

# III TeLe(In)2 Conference proceedings

Nuevos enfoques en la Innovación Docente Universitaria



Teaching and Learning  
Innovation Institute



León, 19,20 October 2017

@TeLeIn2

ISBN 978-84-697-6817-4

Edita Teaching&Learning Innovation Institute

Universidad de León

Tfno 987293447

atelein2@unileon.es

Estimados lectores,

Como presidente del Teaching and Learning Innovation Institute es un placer para mí presentar los resultados de las ponencias que fueron presentadas en el III Congreso de Innovación Docente Universitaria celebrado en León, los días 19 y 20 de octubre de 2017 en la Facultad de Ciencias Económicas y Empresariales.

Como siempre, las sesiones han sido muy productivas queriendo destacar, no sólo la calidad de las ponencias presentadas, sino también la enriquecedora aportación que se ha hecho desde muchos campos académicos: ingenierías, económicas, historia, veterinaria, arte y patrimonio. Esta rica contribución significa que nuestro congreso polariza la atención de profesorado de muy distinta naturaleza interesada en compartir con la comunidad de innovadores docentes sus descubrimientos, estudios y experiencias.

El presente libro es el resultado de las aportaciones de los participantes en el III Congreso. Esperamos que sean del interés de todos aquellos interesados en la innovación docente. A quienes no habéis participado nunca en nuestro congreso os animamos a hacerlo en próximas ediciones.

Un saludo,

Nuria G. Rabanal  
Presidente de TeLeIn2

# *Role-Playing* con talleres como metodología de aprendizaje y motivación del alumno

## *Role-Playing* with workshops as methodology of learning and motivation of the student

Marta Beatriz García Moreno<sup>1</sup>  
marta.garcia@urjc.es

<sup>1</sup> Departamento Economía de la Empresa  
(ADO), Economía Aplicada II  
y Fundamentos de Análisis Económico  
Universidad Rey Juan Carlos  
Madrid, España

*Resumen* - El objetivo de este estudio es describir una experiencia en la Universidad, concretamente en una asignatura, donde se han puesto en marcha dos metodologías muy diferentes a lo largo del curso. Para la primera parte del temario se ha utilizado una metodología tradicional estando el peso importante en la figura del profesor y en la segunda parte del temario una metodología innovadora basada en *Role-Playing* con talleres, donde claramente la figura del alumno cobra una relevancia superlativa. Basándonos en una comparativa entre ambas metodologías, se analizan los resultados obtenidos por medio de cuestionarios realizados al final del periodo docente, que reflejan la percepción de los alumnos sobre las metodologías llevadas a cabo durante la asignatura.

**Palabras clave:** *Innovación educativa, Role-Playing, aprendizaje, motivación, juego, dramatización teatral*

*Abstract*- The objective of this study is to describe our experience in the University, specifically in a subject, where two very different methodologies have been implemented throughout the academic period. For the first part of the agenda, we have used a traditional methodology with the important weight in the figure of the teacher, and in the second part of the agenda a innovative methodology based on *Role-Playing* with workshops, where clearly the figure of the student becomes superlative relevance. Based on a comparison between both methodologies, we analyze the results obtained through questionnaires carried out at the end of the teaching period, which reflect the students' perception of the methodologies used during the course.

**Keywords:** *Educational innovation, Role-Playing, learning, motivation, game, dramatization.*

### 1 INTRODUCCIÓN

Hoy en día, la universidad está viviendo un proceso de cambios educativos muy importante (Salaburu, Mees, and Pérez, 2003), cambios que afectan directamente a las metodologías docentes y a la calidad y los métodos de evaluación. Cambios encaminados a lograr adaptarse de manera adecuada a los retos que impone el Espacio Europeo de Educación Superior (EEES).

En la actualidad existe mucha controversia sobre la efectividad de las metodologías más tradicionales, donde el peso está en el profesor y el alumno es un simple receptor de la información. El paradigma de la educación tiende cada vez más al aprendizaje activo por parte del alumno, de tal forma que las clases se “revolucionan” dando paso a iniciativas

docentes más innovadoras donde el estudiante toma un papel principal y se involucra en menor o mayor medida de forma activa en su aprendizaje en el aula.

Han quedado anticuados los modelos de enseñanza que promovían la pasividad del alumno para dar paso a otros mucho más interactivos que promueven el trabajo en equipo entre profesor y alumno y el aprendizaje dinámico (Zmuda, 2008).

Estas metodologías promueven y apoyan la evaluación continua del alumnado. Por otro lado, la piedra angular de metodologías más innovadoras es el sistema de evaluación que se siga, que deberá modificarse a fin de poder valorar, no sólo el aprendizaje de conocimientos, sino también de competencias (Mingorance-Arnáiz, 2008).

## 2 CONTEXTO

La experiencia docente que se presenta en este trabajo ha sido realizada a lo largo del curso académico 2016-2017, en una asignatura perteneciente al último año de carrera.

Para poder hacer una medición comparativa, de la percepción de los propios alumnos en el transcurso de la asignatura, se decide poner en marcha dos metodologías docentes durante el transcurso de la misma asignatura, implantando una metodología más tradicional durante los primeros temas de la asignatura, para continuar con la implantación de una metodología más innovadora para el resto del temario de la asignatura.

La metodología tradicional implantada se basa en la clase magistral, complementada con prácticas y casos realizados en el aula. De esta manera, durante los primeros temas de la asignatura el profesor exponía los conocimientos teóricos a los alumnos, junto con ejemplos reales que ayudaran a comprender la materia expuesta. Al finalizar cada uno de los temas, se realizaban en el aula diferentes ejercicios y casos donde se ponían en práctica los conocimientos teóricos explicados en clase por el profesor.

Con esta metodología claramente el peso del aprendizaje se centra en las habilidades del profesor y en su capacidad de transmitir los conocimientos en las clases, pero al estar el alumno en una posición bastante poco activa, con respecto a su aprendizaje, la motivación disminuye, lo que se traduce, a su vez en una disminución del rendimiento en el aula y un menor aprovechamiento de las horas lectivas, teniendo el alumno que invertir más tiempo en estudiar la asignatura fuera del aula.

La metodología innovadora implantada en la segunda parte del temario está basada en la implantación del *Role-Playing* como instrumento conductor de la materia teórica y práctica de la asignatura, requiriendo una implicación del alumno como parte activa. De esta forma, el profesor ya no es un mero transmisor de conocimientos sino un acompañante cognitivo (Tedesco, 2011) y el alumno adquiere una importancia fundamental en su propio aprendizaje (Pérez-Pérez, del Moral y Povedano, 2014).

El *Role-Playing*, utilizado en este estudio, consiste en realizar una representación teatral por un grupo de alumnos, donde cada alumno representa y actúa metiéndose en el papel que le corresponda. El carácter más novedoso de la metodología implantada es la combinación del *Role-Playing* con los talleres participativos en clase, talleres donde los alumnos trabajan en equipo investigando y aprendiendo la parte teórica que poco a poco van insertando de forma práctica en su *Role-Playing*.

Técnicas como el *Role-Playing* son muy efectivas para adquirir capacidades interpersonales, mejorar las relaciones humanas entre compañeros y facilitar el aprendizaje de la materia a través de la dramatización o el teatro (Chesler and Fox, 1966).

La dramatización ayuda a los estudiantes a empatizar y a comprender diferentes perspectivas, opiniones y formas de ser y actuar, facilitando la adquisición de habilidades inter e intrapersonales (García-Barrera, 2015).

Para la implantación de esta metodología es necesario dar con la fórmula para conseguir que los alumnos participen y se involucren en un porcentaje muy alto, ya que la clave del éxito está en esa implicación. Para ello, es necesario tener en cuenta la importancia que tiene el papel del profesor. El tipo de liderazgo del profesor determinará en gran medida los resultados obtenidos en el desarrollo de los diferentes *Role-Playing* de los alumnos. La clave está en permitir que los alumnos exploren al máximo su creatividad, disfruten realizando el *Role-Playing* y sean capaces de sentir esta experiencia como un juego que les permitirá aprender de una forma mucho más efectiva y duradera.

El objetivo principal del juego es, en una primera instancia, la diversión y el entretenimiento; sin embargo, a través del juego, los seres humanos aprenden de una forma subconsciente, constituyendo el juego como una estrategia fundamental que estimula de forma integral el desarrollo de los participantes en el juego (Marcano, 2008). Jugar supone un reto para el alumno, que le motiva y le anima a participar de forma activa, proporcionándole un aprendizaje basado en la propia experiencia vivida.

El profesor ha de demostrar primero su compromiso personal y entusiasmo por el proyecto para conseguir entusiasmar y arrastrar a los alumnos (Bernal, 2000). Si el profesor no cree firmemente en esta metodología, difícilmente tendrá éxito en su implantación.

Para poner en marcha este tipo de metodologías es recomendable que el profesor disponga en su desempeño laboral de las competencias propias del liderazgo transformacional, que le permita propiciar aprendizajes significativos en sus alumnos, motivaciones y compromisos de sus integrantes (González-González, 2008).

## 3 DESCRIPCIÓN

La experiencia ha sido implementada en una asignatura con 80 alumnos matriculados, pertenecientes al último año de carrera, en concreto alumnos de cuarto curso del grado de Turismo.

La asignatura en cuestión está formada por dos partes, reflejadas en la guía docente, donde un 80% de la nota pertenece a la nota del examen, el cual tiene una parte teórica y otra práctica, y el 20% restante dividido entre las diferentes prácticas, ejercicios y *Role-Playing* realizado en clase.

A través de este estudio no se trata de estudiar el *Role-Playing* como actividad realizada para evaluar al alumno, sino como actividad realizada con el fin de ver aumentado el

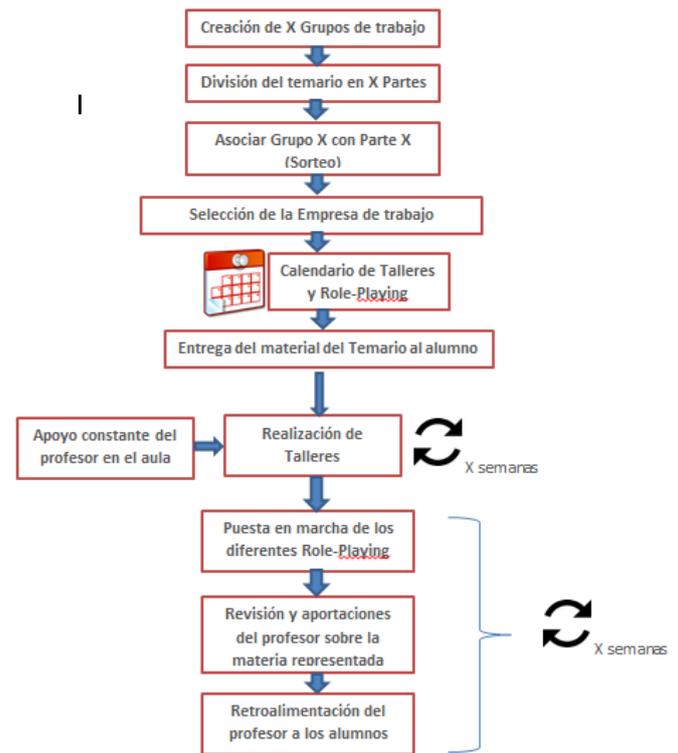
aprovechamiento de las horas lectivas, el aprendizaje de la materia y la motivación sobre la asignatura del alumno.

Aplicamos como ya hemos comentado anteriormente una metodología tradicional en la primera parte del temario, en concreto los temas 1 a 3, donde la materia es explicada en clase por el profesor con la metodología de clase magistral. El profesor, además, apoya sus explicaciones aportando ejemplos reales de empresa, que ayuden en el entendimiento de la teoría explicada. Al finalizar cada uno de los temas, los alumnos tienen que resolver en clase un ejercicio práctico o caso para afianzar los conocimientos adquiridos.

Para poner en marcha la metodología planteada para la segunda parte del temario (resto de temas de la asignatura, del tema 4 al 9) se procede de la siguiente manera (Figura 1):

- En primer lugar se comunica a los alumnos el cambio de metodología que se va a implantar a partir de ese momento. Se les propone que se junten en grupos de 4 o 5 personas y se les asigna un número de grupo.
- Se explica brevemente cada uno de los temas que quedan por impartirse, dividiéndose estos en diferentes partes sobre las que luego trabajará cada grupo.
- Se realiza un sorteo para asociar a cada grupo con una parte del temario, de forma que cada grupo trabaje sobre una parte diferente de la asignatura.
- Para que haya un hilo conductor entre todos los trabajos, todos los alumnos trabajarán como si fueran empleados de una misma compañía, que será elegida por los propios alumnos por votación en clase.
- Se muestra un calendario de talleres y de realización del *Role-Playing* para el resto de las semanas que quedan hasta finalizar el cuatrimestre.
- Se facilita a los alumnos el material necesario de consulta (diapositivas, libros, etc.)
- Los talleres en clase consistirán en la investigación por parte de los alumnos del tema asociado a su equipo, siempre con el apoyo y la guía constante del profesor, integrando los conocimientos teóricos de forma práctica en su “role” dentro de la compañía. Es en estos talleres donde el liderazgo del profesor cobra más importancia.
- Una vez finalizados los talleres, donde el profesor ha podido ir viendo el avance de cada uno de los grupos, se realizará la exposición en clase del *Role-Playing*, donde se interpretarán en forma de “teatro” los diferentes conceptos teóricos. Con ello, se pretende que el alumno se meta de lleno en el papel que está representando, de forma que la realización sea totalmente creíble y amena, consiguiendo captar la atención del resto de los compañeros.

Figura 1. Flujo de implantación de la metodología.



Fuente: elaboración propia

- Una vez finalizada cada una de las exposiciones, es tarea del profesor hacer énfasis en las partes más relevantes del temario y asegurarse que todo lo que se ha mostrado en el *Role-Playing* es acorde con el temario, evitando que se propague cualquier concepto “mal” entendido por parte de los alumnos emisores.
- Retroalimentación del profesor a los alumnos.

Todo esto implica que el alumno conozca de una forma amplia el tema sobre el que ha trabajado en los talleres y en su *Role-Playing* y a su vez, consiga conocer y entender en un porcentaje bastante mayor, que con metodologías más tradicionales, el resto del temario que ha sido expuesto por los demás compañeros.

Metodologías como esta ayudan al estudiante a no dejar para los días próximos al examen el estudio de la asignatura, sino que le permite ir aprendiendo de forma gradual y continua el temario de la asignatura. El conocimiento del temario por parte del alumno, desde un punto de vista tan práctico, aumenta considerablemente su motivación dentro del aula y su motivación hacia la asignatura.

Al estar tan involucrados, su nivel de compromiso hacía el profesor y el resto de compañeros de grupo aumenta, haciendo que su aprendizaje y sus conocimientos adquiridos sean interiorizados de una forma mucho más experiencial y duradera.

#### 4 RESULTADOS

Este estudio se basa en el análisis de los resultados obtenidos a través de un cuestionario de valoración que se pasó a los alumnos.

Se trata de un cuestionario anónimo, donde no queda en ninguna parte relacionada la respuesta del alumno con ningún dato de identificación del mismo. Esto garantiza que el alumno sea más sincero en sus respuestas.

El cuestionario se realizó utilizando la herramienta "Forms" de Google y constaba de cinco preguntas sobre la metodología implantada en la asignatura. Cada pregunta se responde a través de una escala Likert de 1 a 5, siendo 1 "No estoy en absoluto de acuerdo" y 5 "Estoy totalmente de acuerdo".

Las preguntas planteadas en el cuestionario (ver anexo 1) fueron las siguientes:

1. [Considero que el *Role-Playing* me ha ayudado a aprender más que las clases teóricas.]
2. [Mi motivación en clase ha aumentado desde la implantación de los talleres y el *Role-Playing*]
3. [Se ha fomentado mi interés por la asignatura desde la implantación de los talleres y el *Role-Playing*]
4. [La tarea del profesor en los talleres me ha parecido fundamental a la hora de preparar el *Role-Playing*]
5. [Valoración final de la asignatura]

El cuestionario se envió a los 80 alumnos matriculados, obteniendo una alta participación, siendo 66 los cuestionarios recopilados. Cabe destacar que, todos los alumnos matriculados, exceptuando los alumnos con dispensa académica concedida (2 alumnos), han participado en las clases perteneciendo a un grupo de trabajo (en total 78 alumnos).

El alto porcentaje de participación, un 83%, pone de manifiesto el interés que la asignatura ha despertado en los alumnos, dado el carácter totalmente voluntario de su envío.

Cabe destacar que, el envío del cuestionario y la cumplimentación del mismo por parte de los alumnos, se realizó antes del examen y de la publicación de las notas en el Portal de Servicios, de forma que así se evitó que los alumnos respondieran al cuestionario condicionados por la nota obtenida en la asignatura.

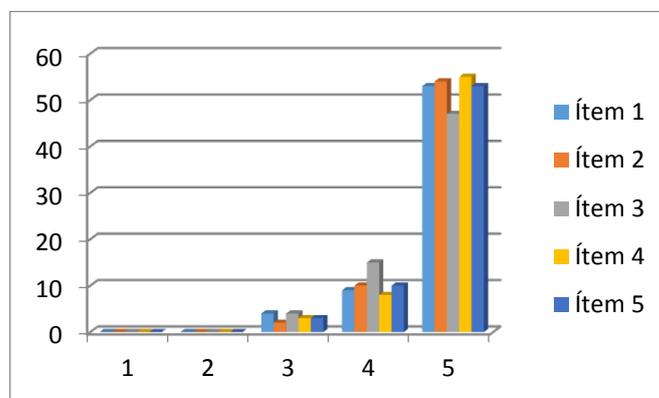
La tabla 1 y la figura 2 muestran la información obtenida para cada uno de los ítems (preguntas).

Tabla 1. Porcentaje para cada uno de los ítems.

	1	2	3	4	5
Ítem 1	0%	0%	6%	14%	80%
Ítem 2	0%	0%	3%	15%	82%
Ítem 3	0%	0%	6%	23%	71%
Ítem 4	0%	0%	5%	12%	83%
Ítem 5	0%	0%	5%	15%	80%

Fuente: elaboración propia.

Figura 2. Respuestas para cada una de los ítems.



Fuente: elaboración propia.

Un 80% de los alumnos (que respondieron un 5) y un 14% (que respondieron un 4) perciben que la implantación de una metodología de talleres con *Role-Playing* en la asignatura frente a una metodología más tradicional, de clase magistral y más teórica, les ha ayudado a aprender más en la asignatura, con lo que su aprovechamiento en el aula es bastante significativo, estando directamente relacionado con su aprendizaje.

Porcentajes muy similares observamos en las respuestas del ítem 2, 82% (respuestas 5) y 15% (respuestas 4), lo que nos permite afirmar, en base a estos resultados, que la motivación en clase aumenta considerablemente con la implantación de esta metodología. Esto, además, se confirma con la percepción del profesor, que considera que sus alumnos están más motivados en clase disminuyendo el porcentaje de absentismo a las clases (no siendo estas obligatorias para poder presentarse a la asignatura).

Asimismo, no sólo aumenta la motivación en clase, si no que los alumnos consideran en un 71% (respuestas 5) y un

23% (respuestas 4) que esta metodología ha fomentado su interés en la propia asignatura.

Un 83% (respuestas 5) y un 12% (respuestas 4) ponen de manifiesto la importante labor del profesor en la implantación de esta metodología, lo que demuestra que el papel de este, lejos de quedarse en un segundo plano al prescindir de la clase magistral, cobra importancia para los alumnos, los cuales perciben su trabajo como relevante a la hora del éxito o fracaso de esta metodología.

Y, por último, la valoración final de la asignatura por parte de los alumnos también nos muestra porcentajes altos, con la mayoría de las respuestas entre el 5 y el 4, un 80% y un 15%, respectivamente.

Cabe destacar que ninguna de las preguntas ha sido contestada con valoraciones de 1 y 2, y un porcentaje muy poco significativo han sido contestadas con valoraciones de 3.

## 5 CONCLUSIONES

Muchas son las innovaciones que se están realizando en las aulas hoy en día, lo que pone de manifiesto una necesidad de cambio metodológico en el ámbito universitario, que demanda una participación más activa por parte del alumno y un mayor aprovechamiento del tiempo dedicado a la asistencia a las clases. La relación profesor – alumno tiene que evolucionar, dando paso a un alumno más involucrado en las clases, más motivado por aprovechar al máximo el trabajo en el aula.

La realización de este estudio nos permite poner de manifiesto la percepción del alumno sobre su propia motivación y la relevancia del papel del profesor en el funcionamiento de metodologías innovadoras como la realización de talleres en clase para la preparación del *Role-Playing*.

Hoy en día nadie pone en duda la importancia de la adquisición de competencias en la universidad, tan reclamadas por la empresa al mundo universitario. De esta forma, este tipo de metodologías innovadoras, donde el trabajo práctico del alumno es clave en su formación permite aumentar las competencias transversales de los alumnos (Olmos y Martínez, 2014, p. 4), como pueden ser el trabajo en equipo, el liderazgo, la capacidad de comunicación y la creatividad.

Como futuras líneas de investigación se realizarán estudios que analicen con más profundidad el liderazgo del profesor en este tipo de metodologías más innovadoras.

## AGRADECIMIENTOS

Lo primero de todo agradecer a los estudiantes que de forma tan amable han respondido al cuestionario enviado. Agradecer a la Universidad por el apoyo y la difusión que está dando a temas relacionados con la innovación docente y por supuesto a iniciativas como Tele(In)2, que permiten que profesionales preocupados por la educación de sus alumnos, puedan poner en común sus prácticas en clase e innovaciones docentes.

## REFERENCIAS

- Bernal, J. (2000). *Liderar El Cambio: El Liderazgo Transformacional*. Madrid: Universidad de Zaragoza.
- Chesler, M; Fox, R. (1966). *Role-Playing Methods in the Classroom*. *Science Research Associates, Inc.* Chacago.
- García-Barrera, A. (2015). Importancia de la competencia argumentativa en el ámbito educativo: una propuesta para su enseñanza a través del role playing online. *RED - Revista de Educación a Distancia*. 45, 1-20.
- González-González, O. (2008). Liderazgo transformacional en el docente universitario. *Multiciencias*, 8(1), 38-47.
- Marcano, B. (2008). Juegos serios y entrenamiento en la sociedad digital. *Revista Electrónica Teoría de la Educación: Educación y Cultura en la Sociedad de la Información*. 9(3).
- Mingorance-Arnáiz, A.C (2008). Análisis comparado entre los resultados de una evaluación continua y otra puntual. El caso de la asignatura de macroeconomía. *Revista de Investigación Educativa*, 26, (1), 95-120.
- Olmos, A. y Martínez, R. (2014). Plataformas virtuales e innovación docente universitaria: Affordance de una Guía de Trabajo Autónomo en Antropología para trabajar competencias de intervención en contextos de diversidad. *RED - Revista de Educación a Distancia*, 42, 1-15.
- Pérez-Pérez, I., del Moral, G. y Povedano, M.A. (2014). La mediación en Educación Social a través de una metodología participativa: construcción colaborativa del conocimiento. *Revista de Formación e Innovación Educativa Universitaria*, 7(3), 117-129.
- Salaburu, P., Mees, L.; Pérez, J. (2003). *Sistemas Universitarios en Europa y EEUU*. Madrid: Academia Europea de Ciencias y Artes.
- Tedesco, J.C. (2011). Los desafíos de la educación básica en el Siglo XXI. *Revista Iberoamericana de Educación*, 55, 31-47.
- Zmuda, Alison. (2008). Springing into active learning. *Educational Leadership*, 66(3).

# Cuestionario de Valoración del Alumno

Estimado alumno, con el presente cuestionario pretendo obtener información de calidad sobre tu percepción sobre la impartición de mi asignatura, con el fin de proceder a hacer estudios comparativos y poder mejorar en posteriores años académicos. Agradezco mucho tu participación. Te recuerdo que el cuestionario es anónimo y en ningún caso quedará vinculada tu respuesta con tus datos.

\*Obligatorio

Indica tu grado de satisfacción en relación con cada uno de los siguientes aspectos relativos a la asignatura, siendo 1 “No estoy en absoluto de acuerdo” y 5 “Estoy totalmente de acuerdo”. \*

	1	2	3	4	5
Considero que el Role-playing me ha ayudado a aprender más que las clases teóricas.	<input type="radio"/>				
Mi motivación en clase ha aumentado desde la implantación de los talleres y el Role-playing	<input type="radio"/>				
Se ha fomentado mi interés por la asignatura desde la implantación de los talleres y el Role-playing	<input type="radio"/>				
La tarea del profesor en los talleres me ha parecido fundamental a la hora de preparar el Role-playing	<input type="radio"/>				
Valoración final de la asignatura	<input type="radio"/>				