

CASO PRÁCTICO: Role playing o juego de roles.

ATRACO EN EL BANCO

Situación:

Un atracador entra en su empresa de informática y atraca la caja. La cajera acciona la alarma que tiene debajo de la mesa y comienza a sonar la alarma y se cierran las puertas de seguridad de la empresa con una reja para no dejar salir al ladrón. En diez minutos se presentará la policía.

El atracador, asustado, ordena a todo el personal que se presente ante él con intención de tomar rehenes. Como está sólo solamente puede elegir a tres y decide dejar salir al resto.

Los personajes en esta situación son los siguientes:

1. La cajera: ella fue la que dio la alarma. Es una mujer de treinta años, con un hijo que está enfermo y que depende de ella económicamente.
2. El director de la empresa: tiene un problema de corazón, y cuando supo que había un atraco ha comenzado a tener taquicardias. Lleva la medicación en su chaqueta.
3. Un empleado de contabilidad: tiene mujer y dos hijos. Dice que su mujer se ha quedado en el paro y que todos dependen de él. Dice que no tiene seguro de vida y que si le pasa algo su familia quedará desatendida
4. Un empleado que le ha dicho que su mujer va a ir al banco esa misma mañana para retirar todo el dinero que tenían ahorrado para comprarse una casa y que va a pagar un rescate por él si lo libera el primero.
5. Un cliente que estaba en la empresa cuando sucedió: él sólo estaba allí comprando productos. Se tiene que ir al hospital a visitar a su hijo enfermo.
6. La empleada de la limpieza: no tiene familia y esa tarde tiene que trabajar en otra empresa donde la despedirán si vuelve a faltar a su trabajo.
7. Un estudiante: está haciendo unas prácticas en esa empresa. Sólo quiere llamar a su madre y decirle que está bien.
8. El policía que tiene que negociar que libere a todos los rehenes y se entregue.

¿Cómo se comportarían cada una de las personas en esta situación? El profesor ha de elegir los papeles que han de desempeñar cada alumno.