



Esta obra está publicada bajo la licencia
[CC BY 4.0](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/)

Estrategia didáctica juego de roles y formación por competencias en estudiantes universitarios de Administración

Didactic strategy, role-playing and training by competences in university students of Administration

Náser A. Espinoza S.^{1,*} ; Erika del C. Aguilar C.² ; Verónica V. Espinoza A.³

1 Facultad de Ciencias Económicas, Departamento de Administración, Universidad Nacional de Trujillo. Av. Juan Pablo IIs/n –Ciudad Universitaria, Trujillo, Perú

2 Facultad de Educación y Ciencias de la Comunicación, Departamento de Idiomas, Universidad Nacional de Trujillo. Av. Juan Pablo IIs/n –Ciudad Universitaria, Trujillo, Perú.

3 Facultad de Ciencias Administrativas e Informática, programa Ingeniería en Contabilidad y Auditoría, Universidad Estatal de Bolívar, Guaranda, provincia Bolívar, Ecuador.

*Autor correspondiente: nespinoza@unifru.edu.pe (N. Espinoza).

Fecha de recepción: 25 07 2023. Fecha de aceptación: 18 08 2023.

RESUMEN

El propósito de la presente investigación fue determinar la relación que hay entre la estrategia didáctica juego de roles y la formación por competencias en estudiantes universitarios de administración. Se trabajó mediante una investigación no experimental, correlacional transeccional. La población se conformó por 600 estudiantes, cuya muestra respectiva fue de 234; se aplicó para la recolección de datos un cuestionario. Como principales resultados se tuvo que tanto la estrategia didáctica Juego de roles como la formación de competencias califican a nivel alto, tanto por los estudiantes de primeros ciclos como de los ciclos avanzados. Entre sus conclusiones se tiene que hay una correlación positiva y significativa entre la estrategia didáctica Juego de roles y la Formación por competencias en estudiantes de Administración, según coeficiente de Rho Spearman de 0,714 y un nivel de significancia de 0,00. Ello indica que ante una mejor aplicación de la estrategia Juego de roles es de esperar una mejor Formación por competencias profesionales, que hoy en día son requeridas en el mercado laboral. Que tales competencias pueden lograrse desarrollando en forma práctica un sistema de tareas académicas, a lo largo de la carrera profesional.

Palabras clave: juego de roles; estrategia didáctica; aprendizaje; competencias; mercado laboral.

ABSTRACT

The purpose of this research was to determine the relationship between the role-playing didactic strategy and competency-based training in university administration students. We worked through a non-experimental, correlational, transeccional investigation. The population was made up of 600 students, whose respective sample was 234; A questionnaire was applied for data collection. As main results, it was found that both the Role Play didactic strategy and the training of skills qualify at a high level, both by students of first cycles and advanced cycles. Among its conclusions, there is a positive and significant correlation between the Role Play didactic strategy and Competence-based Training in Administration students, according to the Rho Spearman coefficient of 0.714 and a significance level of 0.00. This indicates that with a better application of the Role Play strategy, better Training for professional skills is to be expected, which today are required in the labor market. That such competencies can be achieved by developing a system of academic tasks in a practical way, throughout the professional career.

Keywords: role play; didactic strategy; learning; skills; working market.

INTRODUCCIÓN

Uno de los desafíos de la educación en la actualidad es desarrollar en los estudiantes sus competencias, así lo entienden los responsables de las políticas educativas al señalar que esto es vital para las futuras generaciones. El juego de roles como estrategia

didáctica asume el reto de colocar a los estudiantes en casos reales o realistas sin un guion predeterminado para que ellos comprendan y exploren su propia conducta, creando relaciones interpersonales, y también desarrollando el pensamiento crítico (Cruz-Blas, y Gamboa-Rubio, 2021).

Castro, y Villafuerte (2019), en su artículo sobre juego de roles analizan la motivación de los docentes para practicar esta estrategia didáctica, que requiere más tiempo y esfuerzo; pero fomenta la colaboración y el aprendizaje creativo tanto para profesores como para estudiantes; y mejora su confianza para expresar sus pensamientos y sentimientos. Ramón et al. (2021), concluyó que el trabajo autónomo y la labor docente deben planificarse para lograr las competencias profesionales de alumnos y desarrollar su potencial. Que las tareas como trabajo autónomo si carecen de planificación poco contribuyen a la formación de competencias profesionales del graduando. Zumaquero (2018), concluyó que los juegos de rol aumentan la motivación de los estudiantes y fomentan las habilidades de aprendizaje, por lo que debe ser sometido a evaluación. Hace que tus estudios sean más agradables y perfecciona el trabajo en equipo y las habilidades de negociación; pero dificulta la evaluación del grupo cuando se consideran diferentes roles; por su parte Richart et al. (2019), analizando las competencias de los perfiles de los administradores, concluyeron que una gran suma de estudiantes adquirieron las competencias necesarias en el nivel medio y superior, relacionadas con el trabajo en equipo y desarrollo de proyectos; los estudios en la condición virtual mostraron diferencias significativas. Felisardo et al. (2019), en su artículo sobre Competencias en la formación del administrador, concluyó que los egresados sólo dominan dos de las ocho competencias esenciales; por ello se deben revisar periódicamente los planes de estudio y metodologías de enseñanza para lograr las competencias acordes a la demanda laboral. Casimiro et al. (2019) sobre el progreso de las destrezas académicas de los estudiantes concluyeron que el 47,5% de los estudiantes tenían habilidades psicológicas débiles, el 54,5% tenían poca participación en habilidades sociales; y el 46,5% carecía de habilidades técnicas. En promedio, el 49,5% tenía un nivel medio de calificación profesional. Vásquez (2022), en su estudio sobre la capacidad laboral y empleabilidad de los estudiantes de administración concluyó que la capacidad laboral (desempeño, servicio, percepción y eficiencia) de los estudiantes mejora su empleabilidad, y formación profesional. Por su parte, Pimentel (2018) concluyó en un estudio de perfil de futuros candidatos a liderazgo que algunos tienen pequeños vacíos en las habilidades requeridas; las competencias mejor alineadas fueron tres: ética, conocimiento digital y toma de decisiones; donde las brechas son mayores: Habilidades analíticas y sintéticas y pensamiento estratégico.

Romero y Zárate (2018), sobre las competencias generales y especializadas de los egresados de maestría en administración concluyen que las competencias generales y específicas de los egresados no guardan relación con las competencias requeridas por las empresas. Para Peralta y Guamán (2020), el juego de roles es una estrategia didáctica de metodología activa, se pone en práctica habilidades para solucionar problemas en situaciones reales o simuladas; el docente es un mediador y organizador que utiliza técnicas y recursos didácticos. Beneficia la motivación y el aprendizaje significativo sobre conceptos, procedimientos y valores de manera amena, divertida y rápida que los métodos tradicionales. Cobo y Valdivia (2017 citados por Castro-Crespo, 2020 y Cruz-Blas, y Gamboa-Rubio, 2021) describen las etapas para implementar la estrategia juego de roles, como: contextualizar el juego y motivación, el docente presenta la situación, contexto y condiciones en las que se realizará el proyecto, y crear en los alumnos un clima de confianza y aceptar el tema como interesante; organización y preparación del juego, los alumnos se dividen en grupos de cuatro a seis integrantes, establecen sus roles; el docente brinda la información necesaria para realizar la tarea o proyecto; desarrollo del juego y dramatización, los alumnos buscan información sobre la empresa para hacer el diagnóstico del problema y sus causas relevantes, realizarán la propuesta de mejora, asumiendo sus roles, llevando a cabo las acciones planeadas; y en la última etapa, debate y el cierre del juego, se analizan los resultados logrados por los equipos, y el desempeño individual, teniendo en cuenta el problema y los objetivos de la investigación. Los estudiantes presentan sus informes y sustentan sus hallazgos y conclusiones; el docente evalúa utilizando una lista de cotejos, rúbrica u otro instrumento.

En lo que respecta a las competencias educativas, según el Modelo Educativo de la UNT (2020), es el desempeño complejo, integral e idóneo que requiere interacción de diversas dimensiones humanas para resolver los problemas de la vida; un desempeño profesional con autonomía, creatividad, criticidad, civismo, efectividad, conciencia ecológica, histórico-cultural y ética-moral. El Modelo Educativo UNT (2020) las clasifica en dos: competencias genéricas, y específicas o profesionales. Las primeras desarrolladas por los estudiantes de todas las carreras, y las específicas son comunes a estudiantes que comparten una profesión, permitiendo desarrollar los conocimientos, habilidades, y actitudes necesarias para el buen desempeño profesional.

Como justificación teórica, se han utilizado diversas fuentes sobre las variables de estudio, sobre conceptos y fundamentos teóricos sobre el tema; a su vez se han analizado los resultados para formular conclusiones en el contexto de la UNT, cuyos aportes servirán de referentes para futuras investigaciones. Se justifica de manera práctica, dado que se ha desarrollado la estrategia didáctica Juego de roles en diversas asignaturas, permitiendo mejorar la formación por competencias en los estudiantes, logrando así una preparación más integral, mejorando su empleabilidad y capacidad emprendedora, así como la imagen institucional. Y se justifica socialmente porque al mejorar la implementación de la estrategia didáctica y el aprendizaje de los estudiantes y su formación profesional, mejora su situación socioeconómica, contribuyendo al bienestar de sus familias y al desarrollo regional y nacional.

El objetivo es determinar la relación que hay entre la estrategia didáctica Juego de roles y la formación por competencias en estudiantes universitarios de Administración.

METODOLOGÍA

Se desarrolló una investigación aplicada y no experimental, correlacional, tipo transversal.

El universo se conformó por 600 alumnos de Administración de I a X ciclo (años 2021-2022), tanto de primeros ciclos y como de ciclos superiores. Obteniéndose como muestra, un total de 234 estudiantes divididos en dos submuestras: de primeros ciclos 116 y de ciclos superiores 118 estudiantes.

En la recolección de datos, se aplicó una encuesta, siendo su instrumento, el cuestionario. Este se diseñó considerando la teoría de Cobo y Valdivia (2017, citados por Castro-Crespo, 2020 y Cruz-Blas, y Gamboa-Rubio, 2021) y UNT - Currículo del programa de estudios de Administración, (2018). Se aplicaron dos cuestionarios, uno referido a la variable independiente, se estructuró según las dimensiones como la contextualización, organización, desarrollo, y evaluación o cierre. Y el segundo relacionado a las competencias, se estructuró según sus dimensiones competencias genéricas y competencias específicas. Los ítems de ambos cuestionarios se midieron en base a la escala de Likert (Muy alto, alto, regular, bajo, y muy bajo).

Se aplicaron a los estudiantes mediante vía virtual, utilizando formularios de Google.

Los resultados obtenidos de los cuestionarios permitieron desarrollar tablas de distribución de frecuencia teniendo en cuenta las normas APA. También se han elaborado tablas

resúmenes de calificación de ambas variables conforme a dimensiones e indicadores, con puntajes; en base a ello se ha hecho la interpretación respectiva. Y para determinar la correlación de variables se aplicó el coeficiente de correlación Rho Spearman, pues los datos no tienen una distribución normal, tratándose de una prueba no paramétrica; para ello se utilizó el programa estadístico SPSS Statistics 26 (2019).

En la interpretación de los resultados, se utilizaron puntajes, asignando valores del 1 al 5 según escala de Likert (1 para muy bajo, y 5 para muy alto). Dichos valores se multiplicaron con los porcentajes de las respuestas obtenidas en las preguntas con escala de Likert. Los resultados obtenidos dieron puntajes, los cuales se clasificaron según los siguientes intervalos: Muy bajo=1 – 1.79 puntos; Bajo=1.80 – 2.59; Medio= 2.6 – 3.39; Alto= 3.4 – 4.19; y Muy alto= 4.2 – 4.99 puntos. Los cuales permitieron calificar las variables.

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

La Tabla 1, muestra que la estrategia didáctica juego de roles, obtuvo una calificación de 3.84 puntos en estudiantes de los primeros ciclos y 4.02 puntos en estudiantes de los ciclos superiores, ambos puntajes corresponden a una calificación de Alto; se pudo observar que en los ciclos superiores se alcanzó un mayor puntaje, con una diferencia positiva de 0.18 puntos. Se pudo observar también, que las dimensiones mejor calificadas en los primeros ciclos fueron Contextualización y Desarrollo, ambas en un nivel alto con 3.93 puntos; mientras que en los ciclos superiores la dimensión mejor calificada fue la Evaluación o cierre con 4.15 puntos, en un nivel alto.

En lo que respecta a la contextualización de la estrategia, se puede decir que se sienten motivados al desarrollar dicha estrategia junto con el docente, que existe una buena claridad de presentación de las tareas por parte del docente, y que además la orientación que reciben del mismo es alta, pero señalan que debe mejorar aún más (Zumaquero, 2018).

En el caso de la organización, sobre todo de los grupos y asignación de roles es alto, lo que indica que los estudiantes pueden interactuar bien y trabajan en equipo, pero existen debilidades, en ponerse de acuerdo entre todos, y compartir más sus experiencias. Sobresaliendo más los estudiantes de ciclos superiores.

Durante el desarrollo de la estrategia juego de roles, todos los aspectos que se consideran y aplican, se dio a nivel alto; sobresaliendo los estudiantes de ciclos superiores con 4.13 puntos a comparación con los estudiantes de primeros ciclos (3.93).

Tabla 1
Calificación por puntajes de la estrategia didáctica juego de roles

Dimensiones	Ítems	Primeros ciclos	Ciclos superiores
Contextualización	Grado de motivación como alumno para seguir la estrategia (propuesta por el docente)	3.91	4.20
	Claridad de presentación de las tareas por parte del docente	4.02	3.81
	Orientación técnico académica del docente respecto al tema elegido	3.87	3.63
Puntuación promedio		3.93	3.88
Organización	Organización de los grupos y asignación de roles	3.82	3.93
	Adecuada calendarización y gestión del tiempo	3.75	4.05
	Nivel de cumplimiento de roles por parte de los integrantes de grupos y comisiones	3.69	3.75
Puntuación promedio		3.75	3.91
Desarrollo	Facilidad de contacto y compromiso por parte de la empresa estudiada	3.96	4.34
	Acceso a información para conocer la problemática de la empresa	3.86	4.20
	Soporte del docente para priorizar problemas y analizar sus causas	3.91	4.14
	Orientación del docente para formular propuesta o proyecto de mejora	3.88	4.22
	Exigencia de contenido y calidad visual al elaborar el informe final	4.00	4.32
	Exigencia de documentos formales de comunicación interna y externa	3.86	3.83
	Intervención del docente en la exposición de trabajos para reforzar el aprendizaje	4.06	3.88
Puntuación promedio		3.93	4.13
Evaluación o cierre	Satisfacción con la calificación grupal e individual	3.77	4.36
	Nivel de satisfacción con la estrategia didáctica utilizada	3.76	4.28
	Nivel de preferencia frente al método tradicional	3.67	4.21
	Grado de valor de las lecciones aprendidas con la estrategia didáctica y caso de estudio	3.79	3.75
Puntuación promedio		3.75	4.15
VARIABLE 1		3.84	4.02
DIFERENCIA (VARIACIÓN)		Δ 0.18 pts.	

Esto se relaciona con lo señalado por Castro y Villafuerte (2019), que el juego de roles puede promover su aprendizaje constructivo a partir de la identificación y resolución de problemas, aplicando creativamente los conocimientos teóricos adquiridos en el curso. En lo que respecta a la evaluación o cierre, destacan los estudiantes de ciclos superiores (4.15), y en menor medida los estudiantes de los primeros ciclos (3.75); se obtuvo que el grado de satisfacción con la calificación grupal e individual es alta, pues lograron notas altas y satisfactorias; asimismo, se sentían satisfechos, con la estrategia didáctica utilizada en el proceso de su enseñanza; sin embargo, aún tenían preferencias frente al método tradicional. Todas las dimensiones han obtenido una calificación alta, pero aun así existen mejoras que deben implementarse con el fin de tener éxito en la aplicación de la estrategia. Según la Tabla 2, la Formación por competencias obtuvo una calificación de 3.92 puntos con estudiantes de los primeros ciclos, y 4.20 con estudiantes de los ciclos superiores, ambos puntajes corresponden a una calificación de *Alto*; se pudo observar que en los ciclos superiores se obtuvo un mayor puntaje, con una diferencia *positiva* de 0.28 puntos. Tanto en los estudiantes de primeros ciclos como en ciclos superiores, la

dimensión mejor calificada fue Competencias específicas y de especialidad con 4.04 y 4.20 puntos, respectivamente, ambos en un nivel *Alto*.

Los estudiantes han demostrado reconocer la importancia de la gestión de personas, es decir trabajar con todos y saber organizar equipos de trabajo; así como valorar la importancia del liderazgo y participación en equipos de alto desempeño; también les permite conocer la importancia financiera de las decisiones empresariales, lo importante que es conocer sobre lo que uno debe invertir, y gastar.

Las competencias genéricas más desarrolladas son por los estudiantes de ciclos superiores (4.19) a diferencia de los estudiantes de primeros ciclos (3.80), éstas han alcanzado puntuaciones altas, pues los estudiantes han demostrado que pueden aprender a tomar una posición crítica y constructiva frente a situaciones lo que va a ayudar a su desarrollando.

Y en lo que respecta a las competencias específicas y de especialidad, éstas también califican a nivel alto, para los estudiantes de ciclos superiores se alcanzó a 4.20 puntos y estudiantes de primeros ciclos alcanzaron 4.04 puntos. Los estudiantes han demostrado reconocer la importancia de la gestión de personas, es decir trabajar con todos y saber organizar equipos de trabajo; así

como valorar la importancia del liderazgo y participación en equipos de alto desempeño; también les permite conocer la implicancia financiera de las decisiones empresariales, lo importante que es conocer sobre lo que uno debe invertir, y gastar.

Romero y Zárate (2018), concluyeron que las competencias profesionales identificadas por los egresados son tanto competencias genéricas como específicas, unas más desarrolladas que otras; por lo que las universidades deben revisar y/o modificar la currícula de cada programa con el fin de guiarlos al desarrollo de dichas competencias.

En la Tabla 3 se puede observar el rendimiento académico respecto al trabajo aplicativo en el que se ha utilizado el Juego de roles, presenta una nota promedio superior en 0.42 puntos respecto al promedio general con el método tradicional, ello sustenta la mayor eficacia de la estrategia Juego de roles. Por otro lado, con la nueva estrategia, las notas presentan una menor dispersión respecto al enfoque tradicional, es decir existe una mayor uniformidad respecto al promedio. Según la Tabla 4, se obtuvo

también que el nivel de logro en las notas con aplicación del Juego de roles (74.8% nivel logrado) es mayor respecto al nivel de avanzado con el promedio general que está inmerso con el método tradicional (25.2% nivel avanzado).

Mediante el Coeficiente Rho de Spearman, se obtuvo que la variable estrategia de juego de roles tiene una correlación positiva alta con la variable formación por competencias, pues la relación (r) es de 0.714, y es significativa pues el grado de significancia es 0,00. Por lo que existe relación positiva entre la estrategia didáctica Juego de roles y la Formación por competencias en estudiantes universitarios de Administración. Asimismo, se aplicó la correlación de las variables de estudio de acuerdo a los grupos de estudio; según los primeros ciclos, la variable 1 tiene una correlación *positiva alta* con la variable 2, pues la relación (r) es de 0.710, y es significativa pues el grado de significancia es de 0,00. Y en los ciclos superiores, la variable 1 tiene una correlación *positiva alta* con la variable 2, pues la relación (r) es de 0.741, y es significativa pues el grado de significancia es de 0,00.

Tabla 2

Calificación por puntajes de logros en la Formación por Competencias de los estudiantes de Administración

Dimensiones	Ítems	Primeros ciclos	Ciclos superiores
Competencias genéricas	Aprender a tomar una posición crítica y constructiva frente a situaciones	3.55	4.26
	Asumir una actitud ético-moral, con responsabilidad social y medioambiental	3.91	4.22
	Desarrollar mis competencias interpersonales y sociales	3.97	4.16
	Utilizar habilidades de comunicación y negociación	3.76	4.20
	Me ha permitido un desempeño integral teórico práctico	3.91	4.15
	Comprender la dinámica de cambios en el entorno	3.68	4.16
Puntuación promedio		3.80	4.19
Competencias específicas y de especialidad	Reconocer la importancia de la gestión de personas	4.13	4.35
	Valorar la importancia del liderazgo y participación en equipos de alto desempeño	4.26	4.17
	Comprender la implicancia financiera de las decisiones empresariales	3.98	4.26
	Contribuir a la creación del valor y satisfacción del cliente	3.98	4.25
	Proponer estrategias creativas para elevar la competitividad de una empresa	4.07	4.24
	Comprender los procesos logísticos, de producción y de servicios	3.98	4.06
	Utilizar nuevas herramientas de organización y gestión	3.96	3.93
	Demostrar capacidad para diseñar productos, servicios, y modelos de negocios innovadores	3.85	4.17
	Demostrar mi actitud emprendedora y pensamiento creativo	4.07	4.22
	Reforzar el dominio en el uso de las tectologías digitales - TICs	4.03	4.31
Asumir las decisiones de mejora continua en la organización	4.13	4.22	
Puntuación promedio		4.04	4.20
VARIABLE 2		3.92	4.20
DIFERENCIA (VARIACIÓN)		Δ 0.28 pts.	

Tabla 3

Evaluación sumativa de los estudiantes

ALUMNO	Trabajo aplicativo Avance I	Trabajo aplicativo Avance II	Trabajo aplicativo Informe Final III	Trab. aplicativo Promedio (Pa)	Promedio General (Pg)	Diferencia D=(Pa-Pg)
Nota mínima	14	14	15	15	13	2
Nota máxima	19	19	19	19	19	0
Promedio	17.51	17.03	17.29	17.28	16.86	0.42
Desviación estándar	1.15	1.04	1.18	0.80	0.91	-0.11
Varianza	1.32	1.07	1.40	0.64	0.82	-0.18

Tabla 4

Niveles de logro de los estudiantes

	Nº	%
Alumnos con nivel "avanzado" (18-20)	59	25.2%
Alumnos con nivel "logrado" (14-17)	175	74.8%
Alumnos con nivel "inicio" (0-13)	0	0%
TOTAL	234	100%

En base al juego de roles, se ha realizado un análisis por grupo de estudiantes, es decir de primeros ciclos y ciclos superiores, coincidiendo en los mismos indicadores que deben ser mejorados, que es tarea tanto del alumno como del docente. Para ello se requiere un trabajo en conjunto de estudiantes-docentes, identificando las debilidades que se presentan y tomando acciones o medidas para subsanarlas como ser más participativos y activos en la estrategia juego de roles. Entre las acciones a considerar esta: brindar mayor orientación a estudiantes para elegir su tema de estudio; asesorarlos en su tema, realidad y contexto empresarial, y procedimiento juego de roles; asignar roles a integrantes de cada grupo; mayor control de desempeño individual, y de grupos; brindar a los estudiantes modelos de documentos: cartas, oficios, informes, actas, etc.; y socializar con los estudiantes las conclusiones y lecciones aprendidas en el desarrollo de las tareas.

CONCLUSIONES

Se determinó que, si se mejora el uso de la estrategia didáctica Juego de roles, es de esperarse también una mayor calificación en la Formación por competencias en los estudiantes universitarios de Administración. El uso de la estrategia didáctica Juego de roles con los estudiantes de Administración ha calificado a nivel Alto, tanto en primeros ciclos 3.84 puntos, como en ciclos superiores 4.02 (diferencia de 0.18 puntos); y a nivel de dimensiones todas han calificado a nivel Alto (contextualización, organización, desarrollo y evaluación o cierre). Y la Formación por competencias de los estudiantes de Administración ha calificado a nivel Alto, tanto en primeros ciclos 3.92 puntos, como en ciclos superiores 4.20 (diferencia de 0.28 puntos); y a nivel de dimensiones ambas han calificado a nivel Alto, tanto las competencias generales como las competencias específicas y de especialidad, pudiendo aún mejorar.

En la estrategia didáctica Juego de roles, las oportunidades de mejora observadas tanto en los estudiantes de primeros ciclos como de ciclos superiores son: orientación técnico académica por parte del docente,

cumplimiento de roles por los estudiantes en sus grupos, utilización de documentos formales de comunicación (cartas, oficios, otros), y reconocer y valorar las lecciones aprendidas, respecto a la experiencia académica.

La Formación por competencias en los estudiantes de Administración, éstas se pueden lograr mediante el cumplimiento de un sistema de tareas académicas, en coherencia con las estrategias didácticas utilizadas por los docentes, incluyendo y/o combinándolas con el Juego de roles, y haciendo uso de herramientas digitales, en diversas asignaturas de la carrera profesional.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Casimiro, C. N., Casimiro, W. H., y Casimiro, J. F. (2019). Desarrollo de competencias profesionales en estudiantes universitarios. *Revista Conrado*, 15(70), 312-319.
- Castro, L., y Villafuerte, J. (2019). Strengthening English Language Teaching in Rural Schools through the Role-Playing: Teachers' Motivations. *Revista Internacional de Metodología Educativa*, 5(2), 289-303.
- Castro-Crespo, G. C., García-Herrera, D. G., Castro-Salazar, A. Z., y Erazo-Álvarez, J. C. (2020). Juego de roles: una metodología innovadora para la comprensión lectora. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria Koinonía*, 5(1), 27-46.
- Cruz-Blas, M. R., y Gamboa-Rubio, 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.
- Felisardo, F., Llinás, X., y Améstica, L. (2019). Competencias en la formación del administrador: un reto a las instituciones de enseñanza superior en Brasil. *Utopía y Praxis Latinoamericana*, 24 (4), 13-24.
- Peralta, D. C., y Guamán, V. J. (2020). Metodologías activas para la enseñanza y aprendizaje de los estudios sociales. *Revista Sociedad & Tecnología*, 3(2), 2-10.
- Pimentel, F. O. (2018). *El perfil de los futuros egresados de Administración de la Universidad Antonio Ruiz de Montoya: su ajuste con las competencias requeridas por las empresas del espacio laboral del gas natural* (tesis de maestría). Universidad Antonio Ruiz de Montoya.
- Ramón, R., Rico, M., y Ponce, A. (2021). Evaluation of the use of role-play in financial accounting. *Espacio*, 42 (07), 33-48.
- Richart, R. E., Álvarez, E. P., y Martínez, R. (2019). Competencias del perfil del administrador. Análisis comparativo en diferentes modalidades educativas. *Perfiles educativos*, 41 (164).
- Romero, A. M., y Zárate, A. E. (2018). *Competencias genéricas y profesionales de los egresados de la maestría ejecutiva en administración de una Universidad Privada de Trujillo* (Tesis de maestría), Universidad Privada del Norte, La Libertad.
- Vásquez, G. E. (2022). *Competencias laborales y empleabilidad de estudiantes en administración – UNAC* (tesis de maestría). Universidad Nacional del Callao, Lima, Perú.
- 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. *Innovación Educativa y Metodologías Docentes*, 18, 43-56.