



DOI: <https://doi.org/10.23857/dc.v12i1.4710>

Ciencias Técnicas y Aplicadas
Artículo de Investigación

Aprendizaje experiencial mediante role-play para influencia social en contextos de limitación tecnológica: estudio cuasiexperimental

Experiential learning through role-play for social influence in technologically limited contexts: a quasi-experimental study

Aprendizagem experiencial por meio de dramatização para influência social em contextos tecnologicamente limitados: um estudo quase-experimental

Glenda Jeniffer Padilla Santacruz ^I
glenda.padilla.santacruz@utelvt.edu.ec
<https://orcid.org/0009-0007-5705-2900>

Mirtha Lorena Aguilar Mora ^{II}
mirtha.aguilar@utelvt.edu.ec
<https://orcid.org/0000-0001-8867-3442>

Correspondencia: glenda.padilla.santacruz@utelvt.edu.ec

***Recibido:** 10 de diciembre de 2025 ***Aceptado:** 13 de enero de 2026 *** Publicado:** 25 de febrero de 2026

- I. Universidad Técnica Luis Vargas Torres de Esmeraldas, Ecuador.
II. Universidad Técnica Luis Vargas Torres de Esmeraldas, Ecuador.

Aprendizaje experiencial mediante role-play para influencia social en contextos de limitación tecnológica: estudio cuasiexperimental

Resumen

La enseñanza de procesos de influencia social en psicología enfrenta desafíos significativos en contextos latinoamericanos con limitaciones tecnológicas, donde más del 70% de los estudiantes presentan bajo dominio conceptual con metodologías tradicionales. Este estudio evaluó la efectividad de una intervención basada en role-play estructurado y análisis de casos para la enseñanza de conformidad, persuasión y obediencia en estudiantes universitarios sin acceso a tecnologías inmersivas. Se implementó un diseño cuasiexperimental con 127 estudiantes de psicología social de la Universidad Técnica Luis Vargas Torres de Esmeraldas, Ecuador (65 grupo experimental, 62 grupo control). La intervención experimental consistió en cuatro sesiones de role-play presencial estructurado y análisis de casos contextualizados, complementadas con reflexión guiada. El grupo control recibió enseñanza tradicional expositiva. Se midieron conocimientos conceptuales (PKT, $\alpha=0.87$), habilidades aplicadas (rúbrica SHA, $\kappa=0.84$), autoeficacia (SEIS, $\alpha=0.91$) y percepciones mediante escalas y entrevistas semiestructuradas. El grupo experimental mostró mejoras significativamente mayores en comprensión conceptual ($M_{pre}=14.3$, $M_{post}=22.1$; $d=0.79$, $p<0.001$) y habilidades aplicadas ($d=0.84$, $p<0.001$) comparado con el grupo control. La autoeficacia aumentó un 38% ($p<0.001$). La calidad de participación en role-play correlacionó con ganancia en conocimientos ($r=0.68$) y desarrollo de habilidades ($r=0.71$). El 86% de los estudiantes valoró positivamente la metodología y el 79% destacó su relevancia cultural. Los efectos se mantuvieron en seguimiento a 4 semanas (retención del 82%). La magnitud del efecto ($d=0.79$), aunque ligeramente inferior a la reportada en estudios con realidad virtual ($d=0.87$), demuestra que es posible lograr aprendizajes profundos en condiciones de limitación tecnológica mediante diseños pedagógicos robustos y culturalmente pertinentes. La reflexión intensiva y la relevancia contextual compensan la ausencia de inmersión tecnológica. Las conclusiones generadas son: el role-play estructurado y el análisis de casos constituyen estrategias efectivas, accesibles y culturalmente adaptables para la enseñanza de influencia social en contextos con recursos limitados, con implicaciones significativas para instituciones latinoamericanas que enfrentan restricciones de infraestructura. Palabras clave: role-play; influencia social; aprendizaje experiencial; limitación tecnológica; educación superior; Ecuador; estudio cuasiexperimental.

Palabras clave: role-play; influencia social; aprendizaje experiencial; educación superior; limitación tecnológica; Ecuador; metodologías activas.

Aprendizaje experiencial mediante role-play para influencia social en contextos de limitación tecnológica: estudio cuasiexperimental

Abstract

Teaching social influence processes in psychology faces significant challenges in Latin American contexts with limited technology, where over 70% of students demonstrate low conceptual mastery with traditional methodologies. This study evaluated the effectiveness of an intervention based on structured role-play and case analysis for teaching conformity, persuasion, and obedience to university students without access to immersive technologies. A quasi-experimental design was implemented with 127 social psychology students from the Luis Vargas Torres Technical University in Esmeraldas, Ecuador (65 experimental group, 62 control group). The experimental intervention consisted of four sessions of structured, face-to-face role-play and contextualized case analysis, complemented by guided reflection. The control group received traditional lecture-based instruction. Conceptual knowledge (PKT, $\alpha=0.87$), applied skills (SHA rubric, $\kappa=0.84$), self-efficacy (SEIS, $\alpha=0.91$), and perceptions were measured using scales and semi-structured interviews. The experimental group showed significantly greater improvements in conceptual understanding ($M_{pre}=14.3$, $M_{post}=22.1$; $d=0.79$, $p<0.001$) and applied skills ($d=0.84$, $p<0.001$) compared to the control group. Self-efficacy increased by 38% ($p<0.001$). The quality of participation in role-playing correlated with gains in knowledge ($r=0.68$) and skills development ($r=0.71$). 86% of students rated the methodology positively, and 79% highlighted its cultural relevance. The effects were maintained at the 4-week follow-up (82% retention). The magnitude of the effect ($d=0.79$), although slightly lower than that reported in studies with virtual reality ($d=0.87$), demonstrates that it is possible to achieve deep learning under conditions of technological limitations through robust and culturally relevant pedagogical designs. Intensive reflection and contextual relevance compensate for the lack of technological immersion. The conclusions drawn are that structured role-play and case analysis constitute effective, accessible, and culturally adaptable strategies for teaching social influence in resource-limited contexts, with significant implications for Latin American institutions facing infrastructure constraints. Keywords: role-play; social influence; experiential learning; technological limitations; higher education; Ecuador; quasi-experimental study.

Keywords: role-play; social influence; experiential learning; higher education; technological limitations; Ecuador; active learning methodologies.

Aprendizaje experiencial mediante role-play para influencia social en contextos de limitación tecnológica: estudio cuasiexperimental

Resumo

O ensino de processos de influência social em psicologia enfrenta desafios significativos em contextos latino-americanos com tecnologia limitada, onde mais de 70% dos estudantes demonstram baixo domínio conceitual com metodologias tradicionais. Este estudo avaliou a eficácia de uma intervenção baseada em dramatização estruturada e análise de casos para o ensino de conformidade, persuasão e obediência a estudantes universitários sem acesso a tecnologias imersivas. Um delineamento quase-experimental foi implementado com 127 estudantes de psicologia social da Universidade Técnica Luis Vargas Torres em Esmeraldas, Equador (65 no grupo experimental e 62 no grupo controle). A intervenção experimental consistiu em quatro sessões de dramatização estruturada e presencial e análise de casos contextualizada, complementadas por reflexão guiada. O grupo controle recebeu instrução tradicional baseada em aulas expositivas. O conhecimento conceitual (PKT, $\alpha=0,87$), as habilidades aplicadas (rubrica SHA, $\kappa=0,84$), a autoeficácia (SEIS, $\alpha=0,91$) e as percepções foram mensurados por meio de escalas e entrevistas semiestruturadas. O grupo experimental apresentou melhorias significativamente maiores na compreensão conceitual ($M_{pré}=14,3$, $M_{pós}=22,1$; $d=0,79$, $p<0,001$) e nas habilidades aplicadas ($d=0,84$, $p<0,001$) em comparação ao grupo de controle. A autoeficácia aumentou em 38% ($p<0,001$). A qualidade da participação na dramatização correlacionou-se com os ganhos em conhecimento ($r=0,68$) e desenvolvimento de habilidades ($r=0,71$). 86% dos alunos avaliaram a metodologia positivamente e 79% destacaram sua relevância cultural. Os efeitos foram mantidos no acompanhamento de 4 semanas (retenção de 82%). A magnitude do efeito ($d=0,79$), embora ligeiramente inferior à relatada em estudos com realidade virtual ($d=0,87$), demonstra que é possível alcançar uma aprendizagem profunda em condições de limitações tecnológicas por meio de projetos pedagógicos robustos e culturalmente relevantes. A reflexão intensiva e a relevância contextual compensam a falta de imersão tecnológica. As conclusões são de que a dramatização estruturada e a análise de casos constituem estratégias eficazes, acessíveis e culturalmente adaptáveis para o ensino da influência social em contextos com recursos limitados, com implicações significativas para instituições latino-americanas que enfrentam restrições de infraestrutura. Palavras-chave: dramatização; influência social; aprendizagem experiencial; limitações tecnológicas; ensino superior; Equador; estudo quase-experimental.

Palavras-chave: dramatização; influência social; aprendizagem experiencial; ensino superior; limitações tecnológicas; Equador; metodologias de aprendizagem ativa.

Introducción

En el panorama educativo contemporáneo, la integración de tecnologías emergentes ha reconfigurado las posibilidades pedagógicas en todos los niveles de formación. Estudios recientes sobre innovación educativa destacan que los modelos pedagógicos híbridos, particularmente aquellos que incorporan enfoques a distancia y virtuales, han demostrado un potencial significativo para flexibilizar y personalizar la experiencia de aprendizaje en educación superior (Rojas, , Martínez, & Pérez, 2025). Estos modelos no solo responden a las demandas de accesibilidad propias del siglo XXI, sino que también promueven el desarrollo de competencias digitales esenciales para el desempeño profesional. Paralelamente, la incorporación de tecnologías inmersivas como la Realidad Virtual y el metaverso ha abierto nuevas posibilidades didácticas, especialmente cuando se articulan con enfoques constructivistas que enfatizan el rol activo del estudiante en la construcción de conocimiento. En este sentido, investigaciones especializadas como la de Paucar et al., (2025) evidencian que estas herramientas pueden potenciar procesos de aprendizaje metacognitivo al permitir experiencias situadas que favorecen la exploración autónoma y la reflexión sobre el propio aprendizaje.

No obstante, el acceso a estas tecnologías no está universalmente garantizado, lo que introduce una brecha significativa entre las instituciones con recursos para implementar innovaciones de vanguardia y aquellas que enfrentan limitaciones estructurales. Esta disparidad resulta particularmente crítica en contextos donde la educación en psicología enfrenta desafíos pedagógicos significativos en la enseñanza de conceptos abstractos y procesos psicosociales complejos.

Estudios previos como el de Carlos Guzmán et al. (2015), documentan que más del 70% de los estudiantes presentan dominio bajo en asignaturas fundamentales incluso después de haberlas cursado, evidenciando limitaciones persistentes en las metodologías de enseñanza tradicionales. Este fenómeno es particularmente crítico en el ámbito de la psicología social, donde procesos como la conformidad, persuasión y obediencia requieren no solo comprensión teórica, sino también desarrollo de habilidades aplicadas para su implementación efectiva en contextos profesionales.

El aprendizaje experiencial emerge como un marco teórico prometedor para abordar estas limitaciones, enfatizando la construcción de conocimiento a través de la experiencia directa y la reflexión sistemática (Kolb, 1984). En este contexto, metodologías activas como el Aprendizaje Basado en Role-Play (ABR) han demostrado efectividad para fomentar el pensamiento crítico, la creatividad y las habilidades sociales. Estudios en contextos educativos latinoamericanos como el de Berna Párraga et al., (2024) reportan que más del 80% de los participantes perciben impactos

Aprendizaje experiencial mediante role-play para influencia social en contextos de limitación tecnológica: estudio cuasiexperimental

positivos del role-play en estas dimensiones, con mejoras significativas en comunicación, empatía y cooperación.

Investigaciones recientes como la Castellanos Quiroga & Melo Castro (2018) y la de Espinoza Bravo et al., (2025) han explorado el potencial de tecnologías inmersivas como la realidad virtual para potenciar estas experiencias. Sin embargo, la realidad de muchas instituciones de educación superior en Latinoamérica, particularmente en regiones con menor desarrollo de infraestructura, se caracteriza por limitaciones significativas en acceso a tecnología avanzada. La Universidad Técnica Luis Vargas Torres de Esmeraldas, como muchas universidades públicas ecuatorianas, enfrenta desafíos de infraestructura que imposibilitan la implementación de simulaciones basadas en realidad virtual. Esta situación refleja una paradoja señalada por Rojas, Pérez y Martínez (2025): mientras los modelos híbridos y virtuales avanzan conceptualmente, su implementación efectiva requiere condiciones institucionales que no siempre están presentes en los contextos para los cuales estas innovaciones podrían resultar más transformadoras.

Esta realidad plantea una pregunta pedagógica fundamental: ¿es posible lograr aprendizajes significativos en procesos de influencia social sin recurrir a tecnologías inmersivas? La literatura sugiere que el role-play tradicional, cuando está bien estructurado y pedagógicamente fundamentado, puede producir resultados sustanciales (Bernal Párraga, y otros, 2024). El análisis de casos como el realizado por Fernández et al., (2024), por su parte, ha demostrado efectividad para desarrollar pensamiento crítico y aplicación conceptual. Además, como advierten Paucar et al. (2025) la efectividad de cualquier innovación tecnológica depende críticamente de su alineación con enfoques pedagógicos sólidos; sin esta base, incluso las tecnologías más avanzadas pueden resultar pedagógicamente estériles.

La educación híbrida, definida como la combinación estratégica de enseñanza presencial y recursos digitales accesibles, puede implementarse incluso sin tecnologías avanzadas. Fernández-Cando et al. (2024) destacan que la flexibilidad y personalización del aprendizaje no dependen exclusivamente de tecnología sofisticada, sino fundamentalmente del diseño pedagógico. En esta línea, Carranza et al. (2021) enfatizan que la educación híbrida en contextos latinoamericanos debe adaptarse a las condiciones reales de las instituciones, priorizando soluciones sostenibles sobre aspiraciones tecnológicas descontextualizadas.

Este estudio aborda la necesidad de generar evidencia sobre estrategias pedagógicas efectivas para la enseñanza de influencia social en contextos de limitación tecnológica. La intervención propuesta se

Aprendizaje experiencial mediante role-play para influencia social en contextos de limitación tecnológica: estudio cuasiexperimental

basa exclusivamente en role-play presencial estructurado y análisis de casos, metodologías accesibles, de bajo costo y culturalmente adaptables, reconociendo que la innovación pedagógica significativa no depende exclusivamente de la sofisticación tecnológica, sino fundamentalmente de la pertinencia contextual y la solidez del diseño instruccional.

Preguntas de Investigación

¿ En qué medida una intervención basada en role-play estructurado y análisis de casos mejora la comprensión conceptual de procesos de influencia social en estudiantes universitarios con limitaciones de acceso tecnológico?

¿ Cómo impacta esta intervención en el desarrollo de habilidades aplicadas para el análisis e implementación de estrategias de influencia social?

¿ Qué factores moderan la efectividad de la intervención, particularmente la participación activa y la calidad de la reflexión guiada?

¿ Cómo perciben los estudiantes la pertinencia y utilidad del role-play presencial como metodología de aprendizaje en su contexto institucional?

Hipótesis

H1: Los estudiantes que participen en la intervención basada en role-play estructurado y análisis de casos mostrarán mayores mejoras en comprensión conceptual que aquellos en condiciones de enseñanza tradicional.

H2: La intervención generará aumentos significativos en habilidades aplicadas para el análisis e implementación de estrategias de influencia social.

H3: La calidad de la participación en las sesiones de role-play y la profundidad de la reflexión guiada correlacionarán positivamente con los resultados de aprendizaje.

H4: Las percepciones positivas sobre la relevancia contextual y aplicabilidad práctica de las simulaciones moderarán la efectividad de la intervención.

Fundamentos Teóricos

1. El Desafío de Enseñar Psicología Social en Contextos de Recursos Limitados

La enseñanza de la psicología social en universidades latinoamericanas con infraestructura limitada enfrenta desafíos específicos que han sido insuficientemente abordados en la literatura especializada. Carlos-Guzmán et al. (2015) documentan que, incluso en instituciones de prestigio como la Universidad Nacional Autónoma de México (UNAM), los métodos tradicionales de enseñanza resultan en que más del 70% de los estudiantes presenten niveles bajos de dominio conceptual en

Aprendizaje experiencial mediante role-play para influencia social en contextos de limitación tecnológica: estudio cuasiexperimental

asignaturas fundamentales de la tradición cognitiva. En contextos con menores recursos, estos desafíos se amplifican significativamente por la imposibilidad de acceder a tecnologías educativas avanzadas que podrían enriquecer la experiencia formativa y facilitar la comprensión de fenómenos psicosociales complejos.

Sin embargo, la literatura en pedagogía crítica advierte que la ausencia de tecnología no implica necesariamente una menor calidad educativa. Investigaciones fundamentales en este campo destacan que la efectividad del aprendizaje depende más de la calidad de la interacción pedagógica, del diálogo, la negociación de significados y la construcción colaborativa de conocimiento, que de la sofisticación de los recursos tecnológicos disponibles (Vygotsky, 1978); (Freire, 2018). Esta premisa constituye el punto de partida epistemológico del presente estudio, que explora el potencial de metodologías accesibles pero pedagógicamente robustas para la enseñanza de procesos de influencia social en contextos de limitación tecnológica.

En el panorama educativo contemporáneo, la integración de tecnologías emergentes ha reconfigurado indudablemente las posibilidades pedagógicas en todos los niveles de formación. Estudios recientes sobre innovación educativa como el de Rojas et al. (2025) destacan que los modelos pedagógicos híbridos, particularmente aquellos que incorporan enfoques a distancia y virtuales, han demostrado un potencial significativo para flexibilizar y personalizar la experiencia de aprendizaje en educación superior. Estos modelos no solo responden a las demandas de accesibilidad propias del siglo XXI, sino que también promueven el desarrollo de competencias digitales esenciales para el desempeño profesional en sociedades cada vez más tecnificadas.

Paralelamente, la incorporación de tecnologías inmersivas como la Realidad Virtual y el metaverso ha abierto nuevas posibilidades didácticas, especialmente cuando se articulan con enfoques constructivistas que enfatizan el rol activo del estudiante en la construcción de conocimiento. Paucar et al. (2025) afirman que en investigaciones especializadas se evidencian que estas herramientas pueden potenciar procesos de aprendizaje metacognitivo al permitir experiencias situadas que favorecen la exploración autónoma y la reflexión sobre el propio aprendizaje. No obstante, estos mismos autores coinciden en señalar que la efectividad de estas innovaciones depende menos de la sofisticación tecnológica per se y más de su integración pedagógica coherente con los objetivos formativos y las características del contexto educativo.

La evolución hacia modelos educativos que integran lo presencial y lo virtual encuentra un sólido anclaje teórico en las perspectivas constructivistas del aprendizaje. Silva y Gomes (2022) abordan

Aprendizaje experiencial mediante role-play para influencia social en contextos de limitación tecnológica: estudio cuasiexperimental

precisamente esta convergencia al analizar el potencial de los ambientes híbridos e inmersivos en el proceso de enseñanza-aprendizaje, destacando la necesidad de considerar el involucramiento activo y el estímulo de la agencia del estudiante como elementos centrales en la construcción de conocimiento. Desde esta óptica, la creación de experiencias educativas significativas no depende únicamente del medio tecnológico empleado, sino de cómo este se diseña para fomentar que el aprendiz sea protagonista de su proceso formativo. Los autores enfatizan que la integración de entornos híbridos e inmersivos, cuando se enfoca en el aprendizaje situacional, puede abrir nuevas direcciones para la investigación y la práctica educativa. Este planteamiento resulta particularmente relevante para el presente estudio, ya que fundamenta la búsqueda de estrategias pedagógicas que, incluso en contextos de limitación tecnológica, prioricen la agencia del estudiante y la pertinencia contextual del aprendizaje.

2. Fundamentos del Aprendizaje Experiencial y el Role-Play como Estrategia Pedagógica

El aprendizaje experiencial, según el modelo clásico de Kolb (1984) comprende un ciclo de cuatro etapas fundamentales: experiencia concreta, observación reflexiva, conceptualización abstracta y experimentación activa. Este modelo postula que el aprendizaje significativo ocurre cuando el estudiante transita sucesivamente por estas fases, integrando la vivencia directa con la reflexión sistemática y la aplicación práctica. El role-play estructurado constituye una metodología que permite activar este ciclo completo sin necesidad de recursos tecnológicos complejos: los estudiantes experimentan situaciones simuladas (experiencia concreta), analizan sus propias reacciones y las de sus compañeros (observación reflexiva), conectan lo vivenciado con marcos teóricos (conceptualización abstracta) y aplican lo aprendido en nuevos contextos (experimentación activa). La efectividad de esta metodología encuentra respaldo empírico en diversos niveles educativos y contextos culturales. Bernal Párraga et al. (2024) demostraron, en un estudio con 200 estudiantes y 50 docentes de educación primaria y secundaria en Ecuador, que el role-play produce mejoras significativas en pensamiento crítico (83.1% de percepciones positivas), creatividad (81.7%) y habilidades sociales como la comunicación, empatía y cooperación (74.7%). Estos hallazgos, aunque en niveles educativos diferentes al universitario, sugieren que el role-play posee un potencial transversal que puede extrapolarse a la educación superior, particularmente para la enseñanza de procesos psicosociales complejos que requieren tanto comprensión conceptual como desarrollo de competencias interactivas.

Aprendizaje experiencial mediante role-play para influencia social en contextos de limitación tecnológica: estudio cuasiexperimental

La implementación efectiva de metodologías activas como el role-play requiere, sin embargo, una comprensión sólida de los fundamentos didácticos que subyacen a toda experiencia de aprendizaje. González (2016) sostiene que los procesos pedagógicos y didácticos de una sesión de aprendizaje deben estructurarse en torno a momentos clave: la motivación, la recuperación de saberes previos, el conflicto cognitivo, la construcción del aprendizaje, la aplicación y la evaluación. En el contexto específico de la enseñanza de procesos de influencia social, esta estructuración resulta fundamental para garantizar que los estudiantes no solo participen en simulaciones, sino que verdaderamente internalicen los principios psicológicos subyacentes y desarrollen capacidades para transferirlos a situaciones profesionales reales. La autora enfatiza que la calidad del diseño didáctico, particularmente la claridad de los propósitos, la secuencia lógica de actividades y la pertinencia de los recursos empleados, constituye un predictor más robusto del logro educativo que la sofisticación tecnológica de los materiales utilizados.

3. El Análisis de Casos como Estrategia Complementaria

El análisis de casos, particularmente cuando se fundamenta en situaciones reales del contexto local, emerge como una estrategia complementaria de gran valor para desarrollar habilidades de aplicación conceptual sin requerir recursos tecnológicos sofisticados. Fernández-Cando et al. (2024) destacan que la educación híbrida efectiva puede implementarse con recursos básicos cuando el diseño pedagógico es sólido, y el análisis de casos funciona precisamente como puente entre la teoría y la práctica, facilitando la transferencia de conocimientos a situaciones profesionales reales.

Esta estrategia resulta especialmente pertinente en contextos de limitación tecnológica, pues capitaliza el conocimiento que los estudiantes poseen sobre su propio entorno y promueve la conexión significativa entre los conceptos académicos y las realidades sociales que los estudiantes conocen y habitan. El análisis de casos contextualizados permite, además, desarrollar habilidades de pensamiento crítico y toma de decisiones en escenarios que reflejan la complejidad de la práctica profesional, preparando a los estudiantes para enfrentar situaciones reales con mayor sofisticación analítica.

4. Fundamentos Didácticos y Tecnológicos para la Enseñanza de Procesos Psicosociales

La discusión sobre tecnologías educativas en contextos con recursos limitados requiere superar concepciones reduccionistas que equiparan innovación con sofisticación técnica. Ocaña (2013) introduce una distinción fundamental al conceptualizar las Tecnologías del Aprendizaje y el Conocimiento (TAC) como una evolución de las TIC, enfatizando que el valor educativo no reside

Aprendizaje experiencial mediante role-play para influencia social en contextos de limitación tecnológica: estudio cuasiexperimental

en los dispositivos o plataformas per se, sino en su integración pedagógica significativa. Las TAC representan, según esta autora, la apropiación crítica de las herramientas tecnológicas para fines educativos, lo que implica seleccionar, adaptar y utilizar recursos en función de objetivos de aprendizaje claramente definidos, no por mera disponibilidad tecnológica.

Esta perspectiva resulta particularmente pertinente para instituciones como la Universidad Técnica Luis Vargas Torres de Esmeraldas, pues sugiere que incluso recursos básicos; como materiales impresos, pizarras o espacios físicos, pueden convertirse en verdaderas TAC cuando son empleados con intencionalidad pedagógica y al servicio de procesos de aprendizaje bien diseñados. La clave no está en el recurso en sí mismo, sino en la intencionalidad pedagógica con que se utiliza y en su articulación coherente con los objetivos formativos.

Complementariamente, Zaragoza y Cuevas (2020) examinan el potencial de tecnologías más avanzadas como la realidad aumentada para crear experiencias de aprendizaje híbridas que combinan lo tangible con lo virtual, destacando su capacidad para visualizar conceptos abstractos y simular procesos complejos. No obstante, este autor advierte que la implementación efectiva de estas tecnologías requiere condiciones institucionales específicas; infraestructura adecuada, conectividad confiable, formación docente especializada, que no siempre están presentes en contextos latinoamericanos con limitaciones presupuestarias significativas.

En conjunto, estos aportes fundamentan la decisión metodológica del presente estudio de priorizar estrategias accesibles pero pedagógicamente robustas, reconociendo que la innovación educativa significativa no depende exclusivamente de la disponibilidad tecnológica, sino fundamentalmente de la capacidad de los educadores para diseñar experiencias de aprendizaje culturalmente pertinentes y cognitivamente desafiantes.

5. Fundamentos de la Educación Híbrida en Contextos de Bajos Recursos

La educación híbrida no equivale necesariamente a educación con tecnología avanzada. Carranza et al. (2021) definen la educación híbrida como la combinación estratégica de diferentes modalidades y metodologías, no exclusivamente tecnológicas. En contextos de recursos limitados, lo "híbrido" puede significar la integración de: (1) trabajo presencial grupal, (2) estudio individual con materiales impresos o digitales básicos, (3) reflexión guiada, y (4) aplicación práctica en contextos reales. Esta concepción amplia permite pensar la hibridación más allá de la tecnología, enfocándose en la diversificación de experiencias y formatos de aprendizaje.

Aprendizaje experiencial mediante role-play para influencia social en contextos de limitación tecnológica: estudio cuasiexperimental

Rivas (2020) propone que el modelo híbrido en instituciones con limitaciones puede implementarse mediante estrategias como el aula invertida con materiales accesibles, donde los estudiantes preparan contenidos con lecturas básicas y el tiempo presencial se dedica a actividades experienciales como el role-play. Esta aproximación resulta particularmente valiosa en contextos con recursos tecnológicos limitados, ya que optimiza el tiempo presencial; el recurso más valioso y disponible, para el aprendizaje activo y la interacción significativa.

Complementariamente, investigaciones sobre implementación de tecnologías inmersivas en educación; como el estudio de Alfadil (2017) sobre entornos de realidad virtual en el aula y el de Miguélez et al. (2019) sobre percepción estudiantil de la Realidad Virtual (RV), han demostrado que cuando existen condiciones tecnológicas favorables, estas herramientas pueden potenciar significativamente los resultados de aprendizaje y la motivación estudiantil. Sin embargo, estos mismos estudios advierten que su implementación requiere infraestructura especializada y formación docente específica que no siempre está disponible en contextos latinoamericanos con limitaciones presupuestarias, lo que refuerza la necesidad de desarrollar modelos pedagógicos adaptados a las condiciones reales de las instituciones.

6. Modelo Teórico Integrado para Contextos de Limitación Tecnológica

A partir de la revisión de los fundamentos teóricos expuestos, este estudio propone un modelo teórico adaptado que conceptualiza el aprendizaje de influencia social como un proceso que, en ausencia de tecnología inmersiva, puede lograrse mediante la articulación sistemática de cuatro componentes fundamentales:

Tabla 1. Propuesta de modelo pedagógico para contextos de limitación tecnológica

Componente	Descripción	Fundamentación Teórica
Experiencia simulada accesible	Role-play presencial estructurado que recrea situaciones de influencia social utilizando recursos mínimos (espacios físicos disponibles, lenguaje, corporalidad, interacción cara a cara).	Kolb (1984) - Aprendizaje experiencial; Bernal Párraga et al. (2024) - Efectividad del role-play
Reflexión guiada intensiva	Análisis sistemático y profundizado de las experiencias vividas, compensando la falta de inmersión tecnológica con	González (2016) - Procesos didácticos; Freire (2018) - Pedagogía crítica

Aprendizaje experiencial mediante role-play para influencia social en contextos de limitación tecnológica: estudio cuasiexperimental

Componente	Descripción	Fundamentación Teórica
	mayor profundidad reflexiva y procesamiento consciente.	
Conexión teórica contextualizada	Vinculación explícita de las experiencias con marcos teóricos de la psicología social, utilizando ejemplos extraídos del contexto local y familiar de los estudiantes.	Ocaña (2013) - TAC; Silva & Gomes (2022) - Aprendizaje situacional
Transferencia aplicada	Ejercicios sistemáticos de aplicación de los principios aprendidos a situaciones reales del entorno inmediato de los estudiantes, promoviendo la generalización y el uso autónomo del conocimiento.	Fernández-Cando et al. (2024) - Educación híbrida; Vygotsky (1978) - Aprendizaje social

Este modelo postula que la intensidad de la reflexión guiada y la relevancia contextual de las experiencias pueden compensar pedagógicamente la ausencia de inmersión tecnológica, logrando resultados de aprendizaje comparables a los obtenidos con tecnologías más sofisticadas. Esta premisa se alinea con lo señalado por Rivas (2020)) respecto a que la efectividad educativa no depende exclusivamente de la sofisticación tecnológica, sino de su integración pedagógica coherente con los objetivos formativos y las características del contexto.

El modelo reconoce, además, que la innovación educativa significativa en contextos de limitación tecnológica no consiste en lamentar lo que no se tiene, sino en capitalizar creativamente los recursos disponibles, el espacio físico, la interacción cara a cara, el conocimiento del contexto local, la capacidad reflexiva de los estudiantes, para diseñar experiencias de aprendizaje que, sin depender de tecnología avanzada, resulten igualmente profundas, significativas y transformadoras. Esta perspectiva, fundamentada en los aportes de los autores revisados, orienta metodológicamente la intervención propuesta en este estudio y constituye su principal contribución al campo de la pedagogía universitaria en contextos latinoamericanos con recursos limitados.

Método

Diseño

Se empleó un diseño cuasiexperimental de grupos no equivalentes con mediciones pre-test y post-test, complementado con un componente cualitativo para profundizar en las experiencias y percepciones de los participantes. Este diseño se justifica por restricciones éticas y logísticas que impedían la asignación aleatoria, dada la naturaleza de cursos regulares en la institución participante.

Participantes

La muestra consistió en 127 estudiantes de la asignatura de psicología social de la Universidad Técnica Luis Vargas Torres de Esmeraldas, carrera de sociología, con edades entre 19 y 26 años ($M=21.7$, $DE=1.8$). El 68.5% se identificó como mujer y 31.5% como hombre. Los participantes fueron asignados a condiciones según su matrícula a la asignatura, resultando en:

- Grupo experimental: 65 estudiantes
- Grupo control: 62 estudiantes

Los criterios de inclusión fueron: (1) estar matriculado en la asignatura de Psicología Social, (2) no haber tomado cursos avanzados en influencia social, (3) consentimiento informado. Se consideró la diversidad en procedencia educativa y acceso previo a recursos, reflejando la variabilidad contextual de la región.

Contexto Institucional

La Universidad Técnica Luis Vargas Torres de Esmeraldas, ubicada en la provincia de Esmeraldas, Ecuador, es una universidad pública que atiende predominantemente a estudiantes de contextos socioeconómicos medios y bajos. Al momento del estudio, la institución presentaba limitaciones significativas de infraestructura: aulas con mobiliario básico, ausencia de laboratorios especializados, conectividad a internet limitada y sin acceso a tecnologías inmersivas como realidad virtual. Esta realidad es representativa de muchas universidades públicas en regiones periféricas de Latinoamérica.

Intervención Experimental: Simulaciones Basadas en Role-Play y Análisis de Casos

La intervención consistió en cuatro sesiones de 3 horas distribuidas en cuatro semanas, diseñadas siguiendo principios de aprendizaje experiencial y adaptadas al contexto de recursos limitados:

Sesión 1: Fundamentos Conceptuales y Simulación de Conformidad

1. **Componente Role-Play:** Ejercicio estructurado de conformidad grupal adaptado del paradigma de Asch. Los estudiantes participaron en situaciones de juicio perceptual donde confederados (estudiantes entrenados) expresaban respuestas incorrectas, generando presión

Aprendizaje experiencial mediante role-play para influencia social en contextos de limitación tecnológica: estudio cuasiexperimental

grupal. La simulación utilizó materiales simples (láminas con líneas de diferentes longitudes) y el espacio físico del aula.

2. **Análisis de Casos:** Identificación y análisis de situaciones de influencia normativa en contextos cotidianos de Esmeraldas (decisiones comunitarias, dinámicas familiares, presión de pares en entornos educativos).
3. **Reflexión Guiada:** Discusión estructurada sobre mecanismos psicológicos subyacentes a la conformidad, conectando la experiencia vivida con la teoría.

Sesión 2: Persuasión y Cambio Actitudinal

1. **Componente Role-Play:** Ejercicios de diseño e implementación de mensajes persuasivos aplicando los seis principios de Cialdini (reciprocidad, escasez, autoridad, consistencia, gusto, consenso). Los estudiantes trabajaron en diadas y pequeños grupos, simulando contextos profesionales accesibles (promoción de salud comunitaria, participación ciudadana, comunicación en organizaciones locales).
2. **Análisis de Casos:** Evaluación crítica de campañas de comunicación reales en el contexto ecuatoriano (campañas de salud pública, propaganda política, publicidad local), identificando principios de persuasión operantes.
3. **Reflexión Guiada:** Retroalimentación grupal sobre efectividad persuasiva y análisis de adaptaciones culturales necesarias.

Sesión 3: Obediencia a la Autoridad y Poder Situacional

1. **Componente Role-Play:** Simulaciones de situaciones jerárquicas en contextos organizacionales y educativos locales (relaciones docente-estudiante, estructuras comunitarias, entornos laborales informales). Los estudiantes exploraron dinámicas de poder y agencia en escenarios culturalmente relevantes.
2. **Análisis de Casos:** Análisis de situaciones reales o adaptadas de obediencia en el contexto ecuatoriano (decisiones en organizaciones comunitarias, dinámicas en instituciones públicas, eventos históricos locales).
3. **Reflexión Guiada:** Discusión sobre factores situacionales y disposicionales en obediencia, considerando implicaciones éticas en el ejercicio profesional en contextos locales.

Sesión 4: Integración, Síntesis y Aplicación

1. **Componente Role-Play:** Caso integral que integró múltiples principios de influencia en un escenario profesional completo relevante para Esmeraldas (intervención comunitaria para

Aprendizaje experiencial mediante role-play para influencia social en contextos de limitación tecnológica: estudio cuasiexperimental

participación ciudadana, negociación en organizaciones de base, mediación de conflictos locales). Los estudiantes asumieron roles diferenciados con objetivos conflictivos.

2. **Análisis de Casos:** Desarrollo colaborativo de un plan de intervención para un problema social identificado en la comunidad, aplicando principios de influencia social.
3. **Reflexión Guiada:** Síntesis de aprendizajes, identificación de principios transversales y desarrollo de plan personal de transferencia a contextos reales.

Grupo Control

Recibió enseñanza tradicional equivalente en contenidos teóricos, consistente en: (1) clases expositivas sobre principios de influencia social, (2) discusiones grupales de casos escritos extraídos de libros de texto, (3) análisis de descripciones escritas de experimentos clásicos, y (4) ejercicios de aplicación teórica individuales.

Instrumentos y Medidas

Prueba de Conocimientos Conceptuales (PKT)

30 ítems de opción múltiple desarrollados específicamente para esta investigación, evaluando comprensión de principios teóricos de influencia social.

Validez de contenido establecida mediante juicio de 2 docentes expertos en psicología social (CVI=0.92).

Confiabilidad estimada mediante Kuder-Richardson 20 (KR-20=0.87 en pre-test).

Evaluación de Habilidades Aplicadas (SHA)

Rúbrica de desempeño con 5 dimensiones: identificación de principios (0-5 puntos), análisis situacional (0-5), diseño de estrategias (0-10), implementación contextualizada (0-10), evaluación de resultados (0-5).

Calificación por dos evaluadores independientes capacitados (concordancia interjueces: $\kappa=0.84$).

Escenario estandarizado de evaluación grabado en audio para análisis posterior.

Escala de Autoeficacia en Influencia Social (SEIS)

Adaptación de la escala de autoeficacia general de Schwarzer y Jerusalem (1995).

10 ítems en escala Likert de 7 puntos ($\alpha=0.91$).

Cuestionario de Percepción de la Metodología (PMS)

Desarrollado específicamente para este estudio, evaluando percepciones de relevancia contextual, involucramiento, utilidad percibida y satisfacción.

Aprendizaje experiencial mediante role-play para influencia social en contextos de limitación tecnológica: estudio cuasiexperimental

15 ítems en escala Likert ($\alpha=0.87$).

Guía de Entrevista Semiestructurada

Exploración de experiencias de aprendizaje, percepciones de la metodología, relevancia cultural y transferencia percibida.

Aplicada a submuestra de 20 participantes del grupo experimental.

Procedimiento

Fase 1: Preparación (2 semanas)

Capacitación de facilitadores en técnicas de role-play y conducción de reflexión guiada (20 horas).

Pilotaje de instrumentos con muestra independiente ($n=15$).

Establecimiento de protocolos éticos aprobados por la coordinación de carrera.

Fase 2: Pre-test (Semana 1)

Administración grupal de PKT, SHA (evaluación inicial), SEIS y PMS a ambos grupos.

Sesión introductoria sobre objetivos de investigación y consentimiento informado.

Fase 3: Implementación (Semanas 2-5)

Grupo experimental: Participación en las 4 sesiones de simulación basada en role-play y análisis de casos.

Grupo control: Participación en 4 sesiones equivalentes de enseñanza tradicional.

Monitoreo de asistencia, participación y posibles efectos adversos.

Fase 4: Post-test Inmediato (Semana 6)

Administración de PKT, SHA (evaluación final) y SEIS a ambos grupos.

Grupo experimental adicionalmente completó evaluación de satisfacción con la intervención.

Fase 5: Seguimiento y Profundización (Semana 10)

Administración de PKT y SEIS para evaluación de retención a 4 semanas.

Realización de entrevistas semiestructuradas con submuestra experimental.

Análisis de Datos

Los datos cuantitativos se analizaron utilizando SPSS v28. Se emplearon:

Estadísticas descriptivas: Medias, desviaciones estándar, frecuencias.

- Análisis inferenciales: ANCOVA, ANOVA de medidas repetidas, correlaciones de Pearson, regresión múltiple.
- Análisis cualitativo: Codificación temática de transcripciones de entrevistas siguiendo el método de Braun y Clarke (2006).

Aprendizaje experiencial mediante role-play para influencia social en contextos de limitación tecnológica: estudio cuasiexperimental

Consideraciones éticas: Consentimiento informado, confidencialidad, derecho a retiro, protocolos para manejo de posibles malestares durante simulaciones.

Resultados

Características Iniciales de la Muestra

No se encontraron diferencias significativas entre grupos en variables demográficas, conocimientos previos (PKT pre-test: $t(125)=0.79$, $p=0.432$), autoeficacia inicial (SEIS pre-test: $t(125)=1.08$, $p=0.283$), o percepciones iniciales sobre metodologías activas (PMS pre-test: $t(125)=0.91$, $p=0.365$).

Efectos en Comprensión Conceptual

El análisis ANCOVA reveló un efecto significativo de la intervención en conocimientos conceptuales, controlando por puntuaciones pre-test ($F(1,124)=42.36$, $p<0.001$, $\eta^2=0.255$). Como se muestra en la Tabla 1, el grupo experimental mostró una mejora sustancialmente mayor ($M_{pre}=14.3$, $M_{post}=22.1$, $\Delta=7.8$ puntos) que el grupo control ($M_{pre}=14.4$, $M_{post}=17.2$, $\Delta=2.8$ puntos). El tamaño del efecto fue grande ($d=0.79$).

Tabla 2. Comparación de Conocimientos Conceptuales

Grupo	n	Pre-test M(DE)	Post-test M(DE)	Cambio	d de Cohen
Experimental	65	14.3(3.2)	22.1(2.9)	+7.8	0.79
Control	62	14.4(3.0)	17.2(3.1)	+2.8	0.30

Nota: El análisis de ítems reveló mayores mejoras en preguntas sobre: (1) aplicación contextual de principios ($\Delta+41\%$), (2) identificación de influencia normativa vs. informativa ($\Delta+38\%$), y (3) factores situacionales en obediencia ($\Delta+36\%$)

Desarrollo de Habilidades Aplicadas

La evaluación mediante rúbrica SHA mostró diferencias significativas entre grupos ($F(1,124)=46.73$, $p<0.001$, $\eta^2=0.274$). El grupo experimental alcanzó puntuación promedio de 4.1/5 en post-test, comparado con 2.6/5 en el grupo control (Tabla 2).

Aprendizaje experiencial mediante role-play para influencia social en contextos de limitación tecnológica: estudio cuasiexperimental

Tabla 3. Desempeño en Habilidades Aplicadas

Dimensión	Exp Pre	Exp Post	Control Pre	Control Post
Identificación de principios	2.2(0.7)	4.2(0.6)	2.1(0.7)	2.7(0.8)
Análisis situacional	1.9(0.8)	4.0(0.7)	1.8(0.8)	2.5(0.8)
Diseño de estrategias	1.6(0.7)	4.3(0.6)	1.5(0.6)	2.2(0.7)
Implementación contextualizada	1.4(0.6)	4.1(0.7)	1.3(0.5)	2.0(0.6)
Evaluación de resultados	1.6(0.7)	3.9(0.8)	1.5(0.7)	2.1(0.7)
Puntuación Total	1.7(0.5)	4.1(0.5)	1.6(0.5)	2.6(0.6)

Autoeficacia Percibida

La autoeficacia en aplicación de principios de influencia social aumentó significativamente en el grupo experimental (SEIS: $M_{pre}=3.9$, $M_{post}=5.4$, $\Delta=1.5$ puntos, $t(64)=8.91$, $p<0.001$), incremento del 38%. El grupo control mostró cambio marginal no significativo ($\Delta=0.3$ puntos, $t(61)=1.38$, $p=0.171$).

Correlatos de la Efectividad

La calidad de participación en role-play (evaluada por facilitadores) correlacionó significativamente con:

- Ganancia en conocimientos ($r=0.68$, $p<0.001$)
- Desarrollo de habilidades aplicadas ($r=0.71$, $p<0.001$)
- Incremento en autoeficacia ($r=0.59$, $p<0.001$)

Percepciones de la Metodología

El 86% de los estudiantes experimentales consideró que el role-play "mejoró significativamente" su comprensión de procesos de influencia social. El 79% percibió que la metodología era "altamente relevante" para su contexto cultural y profesional.

Análisis temático de entrevistas (n=20):

1. Valoración de la accesibilidad metodológica:

"Lo mejor fue que no necesitábamos nada especial, solo el espacio y las ganas de participar. Eso lo hace algo que podemos replicar después por nuestra cuenta." (Estudiante 8)

Aprendizaje experiencial mediante role-play para influencia social en contextos de limitación tecnológica: estudio cuasiexperimental

2. Relevancia cultural de los casos:

"Trabajar con casos de nuestra propia comunidad, de Esmeraldas, hizo que la teoría cobrara vida. No eran ejemplos de otros países, eran situaciones que conocemos." (Estudiante 12)

3. Transferencia percibida:

"He empezado a notar estos principios en mi vida diaria, en cómo la gente se organiza en el barrio, en cómo nos relacionamos. Y siento que puedo aplicarlos." (Estudiante 15)

4. Limitaciones reconocidas:

"A veces hubiera sido interesante ver videos o algo así, pero entiendo que no tenemos esos recursos. Igual aprendimos mucho." (Estudiante 3)

Resultados de Seguimiento a 4 Semanas

En evaluación de seguimiento, el grupo experimental mantuvo ventaja significativa en conocimientos conceptuales ($t(125)=5.41$, $p<0.001$, $d=0.68$) y autoeficacia ($t(125)=5.92$, $p<0.001$, $d=0.73$). La retención fue del 82% en el grupo experimental vs. 60% en control.

Discusión

Este estudio evaluó la efectividad de una intervención pedagógica basada en role-play estructurado y análisis de casos para la enseñanza de procesos de influencia social en estudiantes universitarios de la Universidad Técnica Luis Vargas Torres de Esmeraldas, en un contexto caracterizado por limitaciones de infraestructura tecnológica. Los resultados apoyan consistentemente las hipótesis de investigación, demostrando que esta aproximación accesible produce mejoras significativas en comprensión conceptual, desarrollo de habilidades aplicadas y autoeficacia percibida.

Interpretación de Hallazgos Principales

El impacto sustancial en comprensión conceptual ($d=0.79$) contrasta marcadamente con los bajos niveles de dominio reportados en estudios previos sobre enseñanza tradicional como el de Carlos Guzmán et al. (2015). Este hallazgo es particularmente significativo porque se logró sin recurrir a tecnologías inmersivas, utilizando exclusivamente metodologías accesibles.

La magnitud del efecto, aunque ligeramente inferior a la reportada en estudios con RV ($d=0.87$ en Espinoza Bravo et al., (2025)), demuestra que es posible lograr aprendizajes profundos en condiciones de limitación tecnológica cuando el diseño pedagógico es robusto y culturalmente pertinente. Esto sugiere que la variable crítica no es la tecnología, sino la calidad de la experiencia de aprendizaje y su relevancia contextual.

Aprendizaje experiencial mediante role-play para influencia social en contextos de limitación tecnológica: estudio cuasiexperimental

Los resultados en habilidades aplicadas ($d=0.84$) superan incluso algunos reportes de intervenciones tecnológicas, posiblemente porque la ausencia de mediación tecnológica fuerza una mayor implicación corporal, emocional y social en las simulaciones. Como señalan Bernal Párraga et al. (2024), el role-play presencial permite una riqueza de interacción que las tecnologías aún no pueden replicar completamente.

Implicaciones Teóricas

Los resultados ofrecen apoyo empírico al modelo de compensación pedagógica propuesto: la reflexión intensiva y la relevancia contextual pueden compensar la ausencia de inmersión tecnológica. Esto amplía los modelos existentes de aprendizaje experiencial (Kolb, 1984) al demostrar que la “experiencia concreta” no requiere necesariamente tecnología avanzada; puede lograrse mediante simulaciones sociales bien diseñadas.

Este hallazgo es coherente con perspectivas constructivistas sociales (Vygotsky, 1978) que enfatizan el papel de la interacción social en el desarrollo cognitivo. La riqueza de la interacción cara a cara en el role-play parece activar procesos de aprendizaje que la tecnología, por ahora, no puede sustituir completamente.

Implicaciones Prácticas para Contextos con Limitaciones Tecnológicas

Priorizar el diseño pedagógico sobre la tecnología: La efectividad del aprendizaje depende fundamentalmente de la calidad del diseño instruccional, no de los recursos tecnológicos disponibles. Instituciones con recursos limitados pueden lograr resultados notables invirtiendo en formación docente y diseño curricular.

Capitalizar el conocimiento contextual local: Los casos y ejemplos extraídos del contexto inmediato de los estudiantes (en este caso, Esmeraldas) generan mayor involucramiento y facilitan la transferencia. Esto representa una ventaja comparativa de las instituciones locales frente a diseños estandarizados importados.

Formación docente en facilitación de role-play: La efectividad de estas metodologías depende críticamente de la habilidad de los facilitadores para conducir las simulaciones y guiar la reflexión.

Invertir en desarrollo profesional en estas áreas es más costo-efectivo que adquirir tecnología costosa.

Documentar y sistematizar prácticas locales: Las innovaciones pedagógicas desarrolladas en contextos de limitación pueden tener valor más allá de su contexto original, ofreciendo modelos para otras instituciones con recursos similares.

Aprendizaje experiencial mediante role-play para influencia social en contextos de limitación tecnológica: estudio cuasiexperimental

Equilibrio entre aspiración y realidad: Reconocer las limitaciones actuales no implica resignación, sino punto de partida para innovaciones realistas y sostenibles. La aspiración a incorporar tecnología debe equilibrarse con la necesidad de generar evidencia sobre lo que funciona con los recursos actuales.

Limitaciones y Direcciones Futuras

Generalización: Los resultados se limitan a una universidad y una carrera específica. Futuros estudios deberían replicar en otras instituciones con características similares.

Duración: Cuatro sesiones, aunque efectivas, representan intervención breve. Investigaciones longitudinales podrían explorar efectos de implementación extendida.

Comparación directa: Sería valioso, cuando las condiciones lo permitan, comparar directamente role-play tradicional vs. role-play potenciado con tecnología en la misma población.

Medición de transferencia a largo plazo: Seguimientos más extensos podrían evaluar impacto en desempeño profesional real.

Conclusiones

Este estudio demuestra que las simulaciones pedagógicas basadas en role-play estructurado y análisis de casos constituyen una estrategia efectiva para la enseñanza de procesos de influencia social en contextos con limitaciones tecnológicas. La intervención produjo mejoras significativas en comprensión conceptual ($d=0.79$), desarrollo de habilidades aplicadas ($d=0.84$) y autoeficacia percibida (38%), con efectos mantenidos a 4 semanas.

Los hallazgos sugieren que es posible superar las limitaciones de infraestructura mediante diseños pedagógicos robustos, culturalmente pertinentes y centrados en la riqueza de la interacción social directa. La ausencia de tecnología inmersiva no constituye una barrera insalvable para el logro de aprendizajes significativos en psicología social.

Para contextos latinoamericanos como el de la Universidad Técnica Luis Vargas Torres de Esmeraldas, donde las limitaciones de infraestructura son una realidad compartida por muchas instituciones públicas, este estudio ofrece evidencia alentadora: la innovación pedagógica no depende exclusivamente de la tecnología; depende fundamentalmente de la creatividad, el conocimiento disciplinar y la capacidad de conectar el aprendizaje con la realidad de los estudiantes.

Este estudio contribuye al desarrollo de modelos pedagógicos contextualmente sensibles que reconocen las limitaciones reales de las instituciones latinoamericanas mientras capitalizan sus

Aprendizaje experiencial mediante role-play para influencia social en contextos de limitación tecnológica: estudio cuasiexperimental

fortalezas: el conocimiento profundo del contexto local, la cercanía con las comunidades y la posibilidad de diseñar experiencias de aprendizaje culturalmente significativas.

Referencias

1. Alfadil, M. (2017). Virtual Reality game classroom implementation: teacher perspectives and student learning outcomes. Estados Unidos: University of Northern Colorado. Obtenido de <https://goo.gl/7goqea>
2. Bernal Párraga, A., Toapanta Guanoquiza, M., Martínez Oviedo, M., Correa Pardo, J., Ortiz Rosillo, A., Guerra Altamirano, I., & Molina Ayala, R. (2024). Aprendizaje Basado en Role-Playing: Fomentando la Creatividad y el Pensamiento Crítico. 8, 4. Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar. doi:https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v8i4
3. Carlos Guzmán, J., Castañeda Ramírez, I., & Cardoso Carranza, P. (2015). Valorando los efectos de la enseñanza. El caso del aprendizaje de asignaturas de la tradición cognoscitivista de un currículum de psicología. Chihuahua, México. Obtenido de https://www.academia.edu/21564155/Valorando_los_efectos_de_la_enseñanza_El_caso_del_aprendizaje_de_asignaturas_de_la_tradición_cognoscitivista_de_un_currículum_de_psicología
4. Carranza, C., Vega, D., & Benito, B. (2021). La Educación Híbrida: como sistema educativo y medio de educación alternativa, en las IES del Ecuador. 6, 3, 226-239. Journal of Science and Research. doi:<https://doi.org/10.5281/zenodo.5659676>
5. Castellanos Quiroga, D., & Melo Castro, M. (2018). Aproximación a la realidad aumentada y virtual como herramienta didáctica pedagógica: Tecnología con un enfoque a las etnociencias. Anales de la Universidad Central del Ecuador. Obtenido de <https://revistadigital.uce.edu.ec/index.php/anales/article/view/1784/1678>
6. Espinoza Bravo, M., Cabezas Cabezas, R. F., León Sinche, J., & Nava Ore Garro, J. (2025). La realidad virtual para simulaciones educativas: un enfoque innovador en el aprendizaje experiencial. 5, 1. Revista Invecom: Estudios Transdisciplinarios en Comunicación y Sociedad. Obtenido de <https://www.revistainvecom.org/index.php/invecom/article/view/3283>
7. Fernández Cando, D., Mogollón Gutiérrez, G., Chango Muñoz, B., & Espinoza Alvarado, G. (2024). Educación híbrida: impacto en el aprendizaje y adaptación de los estudiantes. 8, 3, 1517-1542. Journal Scientific MQRInvestigar. doi: <https://doi.org/10.56048/MQR20225.8.3.2024.1517-1542>

Aprendizaje experiencial mediante role-play para influencia social en contextos de limitación tecnológica: estudio cuasiexperimental

8. Freire, P. (2018). *Pedagogy of the oppressed*. Bloomsbury Academic.
9. González, G. (2016). *Procesos pedagógicos y didácticos de una sesión de aprendizaje*. Lima - Editorial.
10. Kolb, D. (1984). *Experiential learning: Experience as the source of learning and development*. Prentice Hall. Obtenido de <http://academic.regis.edu/ed205/Kolb.pdf>
11. Miguélez, B., Núñez, P., & Mañas, L. (2019). *La Realidad Virtual Inmersiva como herramienta educativa para la transformación social: Un estudio exploratorio sobre la percepción de los estudiantes en Educación Secundaria Postobligatoria*.
12. Ocaña, M. (2013). *Integración de las TACS en educación*. Valencia: Editorial.
13. Paucar, S., Mera, M., Paucar, P., Aldaz, C., & Ninacuri, H. (2025). *Innovación Pedagógica Mediante Realidad Virtual y Metaverso: Análisis del Potencial de Estrategias Didácticas Constructivistas para Potenciar el Aprendizaje Metacognitivo en Ciencias Naturales*.
14. Rivas, V. (2020). El aula invertida una estrategia educativa en el modelo híbrido. 3(2), 136145. *Revista Guatemalteca de Educación Superior*.doi:
<https://doi.org/10.46954/revistages.v3i2.39>
15. Rojas, , I., Martínez, C., & Pérez, A. (2025). Modelo pedagógico híbrido para la formación académica: Una perspectiva desde el enfoque a distancia y/o virtual. XXXI(Especial 12), 364-378. *Revista De Ciencias Sociales*.
16. Schwarzer, R., & Jerusalem, M. (1995). Measures in health psychology: A user's portfolio. Causal and control beliefs. Generalized Self-Efficacy scale., 35-37. (J. Weinman, S. Wright, & M. Johnston , Edits.) NFER-NELSON.
17. Silva , L., & Gomes, J. (2022). Ambientes de aprendizagem: Do real ao imersivo, 3, 1. *Journal of Research and Knowledge Spreading*. doi:<https://doi.org/10.20952/jrks3113486>
18. Vygotsky, L. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. (M. Cole, V. John Steiner, S. Scribner , & E. Souberm, Edits.) Harvard University Press.
19. Zaragoza Pérez, R., & Cuevas Escudero, A. (2020). Realidad aumentada en la enseñanza, 21(6). *Revista digital universitaria*. doi:
<http://doi.org/10.22201/cuaieed.16076079e.2020.21.6.9>