

INFORME DE RESULTADOS

NEUROEDUCA: Integrando la neuroeducación en el aula universitaria

1. Datos generales del proyecto

Nombre del proyecto: Role Play en Acción: Evaluación auténtica en la enseñanza del comportamiento humano en las organizaciones

Centro regional: Ciudad Universitaria

Facultad: Ciencias Económicas, Administrativas y Contables

Carrera: Mercadotecnia

Departamento académico: Mercadotecnia

Autor (a): Diana Patricia Euceda Urbina

Nombre de la asignatura en la que se aplicó el proyecto: Comportamiento Humano en las Organizaciones

2. Problema de enseñanza aprendizaje

Las tareas no reflejan un esfuerzo honesto, comprensión y habilidades del estudiante debido al plagio lo que limita el desarrollo de competencias clave como análisis y resolución de problemas.

3. Solución

La solución propuesta es implementar el role play como método de evaluación en "Comportamiento Humano en las Organizaciones". Este enfoque promueve un aprendizaje activo y significativo, fomentando habilidades críticas como el análisis y la resolución de problemas. A corto plazo, se busca reducir el plagio y mejorar la autenticidad en las tareas. La estrategia pedagógica incluye simulaciones interactivas que permiten a los estudiantes aplicar conceptos de manera práctica y contextualizada, mejorando así su comprensión y habilidades aplicadas. Esto conducirá a una evaluación más genuina y dinámica de sus competencias.



4. Fundamentación teórica

Aprendizaje Significativo y Role Play

El aprendizaje significativo se define como un proceso en el que la información nueva se relaciona de manera no arbitraria ni literal con la estructura cognitiva del individuo (Moreira, 2000). El role play, como estrategia de aprendizaje activo, permite combinar nuevo conocimiento con los previamente adquiridos, promoviendo un aprendizaje más profundo y holístico (Schaap, 2005). Gaete-Quezada (2011) destaca que el uso del role play en educación superior mejora la aplicación de contenidos a situaciones similares al futuro ejercicio profesional, fomentando la interacción entre pares y la relación entre teoría y práctica.

Orientación Pedagógico-Didáctica

La orientación pedagógica del proyecto se basa en el constructivismo, que enfatiza la construcción activa del conocimiento por parte del estudiante (DeNeve & Heppner, 1997). El role play facilita que los estudiantes adopten perspectivas diferentes y piensen reflexivamente sobre la información, lo que es esencial para el desarrollo de competencias clave como el análisis, la resolución de problemas y la toma de decisiones (Gaete-Quezada, 2011).

Orientación Tecnológica

La tecnología puede ser un aliado en la implementación del role play, especialmente al integrar herramientas como la grabación de video, que permite a los estudiantes ensayar y mejorar sus actuaciones en un entorno seguro (Gaete-Quezada, 2011). Además, plataformas de aprendizaje en línea pueden facilitar la colaboración y la interacción entre estudiantes, incluso en entornos virtuales (SEIDOR, 2023).

Efectividad del Role Play

Estudios han demostrado que el role play es efectivo para mejorar habilidades sociales y desarrollar competencias empáticas (ONEHEALTH, 2024). Además, se ha observado una mejora en el rendimiento académico cuando se compara con métodos tradicionales de evaluación (Gaete-Quezada, 2011).



5. Metodología

Plan de acción			Fecha de inicio	Fecha de finalización
Objetivos específicos (los mismos que ya colocó)	Actividad para lograr el objetivo (las mismas que ya colocó en metodología) Puede desglosar las actividades en tareas	Requerimientos o recursos para la actividad		
Crear un conjunto de escenarios simulados para ser utilizados en las sesiones de role play.	Recopilar situaciones organizacionales auténticas a través de alianzas con empresas locales.	Entrevistas con personas que trabajen en empresas con personal a su cargo.	II PAC 2025	Finales del II PAC 2025
	Elaboración de guiones de casos para cada escenario.	Revisión y validación de docentes expertos en la redacción de los guiones asegurando claridad y realismo del mismo.	I PAC 2025	II PAC 2025
	Realizar una prueba piloto con un grupo pequeño de estudiantes para ajustar los escenarios según sea necesario	Asignación del espacio de aprendizaje al docente para poder realizar la prueba piloto.	II PAC 2025	Finales de II PAC 2025
Implementar y evaluar la efectividad del role play en la reducción del plagio y aumento de la autenticidad en las tareas estudiantiles.	Integrar el role play en un tema de la asignatura Comportamiento Humano en las Organizaciones	Un espacio virtual donde los estudiantes puedan subir los videos que realizarán.	II PAC 2025	Finales del II PAC 2025
	Crear rúbrica de evaluación de la tarea	Desarrollar criterios claros para evaluar el desempeño estudiantil durante las simulaciones.	I PAC 2025	II PAC 2025
Desarrollar un sistema de seguimiento y evaluación que permita monitorear el progreso del proyecto, identificar áreas de mejora y ajustar las estrategias pedagógicas según sea necesario.	Implementar mecanismos para recopilar comentarios de estudiantes y sobre la efectividad del role play.	Utilizar herramientas digitales como Google Forms para facilitar la recopilación de datos y comentarios.	Inicio del II PAC 2025	Finales del II PAC 2025
	Elaborar un informe que resuma los hallazgos y proponga mejoras continuas.	Acceso a software de procesamiento de texto para redactar y editar el informe.	Inicio del III PAC 2025	Finales del III PAC 2025



6. Resultados obtenidos

Resultados Cuantitativos

- Se aplicó el software antiplagio a los guiones de los trabajos presentados. A ninguno se le identificó plagio. Por tanto, hay una reducción de plagio del 100%. Se les motivó a hacer uso de su creatividad.
- 19 de 38 estudiantes respondieron el cuestionario de evaluación de resultados (50%).
- La edad de los estudiantes que respondieron al cuestionario de evaluación fue de 19 a 25 años, siendo la 19 la edad de la mayoría de los participantes (26.3%).
- A la pregunta “prefiero participar en tareas individuales” 9 (47.4%) respondieron totalmente de acuerdo, 8 (42%) respondieron estar de acuerdo y 2 (10.6%) respondieron ni de acuerdo ni en desacuerdo.
- A la pregunta “prefiero trabajar en tareas grupales” 1 (5.26%) respondió estar totalmente de acuerdo, 5 (26.3%) estar de acuerdo, 9 (47.4%) ni de acuerdo ni en desacuerdo, 4 (21.05%) en desacuerdo.
- A la pregunta “considero que he adquirido mayor conocimiento sobre este tema al trabajarlo mediante un role play (video)” 8 (42%) respondió estar totalmente de acuerdo, 10 (52.6%) de acuerdo y 1 (5.26%) ni de acuerdo ni en deacuerdo.
- A la pregunta “las simulaciones evaluadas mediante rúbrica me han permitido demostrar una comprensión aplicada del contenido estudiado” 6 (31.6%) manifestaron estar totalmente de acuerdo, 12 (63.2%) de acuerdo y 1 (5.2%) ni de acuerdo ni en desacuerdo.
- A la pregunta ¿qué nivel de satisfacción ha tenido con el aprendizaje vivencial en comparación con evaluaciones anteriores? 9 (47.4%) respondieron estar totalmente de acuerdo y 10 (52.6%) de acuerdo.

Resultados Cualitativos

Algunos de los comentarios de los estudiantes participantes fueron los siguientes:

Participante 1: “fue muy satisfactoria y dinámica... pude conectar de una manera empática y sociable con mi equipo de trabajo”.

Participante 2: “me pareció una actividad muy dinámica... lluvia de ideas y cada idea era valiosa... fue desafiante por la creación del video, pero al final resultó muy bien”.

Participante 3: “fue una actividad divertida... fue de mucha enseñanza ya que tuvimos que analizar un caso para encontrar la mejor solución para el conflicto y realizar el guion”.



Participante 4: “creo que no solo fue una buena forma de evaluar el tema de resolución de conflictos, sino también una forma bastante creativa... salimos de nuestra zona de confort ya que es una actividad nada común, algo que me gustó bastante fue la libertad que nos dio la licenciada para dramatizar el caso... bastante dinámica y creativa”.

Participante 5: “nos permitió poner en práctica lo aprendido de una manera diferente y más dinámica... ayudó a practicar la comunicación, a promover el trabajo en equipo, a ver diferentes puntos de vista... una experiencia entretenida”.

Participante 7: “interesante y creativa... pusimos en práctica lo aprendido”.

Participante 9: “me pareció divertida... me gustó y mis compañeros de grupo fueron activos y aportaron mucho con el tema”.

Participante 10: “la idea de actuar frente a una cámara para simular una situación me generó cierta incomodidad, ya que no estoy acostumbrada a este formato... al final el sentimiento de satisfacción por haber completado el ejercicio y haber aprendido a gestionar”.

Participante 11: “me permitió soltarme más y aportar ideas... me ayudó a reconocer como cada persona desde su forma de ser aporta algo distinto al equipo”.

Participante 12: “permitió conocernos más como compañeros”.

Participante 13: “me pareció una actividad interactiva... nos pusimos en los zapatos de las otras personas”.

Participante 14: “me pareció una actividad interactiva”.

Análisis de los Resultados

Creatividad y autenticidad en los trabajos

El 100% de los guiones presentó cero plagios, lo que indica que el uso del role play incentivó la creatividad, la originalidad y la aplicación práctica del conocimiento. Esto refleja que la metodología fomentó un aprendizaje más vivencial y menos dependiente de fuentes externas.

Preferencia por el trabajo individual vs. grupal

La mayoría de los estudiantes expresó estar más cómodos trabajando de manera individual (89.4% entre “totalmente de acuerdo” y “de acuerdo”), mientras que el trabajo grupal generó respuestas



más dispersas: solo un 31.6% mostró acuerdo, mientras que un 68.4% estuvo neutral o en desacuerdo. Esto revela una resistencia natural al trabajo colaborativo, probablemente por factores como diferencias de personalidad, coordinación o comodidad personal. Sin embargo, el role play obligó a enfrentar esta dificultad, lo cual puede haber fortalecido competencias interpersonales.

Percepción del aprendizaje mediante role play

El 94.6% de los estudiantes (suma de “totalmente de acuerdo” y “de acuerdo”) consideró que aprendió más sobre resolución de conflictos con esta técnica. Esto demuestra que el aprendizaje experiencial es percibido como más efectivo y aplicable que métodos tradicionales.

Comprensión aplicada y satisfacción

El 94.8% afirmó que las simulaciones evaluadas mediante rúbrica les ayudaron a demostrar su comprensión de forma aplicada. Además, el 100% expresó satisfacción con la experiencia en comparación con evaluaciones anteriores. Esto indica que la estrategia no solo facilitó el aprendizaje, sino que también mejoró la percepción de justicia, claridad y dinamismo en la evaluación.

Comentarios cualitativos

- Los estudiantes resaltaron la dinámica, interactividad y creatividad de la actividad.
- Se destacó que permitió poner en práctica conocimientos, trabajar en equipo, comunicarse mejor y empatizar al “ponerse en los zapatos de otros”.
- Algunos mencionaron incomodidad inicial al actuar frente a cámara, lo cual refleja que la técnica también empujó a los estudiantes fuera de su zona de confort, promoviendo desarrollo personal además del académico.
- Varios comentarios coinciden en que fue una experiencia divertida, retadora y diferente, lo cual refuerza el valor de la innovación pedagógica.
- La técnica de role play permitió que los estudiantes vivieran el conflicto, analizaran casos reales y experimentaran cómo solucionarlos en un entorno simulado.

7. Conclusiones

- Los resultados muestran que, aunque existe una inclinación hacia el trabajo individual, la dinámica grupal del role play facilitó aprendizajes significativos, fortaleció la interacción entre compañeros y favoreció la comprensión aplicada del tema. En consecuencia, la estrategia resultó altamente pertinente para abordar el problema inicial: cómo formar estudiantes capaces de gestionar conflictos de manera efectiva en el contexto empresarial.
- El role play demostró ser una estrategia didáctica efectiva para la enseñanza de la resolución de conflictos, ya que fomentó la creatividad, la originalidad y la comprensión aplicada del tema, evidenciado en la ausencia total de plagio y en la valoración positiva de los estudiantes.
- Aunque la mayoría de los participantes expresó preferencia por el trabajo individual, la actividad grupal les permitió desarrollar competencias interpersonales, tales como la comunicación, la empatía, la escucha activa y la colaboración, indispensables para el ejercicio profesional en mercadotecnia.
- Los estudiantes percibieron que el aprendizaje fue más dinámico, significativo y entretenido en comparación con evaluaciones tradicionales, lo que refuerza la importancia de integrar metodologías activas y vivenciales en la formación universitaria.
- La incomodidad inicial que algunos experimentaron al actuar frente a la cámara se transformó en una experiencia de crecimiento personal, mostrando que estas estrategias no solo fortalecen el aprendizaje, sino también la autoconfianza, la expresión oral y la adaptabilidad.

8. Recomendaciones

- Realizar algunos ejercicios de role-play en clase previo a la asignación formal de la actividad como tal. De esta forma los estudiantes pueden sentirse familiarizados con esta actividad, con la variante de que esta vez será grabado y evaluado.
- Procure utilizar casos reales de problemas que se presentan actualmente en las empresas. Para ello, puede apoyarse de entrevistas con personas que ocupan cargos de liderazgo en algunas empresas. De esta forma los estudiantes pueden sentir cercanía con el caso asignado.
- Compartir los videos con los demás grupos y proporcionar espacios de reflexión sobre el método aplicado para resolución de conflictos.
- Usar rúbricas para evaluar la argumentación y aplicación de técnicas aplicadas.



9. Referencias bibliográficas

DeNeve, K. M., & Heppner, M. J. (1997). Role play simulations: The state of the field. *Simulation & Gaming*, 28(3), 262-282.

Gaete-Quezada, R. A. (2011). El juego de roles como estrategia de evaluación de aprendizajes universitarios. *Educación y Educadores*, 14(2), 289-307.

Moreira, M. A. (2000). Aprendizaje significativo: Teoría y práctica. Ediciones de la Universidad de Antofagasta.

ONEHEALTH. (2024). Efectividad de la simulación y el role-play en la adquisición de competencias empáticas. Simulación ONEHEALTH.

SEIDOR. (2023). El Role Playing en la formación E-learning. SEIDOR Blog.

Schaap, H. (2005). Role playing as a strategy for meaningful learning. *Journal of Educational Psychology*, 97(2), 248-255.

10. Anexos

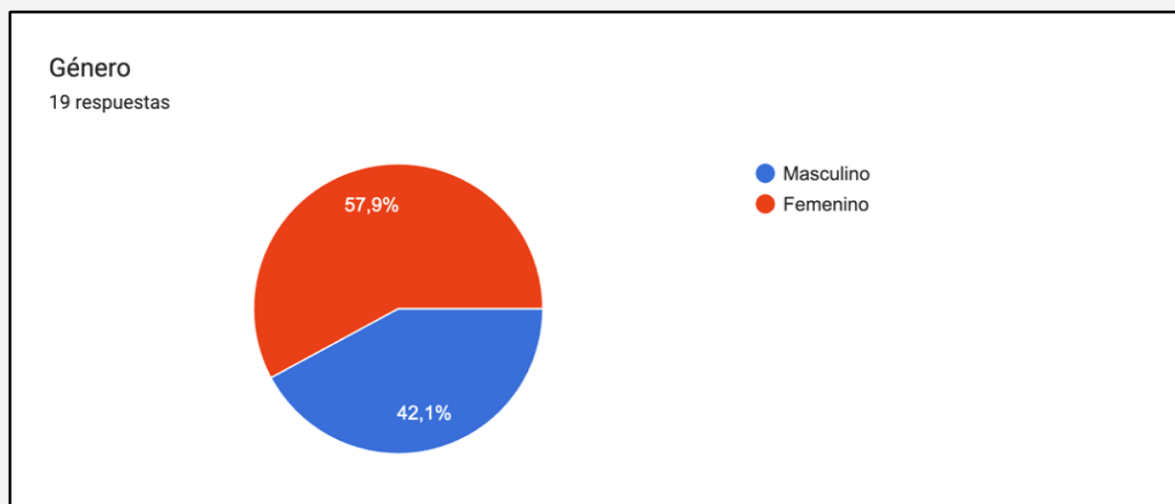


Gráfico 1: Género de los participantes



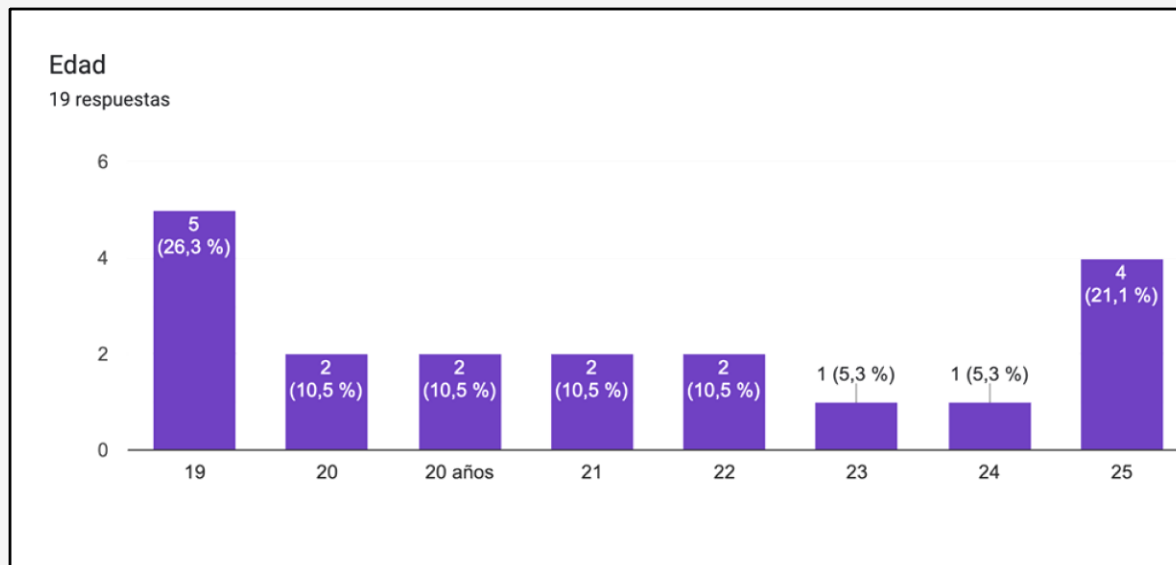


Gráfico 2: Edad de los participantes

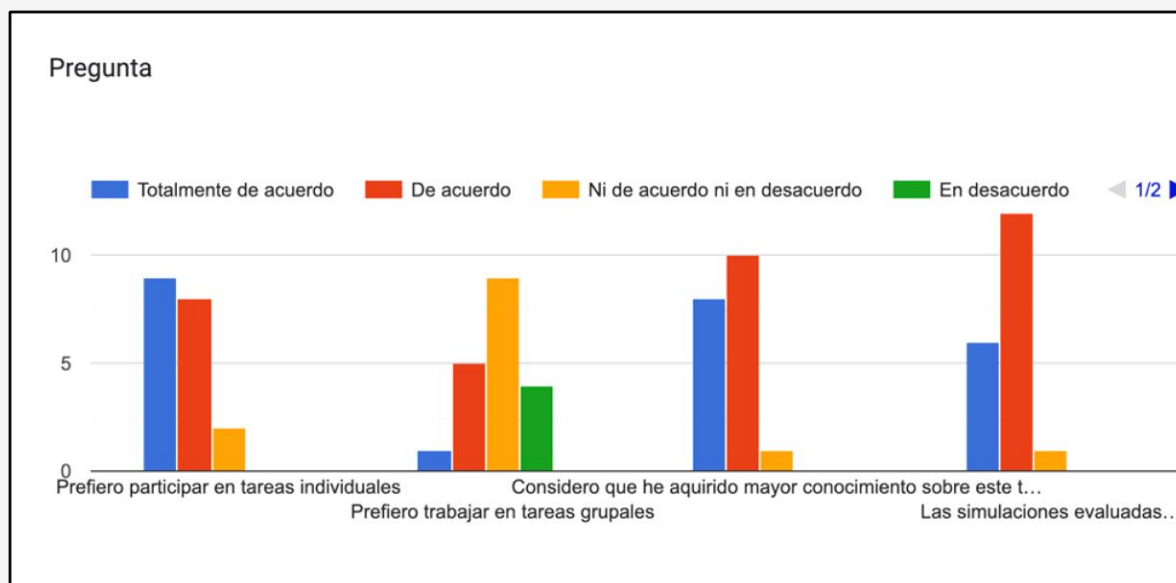


Gráfico 3: respuestas a las preguntas de evaluación de la actividad

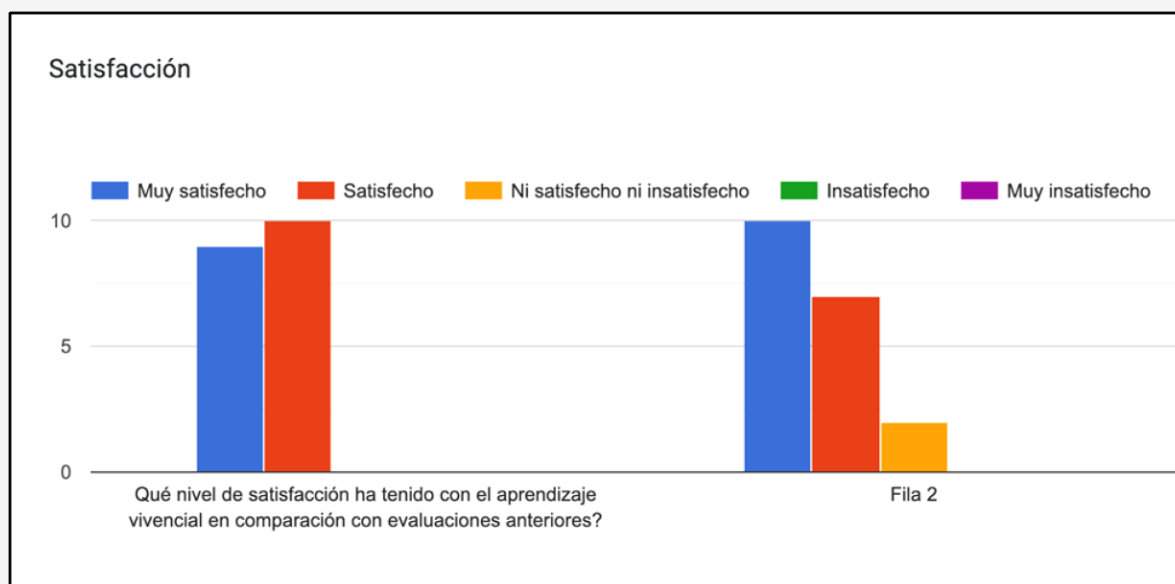


Gráfico 4: nivel de satisfacción con el aprendizaje vivencial en comparación con evaluaciones anteriores