

Claudia Islas Torres  
María del Rocío Carranza Alcántar  
(coords.)

# La innovación en la educación: acción en reconstrucción permanente



# La innovación en la educación

Acción en reconstrucción permanente



Claudia Islas Torres  
y María del Rocío Carranza Alcántar  
(coords.)

# La innovación en la educación

Acción en reconstrucción permanente

Octaedro 

Colección Horizontes-Universidad

Título: *La innovación en la educación: acción en reconstrucción permanente*

Esta publicación ha pasado una revisión a doble ciego



UNIVERSIDAD DE  
GUADALAJARA  
Red Universitaria e Institución Benemérita de Jalisco



Av. Rafael Casillas Aceves No. 1200,  
C.P. 47620, Tepatitlán de Morelos, Jalisco, México

Primera edición: octubre de 2023

© Claudia Islas Torres y María del Rocío Carranza Alcántar (coords.)

© De esta edición:  
Ediciones OCTAEDRO, S.L.  
C/ Bailén, 5 – 08010 Barcelona  
Tel.: 93 246 40 02  
[octaedro@octaedro.com](mailto:octaedro@octaedro.com)  
[www.octaedro.com](http://www.octaedro.com)

Cualquier forma de reproducción, distribución, comunicación pública o transformación de esta obra solo puede ser realizada con la autorización de sus titulares, salvo excepción prevista por la ley. Diríjase a CEDRO (Centro Español de Derechos Reprográficos, [www.cedro.org](http://www.cedro.org)) si necesita fotocopiar o escanear algún fragmento de esta obra.

ISBN: 978-84-19900-67-8

Maquetación: Fotocomposición gama, sl  
Diseño y producción: Octaedro Editorial

Publicación en acceso abierto - *Open Access*

# Sumario

Prólogo.....	9
CLAUDIA ISLAS TORRES	
1. Las metodologías activas aplicadas en el aprendizaje de universitarios: una revisión sistemática de literatura.....	13
BERTHA MARGARITA GONZÁLEZ FRANCO; CLAUDIA ISLAS TORRES; FRANCISCO JAVIER ROMERO MENA	
2. El juego de roles como estrategia de evaluación para el aprendizaje: revisión de la literatura.....	27
FRANCISCO DE LEÓN MARTÍNEZ; MARÍA DEL ROCÍO CARRANZA ALCÁNTAR; FERMÍN SÁNCHEZ CARRACEDO	
3. Mejoramiento de la producción escrita en francés por estudiantes de Lenguas y Culturas Extranjeras mediante el aprendizaje colaborativo.....	43
PEDRO ANTONIO ACEVEDO SÁNCHEZ; ANA GABRIELA GONZÁLEZ ANAYA; ALFONSO REYNOSO RÁBAGO	
4. Gamificación como herramienta para promover la madurez vocacional en estudiantes de bachillerato... ..	53
ROCÍO GARCÍA LÓPEZ; SERGIO FRANCO CASILLAS; NÚRIA SALÁN BALLESTEROS	

5. Experiencia de implementación de aprendizaje basado en retos con estudiantes de Ingeniería en Computación . . . . .	69
CLAUDIA ISLAS TORRES; FERNANDO CORNEJO GUTIÉRREZ; SERGIO FRANCO CASILLAS	
6. El aprendizaje basado en proyectos para incentivar la intención emprendedora en estudiantes de secundaria . . . . .	87
MARÍA DOLORES JULIA PÉREZ LEDESMA; GIZELLE GUADALUPE MACÍAS GONZÁLEZ; MARÍA OBDULIA GONZÁLEZ FERNÁNDEZ	
7. Habilidades socioemocionales de docentes de una zona escolar de Tepatlán de Morelos, Jalisco . . . . .	103
MIRIAM ALEJANDRA MARTÍN GONZÁLEZ; ALFONSO REYNOSO RÁBAGO; MARÍA DEL ROSARIO ZAMORA BETANCOURT	
8. Experiencia en el uso de la <i>flipped classroom</i> como apoyo en el aprendizaje significativo de estudiantes universitarios . . . . .	123
ROSANA RUIZ SÁNCHEZ; LUZ ARELY TRUJILLO GÓMEZ; MARÍA DEL ROCÍO CARRANZA ALCÁNTAR	
9. Experiencias de aprendizaje colaborativo en estudiantes: Programa de Incorporación Temprana a la investigación en pregrado . . . . .	139
JOSÉ LUIS TORNEL AVELAR; GIZELLE GUADALUPE MACÍAS GONZÁLEZ	
10. Vinculación con programas educativos innovadores de calidad: una oportunidad para la colaboración y la internacionalización . . . . .	171
CLAUDIA CINTYA PEÑA ESTRADA; VICENTE CERVANTES ÁLVAREZ; ALMA AZUCENA JIMÉNEZ PADILLA	

# Prólogo

CLAUDIA ISLAS TORRES

Desde la concepción de que la innovación educativa es un proceso que se enfoca en la mejora y transformación del sistema educativo, en las instituciones se ha trabajado en la implementación de ideas renovadoras, métodos de aprendizaje activo, uso de tecnologías, diferentes prácticas pedagógicas y estrategias diferenciadoras de la enseñanza tradicional con la finalidad de optimizar el aprendizaje de los estudiantes, adaptar la educación a las demandas y necesidades de la sociedad actual y hacer más eficientes los procesos formativos.

Innovar en la educación es una tarea inacabada, pues la evolución a la que se somete la sociedad día a día, requiere de acciones contundentes en todo el sistema escolar, pues el mundo demanda personas capacitadas y formadas con habilidades cognitivas superiores y humanas, para que sean capaces de enfrentar y solucionar problemas y necesidades de todo tipo.

De este modo, la innovación educativa va de la mano con la actualización de los referentes que explican el aprendizaje en el siglo XXI, por lo que es preciso producir literatura que, fundamentada en el suceder cotidiano de la enseñanza, exponga las experiencias y percepciones de los actores que se involucran en los procesos de formación.

En este sentido, se ha conformado esta obra, compuesta por diez capítulos, que en sus contenidos describe experiencias de implementación de diversas metodologías activas, algunas revisiones de literatura y resultados de investigaciones que se han realizado bajo distintos enfoques metodológicos.

Los capítulos que componen este libro son resultado de la aplicación de la investigación educativa en el ámbito universitario y cabe reconocer que las experiencias que se documentan son referentes útiles para quienes se interesan en la innovación educativa y, sobre todo, buscan cómo hacer innovación en los ambientes de aprendizaje.

De esta manera, el lector encontrará en el primer capítulo una revisión sistemática de literatura sobre las metodologías activas aplicadas en el aprendizaje de universitarios, en su contenido hay conceptualizaciones básicas sobre metodologías y aprendizaje activo, así como la descripción de la importancia de estas para el desarrollo de diversas habilidades cognitivas que son puestas en práctica cuando el docente utiliza estos métodos en pro del aprendizaje de los estudiantes.

El capítulo dos es un análisis hermenéutico que tomó como referente literatura que habla sobre el juego de roles aplicado a las tareas de evaluación formativa, en su exposición destaca los beneficios que representa una evaluación de este tipo, pues la responsabilidad de evaluar no es solo del docente, ya que la comparte con otros actores que fungen como entes evaluadores.

En el capítulo tres se describe la experiencia de aplicar como estrategia de enseñanza el aprendizaje colaborativo para la mejora de la producción escrita del idioma francés. En sus conclusiones los autores destacan que la aplicación de esta estrategia fue favorable para los estudiantes, pues lograron incrementar su capacidad expresiva en este idioma.

Los capítulos cuatro y cinco, respectivamente, exponen los resultados de experiencias de aplicación de metodologías activas tales como la gamificación y el aprendizaje basado en retos. Ambos textos coinciden en destacar que implementar estas metodologías con enfoque de aprendizaje centrado en el estudiante es particularmente útil en la promoción del autoaprendizaje y la motivación.

En el capítulo seis las autoras exponen los resultados de una investigación aplicada en nivel de secundaria, donde la intención emprendedora de los estudiantes fue el objeto de estudio, pues se consideró que promover el emprendimiento en los jóvenes en esta etapa de formación es altamente motivante para ellos, si bien aún no tienen definido un plan de vida; sin embargo, el atender sus propósitos desde la enseñanza ayuda a que se sientan reconocidos en sus necesidades.

El capítulo siete es una descripción sobre el reconocimiento de las habilidades socioemocionales de profesores de educación básica de una zona escolar del estado de Jalisco, México. Se destaca la importancia que tiene que los docentes sepan identificar estas habilidades y cómo pueden manejarlas en beneficio de la interacción que mantienen con los estudiantes del nivel básico, pues el bienestar emocional y el desarrollo de los docentes permiten una mejor solución de conflictos en el ámbito educativo.

En el capítulo ocho las autoras exponen los resultados de implementar el método de aula invertida en el ámbito universitario para la enseñanza del Derecho. Se describen los resultados de aprendizaje significativo alcanzado por quienes fueron parte de esta estrategia de formación.

El capítulo nueve presenta los resultados de implementar una estrategia de motivación temprana a la investigación para estudiantes universitarios. Los autores hablan de la importancia que tiene incorporar a quienes realizan su servicio social en prácticas de investigación guiados por docentes experimentados en dicha tarea.

El capítulo diez presenta una explicación centrada en lo relevante de la vinculación y fortalecimiento de los posgrados a través de estrategias de colaboración y formación de redes con diversas instituciones, pues una de las actividades sustantivas de las universidades es la vinculación a nivel nacional e internacional.

El lector podrá constatar en el contenido de cada uno de estos capítulos cómo la innovación educativa se hace presente en distintos contextos y a través de diversas experiencias. Los textos dan cuenta, desde diversos enfoques metodológicos, de la confluencia que existe en el sentido de preparar a los estudiantes para enfrentarse a los desafíos del futuro para fomentar el pensamiento crítico, la creatividad y el trabajo en equipo, y promover un aprendizaje significativo y duradero.

El libro es un testimonio más de los procesos dinámicos que están en constante evolución, para seguir respondiendo a las necesidades cambiantes de la sociedad y los avances tecnológicos, por lo que se invita al lector a adentrarse en cada uno de ellos y tomar como referente el que mejor se adapte a su quehacer y su ámbito.

# El juego de roles como estrategia de evaluación para el aprendizaje: revisión de la literatura

FRANCISCO DE LEÓN MARTÍNEZ  
MARÍA DEL ROCÍO CARRANZA ALCÁNTAR  
FERMÍN SÁNCHEZ CARRACEDO

## Resumen

El presente escrito muestra una revisión teórica de investigaciones en las que emplearon el juego de roles como una estrategia de evaluación del aprendizaje. La revisión de los documentos se realizó en diversas bases de datos y buscadores, como Scielo, Science Direct, Taylor and Francis, Sage Journals y Google Académico, principalmente. Se incluyen artículos de revista que en su diseño metodológico aplicaron el juego de roles y consideraron la mejora del aprendizaje como uno de sus objetos de estudio; se excluyeron documentos con una fecha mayor a cinco años. La metodología utilizada para la comprensión e interpretación de los documentos encontrados fue la hermenéutica. Los resultados muestran que existen diferencias para la aplicación del juego de roles, las cuales obedecen al contexto y las características del ambiente de aprendizaje; se antepone que en los últimos años ha habido un aumento en su uso y señalan que, para ejecutar esta metodología, se requiere de una planeación y dedicación enfocada en el uso del juego de roles, lo cual conlleva un tiempo extra para dicha aplicación. Se concluye que las investigaciones son escasas. En la mayoría de ellas se rescata que las ventajas giran en torno a los aspectos cualitativos y observacionales, de lo que se discurre que es necesario continuar investigando para mejorar los aspectos metodológicos; en los artículos coincide la recomendación de tener en mente la comprensión de las variables contextuales que pueden interferir en el desarrollo y conclusión de esta actividad.

**Palabras clave:** evaluación educativa, aprendizaje, juego de roles

# 1. Introducción

La búsqueda de métodos alternativos para evaluar el aprendizaje es bien vista por los alumnos, ya que señalan sentir una mejora en su motivación, reflexión, pensamiento crítico y comunicación principalmente, lo cual tiene efectos en su aprendizaje (Alokozaya, 2022), lo que ha demostrado mayor eficiencia que el uso de métodos tradicionales (Gamage *et al.*, 2022). Evaluar de diferente forma también permite que cumpla su función de mejora, de modo que se pueda «garantizar» que es un proceso autentico (Salazar, 2018, p. 33); por lo tanto, contemplar este concepto fuera de lo tradicional resulta muy conveniente.

En general, lo alternativo surge como oposición, en este caso, a la educación tradicional y su forma de evaluar, específicamente respecto a los exámenes individuales y las evaluaciones alternativas pueden variar en algunas cosas, como el papel del protagonista o las herramientas por utilizar. Sin embargo, las posturas alternativas no surgen solo porque sí, pues detrás de ellas hay teorías de aprendizaje que sustentan la diversidad, como el aprendizaje significativo, por ejemplo.

Así, la evaluación debe distinguirse de la educación tradicional junto con sus herramientas, pues se necesita mantener la búsqueda de una educación que genere una «imagen más amplia y genuina del aprendizaje de los estudiantes» (Ramos-Solis, 2020, p. 30). Además, se espera poder generar mayor motivación y aplicación del conocimiento, no solo acumularlo, de forma que se pueda reconocer cuál es su utilidad dentro de la sociedad o porque se imparte dicho conocimiento.

La evaluación es un concepto que suele entenderse desde la práctica docente como una actividad en concreto, siendo el examen individual el mejor ejemplo de ello. Con todo, es preciso señalar que desde el cierre de escuelas por la pandemia como resultado de la covid-19, este concepto se ha revisado y redefinido de muchas maneras, resaltándose que la mencionada visión debe modificarse para considerar las posibilidades educativas del trabajo a distancia (Martínez, 2021). Por consiguiente, para definir *evaluación*, se requiere un acercamiento multifocal. Aquí se listan algunas perspectivas importantes (Is-las *et al.*, 2021):

1. *Como actividad*: entendida como un sistema (o sistemática) que busca un objetivo preestablecido y sirve como una guía organizada con criterios de acreditación. También es vista como una actividad integral, donde sirve de análisis para conocer a los estudiantes, lo que deben realizar y cómo van a acreditarse. Por último, es una actividad que busca formar (formativa) a quien se evalúa, siendo no solo el alumno, sino también el profesor e incluso la institución quienes participan; su objetivo es propiciar la mejora continua.
2. *Momento de aplicación*: recuperando su coherencia con el proceso educativo, la evaluación se puede dividir en inicial, de proceso y final. Cada una de ellas se puede entender por su propia semántica, o por algunos sinónimos como *diagnóstica*, *de avance* (o *formativa*) y *sumativa*, respectivamente. Sin embargo, estos últimos también se pueden englobar en otra clasificación: por su finalidad.
3. *Agentes que la aplican*: esta clasificación se puede dividir en la procedencia de los agentes, siendo interna y externa. En primer lugar, encontramos a los agentes dentro del proceso educativo, reconociendo a la heteroevaluación, efectuada de profesor a estudiante; coevaluación, aplicada entre los mismos estudiantes; y autoevaluación, aplicada por el mismo estudiante. Por otro lado, los agentes externos pueden ser individuos de la misma escuela o incluso personal ajeno que se especializa en ello.

Cabe considerar este concepto en el análisis del juego de roles (incluso en cualquier estrategia que busque el aprendizaje), pues la evaluación es parte «fundamental en cualquier proceso de aprendizaje» (UNESCO, 2019, p. 16) y, así como la evaluación puede ser variable dependiendo de sus características, lo mismo sucede con el juego de roles.

Por su parte, el juego de roles es descrito como una metodología de enseñanza que tiene la intención de representar diferentes vivencias de la realidad, siendo personificadas con roles distintivos por cada alumno, la cual es una situación controlada por reglas que permite a los participantes poder expresar de manera libre sus conocimientos (Polo-Acosta *et al.*, 2018).

Actualmente, la definición de *juego de roles* puede variar en algunos aspectos muy específicos, pues las tecnologías han

permitido que se pueda ampliar el juego y la simulación, llegando a confundirse con otros conceptos como la *gamificación*, por lo que es preciso señalarlo como una variante de la gamificación, aunque mantienen sus ventajas respecto al aprendizaje significativo y su contextualización del conocimiento (Rodríguez, 2019).

A pesar de que lo anterior sobre el juego de roles es descrito en artículos científicos de la actualidad, resulta que este es un método que se ha utilizado desde hace décadas. En *Role-Playing Methods in the Classroom*, escrito por Chesler y Fox (1966), se narran con detalle todas las características que el juego de roles debe tener, qué elementos debe considerar el docente, cómo debe prepararse para poder aplicarlo con un sentido educativo, e incluso describe el proceso de evaluación y que elementos se deben observar. El libro se sustenta en diferentes experiencias que se incluyen como ejemplo, así como teorías que avalan la aplicación del juego de roles dentro del aula.

En cuanto a teoría, en el libro señalan a la sociología, en especial las interacciones sociales como el sustento medular del juego de roles e incluyen diferentes conceptos, como los roles y sus construcciones sociales e individuales. Respecto a su utilidad, usar el juego de roles aporta al desarrollo de habilidades de interacción interpersonal, de la empatía y una comprensión de los problemas sociales (Chesler y Fox, 1966).

De esta manera, el juego de roles se considera una estrategia para la evaluación del aprendizaje. Es una actividad que suele emparejarse con los sociodramas y la gamificación, ya que tiene la similitud en diseñar una situación dentro del aula (o del ambiente de aprendizaje) para que el estudiante pueda poner en práctica su conocimiento, esperando que dentro de ella se genere un espacio propicio para el aprendizaje, pues cuenta con algunas características que fomentan la asimilación de conocimiento, como permitir equivocarse sin la presión de la realidad, fomentar el desarrollo de habilidades, posibilitar plantear estrategias e identificar reglas desde una perspectiva centrada en el alumno (Barrera *et al.*, 2021; Chesler y Fox, 1966; Polo-Acosta *et al.*, 2018).

Como característica diferenciadora, el juego de roles se empareja con la simulación, donde busca plantear situaciones de la vida real y se distingue de la gamificación por los elementos

del videojuego (como las tablas de clasificación y el puntaje, por ejemplo), aunque cabe mencionar que también se pueden encontrar diferentes categorías bajo el enfoque gamificado (Wang, 2020). Sin embargo, esto es diferente según el idioma en que se realicen búsquedas, pues existe una mayor frecuencia del concepto *juego de roles* en escritos en castellano, mientras que en inglés el concepto puede variar entre términos como *live action role play*, *role playing* y *role playing game* (RPG) (este último mayormente utilizado en situaciones de videojuegos). Si bien algunos de sus autores señalan diferencias entre conceptos, en general se refieren a lo siguiente: personificar un rol distinto al de alumno. Para una mejor comprensión sobre cómo se realiza un juego de roles, podemos remitirnos al ya citado libro de Chesler y Fox (1966).

A partir de lo anterior, es que en las siguientes líneas se expresan los resultados de las investigaciones encontradas recientemente (menores a 5 años), sobre el uso del juego de roles como estrategia para la evaluación del aprendizaje, los cuales son abordados desde los diferentes niveles educativos de la educación mexicana, pues se considera que es de utilidad dividirlos así, con la finalidad de poder identificar, a través de los ejemplos, la edad de sus alumnos y, de esta manera, poder emparejarlos con el quehacer docente.

## 2. Metodología

La revisión de los documentos se realizó en diversas bases de datos y buscadores, como Scielo, Science direct, Taylor and Francis, Sage Journals y Google Académico, principalmente, utilizando las siguientes frases en el motor de búsqueda: juego de roles como estrategia de evaluación; los juegos de roles en la evaluación educativa y los juegos de roles para evaluar el aprendizaje.

Con la finalidad de realizar la comprensión e interpretación de los documentos encontrados, se utilizó la hermenéutica, ya que, de acuerdo con Habermas (1970), el enfoque hermenéutico otorga predominio y validación científica a la investigación bibliográfica, de tal manera que se desarrolló como un apoyo para lograr el entendimiento de los modos históricos y humanísticos (Paterson y Higgs, 2005).

A partir de lo anterior es que el foco de atención a las investigaciones revisadas se dio a partir de la comprensión de los textos, así como el qué significan la interpretación y comprensión (Palmer, 1969). Es así como, de acuerdo con Quintana y Hermida (2019), se realizó la lectura y la dialéctica que proviene a partir de la interpretación que se hizo del mismo.

En segundo lugar, se hizo un desplazamiento cíclico en la lectura, se llevó a cabo en repetidas ocasiones con el objetivo de obtener una mayor comprensión del texto, entendiéndolos como un todo. Finalmente se descifraron los documentos revisados poniendo énfasis en el apartado histórico-contextual, de tal manera que a partir del trabajo descrito en este apartado se presenta el siguiente.

### 3. Resultados

Una vez que se realizó la búsqueda, lectura, comprensión e interpretación, se tomó la decisión de dividir la información por ciclo escolar, permitiendo el entendimiento desde los diferentes contextos educativos.

#### 3.1. El juego de roles y su evaluación en preescolar

En el estudio presentado por Stagg *et al.* (2020) observaron a un grupo que colabora en una investigación de seis años, donde se espera examinar las formas en que se evalúa y se da soporte sobre el lenguaje escrito y oral en ambientes de juego con infantes de cinco años, agregando evidencia en video para una mejor observación; así, las situaciones a simular giran en torno a un restaurante y una tienda, teniendo resultados distintos según el ambiente; en general, los objetivos se cumplieron, pues hay alumnos que han mejorado su conducta en el sentido social deseado, a pesar de que también hay limitaciones, como el contexto de la muestra que es distinto a lo que refiere la teoría.

En el caso de Bonilla-Sánchez *et al.* (2019), realizaron un cuasiexperimento donde llevaron a cabo diferentes juegos de roles para demostrar los efectos que tiene en el desarrollo neuropsicológico en diferentes fases: en primer lugar, se asignaron roles con objetos concretos, otro con designio de rol y un uso mínimo de

material y un juego totalmente independiente o más libre; sus resultados indican que existen diferencias significativas entre la preprueba y la posprueba, específicamente en la realización de tareas, como representar símbolos y en copiarlos; también indican un aprendizaje en áreas de orientación espacial, regulación y control psicológico.

De igual manera, Borges *et al.* (2020) diseñaron una estrategia para tres alumnos, buscando demostrar que el juego, en especial la asignación de roles bajo la guía del docente puede mejorar el desarrollo de acciones simbólicas y objetables (con objetos concretos), pese a que se advierte de que sus resultados son solo a nivel observable, pues no realizaron pruebas específicas para valorar los avances mencionados.

Por su parte, Veraksa *et al.* (2022) proponen una ampliación del juego de roles con otros indicadores para observar conductas de infantes entre 52 y 69 meses, donde refieren ventajas sobre la distinción de lo real e imaginario, aseguran que la aplicación de esta estrategia mejora el comportamiento en el papel que desempeñan y se hace notar un mayor compromiso por parte de los niños durante su proceso educativo.

### 3.2. La estrategia juego de roles en la evaluación con niños de primaria

En un estudio hecho por Wang *et al.* (2018) realizaron una intervención en la clase del sexto grado de primaria, en una escuela del norte de Taiwán donde se trabajaron contenidos sobre la velocidad. En esta investigación se desarrolló un ambiente de juego digital, nombrado *Speedy world*, donde los alumnos se situaban en la fábula de *La liebre y la tortuga*. Aquí los alumnos tomaron el rol de la tortuga y buscaron la manera de ganar la carrera a partir de diferentes parámetros, como la velocidad de los personajes, el tiempo de la carrera y el número de intentos. El objetivo era lograr que los alumnos comprendieran los conceptos de manera disfrutable, interactiva y de manera efectiva, situación que se logró, comprobándose, comparando al grupo control con el experimental, señalando que existe una diferencia significativa entre la utilidad percibida por parte de los alumnos y que resulta más efectiva cuando existe un rol, por encima del uso del aprendizaje con tecnología convencional (Wang *et al.*, 2018).

Por otro lado, Chen *et al.* (2022) compararon la motivación por aprender y ser evaluados utilizando el juego de roles, agregando algunos elementos de la gamificación (vestimenta y algunos elementos que le otorgan características especiales); las respuestas en exámenes y las observaciones del docente de dos grupos con más de 40 participantes en el grupo experimental mostraron diferencias significativas en cuanto a la motivación, pero no en su rendimiento académico.

### 3.3. Juego de roles como estrategia de evaluación en estudiantes de secundaria

En un estudio publicado por Polo-Acosta *et al.* (2018) informaron que abordaron a todo un centro educativo en búsqueda de promover el aprendizaje y la convivencia entre estudiantes a partir del juego de roles, centraron su trabajo en alumnos entre los 14 y 16 años rescatando que es una excelente herramienta que fortalece la apropiación «del conocimiento en sus diferentes dimensiones» (p. 875).

Por otro lado, Gamanik *et al.* (2019) realizaron un cuasiexperimento donde compararon los resultados de una prueba de dominio, el aprendizaje del sistema circulatorio y habilidades creativas; sus resultados señalan que existe un aumento significativo en todas las áreas para el grupo experimental.

En este sentido, Adzim (2020) también diseñó un escenario con la estrategia de juego de roles para la evaluación del aprendizaje. En este estudio se mostró que el pensamiento crítico aumentó en el grupo experimental de forma significativa y, además, señalan que este tipo de actividades representa un evento que causa una gran impresión que deja una marca positiva en la memoria de los alumnos.

En otro estudio, López-Fernández *et al.* (2021) diseñaron un juego de roles en el que evaluaron la comprensión y el pensamiento crítico sobre el impacto que tiene el uso de plásticos de un solo uso. Sus resultados no son estadísticamente significativos, aunque mencionan que es una actividad que los alumnos consideran positiva para aprender y debatir a pesar de las limitaciones frente a los efectos pospandemia.

### 3.4. El juego de roles en otros niveles educativos

Gordon y Thomas (2018) plantearon un estudio de caso con un grupo que realizó el juego de roles como parte de un simposio, donde evaluaron el aprovechamiento del curso sobre filosofía sustentable y cómo conectarla con su futuro; concluyen que dicha estrategia fomenta un aprendizaje significativo desde la perspectiva de Fink, pues las reflexiones y las acciones que han demostrado los estudiantes indican que lograron abarcar todas las dimensiones que la taxonomía sugiere.

En el caso de Morales-Carbajal y Villa-Angulo (2019) trabajaron con cuatro grupos de licenciatura durante un semestre, en que se aplicó el juego de roles como estrategia de evaluación, resaltaron que su propuesta tiene algunos años de llevarse a cabo con resultados en el aumento de la motivación y sirve como auxiliar en el aprendizaje de los estudiantes.

Para Bring y Lyon (2019), este tipo de actividad también puede tener efectos positivos en el nivel de maestría, movilizando el conocimiento a situaciones de la vida diaria, concretamente en situaciones de trabajo a las que los alumnos se han enfrentado.

Por su parte, Álvarez (2020) tomó como muestra a todos los estudiantes de los grupos de segundo a quinto año de la carrera de Pedagogía en educación básica, aplicando la estrategia de la que se habla en este escrito y evaluando a los alumnos, con el objetivo de conocer si aprendieron significativamente en la asignatura de Historia, situación que se promueve de forma eficaz y motivante gracias a las ventajas del juego de roles.

De igual manera, Conner y Baxter (2022) han desarrollado una simulación con la finalidad de aplicar el juego de roles con cartas para alumnos de licenciatura, específicamente en la asignatura de Sociología, logrando mejorar la comprensión de una teoría en específico gracias a que ponían en práctica los principios de la teoría.

## 4. Conclusiones

A partir del análisis hermenéutico realizado, se concluye que el juego de roles es una actividad que se ha aplicado en las aulas

desde hace varias décadas; sin embargo, después de la primera parte de la investigación, que fue la búsqueda de textos relacionando los dos ejes principales, como son el juego de roles como estrategia de evaluación, es preciso mencionar que se requiere profundizar en la investigación de este tipo, principalmente sobre las diferencias y las potencialidades que puede ofrecer dicha estrategia, pues lo encontrado permitió identificar diferencias entre población y objetivo, lo que hace necesario considerar estas diferencias al momento de intentar aplicar esta estrategia. Por lo tanto, se recomienda que los ejemplos que aquí se presentan sean utilizados solo como referencia y una guía de lo que se puede hacer y no se recomienda replicarlos en su totalidad, ya que los aspectos encontrados en la interpretación contextual admiten que las pesquisas son especializadas en ciertos momentos, lugares y niveles educativos.

En general, los estudios que se muestran reconocen que se requiere de mayor tiempo para realizar un diseño minucioso, sobre todo porque debe adecuarse a la población donde se desea aplicar, de forma que los participantes no se sientan como extraños en un ambiente que no conocen. Además, otra limitante a considerar es la temática por abordar, siendo tópicos de carácter social los que tienen una mayor ventaja por encima de las ciencias exactas, como es el caso de las matemáticas, ya que existe una menor cantidad de estudios, aunque se hace notar que, para este tópico, suele combinarse a menudo con tecnología, sobre todo videojuegos.

Respecto al análisis de la propia búsqueda de artículos relacionados con el tema del juego de roles como estrategia de evaluación, es importante recuperar el hecho de que no es un concepto que se pueda traducir satisfactoriamente, lo que representa una búsqueda limitante en el idioma español, pues existe una presencia menor en comparación con lo escrito en inglés.

Por otro lado, figuran un gran número de investigaciones que se realizan en el pregrado, particularmente en la licenciatura, siendo cada vez menor el número de publicaciones según desciende el nivel educativo. A la vez, la temática y el sentido del juego también van cambiando, pues en niveles superiores se busca que el alumno ponga en práctica el conocimiento, que se vayan preparando para las situaciones de la vida real y que, tal cual propone el juego de roles, busquen estrategias para enfren-

tar los retos, de manera que puedan manejar de forma óptima tanto la situación como sus reacciones dentro de ella.

A nivel de preescolar y primaria, los juegos tienden a emparejarse con elementos de la gamificación, siendo un poco más notorio en los grados de primaria, ya que en preescolar suele dejarse el ambiente libre, que desarrolle su autopercepción y que aprenda a convivir. Por otro lado, en secundaria es considerable la búsqueda del pensamiento crítico y del acercamiento a la realidad.

Resulta importante señalar que existe un número ampliado de investigaciones relacionadas con la estrategia de la que en este documento se habla, como es el caso de Cruz (2022), quien realizó un metaanálisis de los efectos que tiene el juego de roles en nivel básico sobre el pensamiento crítico y Chernikova *et al.* (2020), quienes se han enfocado en el aprendizaje basado en simulaciones en niveles superiores; sin embargo, en el momento de utilizar los motores de búsqueda, eran pocos los estudios que relacionaban específicamente el juego de roles como estrategia de evaluación.

Se concluye reconociendo que el juego de roles no es una actividad educativa nueva, pero resulta interesante analizar cómo ha evolucionado y saber que se ha mantenido vigente gracias a sus ventajas y a su esencia social que comulga con la evolución y crecimiento del individuo dentro de una sociedad, siendo precisamente la razón que motivó este escrito, pues se considera que la innovación en la educación no siempre viene de lo novedoso, a veces también funciona desempolvar alguna herramienta que se había dejado guardada.

Las limitaciones que presenta este estudio es la profundidad de la búsqueda, pues solo se utilizaron cinco bases de datos, además de que únicamente se utilizaron tres motores, ya que el objetivo estaba limitado a encontrar la influencia y los resultados con relación al uso del juego de roles como estrategia para la evaluación del aprendizaje.

Como prospectiva, se puede señalar la ampliación y revisión de un estado del arte diseñado con el objetivo de conocer de manera profunda, la forma en que esta estrategia se lleva a cabo, es decir, la metodología y estrategia utilizada dentro del aula, además de poder ampliar los horizontes relacionando el tema con el aprendizaje significativo y el pensamiento crítico que puede lograrse al momento de aplicar el juego de roles no solo en la

evaluación, sino como parte de las actividades que los estudiantes pueden realizar en el día a día.

## 5. Referencias

- Adzim, A. K. (2020). The Effectiveness of Role-Playing Methods on Student's Critical Thinking Skills in «Interaction Between Creatures And Its Surroundings» Topic in Junior Highschool 1 Berbah. *Journal of Science Education Research*, 4(2), 76-80. <https://doi.org/10.21831/jser.v4i2.35718>
- Alokozaya, W. J. (2022). Students' perception of alternative assessment: A qualitative meta-analysis. *International Journal of Curriculum and Instruction*, 14(2), 1419-1441. <http://ijci.wcci-international.org/index.php/IJCI/article/view/394%0A>
- Álvarez, H. (2020). Promoviendo aprendizajes significativos en la enseñanza universitaria de la Historia a través de un juego de roles. *Estudios Pedagógicos (Valdivia)*, 46(2), 97-121. <https://doi.org/10.4067/S0718-07052020000200097>
- Barrera, F., Venegas-Muggli, J. I. y Nuñez, O. (2021). The impact of role-playing simulation activities on higher education students' academic results. *Innovations in Education and Teaching International*, 58(3), 305-315. <https://doi.org/10.1080/14703297.2020.1740101>
- Bonilla-Sánchez, M. D. R., Solovieva, Y., Méndez-Balbuena, I. y Díaz Ramírez, I. (2019). Efectos del juego de roles con elementos simbólicos en el desarrollo neuropsicológico de niños preescolares. *Revista de la Facultad de Medicina*, 67(2), 299-306. <https://doi.org/10.15446/revfacmed.v67n2.65174>
- Borges, C., Solovieva, Y. y Quintanar Rojas, L. (2020). Efectos del juego de roles sobre la interiorización de acciones objetales y simbólicas en preescolares. *Cuadernos Hispanoamericanos de Psicología*, 20(1), 1-16. <https://doi.org/10.18270/chps.v2020i1.3308>
- Bring, A. y Lyon, S. W. (2019). Role-play simulations as an aid to achieve complex learning outcomes in hydrological science. *Hydrology and Earth System Sciences*, 23(5), 2369-2378. <https://doi.org/10.5194/hess-23-2369-2019>
- Chen, P. Z., Chang, T. C. y Wu, C. L. (2022). Class of Oz: role-play gamification integrated into classroom management motivates elementary students to learn. *Educational Studies*, 00(00), 1-16. <https://doi.org/10.1080/03055698.2022.2081788>

- Chernikova, O., Heitzmann, N., Stadler, M., Holzberger, D., Seidel, T. y Fischer, F. (2020). Simulation-Based Learning in Higher Education: A Meta-Analysis. *Review of Educational Research*, 90(4), 499-541. <https://doi.org/10.3102/0034654320933544>
- Chesler, M. y Fox, R. (1966). Role-playing methods in the classroom. Science Research Associates. <http://files.eric.ed.gov/fulltext/ED075276.pdf>
- Conner, C. T. y Baxter, N. M. (2022). Are You a Werewolf? Teaching Symbolic Interaction Theory through Game Play. *Teaching Sociology*, 50(1), 17-27. <https://doi.org/10.1177/0092055X211053375>
- Cruz, M. (2022). El juego de roles para el desarrollo del pensamiento crítico en estudiantes de educación básica regular [tesis de doctorado, Universidad César Vallejo]. <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/85481>
- Gamage, K. A. A., Pradeep, R. G. G. R. y de Silva, E. K. (2022). Rethinking Assessment: The Future of Examinations in Higher Education. *Sustainability*, 14(6), 3552. <https://doi.org/10.3390/su14063552>
- Gamanik, N. M., Sanjaya, Y. y Rusyati, L. (2019). Role-Play Simulation for Assessing Students' Creative Skill and Concept Mastery. *Journal of Science Learning*, 2(3), 71-78. <https://doi.org/10.17509/jsl.v2i3.14848>
- Gordon, S. y Thomas, I. (2018). 'The learning sticks': Reflections on a case study of role-playing for sustainability. *Environmental Education Research*, 24(2), 172-190. <https://doi.org/10.1080/13504622.2016.1190959>
- Habermas, J. (1970). On Hermeneutics' claim to Universality, in: Mueller – Vollmer, Kurt: The Hermeneutics Reader. Blackwell [1985].
- Islas, C., Romo, J. y Ponce, A. (2021). Significados para docentes de secundaria sobre la evaluación del aprendizaje. *EDUCATECONCIENCIA*, 29(especial), 1-23. <https://tecnocientifica.com.mx/educateconciencia/index.php/revistaeducate/article/view/394>
- López-Fernández, M. D. M., González-García, F. y Franco-Mariscal, A. J. (2021). Should We Ban Single-Use Plastics? A Role-Playing Game to Argue and Make Decisions in a Grade-8 School Chemistry Class. *Journal of Chemical Education*, 98(12), 3947-3956. <https://doi.org/10.1021/acs.jchemed.1c00580>
- Martínez, J. (2021). La evaluación educativa en el trabajo a distancia debido a la COVID-19. En: Martínez, J. y Ruiz, L. *Evaluación y política educativa* (2022). Editorial Universidad Intercontinental.

- Morales-Carbajal, R. y Villa-Angulo, C. (2019). Juegos de rol para la enseñanza de las matemáticas. *Education in the Knowledge Society (EKS)*, 20, 13. [https://doi.org/10.14201/eks2019\\_20\\_a7](https://doi.org/10.14201/eks2019_20_a7)
- Quintana, L. y Hermida, J. (2019). La hermenéutica como método de interpretación de textos en la investigación psicoanalítica. *Perspectivas en Psicología: Revista de Psicología y Ciencias Afines*, 16(2), 73-80. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=483568603007>
- Palmer, R. E. (1969). *Hermeneutics: Interpretation Theory in Schleiermacher, Dilthey, Heidegger, and Gadamer*. Evanston: Northwestern University Press.
- Paterson, M. y Higgs, J. (2005). Using hermeneutics as a qualitative research approach in professional practice. *The Qualitative Report*, 10(2), 339-357. <http://www.nova.edu/ssss/QR/QR10-2/paterson.pdf>.
- Polo-Acosta, C., Carrillo-Estrada, M., Rodríguez-Barrío, M., Gutiérrez-Meriño, O., Pertuz-Guette, C., Polo-Palacin, A., Padilla-Muñoz, R., Campo, R., Estrada, M., Vergara, R. y Osorio, A. (2018). Juego de Roles: Una estrategia pedagógica para el fortalecimiento de la convivencia. *Cultura Educación y Sociedad*, 9(3), 869-876. <https://doi.org/10.17981/culteducosoc.9.3.2018.103>
- Ramos-Solis, R. F. (2020). *Percepciones de los docentes sobre las tareas sumativas y la evaluación tradicional en un marco de evaluación por competencias en una institución educativa particular*. <https://repositorio.ucsp.edu.pe/handle/20.500.12590/16477>
- Rodríguez, P. (2019). *El juego de rol como herramienta didáctica en grupos de PMAR. Un camino hacia el aprendizaje significativo* [Universidad Complutense de Madrid]. <https://eprints.ucm.es/id/eprint/56988/>
- Salazar Ascencio, J. (2018). Evaluación de aprendizaje significativo y estilos de aprendizaje: alcances, propuesta y desafíos en el aula. *Tendencias Pedagógicas*, 31(2018), 31-46. <https://doi.org/10.15366/tp2018.31.001>
- Stagg Peterson, S., Jang, S. Y. y Tjandra, C. (2020). Young children as playwrights and their participation in classroom peer culture of sociodramatic play. *Journal of Early Childhood Research*, 18(3), 227-242. <https://doi.org/10.1177/1476718X19888721>
- UNESCO (2019). *La promesa de las evaluaciones de aprendizaje a gran escala. Reconocer los límites para generar oportunidades*.
- Veraksa, N. E., Veresov, N. N. y Sukhikh, V. L. (2022). The play matrix: a tool for assessing role-play in early childhood. *International Journal of Early Years Education*, 30(3), 542-559. <https://doi.org/10.1080/09669760.2022.2025582>

- Wang, S. Y., Chang, S. C., Hwang, G. J. y Chen, P. Y. (2018). A microworld-based role-playing game development approach to engaging students in interactive, enjoyable, and effective mathematics learning. *Interactive Learning Environments*, 26(3), 411-423. <https://doi.org/10.1080/10494820.2017.1337038>
- Wang, Y. H. (2020). Exploring the effects of designing a role-playing game with single and peer mode for campus learning. *Educational Technology Research and Development*, 68(3), 1275-1299. <https://doi.org/10.1007/s11423-019-09726-8>

## La innovación en la educación: acción en reconstrucción permanente

La presente obra es el resultado de diversos trabajos de tipo reflexivo, investigativo y experiencial que se caracterizan por confluir en una temática específica: la innovación educativa, entendida como un proceso enfocado a las mejoras o transformaciones del contexto educativo. En este sentido, algunos de los capítulos que componen el libro hablan de experiencias que han tenido los docentes al implementar metodologías activas en sus prácticas de enseñanza. También se encontrarán dos revisiones sistemáticas de bibliografía que permitirán al lector adentrarse en conceptos generales aplicables al contexto de la innovación.

Asimismo, el lector podrá constatar en estas páginas que, para innovar en la educación, se requieren acciones planificadas y orientadas a un objetivo particular, y que ha de sustentarlas en referentes que ayuden a explicar el suceder del aprendizaje en el siglo XXI.

Con esta obra se pretende aportar un grano de arena más al vasto conocimiento que se ha producido en los últimos años respecto a la innovación educativa, en particular en el ámbito universitario, por lo que los aportes que contiene cada texto pueden ser un referente para quien se dedique a la ardua tarea de la formación, en un mundo que exige cada vez más dinámicas variadas, actualizadas y adaptadas a un contexto en constante evolución.

**Claudia Islas Torres.** Informática de profesión y doctora en Sistemas y Ambientes Educativos. Reconocida en el Sistema Nacional de Investigadores de México en el nivel I. Se desempeña como profesora investigadora en el Centro Universitario de los Altos de la Universidad de Guadalajara. Sus principales líneas de investigación son en el ámbito de la innovación educativa, currículo, metodologías activas para el aprendizaje y competencias, entre otras. Es autora y coautora de diversas publicaciones en revistas científicas de alcance nacional e internacional.

**María del Rocío Carranza Alcántar.** Abogada, maestra en Enseñanza de las Ciencias y doctora en Sistemas y Ambientes Educativos. Profesora investigadora de tiempo completo en la Universidad de Guadalajara, miembro del Cuerpo Académico Consolidado «Educación y Sociedad», presidenta de la Red de Investigadores y Docentes de México, Andorra, América Latina y España (RIDMAE), y miembro del Sistema Nacional de Investigadores en México. Cuenta con diversas publicaciones científicas en libros, capítulos de libro y artículos.