

El Juego de Roles como Estrategia Didáctica para el Logro de Competencias de Estudiantes Universitarios

Role Playing As A Teaching Strategy For Achieving University Student Competencies

Náser Adalberto Espinoza-Sánchez¹, Erika del Carmen Águilar-Carrera², Verónica Vanessa Espinoza-Abril³ y Héctor Willmer Rojas-Juárez⁴



✓ Recibido: 18/julio/2025

✓ Aceptado: 18/noviembre/2025

✓ Publicado: 29/noviembre/2025

 Páginas: desde 413-431

 País

¹Perú

²Perú

³Ecuador

⁴Perú

 Institución

¹Universidad Nacional de Trujillo

²Universidad Nacional de Trujillo

³Universidad Estatal de Bolívar

⁴Universidad Nacional de Trujillo

 Correo Electrónico

¹nespinoza@unitru.edu.pe

²eaguilarc@unitru.edu.pe

³Vanessae11021980@gmail.com

⁴hwrojasj@unitru.edu.pe

 ORCID

¹<https://orcid.org/0000-0001-6665-5219>

²<https://orcid.org/0000-0002-2517-2269>

³<http://orcid.org/0009-0007-2441-6640>

⁴<http://orcid.org/0009-0004-1030-2771>

Citar así:  **APA / IEEE**

Espinoza-Sánchez, N., Águilar-Carrera, E., Espinoza-Abril, V. & Rojas-Juárez, H. (2025). El Juego de Roles como Estrategia Didáctica para el Logro de Competencias de Estudiantes Universitarios. *Revista Tecnológica-Educativa Docentes 2.0*, 18(2), 413-431. <https://doi.org/10.37843/rted.v18i2.727>

N. Espinoza-Sánchez, E. Águilar-Carrera, V. Espinoza-Abril y H. Rojas-Juárez, "El Juego de Roles como Estrategia Didáctica para el Logro de Competencias de Estudiantes Universitarios", *RTED*, vol. 18, n.º2, pp. 413-431, nov. 2025.

Resumen

En el desarrollo mundial contemporáneo, la humanidad enfrenta transformaciones constantes y adapta sus prácticas a nuevos entornos mediante la educación formal. El estudio tuvo como objetivo identificar las competencias y capacidades que el juego de roles, concebido como estrategia didáctica, promueve en estudiantes universitarios de diversas áreas científicas. La investigación se desarrolló bajo el paradigma positivista, con método hipotético-deductivo, enfoque cuantitativo, diseño cuasiexperimental, de tipo explicativo y corte transversal. Se analizaron cincuenta y seis estudios localizados en EBSCOhost, SciELO, Redalyc, Dialnet, publicados entre enero de 2015 y diciembre de 2024, centrados en el juego de roles como variable principal. Los resultados mostraron que las competencias genéricas más fortalecidas corresponden a habilidades interpersonales, habilidades sociales, trabajo en equipo, análisis crítico y toma de decisiones; otras competencias variaron según el área de la ciencia, mientras que las competencias específicas se vincularon estrechamente con cada carrera profesional.

Palabras clave: Estrategias, competencias, juego de roles, profesionales, universitarios.

Abstract

In contemporary global development, humanity faces constant transformations and adapts its practices to new environments through formal education. This study aimed to identify the competencies and skills that role-playing, conceived as a didactic strategy, promotes in university students from diverse scientific fields. The research was conducted under the positivist paradigm, using a hypothetical-deductive method, a quantitative approach, a quasi-experimental design, and an explanatory, cross-sectional approach. Fifty-six studies located in EBSCOhost, SciELO, Redalyc, and Dialnet, published between January 2015 and December 2024, were analyzed. These studies focused on role-playing as the main variable. The results showed that the most strongly developed generic competencies include interpersonal skills, social skills, teamwork, critical analysis, and decision-making. Other competencies varied across scientific fields, while specific competencies were closely linked to each academic program.

Keywords: Strategies, competencies, role play, professionals, university students.

Introducción

En el desarrollo mundial contemporáneo, la humanidad enfrenta transformaciones constantes y adapta sus prácticas a nuevos entornos mediante la educación formal. La educación se configura como el principal medio para orientar dicha adaptación, pues permite reelaborar saberes, actitudes y prácticas frente a escenarios cambiantes. Factores como la acelerada transformación tecnológica, el cambio climático, la competencia global o las transiciones demográficas modifican las dinámicas productivas y los entornos laborales. En este escenario, el desarrollo de competencias profesionales requiere respuestas formativas flexibles, contextualizadas, capaces de anticipar riesgos y potenciar oportunidades para las personas.

La formación profesional educativa es una vía para formar ciudadanos con competencias necesarias para desenvolverse, mejorar la empleabilidad, e inserción en el mercado laboral (Swisscontact, 2021). Para facilitar el proceso, se han establecido reformas educativas, sin embargo, en Perú y la mayoría de países de América Latina, la metodología de enseñanza a lo largo de los años se ha basado en la transferencia de conocimientos y herramientas técnicas; esta forma de enseñanza tradicional no permite lograr un aprendizaje significativo (Robles et al., 2022); como respuesta a estas limitaciones, se han incorporado nuevas estrategias didácticas orientadas al desarrollo integral del estudiantado, entre las cuales destaca el juego de roles. Cruz & Gamboa (2021), señalan que no solo se desarrollan competencias sociales con dicha estrategia, sino también el pensamiento crítico.

Diversos estudios han propuesto al juego de roles como solución didáctica para potenciar las competencias de los estudiantes universitarios. Ávila (2016), sostiene que esta estrategia presenta eficientes resultados en el desenvolvimiento de los estudiantes, así como permite demostrar habilidades colaborativas en las aulas y fuera de ellas. De manera complementaria, Howard (2018), afirma que los estudiantes universitarios que utilizan metodologías activas logran resultados académicos mayores. Asimismo, Álvarez et al.

(2020) y Piscitelli (2020), coinciden en señalar que en ese grupo de estudiantes resaltan el juego de roles. Por su parte, Lasley (2022) y Mehdiyev (2020), reconocen que el juego de roles presenta una oportunidad única para los estudiantes de analizar sus propios modelos mentales, incentivándolos a razonar.

La presente investigación tiene como propósito identificar las competencias y capacidades que el juego de roles, concebido como estrategia didáctica, promueve en estudiantes universitarios de diversas áreas científicas: Ciencias de Salud y de la Vida, Ciencias Básicas y Tecnológicas, Ciencias de la Persona, y Ciencias Económicas. En este contexto nace la interrogante; ¿Cuáles son las competencias que más se desarrollan con el uso de juego de roles?

Metodología

La presente investigación se ha realizado bajo el paradigma positivista, con imparcialidad y respaldo empírico para comprender y mejorar los procesos educativos de la formación universitaria; su objetivo principal es validar teorías y leyes para comprender, predecir y regular los acontecimientos (Herrera, 2024); bajo el método hipotético-deductivo, según De La Cruz (2020), la validez de una hipótesis se establece cuando el investigador deduce sus consecuencias lógicas en relación con el mundo real y, posteriormente, constata si las predicciones formuladas coinciden con los datos observados.

El estudio adopta un enfoque cuantitativo, orientado a recopilar datos numéricos para contrastar teorías, formular hipótesis y derivar patrones de comportamiento mediante análisis estadístico (Hernández Sampieri & Mendoza, 2018); de diseño cuasiexperimental, porque se cambia intencionalmente la variable independiente para ver cómo afecta a la variable dependiente numérica (Hernández Sampieri, & Mendoza, 2018); de tipo explicativo, pues se busca probar las razones o causas de los fenómenos o acontecimientos en estudio; y de corte transversal, pues se recopilan datos en un momento único (Hernández Sampieri, & Mendoza, 2018).

La población, se conforma por personas, objetos, o eventos que son objeto de estudio (Hadi et al., 2023); al respecto se consideró 56 estudios. Se usaron criterios de exclusión como: año de publicación de las investigaciones, un rango de 10 años de antigüedad; sobre el tipo de estudio solo se tomaron artículos científicos. Según Hadi et al. (2023), la técnica de investigación es el proceso mediante el cual el investigador recopila datos de forma organizada y fiable. En la investigación se realizó una revisión documental sistemática que permitió recopilar, examinar y sintetizar información procedente de diversas fuentes académicas especializadas.

Se cumplió las tres fases de recolección de datos, la primera consistió en la búsqueda en bases especializadas como Dialnet, Redalyc, SciELO y EBSCOhost; se identificaron ciento treinta y dos artículos mediante ecuaciones de búsqueda que combinaron descriptores como “juego de roles” con “educación superior”, así como “juego de roles” con “carreras profesionales”. La segunda fase consistió en aplicar criterios de exclusión a publicaciones mayores a 10 años (solo se aceptó entre enero de 2015 a diciembre de 2024), y en cuanto a la categoría del documento solo se aceptaron artículos científicos (excluyendo tesis, libros o informes técnicos). Tras el proceso de filtrado, se seleccionaron 56 estudios que cumplieron los criterios predefinidos, y sus datos se organizaron en una matriz para su posterior análisis. Como instrumento, se utilizó la ficha de análisis, que consigna datos relevantes de los artículos seleccionados (Hadi et al., 2023).

El análisis estadístico que se utilizó fue el descriptivo, el cual es un método matemático que permite analizar, comparar y establecer las características de las variables; en el presente caso se utilizaron tablas que permitieron sistematizar la información de los artículos encontrados (Hadi et al., 2023).

En la presente investigación se respetaron los preceptos éticos de responsabilidad, transparencia e integridad académica. No existe riesgo para la salud, el bienestar, y relaciones sociales de las personas, ya que se trata de una revisión sistemática; por tanto, no se recopiló información personal ni datos de sujetos humanos. Además, se observaron las normas de

la Asociación Americana de Psicología (APA, 7.^a edición) para citar correctamente las fuentes de información y respetar los derechos de propiedad intelectual de los autores. Asimismo, al conservar la precisión de los datos se evita toda alteración o distorsión, lo que asegura objetividad en el análisis e imparcialidad en la interpretación de los hallazgos.

Resultados

El principal hallazgo muestra que el juego de roles funciona de manera consistente como herramienta didáctica en diversas áreas del conocimiento, entre ellas las ciencias económicas, las ciencias de la vida y la salud, las ciencias básicas y tecnológicas, así como las ciencias de la persona. Su aplicación favorece el desarrollo de habilidades generales, por ejemplo, el trabajo en equipo, la empatía, el pensamiento crítico, la toma de decisiones éticas; además, potencia habilidades profesionales específicas, como el diagnóstico contable en finanzas, la atención clínica en salud, la gestión de procesos en ingeniería, la argumentación jurídica en derecho y la negociación en administración.

En conjunto, el estudio evidencia que el juego de roles incrementa el entusiasmo estudiantil, mejora el rendimiento académico y consolida competencias profesionales esenciales que responden a las exigencias reales de cada disciplina. Autores como, Peralta & Guamán (2020), definen el juego de roles como una estrategia didáctica activa que desarrolla en los estudiantes competencias de solución de problemas en situaciones reales. Cobo y Valdivia (2017), y Cruz y Gamboa (2021), consideran las siguientes etapas:

- Contextualizar el juego y motivación, el docente explica a los estudiantes el tema y el problema a solucionar.
- Organización y preparación del juego. El docente crea los grupos de trabajo, y les brinda la orientación.
- Desarrollo del juego y simulación. Los estudiantes identifican el problema y sus causas, realizan la propuesta de mejora y asumen sus roles.
- Debate y cierre del juego: Se analizan los resultados grupales y el desempeño

individual, se presentan informes y se sustentan hallazgos.

El proyecto Tuning, instaurado en Europa en 2002, tiene como objetivo armonizar los programas de formación universitaria en términos de estructura, actividades, procesos de intercambio de conocimientos y evaluación del rendimiento estudiantil (Vélez-Bedoya et al., 2017). Su eje central se orienta al desarrollo de competencias genéricas y específicas comunes a diversas carreras profesionales. En 2003, la iniciativa adquirió una dimensión intercontinental bajo la denominación Tuning América Latina, con la finalidad de adaptar estos lineamientos al contexto latinoamericano (Vélez-Bedoya et al., 2017). En la Tabla 1 se presentan las competencias generales que sirven de referencia para la formación universitaria en el presente estudio.

Tabla 1

Competencias Generales del Proyecto Tuning.

V01- Capacidad de abstracción, análisis y síntesis.	V15- Capacidad para identificar, plantear y resolver.
V02- Capacidad de aplicar los conocimientos en la práctica.	V16- Capacidad para tomar decisiones.
V03- Capacidad para organizar y planificar el tiempo.	V17- Capacidad para trabajar en equipo.
V04- Conocimientos del área de estudio y la profesión.	V18- Habilidades Interpersonales
V05- Responsabilidad social y compromiso ciudadano.	V19- Capacidad de motivar y liderar hacia metas comunes.
V06- Capacidad de comunicación oral y escrita.	V20- Compromiso con la preservación del medio ambiente.
V07- Capacidad de comunicarse en un segundo idioma.	V21- Compromiso con su medio socio - cultural.
V08- Habilidades en el uso de tecnologías de la información.	V22- Evaluación y respeto a la diversidad y la multiculturalidad.
V09- Capacidad de la investigación.	V23- Capacidad para trabajar en contextos internacionales.
V10- Capacidad de aprender y actualizarse.	V24- Capacidad para trabajar de forma autónoma.
V11- Capacidad para buscar, procesar y analizar información.	V25- Capacidad para formular y gestionar proyectos.
V12- Capacidad de crítica y autocrítica.	V26- Compromiso ético.
V13- Capacidad para reaccionar ante nuevas situaciones.	V27- Compromiso con la calidad.
V14- Capacidad creativa.	

Nota. La presente tabla muestra las competencias generales determinadas por Tuning América Latina, elaboración propia (2025).

Por otro lado, la Universidad Nacional de Trujillo, con el fin de dar funcionalidad a la evaluación del logro de competencias y viabilizar

la movilidad académica, ha asumido las competencias formuladas por el proyecto *Tuning* Latinoamérica, clasificándolas de la siguiente manera (Comisión MOEDUNT, 2020):

Competencias Instrumentales: El estudiantado gestiona sus habilidades investigativas mediante el razonamiento lógico, el pensamiento matemático y la aplicación rigurosa de procedimientos sistemáticos, la habilidad informática, la comunicación efectiva, el saber popular y el conocimiento científico-tecnológico con el fin de aportar soluciones teóricas y prácticas a los problemas diversos de la región y del país.

Competencias Interpersonales: los estudiantes demuestran capacidad crítica e innovadora, habilidades interpersonales, cultura físico-mental y estética, compromiso ético-ciudadano y responsabilidad social para promover el desarrollo sostenible mediante acciones que respeten la diversidad cultural en los ámbitos local y global.

Competencias sistémicas: El estudiantado gestiona su aprendizaje de manera integral, autónoma y continua; se adapta a situaciones nuevas con creatividad, liderazgo y actitud emprendedora. Desde una visión filosófica, fomenta la convivencia en diversidad cultural; impulsa la construcción de una identidad propia; contribuye al desarrollo del país. El Modelo Educativo de la Universidad Nacional de Trujillo constituye un macroplan orientado a articular los procesos académicos, administrativos e institucionales. Su finalidad es guiar la formación estudiantil; busca consolidar profesionales responsables frente a las demandas sociales del contexto nacional.

A partir del análisis de los artículos de referencia se presentan los resultados obtenidos; de este modo se identifican las competencias generales que emergen con mayor frecuencia en la literatura revisada, agrupadas por tipo de ciencias de estudio y por cada carrera en particular. Los resultados sobre competencias logradas por los estudiantes en los programas de las cuatro áreas de estudio se presentan en las siguientes tablas:

Tabla 2

Competencias en el Área Ciencias de la Vida y de la Salud.

AUTORES	METODOLOGÍA/ OBJETIVO DE INVESTIGACIÓN	CONCLUSIONES	COMPETENCIAS RELEVANTES
Programa: Enfermería 1. Fernández, R. (2017).	- Diseño cuasi experimental, con grupos de estudiantes para preparar patologías y asumir papeles de médicos, enfermeras, etc. - Determinar el grado de motivación y utilidad pedagógica del <i>Role Playing</i> estudiantes de Enfermería	Se mejoró el aprendizaje, asistencia e iniciativa en los estudiantes.	Competencias generales: Capacidad para tomar decisiones, comunicación oral, trabajo en equipo, resolución de problemas Competencias específicas: Capacidad para tomar decisiones ante emergencias, compromiso para brindar servicios de salud, y compromiso empático con los pacientes
Programa: Enfermería 2. Ormazábal, et al. (2018).	-Diseño experimental con dos grupos, uno de control. - Determinar el nivel del logro académico de los estudiantes participantes y no participantes en la estrategia didáctica.	Mejoró el rendimiento académico y satisfacción del grupo participante con la estrategia.	Competencias generales: Trabajo en equipo, comunicación oral, interacción social, y empatía con los pacientes Competencias específicas: Capacidad de brindar consejo profesional, empatía con los pacientes, saber escuchar; aplicación de técnicas de enfermería.
Programa: Medicina 3. Chú Lee, A. (2021).	- Estudio de revisión de 42 artículos de fuentes electrónicas de revistas indexadas. - Determinar la eficacia de la simulación clínica y uso del juego de roles con estudiantes de medicina.	Mejoraron los conocimientos de los estudiantes respecto al índice de error en atención.	Competencias generales: Juicio crítico y autocrítico en la toma de decisiones, autocontrol y autoevaluación. Competencias específicas: Capacidad de atención al paciente; dominio teórico y práctico de los fundamentos médicos pertinentes, comprensión de simuladores clínicos.
Programa: Medicina 4. Gutiérrez-Huancayo V. (2022).	- Estudio aplicativo en dos etapas (cuantitativa y cualitativa) con alumnos de Medicina. - Demostrar la efectividad del programa de intervención de juego de roles, para impulsar habilidades de comunicación.	Se desarrolló cuatro criterios de comunicación oral: fluidez, coherencia, recursos léxicos, gramática y vocalización.	Competencias generales: Comunicación oral, empatía con el paciente, compromiso ético, responsabilidad social y ciudadanía. Competencias específicas: Comunicación fluida con pacientes y colegas; hábitos de lectura y habilidad auditiva sólidos; sensibilidad y empatía ante diversas realidades; capacidad de respuesta frente a situaciones complejas.
Programa: Medicina 5. Church, F. (2021)	-Estudio aplicativo, en el que se diseña e implementa un aprendizaje activo en un grupo de estudiantes. - Demostrar la efectividad del uso de un aprendizaje activo para el desarrollo emocional.	La ejecución de aprendizajes activos ha favorecido a la comprensión de áreas de ciencia de los estudiantes.	Competencias generales: Análisis, aplicación de conocimiento en la realidad, comunicación oral Competencias específicas: Comunicación interpersonal clara y comprensible; capacidad de coordinación en grupo; desarrollo equilibrado entre empatía y pensamiento crítico.
Programa: Medicina 6. Grey, et al (2017)	-Estudio aplicativo de un taller de juego de roles, en el que los estudiantes completan 4 juegos distintos. -Demostrar que el juego de roles es el método ideal para que los estudiantes pongan en práctica un plan de cuidado avanzado.	El juego de roles resulta útil como aprendizaje didáctico, pero puede llegar a ser una actividad incómoda para estudiantes introvertidos.	Competencias generales: Comunicación oral fluida, interdisciplina, manejo y aplicación de conocimientos teóricos, empatía. Competencias específicas: Capacidad de pronóstico de enfermedades, comunicación empática con los pacientes, conocimientos básicos de enfermedades crónicas comunes.

Programa: Oftalmología 7. Singh, et al (2017)	-Estudio aplicativo dirigido a estudiantes con la finalidad de promover una comunicación empática. -Desarrollar una evaluación de la aplicación de un "módulo de sensibilización a la empatía".	El desarrollo de la comunicación empática en la formación médica puede alcanzarse con la práctica de roles.	Competencias generales: Comunicación oral, empatía, capacidades clínicas, desarrollo ético Competencias específicas: Desarrollo de las habilidades blandas, comunicación empática dentro del proceso médico, comprensión cognitiva de las emociones de los pacientes.
Programa: Psicología 8. Suárez, X. et al. (2020).	-Investigación mixta, estudio de caso con diseño preexperimental, solo con medición post test. -Verificar la efectividad del juego de roles en adquisición de las competencias y lograr aprendizaje significativo.	Se logró desarrollar la competencia de entrevistar, así como mejorar la motivación y cooperación.	Competencias generales: Capacidad para tomar decisiones, pensamiento crítico, comunicación oral, empatía con pacientes. Competencias específicas: Capacidad de realizar entrevistas y seleccionar personal, diagnóstico del comportamiento organizacional, empatía emocional con pacientes.

Nota. La tabla muestra las competencias generales y específicas que adquieren los estudiantes en programas de Ciencias de la Vida y la Salud empelando el juego de roles como estrategia docente. Elaboración propia (2025)

De acuerdo con la Tabla 2, las ciencias de la vida y de la salud comprenden campos orientados al estudio de los seres vivos, en particular del ser humano, las plantas y los animales. En este grupo se ubican programas como Medicina, Biología Pesquera, Enfermería, Farmacia y Bioquímica, Microbiología, así como Parasitología. El juego de roles, asumido como estrategia didáctica, favorece en el estudiantado de estas carreras el desarrollo de competencias generales tales como comunicación oral fluida, trabajo cooperativo, interacción social con pacientes, empatía pensamiento crítico,

autocrítica, control emocional, autoevaluación de capacidades, toma de decisiones coherente con la ética profesional, la responsabilidad social y la ciudadanía.

En este marco, el estudiantado de medicina de pregrado incorpora mejores técnicas de comunicación por medio de la colaboración en juegos de rol estructurados a partir de escenarios clínicos. La inclusión de diversos casos que simulan situaciones de la vida real permite comprender los problemas con mayor profundidad; además, facilita la formulación de respuestas pertinentes frente a la complejidad de la práctica sanitaria.

Tabla 3

Competencias en el Área Ciencias Básicas y Tecnológicas.

AUTORES	METODOLOGÍA/ OBJETIVO INVESTIGACIÓN	CONCLUSION DE ES	COMPETENCIAS RELEVANTES
Martínez, M. (2020).	-Estudio analítico de revisión bibliográfica sobre el tema. -Determinar si el Juego de rol es eficiente en el logro de competencias de desarrollo profesional y personal.	Se logró desarrollar las competencias específicas y transversales del ingeniero en relación con el medio social.	Competencias generales: Habilidades interpersonales, capacidad de analizar, solución de problemas, compromiso ciudadano y responsabilidad social, capacidad práctica, Competencias específicas: Gestión de contratos de edificación, interacción personal, habilidades de negociación, y desenvolvimiento social.

Ruíz, et al. (2018).	-Análisis de caso de una escuela, sobre el juego de roles para desarrollar las competencias para solucionar problemas. -Demostrar una mejora significativa en las competencias y rendimiento de los alumnos en estudio.	Se logró motivación en los estudiantes mejorando sus conocimientos teóricos y prácticos.	Competencias generales: Capacidad de trabajar en equipo, adecuada toma de decisiones; y capacidad creativa para solucionar problemas, Competencias específicas Gestión de producción, inventarios y cadena de abastecimientos; diseño del proceso de producción, programación y control de la producción, empatía con el cliente.
Berntsson, R. y Regnell, B. (2017).	-Análisis de revisión de casos de juego de roles evaluando nivel académico, data 2007-2014. -Investigar el efecto del juego de roles en la calificación de un examen escrito.	Se determinó la utilidad de la estrategia mejorar las calificaciones de estudiantes, toma de conciencia y capacidad de análisis.	Competencias generales: Análisis y capacidad de sintetizar, habilidades de comunicación verbal y escrita; formular y el en desarrollo de una adecuada gestión proyectual, las aplicación de los conocimientos. Competencias específicas: Habilidad de analizar y resolver problemas, ser de conciencia y autoconsciente con las decisiones, gestionar proyectos de ingeniería, compromiso con el cliente.
Redondo, A., et al. (2019).	-Análisis de revisión del uso del juego de rol Cubioska en forma virtual en la carrera de ingeniería. -Demostrar que el juego de roles permite la adquisición de competencias transversales en el campo de la Organización industrial.	Se logró que los estudiantes puedan tomar decisiones temas producción, finanzas y recursos humanos.	Competencias generales: Capacidad de trabajar en equipo, trabajar de forma autónoma, habilidades interpersonales; analizar y gestionar la información; y en compromiso con la calidad. Competencias específicas: Gestión industrial, habilidad en búsqueda y gestión de la información y desenvolvimiento social con su entorno.
Sáez, C. et al. (2020).	-Desarrollo de una actividad de aprendizaje activo con estudiantes que asumen roles en negociaciones hospitalarias -Diseñar e innovar la estrategia didáctica y la evaluación de competencias y rendimiento académico.	Se demostró que el uso del juego de roles mejora el proceso de aprender activamente, las competencias transversales y la satisfacción de los estudiantes.	Competencias generales: Trabajo en equipo, motivación y actitud líder, y comunicación efectiva. Competencias específicas: Conocimientos científicos de la tecnología médica, capacidad de diseñar y mantener procedimientos en temas de rehabilitación.
Alvarado, et al (2022)	-Análisis de literatura sobre las actividades educativas aplicadas mediante la implementación de juego de roles en ingeniería. -Desarrollar la presentación de una propuesta aplicativa de juego de roles dentro de un plan estudiantil dentro de la carrera de ingeniería.	El juego de roles permitió abordar temas relacionados a problemáticas sociales.	Competencias generales: Capacidad de debate, resolución de problemas, empatía. Competencias específicas: Desarrollo y aplicación de habilidades blandas, desenvolvimiento social, Vinculación con la realidad social.
Chávez, E (2022)	-Documento de planteamiento metodológico del aprendizaje colaborativo, y lúdico de una estrategia didáctica. -Visualizar los beneficios de la aplicación de clases activas como medio de aprendizaje.	La metodología de enseñanza demandaba la implementación de estrategias didácticas adaptativas.	Competencias generales: Trabajo en equipo, Pensamiento crítico, creatividad Competencias específicas: Capacidad de percepción de la realidad, capacidad de reflexión sobre uso y manejo de recursos, articulación de conocimientos.

Wahyudi, R & Hadiyat, M (2020)	-Documento bibliográfico de discusión sobre el juego de roles como método de calidad en la educación de ingeniería. -Desarrollar una discusión sobre cómo el proceso aplicativo del juego de roles como método de enseñanza ha favorecido a la ejecución de materias de la carrera de ingeniería. La ejecución de juegos roles permitió la creación de una atmósfera académica y participación activa durante todo el proceso.	Competencias generales: Comunicación efectiva, pensamiento y opinión crítica, trabajo en equipo Competencias específicas: Capacidad de argumento comprensible, persuasión ética, iniciativa de ayuda en el desarrollo grupal.
---	---	---

Nota. La tabla muestra las competencias generales y específicas que adquieren los estudiantes en programas de Ciencias básicas y tecnológicas empelando el juego de roles como estrategia docente. Elaboración propia (2025).

En las ciencias básicas y tecnológicas se agrupan áreas en las que las matemáticas resultan fundamentales; este conjunto incluye programas como Ingeniería, Matemáticas, Física, Arquitectura y Zootecnia. De acuerdo con la tabla 3, la participación del estudiantado de estas carreras en simulaciones de casos reales mediante la estrategia de juego de roles posibilita el desarrollo de competencias generales y específicas pertinentes para su formación.

Entre las competencias identificadas en la revisión bibliográfica se encuentran la capacidad analítica y sintética; el trabajo en equipo; el establecimiento adecuado de relaciones interpersonales; la creatividad; la solución de problemas; la comunicación eficaz; el trabajo autónomo; así como el análisis y la gestión rigurosa de la información. Estas capacidades

fortalecen la toma de decisiones y consolidan un desempeño académico coherente con las exigencias de las ciencias básicas y tecnológicas.

Según la misma Tabla 3, sobre las competencias específicas que los estudiantes de Ingeniería de edificación logran a través del juego de roles. Martínez (2020), señala que tales competencias son la interacción positiva en equipo, desenvolvimiento fluido como negociador, conocimiento cercano del desarrollo de contratos respecto a temas de edificaciones y conexión social. Es así como las competencias específicas de gestión de procesos tanto operativos como informáticos, y el adecuado desarrollo social enfocado en el desenvolvimiento empático son las más resaltantes dentro de los programas que conforman a las ciencias básicas y tecnológicas.

Tabla 4
Competencias en el Área Ciencias de la Persona.

AUTOR	METODOLOGÍA/ OBJETIVO DE INVESTIGACIÓN	CONCLUSIONES	COMPETENCIAS RELEVANTES
Programa: Derecho 18. Espaliú, C. (2017).	-Investigación explicativa, con grupos de estudiantes, pruebas escritas y argumentación oral. -Constatar que la estrategia didáctica mejora las competencias de los estudiantes, con una enseñanza más práctica y participativa.	La simulación de los procesos legislativos en la UE ha permitido a los estudiantes adquirir conocimientos teórico prácticos, y desarrollar sus competencias.	Competencias generales: Trabajar en equipo, relaciones interpersonales y de comunicación, aprender y actualizarse, y creatividad. Competencias específicas: Adquisición y retención de conocimientos de derecho nacional e internacional, fundamentación escrita y argumentación oral, actuación con ética jurídica.
Programa: Derecho 19. Carrillo, N. (2019).	- Análisis de la revisión de artículos vinculados con el campo jurídico y los estudios literarios. - Demostrar que la estrategia posibilita el aprovechamiento de los conocimientos, los elementos vinculados con el derecho; así como de los referentes propios de la literatura.	Se ha demostrado que el análisis teórico del derecho y literatura se pueden realizar mediante la simulación de situaciones jurídicas por parte de los estudiantes.	Competencias generales: Crítica y autocrítica, análisis y síntesis, compromiso ético. Competencias específicas: Análisis económico del derecho, conocimiento del código legislativo, capacidad de actuar con integridad moral.

Programa: Turismo 20. Zumaquero, (2018).	-Desarrollo de actividades con grupos de alumnos, y uso de la rúbrica para la evaluación. - Sustentar que el juego de roles favorece la adquisición de competencias estudiantiles; establecer que la evaluación individual debe realizarse mediante el cumplimiento de tareas; y determinar que la evaluación grupal requiere una rúbrica que valore la participación, coordinación y calidad del desempeño colectivo.	Casi la totalidad de grupos cumplieron sus roles, calidad de argumentación, entrega de tareas; mejoró su motivación en la adquisición de competencias.	Competencias generales: Adquisición de conocimientos, actitudes, valores éticos, trabajo en equipo, aprendizaje, actualización, trabajo en equipo, habilidades de negociación. Competencias específicas: Conocimiento del marco legal de la actividad turística, aplicación de normas a casos reales del sector, negociaciones de términos o condiciones, ética profesional.
Programa: Educación 21. Sánchez, L. (2021).	-Investigación analítica sobre el juego de roles de los estudiantes que simulan de asesores, en la formación a distancia de docentes. -Desarrollar un registro de observación de tipo etnográfico de una clase, con el propósito que los estudiantes realicen un análisis didáctico.	Se logró realizar un análisis del proceso grupal desde un punto de vista psicosocial; es un proceso que requiere planificación y grados de flexibilidad.	Competencias generales: Capacidad de abstraer información importante, análisis y síntesis; toma de decisiones; aprendizaje y actualización, uso de tecnologías de información. Competencias específicas: Análisis didáctico, desenvolvimiento ético y tolerante ante los demás, desenvolvimiento social activo.
Programa: Educación 22. Hidayati, L & Pardjono, P (2018)	-Estudio aplicativo basado en cuestionarios sobre la respuesta de estudiantes ante la aplicación de juego de roles. -Explicar y determinar la respuesta de los estudiantes ante la implementación de juego de roles.	La aplicación metodológica de juego de roles presentó una mejora del rendimiento en estudiantes, quienes la califican como fácil de entender y de aplicar.	Competencias generales: Responsabilidad, comunicación oral, liderazgo, trabajo en equipo Competencias específicas: Capacidad de aprendizaje integral, capacidad de comprensión profunda de temas realistas, puesta en práctica de actitud y conciencia de los estudiantes.
Programa: Educación 23. Pojani, D. & Rocco, R. (2020).	-Estudio exploratorio sobre el acceso y la utilidad del juego de roles y un curso de juego como estrategias de aprendizaje. -Determinar si la planificación de cursos de juego es más efectiva que la aplicación de juego de roles o si ambos brindan los mismos resultados.	Todos los juegos de roles son atractivos y efectivos en el proceso de planificación, ejecución y aprendizaje que desarrollan los estudiantes.	Competencias generales: Capacidad de comunicación y mediación, trabajo en equipo Competencias específicas: Capacidad de persuasión, capacidad de desenvolvimiento en público, capacidad de racionalización.
Programa. Idiomas 24. Bahriyeva, N (2021)	-Estudio bibliográfico acerca de la importancia del juego de roles en la instrucción de nuevas lenguas. -Explorar los aspectos y técnicas de enseñanza que hacen uso del juego de roles, y brindar una guía de uso.	El juego de roles permite que los estudiantes apliquen sus conocimientos técnicos en los roles que toman en la aplicación del juego.	Competencias generales: Comunicación fluida, capacidad de debate Competencias específicas: Capacidad de establecer dialogo involucrando emociones, capacidad de reflexión ante situaciones complicadas.
Programa: Idiomas 25. Araujo, J. (2017).	-Investigación acción, revisión bibliográfica con énfasis en marco teórico y clases por grupos de alumnos de diferentes tamaños y horarios. -Determinar las actividades más adecuadas para la expresión oral de estudiantes de idiomas, uso del juego de roles y actividades abiertas con vacío de información.	Se determinó que la práctica constante del juego de roles, así como la autoevaluación y evaluación entre pares, son determinantes para aprender un idioma.	Competencias generales: Comunicación oral y escrita, adaptación a contextos internacionales, respeto a la diversidad y multiculturalidad, relaciones interpersonales y sociales. Competencias específicas: Dominio de estructuras lingüísticas y vocabulario, destrezas relacionadas con la producción de fonemas, comprensión del lenguaje corporal y expresión de emociones.

Nota. La tabla muestra las competencias generales y específicas que adquieren los estudiantes en programas de Ciencias de la persona empelando el juego de roles como estrategia docente. Elaboración propia (2025).

Dentro de las Ciencias de la Persona (ver Tabla 4), se encuentran aquellos programas enfocados en estudiar al ser humano y su relación con la sociedad, comprende los programas profesionales como: Ciencias de la comunicación, Derecho, Educación, Arqueología, Historia, Trabajo Social, Turismo e Idiomas. Según los autores, las competencias generales que los estudiantes logran dentro de su formación profesional mediante su participación en juego de roles, van desde: trabajo en equipo; desarrollo de habilidades interpersonales y sociales; creatividad y adaptación a contextos multiculturales en ámbitos nacionales e

internacionales; actualización permanente de aprendizajes; pensamiento crítico y autocrítico; capacidad de análisis, síntesis y toma de decisiones; manejo pertinente de tecnologías de información; compromiso ético en la práctica profesional.

Según la misma Tabla 4, Araujo (2017) señalan que es importante que los estudiantes de idiomas deben adquirir dominio de estructuras lingüísticas, así como del vocabulario, desarrollar destrezas para la producción adecuada de fonemas, comprender el lenguaje corporal, expresar emociones con claridad y pertinencia comunicativa.

Tabla 5

Competencias en el Área Ciencias Económicas.

AUTORES	METODOLOGÍA/ OBJETIVO DE INVESTIGACIÓN	CONCLUSIONES	COMPETENCIAS RELEVANTES
Programa: Administración 26. Sosa, E. (2017).	-Aplicación del aprendizaje colaborativo a través del juego de roles en estudio de casos en el curso de finanzas. -Implementar una estrategia colaborativa basada en el juego de roles para alcanzar aprendizajes significativos en los estudiantes.	La estrategia aplicada hizo posible que los alumnos sean agentes activos en el desarrollo de sus aprendizajes; mejorando su motivación, y participación activa	Competencias Generales: Análisis y síntesis, toma de decisiones, uso de tecnologías de información, y reacción ante el cambio. Competencias Específicas: Análisis de estados financieros, planes y presupuestos, gestión de recursos financieros, principios éticos respecto a las finanzas.
Programa: Administración 27. Ruíz, M. Rodríguez, V. Guerrero, J. (2021).	-Metodología activa y crítica, aprendizaje cooperativo y evaluación formativa de aprendizaje. -Analizar y valorar la aplicación del <i>Role playing</i> como metodología cooperativa de enseñanza y evaluación de competencias directivas de los estudiantes.	Los estudiantes mostraron resultados positivos y desarrollo de competencias, adoptan roles profesionales y se estimula su motivación y creatividad.	Competencias generales: Capacidad de trabajo grupal, toma de decisiones, manejo de habilidades interpersonales; capacidad crítica y autocrítica, motivar y liderar el cambio, capacidad de análisis y síntesis. Competencias específicas: Dirección y liderazgo, habilidad de negociación, motivación al personal, empatía
Programa: Contabilidad 28. Ramón, R. Rico, M. Ponce, A. (2021).	-Diseño cuasi experimental, con aplicación de cuestionario sobre satisfacción de alumnos, con grupo control. -Determinar los efectos y nivel de satisfacción de los estudiantes de contabilidad con el uso de la estrategia.	Según los resultados, el juego de roles contribuye positivamente en la satisfacción y formación de competencias del grupo experimental de los estudiantes de contabilidad.	Competencias generales: Desarrolla capacidad crítica, autocrítica, análisis, síntesis, trabajo autónomo, trabajo en equipo, así como una motivación constante para aprender. Competencias específicas: Integra conocimientos financieros, conocimientos contables, aptitudes emocionales, aptitudes lógicas, así como cooperación entre iguales.

Programa: Economía 29. Palacio, L. Saravia, I. Vesga, M. (2017).	-Revisión literaria acerca del proceso de diseñar y validar la estrategia aplicada en el curso de Microeconomía. -Validar el diseño de un protocolo experimental para que los alumnos entiendan el efecto de fallos de mercado económicos.	El juego de rol es una alternativa didáctica que acerca las teorías a la toma de decisiones. Los experimentos permiten la recolección de datos y el juego de roles agrega valor pedagógico.	Competencias generales: Capacidad de análisis, capacidad de síntesis, toma de decisiones; búsqueda, tratamiento y procesamiento de fuentes informativas. Competencias específicas: Análisis de las fallas de mercado, conciencia social, de los efectos que traen las decisiones económicas.
Programa: Administración 30. Sean H., Nesrin, J. B., (2021).	-Estudio de revisión mediante búsqueda de casos de simulación de aprendizaje experimental. -Constatar mediante simulación de juegos de roles el logro de objetivos, de aprendizaje experimental de los alumnos.	Las simulaciones de juego de roles son herramientas didácticas eficaces para un entorno experimental; son una experiencia multimodal funcional, motivacionales, relevantes y realistas.	Competencias generales: Trabajo en equipo, toma de decisiones, habilidad de negociación, manejo de tecnologías de información. Competencias específicas: Manejo de redes sociales, buenas relaciones interpersonales, negociación y solución de problemas con terceros.
Programa: Administración 31. Moreno, M. (2018)	-Revisión de la literatura sobre las teorías y conceptos investigados sobre la enseñanza a través de la aplicación de juego de roles. -Documentar los conceptos y teorías utilizadas en la construcción de materias y módulos de estudio en administración.	El juego de roles brinda a los estudiantes habilidades para la negociación, mediante la organización, planeación y ejecución.	Competencias generales: Comunicación oral efectiva, relaciones interpersonales, empatía Competencias específicas: Capacidad de realizar negociación sobre barreras comerciales, culturales y geográficas, capacidad de comprensión y enfoque de conflictos.
Programa: Administración 32. Fioravanti, M. et al (2020)	-Estudio bibliográfico y aplicativo sobre el juego de roles en el proceso de negociación. -Demostrar la eficiencia del uso de juego de roles en un curso de emprendimiento mediante la aplicación de 3 juegos de roles.	La aplicación de juego de roles permite el desarrollo de habilidades que con una enseñanza tradicional no se logrará, desarrollo de las habilidades blandas.	Competencias generales: Comunicación oral y escrita, liderazgo y resolución de problemas. Competencias específicas: Competencia de emprendimiento, competencia de exposición oral, desarrollo de habilidades blandas.
Programa: Contabilidad 31. Saptano, L. et al (2020)	-Estudio cuasi experimental, aplicado a grupos de estudiantes en el proceso de aprendizaje de la carrera de contabilidad. -Examinar la eficacia del modelo de juego de roles para la mejora respecto a aprendizaje social.	La aplicación de juego de roles permite aplicar conocimientos académicos sobre contabilidad en situaciones reales, permitiéndoles conocer más de la implicancia de su trabajo.	Competencias generales: Análisis, creatividad, comunicación, toma de decisiones Competencias específicas: Competencia de tomar decisiones contables, pensamiento creativo, resolución de problemas en equipo.

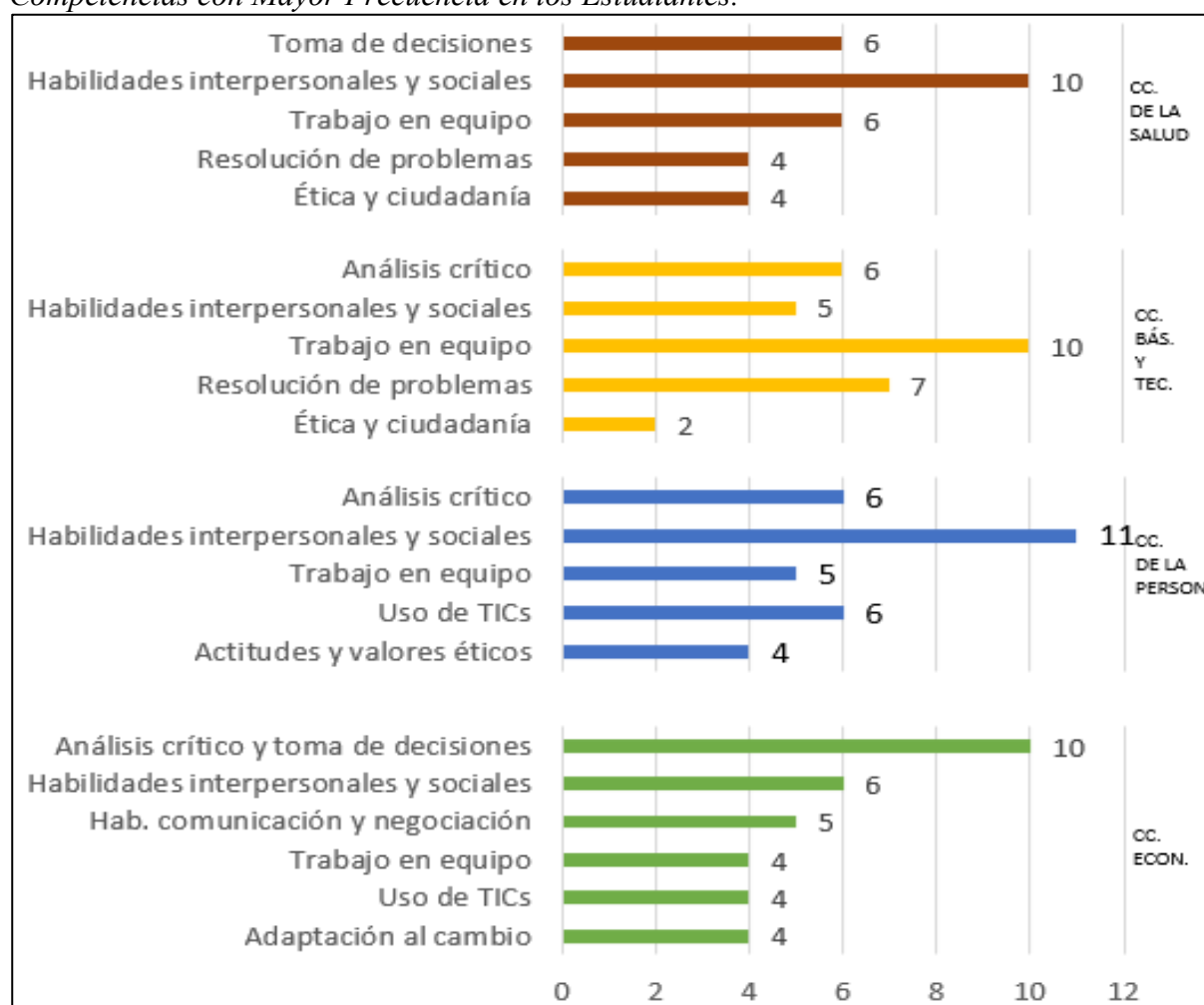
Nota. La tabla muestra las competencias generales y específicas que adquieren los estudiantes en programas de Ciencias económicas empleando el juego de roles como estrategia docente. Elaboración propia (2025).

Las ciencias económicas se encargan de estudiar el proceso de creación de valor desde la extracción, producción, distribución, intercambio y consumo final de bienes y servicios, dividiéndose en los programas de: Economía, Administración, Contabilidad y Finanzas. Existen ciertas competencias a nivel general que cada estudiante cumple y también logra mediante el juego de roles, como se señala en la Tabla 5 estas son: análisis y síntesis de diversas situaciones, trabajar en equipo y en forma autónoma, capacidad crítica y autocrítica, el manejo de habilidades interpersonales para liderar los procesos de cambio, la planificación y organización el tiempo, procesar y desarrollar un análisis sobre los recursos informativos necesarios para la toma de decisiones.

Según la Tabla 5, Sean & Nesrin (2021) sostienen que el estudiantado debe contar con

capacidad para utilizar de manera amplia diversas redes sociales; además, requiere desarrollar habilidades interpersonales orientadas al logro de negociaciones eficaces, así como a la solución pertinente de problemas, competencias fundamentales dentro de la formación profesional en Administración. Para alcanzar estos desempeños resulta necesario interactuar con la realidad situada fuera del aula; una vía especialmente adecuada para lograrlo es la aplicación de estrategias metodológicas activas, como el juego de roles. En este contexto, el estudiantado no solo debe asumir roles en simulaciones de interacción social; también debe emplear simuladores tecnológicos de negocios vinculados con las exigencias de su campo profesional.

Figura 1
Competencias con Mayor Frecuencia en los Estudiantes.



Nota. El gráfico muestra la frecuencia de las competencias genéricas representadas de acuerdo según las Tablas 2, 3, 4 y 5, elaboración propia (2025)

Según la Figura 1, se puede apreciar que, en términos generales las competencias que más se desarrollan con el uso de juego de roles son las habilidades interpersonales y sociales, seguidas del trabajo en equipo, y del análisis crítico y toma de decisiones, con alguna diferencia en su prevalencia. No obstante, en forma particular, en las ciencias de la salud y en las ciencias de la persona, son más relevantes las habilidades interpersonales y sociales; en cambio en las ciencias básicas, son las competencias de trabajo en equipo las fortalecidas; y, por último, en las ciencias económicas, el análisis crítico y toma de decisiones constituyen las competencias mejor logradas.

Discusiones

Los resultados evidencian que el juego de roles fortalece las competencias del estudiantado en todas las áreas académicas; en particular, potencia el pensamiento crítico, la comunicación oral, así como el trabajo en equipo. En Ciencias de la Persona predominan la argumentación oral y la adaptación intercultural; en las Ciencias Básicas y Tecnológicas se desarrollan la resolución de problemas, así como la gestión de proyectos; en Ciencias Económicas se ejercitan la negociación, el liderazgo, así como el análisis financiero; en Ciencias de la Vida y de la Salud se consolidan la empatía y la atención al paciente.

La estrategia didáctica de juego de roles facilita que los estudiantes alcancen las competencias específicas que cada carrera profesional demanda. Según Ormazábal et al. (2018), en el caso de la carrera de Enfermería aparte del aprendizaje teórico, se procura que los egresados ofrezcan consejo profesional experto a los pacientes, para ello deben adquirir capacidades específicas técnicas y sociales, como la adecuada ejecución de técnicas de enfermería, el desenvolvimiento laboral empático, escucha y orientación a los pacientes; estas capacidades se desarrollan mediante la puesta en práctica de estrategias didácticas, como el juego de roles.

Por su parte Fernández (2017), considera el juego de roles también favorece el desarrollo de capacidades psicológicas y sociales, como: el compromiso de brindar servicio empáticamente o ponerse en el lugar de las personas que soliciten

atención, y toma adecuada de decisiones en emergencias. Por otro lado, Suárez-Cretton et al. (2020), señalan que en el caso de la carrera de Psicología las competencias específicas que los estudiantes deben lograr se relacionan con la capacidad de selección de personal, diagnóstico del comportamiento organizacional, tanto en lo psicológico como en lo social; así como tener empatía con los pacientes, y en escenarios reales los estudiantes cumplen roles que les facilita su desarrollo.

El citado autor recuerda que el uso de técnicas de enseñanza vivencial permite ofrecer a los educadores un enfoque pedagógico de vanguardia para el desarrollo y la evaluación de competencias específicas, así como competencias genéricas; refuerza, además, la idea de que los docentes deben mantenerse capacitados y actualizados para desempeñar adecuadamente su labor.

Respecto al programa de Medicina, Chú (2021), señala que cuando los estudiantes participan de las actividades de juego de roles en las aulas de clase, ponen en práctica su manejo de conocimientos teóricos y prácticos y comprenden la complejidad de simulaciones clínicas, logrando en el largo plazo el desarrollo de competencias como la atención empática al paciente, Church (2021) y Grey et al. (2017), asimismo consideran la competencia de pronóstico de enfermedades y manejo de conocimientos básicos sobre enfermedades crónicas común. Estos hallazgos respaldan que el juego de roles es una estrategia que ayuda a desarrollar competencias tanto técnicas como socioemocionales, confirman su validez de aplicación en diferentes campos profesionales.

Adicionalmente, Gutiérrez-Huancayo (2022) sostiene que, dentro de la misma carrera profesional, se alcanzan competencias de comunicación fluida con pacientes y colegas; desarrollo de hábitos de lectura; habilidades auditivas; sensibilidad; empatía; así como capacidad de respuesta rápida ante situaciones complejas. En el programa de Oftalmología, Singh et al. (2017) plantean que el juego de roles contribuye al desarrollo de habilidades blandas, así como a la comprensión cognitiva de las emociones. Ambos autores coinciden en que la estrategia de juego de roles favorece de manera

significativa el fortalecimiento de las habilidades blandas en la formación profesional.

En el ámbito de las Ciencias Básicas y Tecnológicas, Ruíz et al. (2018) identifican competencias específicas que el estudiantado de Ingeniería Industrial desarrolla durante su formación mediante simulación de casos y juego de roles; entre ellas se incluyen el diseño de sistemas productivos, la programación y el control de la producción, el manejo de inventarios, la organización de la cadena de abastecimiento, así como un trato empático hacia los clientes. Por otro lado, Berntsson & Regnell (2017) destacan la capacidad de ser autoconsciente respecto de las decisiones y sus efectos en el ámbito social; además, señalan la necesidad de analizar y resolver problemas, gestionar proyectos de ingeniería, así como mantener compromiso con los clientes. Estos autores afirman que las estrategias que integran al conjunto del estudiantado y dinamizan su participación durante las clases facilitan el logro de dichas competencias.

Estos hallazgos confirman que por medio del juego de roles se potencia tanto las competencias técnicas como socioemocionales refuerzan la idea de que dicha estrategia integra habilidades profesionales y humanas en la formación académica de los estudiantes programas de estudio.

De acuerdo con Alvarado et al. (2022) y Hadiyat & Wahyudi (2020), consideran que, así como se logran las competencias duras, los estudiantes desarrollan habilidades blandas, las cuales fomentan iniciativas de ayuda dentro del desarrollo grupal y les permiten desenvolverse libremente en el ámbito social. De la misma manera, Chávez, (2022) indica que, en el caso de la carrera de Ingeniería Topográfica, el juego de roles fomenta que los estudiantes pongan en práctica las habilidades con las que ya cuentan a la vez que van reafirman competencias relacionadas a la percepción de la realidad, la capacidad de reflexión sobre el uso, así como el manejo de recursos.

Dichos autores refuerzan la premisa de que el juego de roles desarrolla no solo la parte académica, sino también las habilidades blandas como son la cooperación, empatía, y reflexión crítica en diferentes escenarios donde se desenvuelven los estudiantes.

Por su parte, Redondo et al. (2019), señala a las competencias de desenvolvimiento social, la gestión industrial y el análisis de la información. Respecto a la Ingeniería biomédica, Sáez et al., (2020) señalan que las competencias específicas que los estudiantes logran a medida que avanzan en su carrera profesional a través de la ejecución de estrategias activas y didácticas como el juego de roles son: manejo de conocimientos científicos de tecnología médica y tener la capacidad de diseñar y mantener procedimientos en temas de rehabilitación.

Con estos autores se destaca que el juego de roles potencia las competencias generales y específicas, como la aplicación de conocimientos específicos, y el manejo de información, confirman así que tal estrategia permite desarrollar y fortalecer tanto la práctica como el soporte teórico profesional.

En el campo de los programas pertenecientes a las Ciencias de la Persona, el proceso de enseñanza de la carrera de turismo se caracteriza por la presencia de capacidades en los estudiantes relacionadas, al respecto, según Zumaquero (2018), se caracteriza por la presencia de capacidades en los estudiantes relacionadas al conocimiento del marco legal de la actividad turística, aplicación de normas, negociación de términos y condiciones, y trato a clientes con ética profesional, dichas competencias se ponen en práctica gracias a la simulación de casos y la demanda de posibles soluciones a los estudiantes, lo que es conocido como estrategia de juego de roles.

El citado autor resalta que el juego de roles desarrolla otras competencias relacionadas con las normas, ética y negociación; deja en evidencia lo vital de aplicar tal estrategia para que el estudiante desarrolle sus diferentes competencias en cada contexto social o profesional.

De la misma manera respecto a la carrera de Idiomas, Araujo (2017), señala que a través de juego de roles los estudiantes logran las competencias específicas de manejo de la gramática y vocabulario de lenguas extranjeras, lenguaje corporal y articulación adecuada de voz para lograr una expresión emocional, otros autores como, Bahriyeva (2021), identifican las competencias de establecer diálogos que involucren emociones, así como reflexionar ante

situaciones complejas, como elementos fundamentales en la enseñanza de idiomas. Para Rincón-Rincón (2024), permite a los alumnos a desarrollar su pensamiento crítico, ingenio y adaptabilidad en contextos interculturales, además de ayudarles a adquirir habilidades lingüísticas útiles. Pueden adquirir las habilidades de comunicación oral necesarias para desenvolverse con éxito y confianza.

Se resalta que dicha estrategia favorece, además, el desarrollo de competencias en idiomas vinculadas con la comunicación emocional, el manejo del lenguaje, así como la interacción social. Este resultado refuerza la premisa de que un amplio conjunto de competencias puede consolidarse en el estudiantado a lo largo de su formación profesional.

Por otro lado, respecto a la carrera de derecho, Espaliú (2017), señala que los estudiantes desarrollan capacidades como la fundamentación escrita de propuestas legislativas y argumentación oral de sus iniciativas legales, el proceder con ética jurídica, y contar con un amplio conocimiento del derecho nacional e internacional, esto debido a que mediante la simulación de juicios, de presentaciones, de realidades problemáticas, los estudiantes de derecho ponen en práctica sus conocimientos teóricos; además, adquiere y perfecciona competencias de carácter práctico que fortalecen su desempeño profesional.

En esta rama se puede destacar la trascendencia de trabajar con estrategias como el juego de roles que permiten fortalecer competencias de argumentación, ética jurídica, y análisis legislativo. Es así como se puede afirmar que la estrategia es de utilidad en todas las carreras profesionales.

No obstante, Carrillo (2019), adiciona la capacidad de análisis económico del derecho, conocimiento del código legislativo, y capacidad de actuar con integridad moral. Por otro lado, se encuentra la carrera de educación, según Sánchez (2021), gracias a la aplicación del juego de roles se alcanza un desenvolvimiento ético y tolerante ante los demás, así como un correcto análisis didáctico. Asimismo, Hidayati & Pardjono (2016), señalan a la capacidad de aprendizaje integral, la comprensión profunda de temas realistas y el desarrollo de actitud y conciencia en

los futuros profesionales, mientras que Pojani & Rocco (2020), afirman que el juego de roles permite alcanzar otras competencias como la capacidad de persuasión, de desenvolvimiento natural en público y de racionalización.

Los citados autores, apoyan la noción de que el juego de roles mejora los aspectos sociales y comunicativos del aprendizaje; así como promueve el crecimiento ético, la tolerancia y persuasión. Tales competencias son vitales y valoradas en el contexto laboral, en el cual se desempeñen los futuros profesionales.

En el ámbito de las ciencias económicas, Sosa (2017) sostiene que las capacidades técnicas constituyen un componente esencial de la formación profesional; para un administrador, dichas competencias incluyen la gestión de recursos financieros mediante instrumentos como los estados financieros, los presupuestos y otros registros contables, todo ello bajo principios éticos y criterios morales asociados al manejo responsable de las finanzas. No obstante, Moreno (2018) plantea que, en Administración, el juego de roles fortalece también una competencia de negociación capaz de superar barreras comerciales, barreras culturales, así como diversas tensiones asociadas a la resolución de conflictos. Por su parte, Fioravanti et al. (2022) añaden competencias vinculadas con el emprendimiento; además, destacan el desarrollo de la exposición oral y diversas habilidades blandas que se consolidan a lo largo de la formación profesional.

Las competencias en gestión financiera, negociación y emprendimiento se pueden obtener con la aplicación de la estrategia juego de roles resulta necesario involucrar al estudiantado en casos reales o en simulaciones de problemáticas empresariales que permitan aplicar criterios de análisis en la toma de decisiones. De esta manera, se pone en práctica sus conocimientos para dar solución a posibles situaciones en escenarios de mercado empresarial o laboral.

De acuerdo con Ruíz et al. (2018), por su parte concuerdan con Humphrey et al. (2022), indican que los estudiantes logran competencias fundamentales como las de dirección y liderazgo, las cuales permiten motivar al personal, mostrar gran empatía, y realizar convenientes y honestas negociaciones. Para Ramón et al. (2021), el

manejo de conocimientos financieros y contables es la base de su formación profesional, lo cual se debe complementar con el desarrollo de aptitudes lógicas y emocionales, que permitan al profesional tomar trabajar en equipo de manera colaborativa, tomar decisiones razonables, así como empáticas, por lo que de acuerdo con su investigación la estrategia de juego de roles es idónea para lograr un equilibrio entre conocimiento y emociones en los estudiantes.

En este sentido, la estrategia de juego de roles mejora el trabajo en equipo, el liderazgo y la capacidad de toma de decisiones, lo que confirma su aplicabilidad en la formación de profesionales capaces de lograr un equilibrio entre su inteligencia lógico racional y su inteligencia emocional.

Por su parte, Saptano et al. (2020), indican que los estudiantes durante su participación en juego de roles aparte de lograr competencias como la capacidad de imaginación creativa, la capacidad de tomar decisiones contables y de brindar respuestas acordes a problemáticas de manera cooperativa, también aprenden a trabajar en equipo y a establecer relaciones fuera de su zona de confort.

Los autores citados afirman que el juego de roles constituye una estrategia didáctica que estimula la creatividad, fortalece la cooperación, así como la toma de decisiones; de este modo, promueve procesos de innovación en la formación de los futuros profesionales. Asimismo, Palacio et al. (2017) sostienen que la aplicación del juego de roles en el programa de Economía permite al estudiantado analizar y debatir temas vinculados con las fallas de mercado, así como su regulación; además, favorece una mayor conciencia sobre las repercusiones sociales asociadas a estos fenómenos.

En efecto, la aplicación del juego de roles en la formación profesional mejora la conciencia ética y social al fomentar el estudio crítico de cuestiones sociales y de mercado. De esta manera las universidades, mediante el uso de estas estrategias didácticas, fortalecen las competencias de los estudiantes como son la responsabilidad social y ambiental.

Los resultados consolidados (gráfico 1), presentan como competencias genéricas fortalecidas con el uso de juego de roles, en

primer lugar a las habilidades interpersonales, sociales, trabajo en equipo, análisis crítico, toma de decisiones; no obstante, a nivel particular, en Ciencias de la Salud y en Ciencias de la Persona predominan las habilidades interpersonales, así como las habilidades sociales; en las Ciencias Básicas destacan las competencias vinculadas con el trabajo en equipo; en las Ciencias Económicas sobresalen el análisis crítico, así como la toma de decisiones. Debe considerarse que las competencias genéricas, por su propia definición, poseen relevancia para todo el estudiantado; sin embargo, la prevalencia de unas sobre otras se explica según el área científica, pues ciertas capacidades se comprenden mejor como competencias específicas asociadas a cada campo profesional. Por ejemplo, en las ciencias básicas y tecnológicas el dominio en el uso de las Tecnologías de Información y Comunicación (TIC) es inherente a su naturaleza, pero no registra como competencia genérica, porque se considera específica.

Finalmente, la presente investigación presenta tres limitaciones principales. En primer lugar, al ser una revisión de literatura, la validez de los hallazgos está supeditada a la calidad y el alcance de los estudios originales. En segundo lugar, la heterogeneidad de los contextos académicos y programas profesionales analizados dificulta la consolidación de un marco unificado de competencias desarrolladas mediante el juego de roles. Finalmente, la ausencia de una intervención directa por parte del investigador impide disponer de evidencia empírica propia para validar los hallazgos de la literatura en un contexto práctico.

Conclusiones

Se destaca el impacto del juego de roles en el desarrollo de las competencias genéricas en las distintas áreas de las ciencias, así como su efecto en las competencias específicas propias de cada disciplina o programa de formación profesional. Asimismo, se evidencia la relevancia de esta estrategia en la formación integral del estudiantado de educación superior, al fortalecer no solo las competencias duras o técnicas, sino también las competencias sociales y emocionales que sustentan un desempeño profesional responsable.

Los resultados de la investigación han permitido identificar las competencias mejor logradas con la aplicación del juego de roles, las más relevantes son las habilidades interpersonales y sociales, seguidas del trabajo en equipo, y el análisis crítico y toma de decisiones; otras competencias presentan variabilidad según el área de las ciencias; y las competencias específicas son propias de cada carrera profesional.

Para ampliar la investigación, se hace necesario llevar a cabo otras investigaciones de manera más focalizada y adaptada al contexto específico de cada carrera profesional. Su contribución permitirá fortalecer el proceso de enseñanza – aprendizaje, y por ende el desarrollo de competencias, alineadas a las necesidades del mercado y de la sociedad.

También se sugiere la realización de estudios empíricos y comparativos entre diferentes áreas de las ciencias o carreras profesionales, permitirán profundizar los resultados y así mejorar la toma de decisiones.

Además, en la práctica pedagógica, el juego de roles debe combinarse con otras estrategias de aprendizaje activo, adaptando su implementación a los objetivos y contenidos de cada asignatura. Asimismo, se sugiere incorporar herramientas digitales y entornos virtuales para potenciar la interacción y la efectividad de la estrategia de juego de roles.

Declaración de Conflictos de Intereses

Los autores declaran que no existe ningún conflicto de interés que pudiera afectar la realización de este estudio. Ninguno de los autores ha recibido financiación ni mantiene relaciones personales o profesionales que puedan influir o condicionar los resultados obtenidos o su interpretación. La totalidad del trabajo fue llevado a cabo de manera independiente, garantizando la imparcialidad y rigor científico en cada una de las etapas del proceso investigativo.

Referencias

Alvarado, N., Carrillo, S., & Pérez, C. (2022). Juego de Roles: Una herramienta para visibilizar la lucha por los Derechos Humanos en programas de Ingeniería. *Revista Tecnológica- Espol*, 34(1), 58-74. <https://n9.cl/51t90>

Álvarez Sepúlveda, H. (2020). Promoviendo aprendizajes significativos en la enseñanza universitaria de la Historia a través de un juego de roles. *Estudios Pedagógicos*, 56(2), 97-121. <http://dx.doi.org/10.4067/S0718-07052020000200097>

Araujo, J. C. (2017). Actividades abiertas con vacío de información y juegos de roles en la enseñanza de la expresión oral en lengua extranjera. *Íkala, Revista de Lenguaje y Cultura*, 22(3), 404-425. <https://doi.org/10.17533/udea.ikala.v22n03a03>

Ávila, C. (2016). Formación de competencias profesionales en la universidad pública, una vista panorámica desde la globalización. *Revista Observatorio*, 2 (4), 365-393. <https://n9.cl/fc61f>

Bahriyeva, N. (2021). Teaching a language through role-play. *Linguistic and Culture Review*, 5(1), 1582-1587. <https://doi.org/10.21744/lingcure.v5nS1.1745>

Berntsson, R., & Regnell, B. (2017). Is role playing in requirements engineering education increasing learning outcome. *Ingeniería de requisitos* 22(4), 475-489. <https://doi.org/10.1007/s00766-016-0248-4>

Carrillo, N. (2019). El análisis de problemas socio-jurídicos a través de los juegos de rol: una aproximación desde el derecho y la literatura. *Revista Facultad de Jurisprudencia*. (6), 183-205. <https://n9.cl/utdt3c>

Chávez, E. (2022). Implementación de una estrategia didáctica basada en el aprendizaje colaborativo y activo en Ingeniería Topográfica: juego de roles. *Revista Educación*, 47(1). <https://orcid.org/0000-0002-2914-2198>

Chú Lee, Á. J. (2021). Simulación Clínica y Role Playing como estrategias innovadoras en el proceso enseñanza-aprendizaje de los estudiantes de medicina. *PortalesMedicos.com XVI*, (14). <https://n9.cl/046ta>

Church, F. (2021). Active Learning: Basic science workshops, clinical science cases, and medical role-playing in an undergraduate biology course. *Esuc. Sci*, 11 (8), 370. <https://doi.org/10.3390/educsci11080370>

Cobo, G., & Valdivia, S. M. (2017). *Juego de Roles*. Pontificia Universidad Católica del Perú. <https://n9.cl/upkgm>

Comisión MOEDUNT. (2020). *Modelo Educativo de la Universidad Nacional de Trujillo*. Universidad Nacional de Trujillo.

Cruz, M. R., & Gamboa, E. E. (2021). El juego de roles para desarrollar el pensamiento crítico en estudiantes de educación básica regular. *Revista científico - profesional*, 6(12), 1029-1048. <https://n9.cl/o8f70p>

De la Cruz Sullca, P. R. (2020). El hipotético-deductivismo en la explicación de las ciencias sociales. *Horizonte de la Ciencia*, 10(18), 47-59. <https://doi.org/10.26490/unep.horizonteciencia.2020.18.397>

- Espaliú, C. (2017). La aplicación del juego de roles a la enseñanza del derecho de la Unión Europea. *Revista De Educación Y Derecho*, (15). <https://doi.org/10.1344/re&d.v0i15.18339>
- Fernández, R. (2017). Calidad de la enseñanza a través de los juegos de rol en el espacio europeo de educación superior. *Revista Electrónica sobre Educación Media y Superior*, 4(7). <https://doi.org/10.13140/RG.2.2.24441.72804>
- Fioravanti, M. L., Sestito, C. D. de O., Deus, W. S. de, Scatalon, L. P., & Barbosa, E. F. (2022). Role-playing games for fostering communication and negotiation skills. *IEEE Transactions on Education*, 65 (3), 384–393. <https://doi.org/10.1109/TE.2021.3117898>
- Grey, C., Constantine, L., Baurgh, G., & Linderberger, E. (2017). Advance Care Planning and Shared Decision-Making: An Interprofessional Role-Playing workshop for medical and nursing students. *MedEdPORTAL*, (13), 1-9, https://doi.org/10.15766/mep_2374-8265.10644
- Gutiérrez Huancayo, V. R. (2022). Enhancing Oral Skills and Motivation Through Role-Playing Activities in Medical Students. *Revista Europea de Investigación Educativa*, 11 (4), 2139-2151. <https://doi.org/10.12973/eu-jer.11.4.2139>
- Hadi, M., Martel, C., Huayta, F., Rojas, R., & Arias, J. (2023). *Metodología de la investigación: Guía para el proyecto de tesis*. Instituto Universitario de Innovación Ciencia y Tecnología Inudi Perú. <https://doi.org/10.35622/inudi.b.07>
- Hadiyat, M., & Wahyudi, R. (2020). Role playing as experiential learning method for quality engineering education. *IOP conference Series: Materials Science and Engineering*, 830(4). <https://doi.org/10.1088/1757-899X/830/4/042057>
- Hernández Sampieri, R. & Mendoza, C. (2018). *Metodología de la investigación. Las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta*. Editorial Mc Graw Hill Education
- Herrera Castrillo, C. J. (2024). Paradigma Positivista. *Boletín Científico De Las Ciencias Económico Administrativas Del ICEA*, 12(24), 29–32. <https://doi.org/10.29057/icea.v12i24.12660>
- Hidayati, L., & Pardjono, P. (2016). The Implementation of role play in education of pre-service vocational teachers. *The Consortium of Asia-Pacific Education Universities*, 296 (1), 1-5. DOI: 10.1088/1757-899X/296/1/012016
- Howard, M. (2018). A game of faith: Role-playing games as an active learning strategy for value formation and faith integration in the theological classroom. *Teaching Theology and Religion*, 21 (4), 274-287. <https://doi.org/10.1111/teth.12455>
- Humphrey, S. E., Macy, R., & Wang, C. S. (2022). *Teaching entrepreneurial negotiation*. *Negotiation Journal*, 38(1), 93–110. <https://doi.org/10.1111/nejo.12377>
- Lasley, J. (2022). Role-playing games in leadership learning. *New Dir Stud Leadersh*, (174), 73-87. DOI: 10.1002/yl.20501
- Martínez, M. (2020). Un taller basado en juegos de rol para estudiantes de ingeniería de la edificación. *Revista Edunovatic*. <https://n9.cl/ewngq>
- Mehdiyev, E. (2020). Using role-playing in oral expression skills course: views of prospective efl teachers. *International Online Journal of Education and Teaching*, 7 (4), 1389-1408.
- Moreno Salamanca, M. C. (2018). Compendio para la enseñanza de la interculturalidad y la negociación a través del juego de roles. *Revista Academia y Virtualidad*, 11(1), 27–39. <https://doi.org/10.18359/ravi.3015>
- Ormazábal, V., Almuna F., Hernández, L., & Zúñiga, F. (2018). Juego de roles como método de enseñanza de Farmacología para estudiantes de la carrera de enfermería. *Revista Educ Med* 20(4), 206-2012. <https://n9.cl/4bcle>
- Palacio, L. A., Saravia, I., & Vesga, M. A. (2017). Juegos en el salón de clase: el mercado de los limones. *Revista de Economía Institucional*. 19 (36), 291–311. <https://doi.org/10.18601/01245996.v19n36.11>
- Peralta, D. C., & Guamán, J. (2020). Metodologías activas para la enseñanza y aprendizaje de los estudios sociales. *Revista Sociedad & Tecnología*, 3(2), 2-10. <https://n9.cl/8hxnd>
- Piscitelli, A. (2020). Effective classroom techniques for engaging students in role-playing. *Teaching Innovation Projects*, 9 (1), 1-8, <https://doi.org/10.5206/tips.v9i1.10320>
- Pojani, D., & Rocco, R. (2020). Role-playing vs serious gaming in planning education. *Journal of Planning Education and Research*, 43(3), 1-17. <https://doi.org/10.1177/0739456X20902251>
- Ramón, R., Rico, M. & Ponce, A. (2021). Evaluation of the use of role-play in financial accounting. *Espacio*, 42 (07), 33–48. <https://doi.org/10.48082/espacios-a21v42n07p03>
- Redondo, A. Pascual, J. Gento, A., & San José, V. (2019). Gamificación en ingeniería de organización: “Cubioska” un juego de rol en entorno web”. *Revista de dirección, organización y administración de empresas*, 69, 62-81. <https://n9.cl/utkel>
- Rincón Rincón, C. (2024). Uso de Roles Plays en el Enfoque Comunicativo para mejorar la Producción Oral en inglés. *Revista Tecnológica-Educativa Docentes 2.0*, 17(1), 225-234. <https://doi.org/10.37843/rted.v17i1.461>
- Robles, D. A., Hernández, M. J., Mendoza, V. C., & Guña, J. (2022). La educación tradicional vs La educación virtual. *Revista RECIMUNDO*, 6 (4), 689-698. <https://n9.cl/qho0q>
- Ruiz, C. R., Castiblanco, I. A., Cruz, J. P., Pedraza, L. C., & Londoño, D. (2018). Juegos de simulación en la enseñanza de la Ingeniería Industrial: caso de estudio

en la Escuela Colombiana de Ingeniería Julio Garavito.
Entre Ciencia e Ingeniería, 12(23), 48-57.
<http://dx.doi.org/10.31908/19098367.3702>.

Ruiz, M., Rodríguez, V., & Guerrero, J. (2021). *Role playing: Jugar a ser directivo*. <https://n9.cl/scbcq9>

Sáez, C. Fuster, E. Ferri, P., & García, J. (2020). *Aprendizaje activo mediante juego de roles en Ingeniería Biomédica: negociando la adquisición de un sistema de información hospitalaria*. Congreso de Innovación Educativa y Docencia en Red. <https://n9.cl/4i8bs>

Sánchez, L. (2021). *La metodología de caso y el juego de roles en una propuesta de formación a distancia en educación primaria*. Centro Interuniversitario de Desarrollo. <https://n9.cl/7217v>

Saptono, J. Soetjipto, B., & Wahyono, H. (2020). Role-Playing Model: is it effective to improve students' accounting learning motivation and learning achievements. *Journal Ilmiah Pendidikan*, 39 (1), 133-143. <https://n9.cl/flchz>

Sean H., & Nesrin, J. B., (2021). Experiential learning to foster tacit knowledge through role play, business simulation. *Journal of Education for Business*, (2), 119-125. <https://doi.org/10.1080/08832323.2021.1896461>

Singh, K., Bhattacharyya, M., Veerwal, V., & Singh, A. (2017). Using role-plays as an empathy education tool for ophthalmology postgraduates. *Int J App Basic Med Res*. (7), 62-66, <https://doi.org/10.5206/tips.v9i1.10320>

Sosa, E. (2017). Aprendizaje colaborativo mediante estudio de caso y juego de roles en el curso análisis de las finanzas de la Escuela de Administración de Negocios en la Universidad de Costa Rica. *Revista Tec Empre*, 11 (2), 41-53. <https://n9.cl/finhm>

Suárez-Cretton, X., Castro - Méndez, N., & Muñoz-Vilches, C. (2020). Uso de juego de roles con grabación de video para el desarrollo de la competencia de entrevistar en estudiantes de psicología. *Revista Electrónica Educare*. <https://n9.cl/lfljg>

Swisscontact. (2021). *Desarrollo de competencias en entornos cambiantes*. <https://n9.cl/n9ym07>

Vélez-Bedoya, Á. R.; Delgado-Vélez, L. D., & Sánchez-Torres, W. C. (2018). Análisis prospectivo de las competencias genéricas Tuning-Alfa en la ciudad de Medellín al 2032. *Ágora U.S.B.* 18(1), 131-152. <https://doi.org/10.21500/16578031.3446>.

Zumaquero, L. (2018). Los juegos de rol como estrategia de enseñanza-aprendizaje para fomentar la adquisición de competencias: una experiencia en la titulación de Grado en Turismo. *Revista Jurídica De Investigación E Innovación Educativa*, (18), 43-56. <https://doi.org/10.24310/REJIE.2018.v0i18.5056>