enfoque hacia un aspecto lúdico-educativo especialmente dirigido al trabajo con niños.

### ¿Por qué utilizo esta herramienta en mis clases?

Aplico el *role playing* como herramienta facilitadora en la comprensión de contenidos teóricos en el proceso de aprendizaje de mi materia desde hace varios años. Procuro que los alumnos trabajen tal y como lo harían en la realidad con un cliente, pero en un contexto simulado. Pretendo hacer del trabajo áulico un disparador que estimule y motive al alumno a partir de lo experiencial, donde el pensar y el hacer creativamente sean parte del proceso de aprendizaje.

Confío en que lo vivencial mejora la capacidad crítica, analítica y reflexiva de los estudiantes como así también su habilidad para resolver conflictos.

El juego es percibido como un desafío personal, donde cada integrante constituye una pieza significativa y constitutiva del resultado que se persigue.

Propongo el “desafío” como elemento motivador, y les asigno a los alumnos un lugar de saber por el mero hecho de ser capaces de solicitar y exigir condiciones en la realización de sus trabajos. Son ellos quienes exigen y quienes deben cumplir. Los obliga a reconocer sus propias habilidades y deficiencias.

### ¿Cómo aplico el role playing en mi materia?

Organizar un evento es una actividad muy compleja. Cada evento, de acuerdo a sus características, requiere

un tipo específico de organización. En este sentido la materia que dicto busca brindar una primera aproximación a los conocimientos de la carrera y busca que los alumnos aprendan a interpretar la necesidad de un cliente, gestionar, planificar y diseñar eventos de tipologías variadas.

Para ello planifico la materia basándome en el concepto de aula taller, donde a través de diversos trabajos prácticos busco anclar gran parte de los contenidos teóricos propuestos.

Parte de la consigna de que el *role playing* busca motivar a los alumnos. El juego como actividad misma no resiste la tentación. Hecho que confirmo y ratifico cada vez que presento la propuesta a los estudiantes.

Para empezar propongo diseñar un escenario creíble, para lo cual oriento a los alumnos en la búsqueda de información real y actualizada. Les suministro instrumentos de indagación que les facilite el contacto con los clientes. Entre todos confeccionamos un escenario vivencial que permite transmitir el rigor del trabajo del organizador de manera real. Facilito técnicas de presentaciones, persuasivas y efectivas, para vender los proyectos de eventos. Y los oriento a abordar el tema con una visión personal, crítica y reflexiva.

El *role playing* se desarrolla de manera grupal y en dos etapas. Cada grupo trabaja en una primera instancia como si fuera un cliente (empresa o particular) solicitando un proyecto de organización de evento, y luego, en una segunda instancia, cada grupo oficia de empresa organizadora.

### Primera parte del role playing

Dada en clase una guía referencial, cada grupo confecciona un informe llamado “*Brief del Evento*” en el cual incluyen información, objetivos y requerimientos concernientes al evento solicitado (social, empresario o publicitario). Al concluir este trabajo, cada grupo queda constituido como un cliente solicitante de un evento.

Luego de su corrección los *briefs* son intercambiados entre los grupos y son resueltos en la siguiente instancia de trabajo.

A través del intercambio de *briefs*, pretendo ubicar a los alumnos en un escenario verosímil. Quiero simbolizar con esta acción que ningún organizador elige lo que desea organizar, sino que acepta o rechaza la solicitud de un cliente. En este caso, aunque suscite controversias, la consigna es respetada, y cada grupo trabaja sobre el evento, que por azar, le fue asignado.

### Segunda parte del role playing

Quizá este sea el momento que exija el mayor compromiso por parte de los alumnos con la propuesta de *role playing*, dado que bajo la consigna de “presentación al

cliente” cada grupo deberá presentar, defender, argumentar y vender su proyecto.

Cada grupo cuenta con un tiempo determinado durante el cual dispone del espacio áulico (tematizado como sala de reuniones a cargo de cada equipo) como así también de los recursos tecnológicos para realizar su presentación.

Ambos equipos son evaluados por su participación, interacción y la defensa de su rol.

La evaluación está a cargo, en primer lugar, del docente (como observador externo) y en segundo lugar, del grupo cliente, quien al concluir la exposición entrega una grilla de evaluación grupal.

Para procurar la imparcialidad del equipo cliente, éste también es evaluado por su interacción, la defensa del *brief*, su capacidad de interrogar, proponer mejoras y por su mirada crítica como posible comprador del proyecto.

La empresa organizadora entrega al finalizar una carpeta de presentación de la propuesta del evento y la presentación multimedia digital de la exposición.

Cabe aclarar que esta segunda parte de la actividad también exige por parte de los alumnos el desarrollo de habilidades para la presentación oral, escrita y multimedia.

---

**Abstract:** The role-playing facilitates the comprehension of theoretical contents. It stimulates and motivates from the experiences. It forces to thinking and to solving situations in a creative way. He proposes “the game” as a personal challenge where every member constitutes a significant and constitutive piece of the result, forcing it to admit his own skills and deficiencies.

**Key words:** role playing – dramatization – interpretation – learning – game – organization of event – workshop – experiences.

**Resumo:** O role-playing facilita o entendimento de conteúdos teóricos. Estimula e motiva a partir do experiencial. Obriga a pensar e a resolver situações criativamente. Propõe “o jogo” como um desafio pessoal donde a cada integrante constitui uma peça significativo e constitutiva do resultado, o obrigando a reconhecer suas próprias habilidades e deficiências.

**Palavras chave:** role playing – papéis – interpretação – aprendizagem – jogo – organização de eventos – workshop – experiências.

(\*) **Mariana Solís.** Licenciada en Publicidad (Universidad Argentina John F. Kennedy, 1996). Organizadora Integral de Eventos. Productora de Modas. Profesora de la Universidad de Palermo en el Departamento de Comunicación Corporativa - Empresa de la Facultad de Diseño y Comunicación.