

La dinámica de grupo *Role-Playing* y el recurso *digital Socrative Student*

Jesús Cuevas Salvador, José Manuel González González, José Manuel Hernández de la Cruz
Departamento de Didácticas Específicas
Facultad de Educación
Universidad de Zaragoza

1. Objetivos y contexto académico

La población se compone por el alumnado del Máster en Educación Secundaria Obligatoria, Bachillerato, Formación Profesional y Enseñanzas de Idiomas, Artísticas y Deportivas, impartido en la Facultad de Educación de la Universidad de Zaragoza, durante el curso 2020/2021. El Máster se organiza en 17 especialidades, la muestra seleccionada está formada por el alumnado matriculado en la especialidad de Administración, Marketing, Turismo, Servicios a la Comunidad y Formación y Orientación laboral.

El tamaño de la muestra se constituye por 24 estudiantes, en la distribución por género, el 85% es femenino y el 15% es de género masculino. La procedencia académica de acceso al Máster es multidisciplinar, alumnado graduado en Derecho, Economía, Empresariales, Relaciones Laborales, Marketing y Publicidad, Sociología, Trabajo Social y Turismo. Se trata de un diseño muestral no probabilístico y opinático, compuesto por el alumnado matriculado en la asignatura Innovación e Investigación Educativa.

El objetivo general de la innovación digital, establecer sinergias entre el contexto de la realidad social, la técnica *Role-Playing* y el uso didáctico de la aplicación *Socrative Student* en la mejora del aprendizaje del alumnado, y para alcanzar el objetivo general se definen cuatro objetivos específicos:

1. Implementar en el aula la dinámica de grupo *Role-Playing* o juego de roles, interpretando una situación de la vida real, extraída de una noticia de la prensa digital, para analizar la didáctica de los programas de Bachillerato Internacional.
2. Evaluar el aprendizaje del alumnado, haciendo uso de la aplicación digital *Socrative Student*, relacionado con la teoría de los paradigmas educativos: conductista, humanista, cognitivo, sociocultural y constructivista.
3. Análisis estadística de las respuestas del cuestionario *Socrative Student*: proceso de codificar, tabular, analizar e interpretar los datos obtenidos.
4. Análisis del impacto de la técnica *Role-Playing* en el aula: atención, motivación, metodología activa, trabajo en equipo, memoria, nivel de aprendizaje, aprendizaje significativo, reflexión y pensamiento crítico, interés y ludificación.

2. Metodología docente utilizada

La metodología docente utilizada se contextualiza en las metodologías activas, por tratarse de un proceso interactivo, implicando al alumnado en el proceso de enseñanza-aprendizaje, y en un permanente *feedback* entre el alumnado y el docente. La fusión de la prensa digital, la técnica *Role-Playing* y la aplicación *Socrative Student* para alcanzar el aprendizaje significativo y el pensamiento crítico sobre el modelo didáctico de los centros de Bachillerato internacional.

3. Tic en que se ha apoyado

La experiencia se ha desarrollado en el aula, haciendo uso de las TIC para digitalizar el proceso de enseñanza-aprendizaje: *PowerPoint*, prensa digital, aplicación *Socrative Student*, dispositivos móviles, ordenador y pantalla del aula.

4. Carácter innovador a destacar

Sincronizar y establecer sinergias entre el contexto social, económico y educativo actual, reflejado en la prensa digital y en los medios de comunicación, la metodología activa *Role-Playing* y la evaluación del impacto en el aprendizaje del alumnado a través de la aplicación *Socrative Student*.

5. Mejoras obtenidas en el aprendizaje de los alumnos

El diseño de la dinámica *Role-Playing* sobre el bachillerato internacional forma parte del aprendizaje de contenidos curriculares sobre teoría de paradigmas educativos, imprescindibles para comprender los enfoques de la educación y de la didáctica. Una actividad para relacionar la teoría con la práctica.

6. Sostenibilidad y transferibilidad de la actuación

Sostenibilidad. Los resultados académicos obtenidos evidenciaron la falta de aprendizaje significativo del alumnado sobre los paradigmas educativos y de su influencia en la didáctica de los centros educativos, sin embargo, el entusiasmo y el clima creado en el aula aseguran la sostenibilidad de la metodología y su continuidad.

Transferibilidad. Experiencia de aprendizaje y de clima de aula transferible a todos los contextos educativos.

7. Conclusiones obtenidas en todo el proceso

Por medio de los objetivos específicos se ha conseguido alcanzar el objetivo general: establecer sinergias entre el contexto de la realidad social, la técnica *Role-Playing* y el uso didáctico de la aplicación *Socrative-Student* en la mejora del aprendizaje del alumnado

La simulación de roles, técnica *Role-Playing*, ha involucrado a todo el alumnado del aula, y ha logrado que reflexionen y se comprometan con la teoría de los paradigmas educativos y su relevancia en la realidad social y educativa actual.

La aplicación multimedia *Socrative Student* ha conseguido dos impactos: en el diseño de la docencia, inmediatez en la evaluación del *Role-Playing* en el aprendizaje del alumnado, en los estudiantes el afrontar las respuestas del cuestionario ha significado autorreflexión sobre los propios aprendizajes, la atención, el interés, la participación, la memorización de contenidos a corto plazo y el desarrollo metacognitivo del esfuerzo que debe hacer para alcanzar los resultados de aprendizaje y las competencias.