

PROPUESTA DE UTILIZACIÓN DEL *ROLE-PLAYING* COMO MEDIO DE EVALUACIÓN EN EL GRADO EN BIOLOGÍA

Proposal for using role-playing as an evaluation mean in the Degree of Biology

Proposta de utilização de *role-playing* como meio de avaliação no Grau de Biologia

Irene Fernández-Rodríguez (1)

Miguel González-Menéndez (2)

Nuria Anadón (3)

Andrés Arias (4)

(1) Departamento de Biología de Organismos y Sistemas (Zoología), Universidad de Oviedo, España. Correo electrónico: irefdezrguez@hotmail.com / uo223866@uniovi.es

(2) The English School of Asturias, Pruvia de Abajo, España.
m.gonzalez@colegioingles.co.uk

(3) Departamento de Biología de Organismos y Sistemas (Zoología), Universidad de Oviedo, España. Correo electrónico: nanadon@uniovi.es

(4) Departamento de Biología de Organismos y Sistemas (Zoología), Universidad de Oviedo, España. Teléfono: +34 985104822. Correo electrónico: ariasandres.uo@uniovi.es / andresarias.riguez@gmail.com

Resumen

Las nuevas técnicas de enseñanza introducen estrategias en las que el alumnado adquiere más protagonismo, desarrollando su propio aprendizaje bajo la tutela del docente. Una de estas herramientas es el juego de roles, o *role-playing*, en el que los alumnos interpretan el papel de personajes, combinando nuevos conocimientos con los previamente adquiridos. Numerosos estudios avalan esta herramienta, cuyos beneficios para el alumnado son entre otras cosas el desarrollo del pensamiento crítico, de la capacidad analítica, argumentativa y reflexiva, así como el fomento de las competencias de comunicación oral. En el presente trabajo se propone la utilización de un juego de rol en las Jornadas de Puertas Abiertas de la Universidad de Oviedo, en el que participarán alumnos/as de la asignatura de Zoología del Grado en Biología. Dicha actividad sería considerada como actividad práctica y evaluable de la asignatura.

Palabras clave: *Juego de roles; role playing; aprendizaje activo; Ciencia; Zoología*

Abstract

Recent teaching techniques include strategies in which students take a more relevant role and develop their own teaching process under the supervision of the teacher. One of these tools is the role-playing; herein the students play the role of different characters, combining previous knowledge with new information. Several studies support this tool, whose benefits for the student include the development of critical, analytical and reflexive thinking, as well as the enhancement of the ability to argue and to improve communication skills. In the present paper we propose the use of the role-playing in the Open Doors Days of the University of Oviedo, with the participation of the students of the course of Zoology (Degree of Biology). This activity would be considered as an evaluable practical activity of the course.

Keywords: *Role-playing; active learning; Science; Zoology*

Resumo

Novas técnicas de ensino introduzir estratégias que o aluno adquiere mais destaque através do desenvolvimento de sua própria aprendizagem sob a orientação de professores. Uma dessas ferramentas é o *role-playing* em que os alunos desempenham o papel de personagens, combinando novos conhecimentos com previamente adquiridos. Vários estudos sustentam esta ferramenta, os benefícios para os alunos são, entre outras coisas, o desenvolvimento do pensamento crítico, analítico capacidade argumentativa e reflexivo, e promovendo habilidades de comunicação oral. Neste trabalho, propomos o uso de *role-playing* no Open Days da Universidade de Oviedo, com a participação de alunos da disciplina de Zoologia (Grau em Biologia). Essa actividade sería considerado atividade prática e avaliável da disciplina.

Palavras-chave: *Role-playing; aprendizagem activa; Ciência; Zoologia*

1. Introducción

Se denomina juego de roles (*role-playing*) a una situación en la que dos o más participantes interpretan el papel de un personaje, integrando un componente de improvisación para dar respuesta a distintas situaciones, de manera que adapten su

interpretación a las demandas del contexto (Solís, 2012). De este modo, los participantes son al mismo tiempo actores y espectadores. El *role-playing* tiene su origen en la década de los 60, introducido por Moreno (1959) en forma de “psicodrama didáctico o pedagógico”.

Pese a que en la actualidad la enseñanza aún se fundamenta mayormente en un rol central del profesor y un rol pasivo del estudiante, cuya principal función es la memorización de contenidos (Gaete-Quezada, 2011), empiezan a aplicarse métodos de enseñanza en los que el papel del docente queda relegado a la tutoría o guía del alumnado. De ese modo el alumno/a desarrolla sus propio aprendizaje, asimilando mejor y atribuyendo un significado a los conceptos (teoría del conocimiento constructivista, Díaz, 1999).

El uso del *role-playing* en los procesos de enseñanza-aprendizaje a nivel universitario destaca por el aprendizaje activo y la combinación de nuevos conocimientos con los previamente adquiridos (DeNeve & Heppner, 1997), y es relevante a la hora de adquirir ciertas actitudes (Díaz, 1999). Es además un medio práctico de evaluación formativa del aprendizaje (Hamodi, López & López, 2015). Según Carvajal (1999), en la Pontificia Universidad Católica de Chile se aplica en estudios como: Pedagogía en Letras y Teatro, Educación Infantil, Pedagogía en Educación General Básica, etc.

En la Universidad de Oviedo las Jornadas de Puertas Abiertas se organizan anualmente con la finalidad de que los alumnos de Bachillerato o ciclos formativos de Grado Superior puedan obtener información acerca de las distintas titulaciones y cuestiones relacionadas. Nuestro objetivo es la presentación de una propuesta de actividad de *role-playing* con alumnos/as del Grado en Biología durante dichas jornadas, como actividad práctica complementaria y medio de evaluación práctico de la asignatura de Zoología.

2. Método

Se ha realizado una revisión bibliográfica sobre los beneficios de las actividades del *role-playing* en la enseñanza universitaria, así como de las competencias que permiten adquirir. Además, se han seleccionado cuatro figuras relevantes en el campo de la Zoología, atendiendo a diversos criterios como: interés divulgativo, importancia de su aportación científica, o grado de conocimiento en áreas ajenas a la Zoología.

3. Resultados y discusión

Se propone realizar un juego de rol con alumnos/as de la asignatura de Zoología del Grado en Biología, enmarcado dentro de las Jornadas de Puertas Abiertas de la Universidad de Oviedo. La actividad será de carácter voluntario, siendo un complemento de la evaluación práctica de la asignatura. El alumnado deberá interpretar el papel de cuatro personajes relevantes en el campo de la Zoología: Charles Darwin, Alfred Wallace, Ernst Haeckel y Lynn Margulis (Figura 1). La distribución de los papeles será mediante sorteo público entre los participantes.

Considerando el carácter voluntario de la actividad, es imposible predecir el número de alumnos que se presentarán a la misma. Dado que las Jornadas de Puertas Abiertas tienen una duración de varios días y los visitantes acuden en varios grupos a lo largo de estos días, los alumnos/as se distribuirán en grupos de cuatro personas. Cada uno actuará en una de las distintas sesiones, pudiendo actuar más de una vez en caso de que el número de grupos no sea suficiente para cubrir todas las sesiones.

La misión de los estudiantes es interpretar el papel de su personaje, actuando y respondiendo como éste. Para ello deben documentarse previamente sobre sus principales aportaciones científicas, así como los hitos relevantes de su vida (ej. libros importantes, viajes o expediciones).

La actividad constará de dos etapas. La primera consistirá en una presentación inicial de los personajes sobre sí mismos, destacando aspectos relevantes e interactuando brevemente entre ellos. En la segunda, los visitantes podrán interactuar con los/as intérpretes y plantearles cuestiones (a las que ellos deberán responder utilizando los conocimientos adquiridos sobre su personaje), abriéndose la posibilidad de diálogos/debates entre ellos.

En esta actividad se evaluará, según los criterios de Solís (2012): la participación, interacción y defensa del rol, y la percepción de la interpretación por parte de los visitantes mediante encuestas.

4. Discusión

Según la clasificación de los juegos de rol en función de su grado de planificación propuesta por De la Herrán (2009), el caso planteado sería el de una escenificación

semiestructurada, con un guion y unos papeles breves asignados previamente, de forma que los intérpretes improvisen adaptándose a las demandas del contexto.

Los beneficios de actividades de este tipo para el alumnado y su aprendizaje incluyen la adquisición de numerosas capacidades transversales. Gaete-Quezada (2011) expone que la experiencia de esta actividad en la Universidad de Chile (Gestión de Recursos Humanos) muestra que los alumnos/as perciben una mejor aplicación y una evaluación más útil de los contenidos adquiridos en la asignatura. Además, observó un mayor grado de compromiso con la asignatura por parte del alumnado.

The infographic is a 2x2 grid of biographical cards for four scientists. Each card features a portrait on the left and a list of key contributions on the right, all within a light green rounded rectangle.

- Charles Darwin (1809-1882, Inglaterra)**
 - Viajó a bordo del HMS Beagle durante 5 años, observando y recolectando numerosos ejemplares de animales y plantas en América del Sur y las Islas del Pacífico.
 - Propuso la Teoría de la Evolución (los organismos han evolucionado a partir de un antecesor común) y descubrió y acuñó el término de "selección natural" como motor de la evolución (explica la adaptación de los organismos al medio).
 - Publicó "El origen de las especies" en 1859.
- Alfred Wallace (1823-1913, Inglaterra)**
 - Llegó a la misma conclusión que Darwin, presentando conjuntamente con él su teoría en la Sociedad Linneana de Londres (1858).
 - Se le considera el padre de la Biogeografía por sus estudios acerca de la influencia de la separación de los continentes sobre la distribución de las especies.
 - Publicó "Contribuciones a la Teoría de la Selección Natural" y "Sobre la distribución geográfica de los animales".
- Ernst Haeckel (1834-1919, Alemania)**
 - Realizó numerosos viajes por el mundo, convirtiéndose en gran conocedor de la fauna marina, y elaboró sus famosas láminas de Radiolarios y otros animales marinos.
 - Fue un importante partidario de la Teoría de la Evolución, y la introdujo en Alemania.
 - Propuso la "Ley Biogenética Fundamental", que establece que "la ontogenia recapitula la filogenia".
- Lynn Margulis (1938-2011, EEUU)**
 - Propuso la Teoría Endosimbiótica Seriada, que explica el origen de las células eucariotas a partir de incorporaciones simbiogénicas de células procariontes que darían lugar a las mitocondrias y cloroplastos.
 - Propuso la Teoría Simbiogénica, que sostiene que la única fuente de diversidad biológica son los procesos simbiogénicos.
 - Defensora de la Hipótesis Gaia, que postula que la Tierra funciona como un superorganismo, un sistema autorregulador que tiende al equilibrio.

Figura 1. Esquema en el que se detallan las aportaciones científicas más relevantes de los personajes elegidos, así como algún hito reseñable de sus vidas. (Fuente: elaboración propia; fotos tomadas de es.wikipedia.org).

Los estudiantes tienden a recordar mejor las lecciones aprendidas de forma interactiva (Shaw, 2004), y las actividades de este tipo promueven la participación activa del alumnado, suponiendo un desafío personal que a menudo puede percibirse como un elemento motivador (Solís, 2012). Numerosos autores afirman que promueve el pensamiento crítico, la capacidad analítica, argumentativa y reflexiva, las competencias de comunicación oral, la habilidad de resolver conflictos y de comprender ideas distintas a las propias (García-Barrera, 2015; Krain & Lantis, 2006)

5. Conclusiones

El uso de juegos de roles como medio de evaluación en la asignatura de Zoología (Grado en Biología) es una estrategia que no sólo pone en práctica conocimientos teóricos, sino que permite desarrollar otras competencias transversales de igual importancia. En nuestra propuesta, tanto los alumnos/as (intérpretes) como los visitantes (espectadores) saldrían directamente beneficiados. Sería una actividad muy interesante de llevar a cabo y podría ser extensible a otras áreas de conocimiento.

Referencias

- Carvajal, L. (1999). El juego en la formación y extensión universitaria. En C. Pregnam (Comp.). *Juego, aprendizaje y creatividad* (pp. 260-270). Santiago de Chile: Pontificia Universidad Católica de Chile, Facultad de Educación.
- De la Herrán, A. (2009). Técnicas de enseñanza basadas en la cooperación. En J. Paredes & A. de la Herrán (Coords.), *La práctica de la innovación educativa* (pp. 279-307). Madrid: Síntesis.
- DeNeve, K., & Heppner, M. (1997). Role play simulations: The assessment of an active learning technique and comparisons with traditional lectures. *Innovative Higher Education*, 21(3), 231-246. DOI: 10.1007/BF01243718.
- Díaz, F. (1999). *Estrategias Docentes para un aprendizaje significativo: una interpretación constructivista*. Bogotá, Colombia: Editorial McGraw-Hill.
- Gaete-Quezada, R. A. (2011). El juego de roles como estrategia de evaluación de aprendizajes universitarios. *Educación y Educadores*, 14(2), 289-307. DOI:10.5294/edu.2011.14.2.3.
- García-Barrera A. (2015). Importancia de la competencia argumentativa en el ámbito educativo: una propuesta para su enseñanza a través del *role playing online*. *Revista de Educación a Distancia*, 45, 1-20. DOI: 10.6018/red/45/alba.
- Hamodi, C., López, V. M., & López, A. T. (2015). Medios, técnicas e instrumentos de evaluación formativa y compartida en Educación Superior. *Perfiles Educativos*, 147, 146-161. DOI: 10.1016/j.pe.2015.10.004.

Krain, M., & Lantis, J. (2006). Building Knowledge? Evaluating the Effectiveness of the Global Problems Summit Simulation. *International Studies Perspective Journal*, 7(4), 395-407. DOI: 10.1111/j.1528-3585.2006.00261.x.

Moreno, J. L. (1959). *Gruppen psychotherapie und Psychodrama*. Thieme Verlag, Stuttgart.