

Role-playing y rúbricas digitales para la evaluación formativa de procesos grupales desde la Psicología Social: una experiencia transferible de innovación docente.



Jornada AprendeTIC - 2026

Miryam Rodríguez Monter
Mariacarla Martí González
Departamento de Antropología social y Psicología social
Facultad de CC.PP y Sociología

INTRODUCCIÓN

Role-Playing.

Contexto.

Propósito.

Idea clave: el role-playing como espacio experiencial de aprendizaje activo.

METODOLOGÍA

Participantes.

Actividad.

Evaluación.

Idea clave: percepción del estudiantado (significados otorgados).

RESULTADOS

Participación y motivación.

Comprensión del contenido.

Eficacia (repetición).

CONCLUSIONES



- La enseñanza en el ámbito universitario plantea la **necesidad de metodologías activas** que permitan al estudiantado **comprender de manera aplicada los procesos** que subyacen a la realidad **fuera del contexto aula**, esto es: procesos grupales, ejercicio de roles, normas sociales, influencia o toma de decisiones colectivas (Kolb, 2015).
- Los recientes **cambios educativos**, junto con **un mercado laboral cada vez más dinámico** y donde las **competencias adquieren un mayor protagonismo**, obligan a rediseñar los métodos en las enseñanzas universitarias incorporando **metodologías activas en el aula** que **involucren y motiven** al estudiantado (Pelechano Barahona, et al., 2025).
- En este contexto, las **estrategias basadas en role-playing** combinadas con **rúbricas digitales** se presentan como recursos pedagógicos idóneos **para fomentar** (entre otros): la participación activa, la reflexión crítica, la empatía al adoptar distintos puntos de vista y la transparencia en la evaluación.
- El **role-playing** es una **metodología activa** basada en la **simulación de situaciones reales o profesionales**, en la que **el alumnado asume distintos papeles** para: analizar problemas, tomar decisiones y comprender diferentes perspectivas **dentro de un contexto de aprendizaje estructurado**.

Beneficios principales:

- **Aprendizaje activo y motivador:** aumenta la participación y retención de contenidos (Stevens, 2015; Valladares Ríos et al., 2023).
- **Desarrollo de competencias** (transversalidad): comunicación, trabajo en equipo, procesos grupales, pensamiento crítico y resolución de problemas (Aura et al., 2023; Kaygısız & Akar, 2025).
- **Aprendizaje experiencial cercano a la práctica profesional** (Valladares Ríos et al., 2023).
- **Facilitan la comprensión de contenidos complejos y mejoran la actitud** del alumnado hacia el aprendizaje, al situarlo en escenarios cercanos a la práctica profesional (Van Ments, 1999; Shrestha et al., 2025).

Limitaciones:

- Depende de la **preparación y estructura** de la actividad.
- Puede ser **menos eficaz**, para cierto alumnado, **si no se guían correctamente** (Stevens, 2015).

Tendencias actuales:

- Simulaciones **online:** participación y práctica desde cualquier ubicación (Salminen-Tuomaala & Perälä, 2025).
- **AI integrada en role-playing:** escenarios adaptativos y retroalimentación personalizada, mayor pensamiento crítico (Stampfl et al., 2024).
- **Realidad Aumentada/Realidad Virtual (AR/VR):** inmersión, motivación y desarrollo de habilidades cognitivas y colaborativas (Valladares Ríos et al., 2023).





Objetivo general:

-Integrar actividades de **role-playing con rúbricas digitales en el Campus Virtual (PACV)**, con el fin de promover un aprendizaje activo, formativo y evaluado de manera transparente en estudiantes de Psicología Social.

Objetivos específicos:

-Diseñar actividades de **role-playing vinculadas a situaciones profesionales relevantes** para que el alumnado pueda aplicar conceptos teóricos (Memoria verificada-Guía docente: Psicología Social).

-Implementar **rúbricas digitales** que permitan autoevaluación, coevaluación y retroalimentación inmediata.

-**Evaluar** el impacto de estas actividades en la **motivación, satisfacción y percepción de aprendizaje** de los discentes.

-Analizar si la combinación de role-playing y rúbricas digitales **favorece la adquisición de competencias* transversales** como la cooperación, la comunicación, los procesos grupales, toma de decisiones, ética/empatía/valores, creatividad y el pensamiento crítico.

-Generar un **modelo replicable de buenas prácticas docentes** para otras asignaturas de Ciencias Sociales.

*Revisión de 25 guías docentes (2016-2017 hasta 2025-2026) de asignaturas impartidas en: Grado en RR.LL y RR.HH; Doble Grado Sociología y RR.II; Doble Grado en Comercio y Turismo y Grado en Trabajo Social.

METODOLOGÍA

Participantes.

Actividad.

Evaluación.

Idea clave: percepción del estudiantado.

METODOLOGÍA empleada.

- La experiencia de innovación docente se desarrolló **durante los cursos 23-24, 24-25 y 25-26** (primer cuatrimestre).
- Contextualizada en el **área de Psicología Social**, en la asignatura optativa **«Psicología Social de los Grupos y las Relaciones Intergrupales»**, impartida en la Facultad de Derecho para el **Grado en RR.LL y RR.HH*** y el **Doble Grado en RR.LL y RR.HH.**
- Se trabajó con una muestra de **93 estudiantes** (90% mujeres).
- Implementada con **estudiantado organizado en grupos pequeños y estables.**
- Se diseñaron **actividades de role-playing vinculadas con la asignatura para simular situaciones profesionales relevantes**, vinculadas al grado y relacionadas con la **Psicología Social** para su transferencia (conceptos compartidos con otras materias del área: conflictos intergrupales, liderazgo, presión normativa, toma de decisiones colectivas).

*Grado en Relaciones Laborales y Recursos Humanos.

Tabla 1. Ejemplo de actividad.

Roles y funciones Dpt. de RR.HH.

ROL	FUNCIONES
DISEÑADOR/A DE PUESTOS (perfilador/a)
RECLUTADOR/A
SELECCIONADOR/A
RESPONSABLE DE CONTRATACIÓN
FORMADOR/A
RESPONSABLE de ONBOARDING
RESPONSABLE de CALIDAD

Cada actividad se estructuró en tres fases:

- 1) Preparación y explicación** de la actividad (instrucciones y elementos necesarios para el trabajo) y de la rúbrica evaluativa (uso de PACV y Drive).
- 2) Ejecución del role-playing** (indicaciones, desarrollo de la actividad en aula), y
- 3) Reflexión evaluativa y análisis crítico** (corrección rúbrica, explicación, discusión resultados/respuestas).

Imagen 1. Ejemplo organización de la actividad.

The image shows a Google Drive interface for a folder named "PSICOLOGÍA SOCIAL ...". On the left sidebar, there is a list of groups: GRUPO 1, GRUPO 2, GRUPO 3, GRUPO 4, GRUPO 5, and GRUPO 6. A red arrow points to "GRUPO 3". In the center, a red box contains the text "PACV", with a red arrow pointing to it. The main area shows a list of files under the "General" tab:

- Programa de la asignatura.
- Calendarios académicos 25-26
- Normativa APA: recursos.
- Guía resumen normativa APA (7ª edición).
- Recursos para complementar sobre Psicología Social.
- Plantillas UCM para ppt.
- Tutorías y Comunicación.
- Drive Psicología Social de los Grupos y Relaciones intergrupales
- Rúbrica corrección actividades. XLS (indicated by a red arrow)

On the right, a document viewer shows the content of "Instrucciones práctica: Role Playing. PDF". The text in the viewer includes:

- "El presente documento corresponde al material trabajado en las clases correspondientes al desarrollo del Tema 2."
- "El presente documento corresponde a la práctica a realizar en aula que será explicada/contextualiza, por la profesora, en la clase correspondiente"
- "Entrega Práctica Roles Playing." (indicated by a red arrow)
- "Esta actividad corresponde a la práctica realizada, en aula, el 16/10/25."
- "Tal y como explicamos en clase: por favor, subid el documento que utilizasteis, ese día, para realizar vuestro ejercicio."
- "Las personas que trabajasteis en soporte papel esa práctica, no os preocupéis: como yo os recogí dichos documentos, subid un documento word indicado, simplemente: "entregado en aula" (o similar), para que yo pueda cotejar."
- "¡Muchas gracias!"

Imagen 2. Ejemplo de rúbrica evaluativa docente individual (2.1).



VALORACION DE LA ACTIVIDAD/PRACTICA: nombre de la actividad		Nota cualitativa	Nota numérica				
Nombre estudiante:		A	10				
Observaciones		<p>Se indica en columna azul la nota alcanzada por el alumnado en cada actividad a evaluar (siguiendo la tabla de calificación de la derecha). Si se introduce un valor no válido (distinto de A, B, C-, C+ o D) aparecerá un mensaje de error.</p>			Nota	Grado de cumplimiento	Ponderación
					D	El ítem no está o no se ajusta a los requisitos	0%
		C-	El ítem está incompleto y la calidad es baja	25%	Puntuación máxima del ítem		
		C+	El ítem está incompleto, pero la calidad es aceptable	50%	Puntuación máxima del ítem		
		B	El ítem aparece pero no cumple todos los requisitos (calidad buena)	75%	Puntuación máxima del ítem		
		A	El ítem cumple todos los requisitos (calidad excelente)	100%	Puntuación máxima del ítem		
Elementos evaluables (dimensiones)	Contenido a evaluar	Nota cualitativa	Nota numérica	Punt. max ítem	Observaciones (opcional rellenar esta columna)		
Tema y justificación (7 puntos)	Dominio del tema. Manejo conceptual preciso de la teoría.	A	1,2	1,2	El estudiante demuestra la comprensión del tema estudiado utilizando una terminología y lenguaje académico-científico propio del nivel requerido y de la reflexión, pasando de manifestar su aprendizaje mediante el estudio de la documentación y la consulta de otras fuentes. Tiene abstracción en la escritura.		
	Exposición clara, ordenada y bien fundamentada.	A	1,2	1,2			
	Coherencia interna.	A	1,2	1,2	Coherencia interna es la articulación lógica entre las objetivos o competencias a lograr, las metodologías para su desarrollo y la evaluación para certificar el logro. El estudiante debe demostrar que su rol no tiene consistencia y está fundamentada en teorías o en paradigmas sobre el contenido de la actividad y vinculadas con la escritura.		
	Sintetiza actividades fundamentale.	A	1,2	1,2			
	Todos los planteamientos (argumentaciones, razonamientos, datos, respuestas, etc.), están referidos y contextualizados a la actividad y a la teoría.	A	1,2	1,2	Todo el análisis y desarrollo de la actividad debe estar orientado hacia el objetivo y las objetivos solicitados en la misma.		
Calidad del ejercicio presentado	A	1,2	1,2	Calidad significa que la elaboración de la actividad reúne los requisitos propios del conocimiento científico: menciona una estructura lógica y coherente, está fundamentada y bien argumentada las ideas. Cumplimiento objetivo y vinculación con la teoría.			
Aspectos formales (2 puntos)	Originalidad e innovación.	A	0,5	0,5	El estudiante tiene la libertad de expresar sus ideas y argumentar de la forma que considere que mejor refleje su capacidad de comunicación y transmisión del conocimiento, siempre vinculadas a la actividad de ejercicio práctico, teórico, o teórico y teórico.		
	La extensión (formato/tiempos) se adecúa a las indicaciones del profesora.	A	0,5	0,5			
	Estructuración adecuada	A	0,5	0,5			
	Referencias bibliográficas suficientes, adecuadas y pertinentes. Referencias teóricas suficientes adecuadas y pertinentes.	A	0,5	0,5	Trabajar y presentar una actividad debe ser el resultado del estudio y de la consulta que previamente se hayan realizado, para alcanzar los objetivos de presentación grupal (o individual), solicitados en la actividad.		
Participación en los diferentes formatos establecidos (1 puntos)	El alumno/a ha participado de forma activa en los debates, diálogos, respuestas solicitadas vinculadas a la actividad.	A	0,5	0,5	Se ha participado en los debates (grupal), expresando su propia opinión y/o aportando argumentos razonados. Se ha presentado y defendido la actividad, se cura de hacerlo solicitado, acorde a los objetivos y criterios explicados para dicha exposición (grupal y/o individual).		
	Sus aportaciones/respuestas/comentarios han estado fundamentadas y bien argumentadas haciendo progresar el debate/diálogo. Participación plena y activa en la actividad.	A	0,5	0,5			
Nota PROPUESTA actividad		A	10,0				

Imagen 3. Ejemplos de rúbricas evaluativas grupo: autoevaluación y coevaluación (2.2).



Rubrica para grupos

Ítem evaluación	Grupo 1	Grupo 2	Grupo 3	Grupo 4	...
1. Se ajusta al tiempo (Sí/No)					
2. Puesta en escena: diseño y vestimenta adecuados					
3. Puesta en escena: cooperación entre los miembros del equipo					
4. Puesta en escena: dinámica (buena interacción con la audiencia)					
5. Puesta en escena: expresividad, fluidez y claridad, buen tono y lenguaje					
6. Puesta en escena: buena comunicación no verbal					
7. Puesta en escena: creativa e innovadora					
8. Contenido: ameno y divertido					
9. Contenido: adecuado al temario y grado de dificultad					
10. Contenido: claridad					
11. Contenido: diseño soporte visual adecuado					
12. Actitud: positiva, transmite confianza y entusiasmo					
TOTAL PUNTUACIÓN					

Rubrica para miembros del grupo

Ítem evaluación	Compañero 1	Compañero 2	Compañero 3	Compañero 4	Yo ...
1. Participación: Aportación individual al equipo de calidad					
2. Cumplimiento plazos					
3. Actitud: Implicación con la actividad (interés)					
4. Actitud: conducta adecuada (positiva, entusiasmo, transmite confianza...)					
5. Iniciativa					
TOTAL PUNTUACIÓN					

Tabla 2 y 3. Ejemplos rúbricas para grupos.

Dimensión cognitiva (proceso pensamiento)					
Ítem	1	2	3	4	5
Capacidad de simplificación y síntesis del problema.					
Capacidad de validar los resultados obtenidos.					
Conocimientos psicosociales aplicados.					
Capacidad aplicación pensamiento lateral.					
Capacidad de adaptación.					
Capacidad de atención al trabajo/grupo (no móvil, no distracción).					
Capacidad relación otros conceptos (temario/asignaturas).					
Capacidad de complementar ideas de los demás (construcción colaborativa).					

Dimensión social (actitudes)					
Ítem	1	2	3	4	5
Refuerza positivamente las intervenciones e ideas del grupo.					
Respeto los argumentos de los demás.					
Facilita la comunicación (incita a la participación).					
Capacidad de liderazgo.					
Contribuciones realizadas					
Comunicación.					

Rúbricas:

-Incluían **criterios sobre participación, cooperación grupal, aplicación de conceptos teóricos y calidad del análisis psicosocial** (Panadero & Jonsson, 2020; Sánchez-Oliver et al., 2025).

-Se integraron en el entorno virtual de aprendizaje de la UCM (Campus/Drive), facilitando la **autoevaluación, la coevaluación y la retroalimentación inmediata**.

-Se **recogieron datos mediante encuestas individuales** (Google forms/actividad «encuestas» Campus Virtual) **al terminar cada actividad y al finalizar la asignatura, valorando:** la motivación, las preferencias respecto a las rúbricas, el feedback recibido y la disposición a repetir la actividad.

RESULTADOS

Participación y motivación.
Comprensión del contenido.
Eficacia (repetición).

- Los resultados muestran que las actividades más motivadoras fueron los estudios de caso* y, especialmente, el **role-playing** (88,3%).

Tabla 4. Resultados clave en los indicadores de motivación y preferencias del alumnado.
(respuesta múltiple)

Indicadores	Porcentaje (%)
Motivación hacia el role-playing.	88,3
Motivación por prácticas teatralizadas**.	47,6
Preferible feedback mediante rúbrica.	94,3
Preferible recibir rúbrica antes de las correcciones.	100
Preferible corrección en tiempo real vía PACV.	93,2
Repetiría actividad.	97,4
<i>Respuesta múltiple</i>	

- Los **motivos principales** fueron:
 - el **aprendizaje significativo**,
 - la **mayor comprensión de la teoría**,
 - la **aplicabilidad real y el disfrute** de trabajar en grupo.
- Respecto al **uso de rúbricas digitales**:
 - el **94,3% prefiere** recibir feedback mediante rúbrica por la **claridad de criterios** y, **en su totalidad**, recibir la rúbrica (contenidos a evaluar) antes de la corrección.
- El **93,2% aprecia recibir corrección inmediata** a través del PACV.
- El **97,4% repetiría la actividad** práctica de role-playing, evidenciando una alta **satisfacción y motivación**.

*Entendidos como técnica de investigación para comprender comportamientos, procesos sociales o dinámicas específicas.

**Prácticas teatralizadas = dramatización con enfoque artístico y expresivo.

Role-playing = simulación de roles con enfoque en aprendizaje de conductas, competencias sociales o resolución de problemas

Tabla 5. Nivel aprendizaje con la actividad
¿En qué medida la actividad de role-playing ha contribuido a tu aprendizaje?

	Porcentaje (%)
Nada	3,3
Poco	10
Bastante	38,3
Mucho	48,4
Total	100

86,7

Tabla 7. Indica las principales dificultades que has experimentado durante la realización de la actividad de role-playing.

	Porcentaje (%)
Asistencia a clase	1,7
Contenido	11,7
Organización del tiempo	23,3
Formación u organización del tiempo	6,7
Miembros del equipo poco motivados	21,6
Búsqueda de información	15
Preparación documentos de entrega	20
Total	100

Tabla 6. Valora el grado en que la actividad de role-playing ha favorecido el desarrollo de las siguientes competencias.
(respuesta múltiple)

	Porcentaje (%)
Razonamiento crítico	18,3
Iniciativa-proactividad	60
Curiosidad	28,3
Toma de decisiones	65
Capacidad resolución problemas	40
Trabajo en equipo	81,7
Capacidad de comunicación	36,7
Liderazgo	5,3
Creatividad	68,3
Empatía	38,3
<i>Respuesta múltiple</i>	

CONCLUSIONES

- El **role-playing transforma el aula** en un espacio de aprendizaje experiencial; más que una técnica didáctica, constituye una estrategia que **permite al alumnado aprender haciendo**, transformando la teoría en experiencia y participación activa.

- Puntos principales.
 - **Aprendizaje activo y contextualizado**: Impulsa la participación del estudiantado al aplicar conocimientos en simulaciones que **reproducen situaciones profesionales reales**.
 - **Competencias transversales**: Favorece dichas competencias (permitiendo replicabilidad) como la comunicación, trabajo en equipo, procesos grupales, pensamiento crítico y resolución de problemas.
 - **Diseño e implementación importan**: La eficacia depende de una **planificación clara y estructura** (fuera/dentro) en **aula**; y de la guía docente para asegurar experiencia significativa.
 - **Evolución con tecnología educativa**: El role-playing se integra en escenarios online y tecnologías inmersivas, ampliando su alcance y accesibilidad; **sigue siendo relevante** y evoluciona con nuevas tecnologías educativas.



Específicamente...

- La **actividad presentada ha sido útil** (resultados) para: mejorar el nivel de aprendizaje del alumnado y mejorar la adquisición o perfeccionamiento de algunas competencias.
- Las **competencias adquiridas se relacionan principalmente con** el trabajo en equipo, la creatividad, la toma de decisiones, la iniciativa o proactividad, el liderazgo y la resolución de problemas (**competencias transversales = replicabilidad otras asignaturas**).
- En este sentido, el **incremento del nivel competencial y conocer en mayor profundidad las tareas**, en este caso de los departamentos de Recursos Humanos, permitirá al estudiantado **sentirse mejor preparado** para enfrentarse a futuros contextos profesionales.
- También se ha constatado alto **grado de motivación** en el alumnado (con la actividad), lo que podría **contribuir a elevar los niveles de logro académico**.



- Pese resultados deseados, destacar que **uno de los principales obstáculos** encontrados es la **falta de asistencia**.
- Si bien la asistencia es obligatoria (Universidad presencial), las personas que no acuden de forma estable, dificultan la estabilidad de los grupos (aunque sean rotativos). Hay **algunas resistencias derivadas de ese aspecto** tanto entre quienes acuden asiduamente como entre quienes no acuden de forma constante a clase (**intragrupo vs. exogrupo**). No funciona igual para todo el alumnado.
- El éxito es sensible al **diseño de la actividad**: la **falta de preparación** puede hacerla menos efectiva (no *admite* improvisación), y requiere de una guía docente estructurada.
- Demanda **mucha preparación y tiempo** (*mucho más* que una gamificación).
- **Pero (clave)**: su **diseño permite la transferibilidad a otras materias** (competencias); p.e.: «Procesos psicosociológicos básicos», «Psicología social del turismo», «Perfiles del consumidor: estilos de vida y procesos psicosociales» (Grado y Máster).



UNIVERSIDAD
COMPLUTENSE
MADRID

¡Muchas Gracias!

Miryam Rodríguez Monter: miryro01@ucm.es
Mariacarla Martí González: mmarti95@ucm.es