

Juegos de rol estructurados como metodología innovadora en el aula universitaria

Structured role playing as an innovative methodology in the university classroom

García-Mediavilla, M.V.; Mauriz, J.L.; González-Gallego, J.; Sánchez-Campos, S.; Cuevas, M.J.

Departamento de Ciencias Biomédicas. Universidad de León.

Correo electrónico: mjcueg@unileon.es (Cuevas MJ)

Introducción

La incorporación de los juegos de rol, o juegos de simulación, es una estrategia innovadora de aprendizaje activo escasamente aplicada en el ámbito universitario que, sin embargo, presenta importantes ventajas frente a las clases magistrales tradicionales (Alonso y Lomillos, 2016). En los juegos de rol estructurados los alumnos disponen de una descripción pormenorizada de las características que debe presentar cada personaje y del contexto en el que se va a desarrollar la acción, permitiendo un abordaje completo de todos aquellos contenidos que el docente pretende que sean tratados.

Métodos

Actualmente esta metodología se aplica en la asignatura de Medicina Molecular del Grado en Biotecnología de la Universidad de León, durante 4 horas lectivas y aplicada al tema concreto de "Animales transgénicos". La clase se divide en 10 grupos de 4-5 alumnos que asumen un papel previamente asignado aleatoriamente por el profesor. Los distintos personajes del juego simulan situaciones reales centradas principalmente en el desarrollo y la aplicación de la Biotecnología pero que también van a permitir un aprendizaje integrado donde se tiene en cuenta la interdisciplinariedad, abordándose aspectos éticos, legales, económicos, sociales o repercusiones sobre la salud pública, entre otros. El papel del docente no se limita al de puro observador sino que supervisa y coordina el juego con el fin de guiar a los alumnos hacia la adquisición de unas competencias determinadas, pero de tal forma que esta práctica de aprendizaje sea autorregulada por los propios discentes. En la evaluación final escrita se valora el progreso alcanzado por los alumnos en relación a las metas fijadas por el profesor.

Resultados y Discusión

Los juegos de rol exigen una implicación activa (Randi y de Carvalho, 2013). Tras la encuesta administrada a los alumnos, éstos adjudicaron los valores numéricos más altos a los siguientes ítems: capacidad para responsabilizarse de su propio aprendizaje, mejora de sus habilidades de comunicación (teatralización) y potenciación de la interacción con otros participantes del mismo juego de simulación (aprendizaje colaborativo). Asimismo, permite al alumno pensar de una forma integrada y abordar los problemas desde diferentes perspectivas (Dunleavy *et al.*, 2009). En contrapartida, una de las dificultades observadas por el docente, a la hora aplicar esta metodología, es que para algunos alumnos resulta difícil el desdoblamiento de la personalidad,

especialmente cuando el papel asignado es totalmente contrario a sus ideas. Finalmente, es importante destacar que los juegos de rol se pueden aplicar a grupos grandes, bien organizando diferentes subgrupos o sesiones, o bien proponiendo la actividad como voluntaria. A los alumnos sin rol se les puede motivar asignándoles otras ocupaciones como críticos o evaluadores del juego (García Magna *et al.*, 2011).

Conclusiones

La utilización de juegos de rol en el ámbito universitario refuerza el proceso formativo favoreciendo, de forma lúdica y activa, la adquisición de competencias muy diversas y, posiblemente, haciendo que el alumno retenga de manera más eficiente los conocimientos adquiridos. Además, esta actividad puede fácilmente aplicarse a otras asignaturas o titulaciones, tales como el Grado en Veterinaria o en Ciencia y Tecnología de los Alimentos.

Referencias

- Alonso M.A, Lomillos J. M (2016). Aprendizaje cooperativo entre iguales mediante casos de juego de rol para la adquisición de competencias en Bioética Animal. *VetDoc. Revista de Docencia Veterinaria*, 1: 122-123.
- Dunleavy M, Dede C, Mitchell R (2009). Affordances and Limitations of Immersive Participatory Augmented Reality Simulations for Teaching and Learning. *Journal of Science Education and Technology*, 18: 7–22.
- García Magna D., Castillo Rodríguez, C., Rios Moyano, S., Cristofol Rodríguez, C., Carrasco Santos, M., Rodríguez Mérida, R. M, Pastor García, I. González Ramírez D (2011). La interdisciplinariedad en la educación superior: propuesta de una guía para el diseño de juegos de rol. *Revista Teoría de la Educación: Educación y Cultura en la Sociedad de la Información*, 12 (1): 386-413.
- Randi MAF, de Carvalho HF (2013). Learning through role-playing games: an approach for active learning and teaching. *Revista Brasileira de Educação Médica*, 37 (1): 80-88.

Palabras clave: Juegos de simulación; Aprendizaje activo; Innovación educativa; Docencia universitaria.

Historial de publicación

Recibido: 31/03/2017

Revisado: 26/04/2017

Aceptado: 09/05/2017

