

Simulación y role play en el proceso de enseñanza-aprendizaje en la formación de tecnólogos en logística y transporte, santo domingo 2025

Simulation and ROLE play in the teaching process - learning in the training of technologists in logistics and transport, Santo Domingo 2025

Simulação e dramatização no processo de ensino - aprendizagem na formação de tecnólogos em logística e transporte, Santo Domingo 2025

Velasquez Vera Vanessa Valeria¹
Instituto Superior tecnológico Tsachila
vanessavelasquezvera@tsachila.edu.ec
<https://orcid.org/0009-0000-4167-9281>



Romo Álava Shirley Veronica²
Instituto Superior tecnológico Tsachila
shirleyromo@tsachila.edu.ec
<https://orcid.org/0000-0002-9637-7667>



DOI / URL: <https://doi.org/10.55813/gaea/ccri/v7/nE1/1327>

Como citar:

Velasquez, V. & Romo, S. (2026). Simulación y ROLE play en el proceso de enseñanza - aprendizaje en la formación de tecnólogos en logística y transporte, Santo Domingo 2025. Código Científico Revista de Investigación, 7(E1), 994-1010.

Recibido: 05/01/2026

Aceptado: 04/02/2026

Publicado: 31/03/2026

Resumen

La presente investigación abordó la brecha identificada entre la formación teórica y la práctica profesional en los estudiantes de la carrera de Logística y Transporte del Instituto Superior Tecnológico Tsa'chila. El objetivo general consistió en analizar la incidencia de la simulación y el juego de roles en el desarrollo de competencias técnicas y transversales. Se empleó una metodología de enfoque mixto con un alcance descriptivo, de campo y de diseño no experimental. La recolección de datos se efectuó mediante encuestas estructuradas aplicadas a una muestra intencional de cuatro docentes y siete estudiantes de la institución. Los resultados principales reflejaron que el 75 % de los docentes percibió una desconexión entre la enseñanza académica y las demandas del mercado laboral, atribuida principalmente a la escasez de escenarios de práctica real. Asimismo, el 100 % de los docentes y el 85,7 % de los estudiantes validaron la necesidad de implementar laboratorios de simulación para fortalecer el liderazgo y la toma de decisiones autónomas. Se concluyó que existen debilidades significativas en competencias como el trabajo en equipo y la resolución de conflictos bajo presión. Por consiguiente, la simulación y el role play se determinaron como alternativas pedagógicas pertinentes para reducir la brecha formativa y mejorar la calidad del proceso de enseñanza-aprendizaje en la formación tecnológica.

Palabras clave: Simulación, role play, logística y transporte, competencias profesionales, enseñanza-aprendizaje, educación tecnológica.

Abstract

This investigation addresses the gap identified between theoretical training and professional practice among students in the Logistics and Transport career at the Instituto Superior Tecnológico Tsa'chila. The general objective consisted of analyzing the incidence of simulation and the role play in the development of technical and transversal skills. A mixed approach methodology with a descriptive, field and non-experimental design scope was employed. Data collection was carried out through structured surveys applied to an intentional sample of four teachers and seven students at the institution. The main results reflect that 75% of teachers perceived a disconnection between academic teaching and the demands of the labor market, attributed mainly to the scarcity of real practice opportunities. Asimism, 100% of teachers and 85.7% of students validated the need to implement simulation laboratories to strengthen leadership and autonomous decision-making. It was concluded that there are significant weaknesses in skills such as teamwork and conflict resolution under pressure. Consequently, simulation and role play are determined as pertinent pedagogical alternatives to reduce the training gap and improve the quality of the teaching-learning process in technological training.

Keywords: Simulation, role play, logistics and transportation, professional skills, teaching-learning, technological education.

Resumo

A presente investigação abordou a brecha identificada entre a formação teórica e a prática profissional nos estudantes da carreira de Logística e Transporte do Instituto Superior Tecnológico Tsa'chila. O objetivo geral consistiu em analisar a incidência da simulação e o jogo de papéis no desenvolvimento de competências técnicas e transversais. Foi empregada

uma metodologia de abordagem mista com um alcance descritivo, de campo e de design não experimental. A coleta de dados foi realizada por meio de pesquisas estruturadas, aplicadas a uma mostra intencional de quatro professores e sete estudantes da instituição. Os resultados principais refletiram que 75% dos docentes perceberam uma desconexão entre o ensino acadêmico e as demandas do mercado trabalhista, atribuídas principalmente à fuga de cenários de prática real. Simismo, 100% dos docentes e 85,7% dos estudantes validaram a necessidade de implementar laboratórios de simulação para fortalecer a liderança e a tomada de decisões autônomas. Concluiu-se que existem deficiências significativas em competências como o trabalho em equipe e a resolução de conflitos sob pressão. Por exemplo, a simulação e a dramatização determinam como alternativas pedagógicas pertinentes para reduzir a brecha formativa e melhorar a qualidade do processo de ensino-aprendizagem na formação tecnológica.

Palavras chave: Simulação, role play, logística e transporte, competências profissionais, ensino-aprendizagem, educação tecnológica.

Introducción

El rol play, o juego de roles, es una técnica dinámica que consiste en que los alumnos interpretan un personaje en un contexto ficticio o real para estudiar y afrontar un conflicto particular. Su objetivo en el campo de la educación es garantizarla que el aprendizaje no sea solo teórico sino también experimental. Representaciones en situaciones similares a la real los estudiantes desarrollan habilidades como la toma de decisiones, resolución de conflictos, negociación y comunicación. Esta metodología es muy útil en el ámbito profesional, campos técnicos donde es crucial saber aplicar lo aprendido.

La simulación es un método activo que se basa en la recreación de procesos o actividades del entorno profesional, llevándolos a cabo en un espacio controlado. Permite que el alumno practique y tome decisiones sin que estas tengan consecuencias desfavorables. Esta estrategia fomenta un aprendizaje activo, en el que el estudiante participa directamente en su propia formación (Giraldo, Giraldo, & Valderrama, 2018).

El juego de roles es un juego de métodos activo que tiene fines pedagógicos, en el cual los estudiantes actúan distintos papeles. (García, Faret, & Gonzalez, 2023) fundamentan que esta estrategia fortalece la cooperación, la comunicación, el liderazgo y la empatía

El objetivo de este estudio es investigar como el juego de roles y la simulación inciden en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes del programa de Tecnología Superior en Logística y transporte del Instituto Superior Tecnológico Tsa'chila, ubicado en Santo Domingo, en el año 2025.

Se sugieren estas tácticas como formas novedosas de mejorar las habilidades personales y los conocimientos técnicos de los tecnólogos del futuro. Esto satisface las necesidades actuales del sector logístico, que requieren una organización apropiada de los procesos, una coordinación eficaz y la habilidad para solucionar problemas rápidamente.

Durante un extenso periodo de tiempo la formación en este ámbito se ha centrado principalmente en métodos tradicionales basados en teorías, lo que ha dificultado para los estudiantes aplicar lo aprendido en situaciones reales de trabajo. En este contexto, es esencial implementar tácticas más colaborativas que posibiliten la creación de situaciones similares a las del ámbito laboral, como la planificación de rutas, el monitoreo de inventarios y el modelo de procesos logísticos.

(González, Echeverry, & Zuluaga, 2020) realizaron un estudio en universidades de Medellín, Colombia, donde usaron métodos de juego, cuentos como simulaciones y juegos gerenciales con el fin de transmitir conocimientos sobre logística. Se evidenció un aumento en la participación de los estudiantes, una comprensión más adecuada de los procedimientos logísticos y mayor seguridad al tomar decisiones en contextos simulados. Los autores que utilizaron herramientas tecnológicas y actividades prácticas indicaron que la teoría se acercó a la realidad profesional. Esta aportación es importante para la investigación actual, por que

evidencia que, en el entorno de Latinoamérica, la capacitación logística se ve mejorada gracias a la simulación.

(García, Faret, & Gonzalez, 2023) estudiaron el uso de la técnica del juego de roles para optimizar las habilidades de liderazgo y socioemocionales en estudiantes universitarios. Con base en su experiencia, noté los progresos en la empatía, el trabajo colaborativo y la comunicación. Según el análisis, este método ayuda a formar profesionales que pueden integrarse sin problemas en equipos de múltiples disciplinas y asumir responsabilidades con más confianza.

En este contexto, es esencial implementar tácticas más colaborativas que posibiliten la creación de situaciones similares a las del ámbito laboral, como la planificación de rutas, el monitoreo de inventarios y el modelo de procesos logísticos. En este contexto, se vuelve esencial la aplicación de estrategias más participativas que faciliten la creación de situaciones similares a las del entorno laboral, como el modelo de procesos logísticos, la planificación de rutas, el control de inventarios y los trabajos de envío y recepción de mercancías. En este aspecto, el juego de rol se representa como un instrumento que contribuye a vincular la teoría con la práctica, al tiempo que potencia la participación, la motivación y el compromiso de los alumnos en cuanto a su proceso formativo. Esta investigación, específicamente está relacionada con el Plan Nacional de Desarrollo, y más concretamente con la meta de consolidar una educación que sea inclusiva, excelente y que satisfaga las exigencias del presente. La meta es formar profesionales con pensamiento crítico, competencias técnicas robustas y una educación integral que les permita dar sus respuestas a las exigencias del sector productivo y cooperar en el progreso del país.

Metodología

Perspectiva de la información

Con el fin de obtener una visión más completa del tema investigado, esta investigación se realizó con un enfoque mixto, que combina los datos y el análisis descriptivo. La recolección de información concreta sobre la perspectiva que tienen los estudiantes y docentes respecto al avance de competencias y la relevancia de poner en práctica metodologías activas, como el juego de roles y la simulación, se logró mediante porcentajes y cifras en la sección cuantitativa. Por otro lado, la parte cualitativa ayudó a interpretar esos resultados y a comprender mejor cómo se vive el proceso de enseñanza en la carrera de Logística y Transporte desde la experiencia de quienes forman parte de ella.

Tipo de investigación

El estudio fue descriptivo, de campo y no experimental. Es descriptivo porque permitió identificar y detallar qué competencias técnicas y personales necesitan fortalecerse en los estudiantes de la carrera de Logística y Transporte. Es de campo porque la información se obtuvo directamente en el lugar donde se desarrolla el proceso formativo, es decir, en el Instituto Superior Tecnológico Tsa'chila.

El diseño fue no experimental porque no se modificaron variables ni se aplicaron cambios durante el estudio. La investigación se centró en observar y analizar la situación actual, especialmente en lo relacionado con el desarrollo de competencias y la percepción sobre la simulación y el role play.

Población y muestra

La población estuvo conformada por docentes y estudiantes de la carrera de Tecnología Superior en Logística y Transporte. En total participaron 85 estudiantes y 13 docentes. Para aplicar la encuesta se seleccionó una muestra intencional, escogida por su relación directa con

los objetivos del estudio y por la facilidad de acceso. Esta muestra estuvo integrada por 4 docentes y 7 estudiantes que participaron de forma voluntaria.

Herramientas y métodos de recopilación de datos

El método utilizado fue el de la encuesta, la cual se llevó a cabo con los alumnos y los docentes. Este instrumento permitió conocer su opinión sobre el modelo de enseñanza actual, las dificultades para desarrollar habilidades y la importancia de incluir métodos más activos en el proceso educativo. Se empleó un cuestionario estructurado que incluía preguntas cerradas de opción múltiple, creado en base a los objetivos de la investigación.

Validación del instrumento

El cuestionario se desarrolló mediante la revisión de fuentes académicas y de fuentes de acuerdo con los objetivos del estudio, asegurando que las preguntas estuvieran adecuadamente formuladas y bien orientadas con el objetivo de estudio. Además, fueron redactados y escritos de una forma fácil de entender, lo que permitió a los participantes responder con confianza y precisión por que fue una manera fácil de responder.

Investigación de procesos

El análisis se llevó a cabo en diferentes etapas. Para establecer las variables y fundamentar teóricamente la labor, se efectuó una revisión bibliográfica en primer lugar. Luego el cuestionario fue creado y se aplicó a los alumnos junto con los docentes de la misma carrera, se tabularon, organizaron y analizando porcentajes y frecuencias.

Estudio de datos

Los análisis se centraron en los datos numéricos recogiendo cada una de las preguntas del cuestionario. Para hacer más fácil su comprensión, se utilizaron frecuencias y porcentajes que se mostraron en tablas. Además, se llevó a cabo una interpretación descriptiva que

posibilitó determinar puntos de vista y tendencias vinculadas con el desarrollo de competencias e indagar sobre cómo la simulación y el role play.

Resultados

Este segmento presenta los resultados de las encuestas realizadas a alumnos y profesores de la carrera de Tecnología Superior en Logística y Transporte del Instituto Tsa 'chila Técnico Superior. De acuerdo con los objetivos concretos del estudio, los datos se muestran a través de tablas estadísticas y su análisis correspondiente.

Resultados del Objetivo Específico 1: Identificar las competencias técnicas y transversales que requieren fortalecimiento

Tabla 1:

Percepción de los docentes sobre el modelo de enseñanza actual y el desarrollo de competencias prácticas

Opción	Frecuencia	Porcentaje
Sí, los estudiantes salen totalmente preparados	0	0%
Parcialmente, falta reforzar la parte operativa	3	75%
No, existe una brecha marcada entre teoría y práctica	1	25%
Total	4	100%

Nota: En la tabla se presenta la Percepción de los docentes sobre el modelo de enseñanza actual y el desarrollo de competencias prácticas. Autor: Velasquez V, (2026)

Análisis: Los hallazgos muestran que el 75 % de los docentes cree que el modelo educativo actual satisface solo de manera parcial las habilidades prácticas que demanda el mercado laboral, y que una cuarta parte dice que hay una diferencia notable entre la práctica y la teoría. Estos datos evidencian la urgencia de reforzar las habilidades técnicas vinculadas con la implementación de conocimientos, la toma de decisiones y la solución de problemas en situaciones auténticas.

Tabla 2:

Principal obstáculo para la toma de decisiones autónomas según los docentes

Opción	Frecuencia	Porcentaje
Falta de conocimientos teóricos básicos	0	0%
Escasez de escenarios de práctica real o simuladores	3	75%
Poco interés de los estudiantes	1	25%
Total	4	100%

Nota: En la tabla se presenta las respuestas sobre los principales obstáculos para la toma de decisiones autónomas según los docentes. Autor: Velasquez V, (2026)

Análisis: El 75 % de los docentes identifica como principal obstáculo la escasez de escenarios de práctica real o simuladores, lo cual evidencia que las dificultades en la toma de decisiones no se deben únicamente a factores teóricos, sino a la falta de experiencias prácticas que permitan al estudiante enfrentarse a situaciones similares a las del entorno laboral.

Resultados del Objetivo Específico 2: Analizar la percepción sobre la simulación y el role play

Tabla 3:

Viabilidad del uso del role play para fortalecer liderazgo y resolución de conflictos

Opción	Frecuencia	Porcentaje
Muy viable y necesario	4	100%
Poco viable	0	0%
No es efectivo	0	0%
Total	4	100%

Nota: En la tabla se presenta las respuestas sobre la Analizar la percepción sobre la simulación y el role play. Autor: Velasquez V, (2026)

Análisis: La totalidad de los docentes encuestados considera que el role play es una metodología viable y necesaria para fortalecer competencias transversales como el liderazgo, la comunicación y la resolución de conflictos. Este resultado respalda la pertinencia de proponer lineamientos pedagógicos orientados a su implementación.

Tabla 4:

Ventaja competitiva del uso de simuladores logísticos según docentes

Opción	Frecuencia	Porcentaje
Ventaja determinante y superior	4	100%
Ventaja mínima	0	0%
No influye	0	0%
Total	4	100%

Nota: En la tabla se presenta las respuestas sobre la ventaja competitiva del uso de simuladores logísticos según docentes. Autor: Velasquez V, (2026)

Análisis: El 100 % de los docentes considera que un graduado entrenado con simuladores logísticos posee una ventaja competitiva determinante frente a uno que no ha

tenido este tipo de formación, lo que confirma la importancia de la simulación como estrategia para mejorar la empleabilidad.

Resultados desde la perspectiva de los estudiantes

Tabla 5:

Percepción de los estudiantes sobre la falta de práctica profesional

Opción	Frecuencia	Porcentaje
Sí	2	28,6%
No	2	28,6%
A veces	3	42,9%
Total	7	100%

Nota: En la tabla se presenta las respuestas sobre la percepción de los estudiantes sobre la falta de práctica profesional. Autor: Velasquez V, (2026)

Análisis: El 42,9 % de los estudiantes manifiesta que a veces siente falta de práctica para enfrentar situaciones reales de trabajo, lo que confirma la percepción de una formación predominantemente teórica y la necesidad de reforzar el componente práctico.

Tabla 6:

Nivel de comunicación en trabajos grupales

Opción	Frecuencia	Porcentaje
Buena	5	71,4%
Regular	2	28,6%
Mala	0	0%
Total	7	100%

Nota: En la tabla se presenta las respuestas sobre los Nivel de comunicación en trabajos grupales. Autor: Velasquez V, (2026)

Análisis: Si bien la mayoría de los estudiantes considera que la comunicación en trabajos grupales es buena, un porcentaje significativo la califica como regular, lo que evidencia la necesidad de fortalecer competencias comunicativas mediante metodologías activas.

Tabla 7:

Necesidad de un laboratorio de simulación logística

Opción	Frecuencia	Porcentaje
Sí, es muy necesario	6	85,7%
Tal vez ayudaría	1	14,3%
No es necesario	0	0%
Total	7	100%

Nota: En la tabla se presenta las respuestas sobre la necesidad de un laboratorio de simulación logística. Autor: Velasquez V, (2026)

Análisis: El 85,7 % de los estudiantes considera muy necesaria la implementación de un laboratorio con simuladores logísticos, lo que evidencia una alta demanda por espacios de aprendizaje práctico.

Discusión de resultados

Los resultados obtenidos confirman la existencia de una brecha entre la formación teórica y las exigencias prácticas del entorno laboral en la carrera de Logística y Transporte. Tanto docentes como estudiantes coinciden en la necesidad de incorporar metodologías activas como la simulación y el role play para fortalecer competencias técnicas y transversales.

Estos hallazgos coinciden con lo planteado por (González, Echeverry, & Zuluaga, 2020) y (Giraldo, Giraldo, & Valderrama, 2018), quienes destacan que la simulación permite aprender del error y mejorar la toma de decisiones sin riesgos reales. En este sentido, la investigación demuestra que, aunque la simulación no se aplica actualmente de forma sistemática en la carrera, su implementación es percibida como una estrategia clave para mejorar la calidad del proceso formativo.

Propuesta educativa

Implementación del role play y la simulación en la carrera de tecnología superior en logística y transporte

Esta propuesta pedagógica nace como solución a las deficiencias detectadas en el proceso de enseñanza-aprendizaje del programa de Tecnología Superior en Logística y Transporte del Instituto Superior Tecnológico Tsa'chila, particularmente en lo que se refiere a la baja aplicación práctica de los contenidos teóricos y al escaso progreso en habilidades transversales y técnicas. Base en los hallazgos de la investigación se sugiere la incorporación

sistemática del juego de roles y la simulación como tácticas pedagógicas que contribuyen en fortalecer el desarrollo integral del alumno.

Esta propuesta se concibe no solo como una actividad aislada, sino también como una estrategia pedagógica bien estructurada para transformar el aula en un espacio de aprendizaje activo y basado en experiencias, en el que los estudiantes tienen la oportunidad de aplicar sus conocimientos, fortalecer actitudes propias del ejercicio profesional y desarrollar habilidades.

Objetivo general de la propuesta

Crear una estrategia pedagógica basada en la simulación y el juego de roles, con la finalidad de mejorar las capacidades técnicas transversales de los estudiantes pertenecientes al programa de Tecnología Superior en Logística y Transporte del Instituto Superior Tecnológico Tsa'chila.

Objetivos específicos, concretos de la propuesta

- Fomentar la integración de la teoría y la práctica a través de simulaciones del ambiente logístico.
- Fortalecer la autonomía al tomar decisiones en contextos que son propios de la administración logística.
- Promover competencias transversales como la habilidad para resolver conflictos, el trabajo en equipo, la comunicación efectiva y el liderazgo.
- Incrementar la motivación de los alumnos y su implicación activa en el proceso educativo.

Fundamentos de la propuesta

La propuesta se fundamenta en el constructivismo y en el aprendizaje a través de experiencias, los cuales argumentan que el conocimiento se construye mediante la reflexión, la interacción con otras personas y las vivencias. En este contexto, el juego de roles ayuda a mejorar las habilidades comunicativas y sociales que son necesarias para administrar las relaciones de trabajo y laborar en conjunto. Por otro lado, la simulación brinda al alumno la oportunidad de confrontar situaciones técnicas reales.

Descripción general de la propuesta

De manera ordinaria, incluir actividades de simulación y rol en las asignaturas técnicas del programa de estudios, como son la gestión logística y el transporte y distribución. Los alumnos asumirán diversos roles profesionales y enfrentaran situaciones que involucran tanto semejantes al de la vida real. Los papeles que sean de asignar comprenden: el jefe de operaciones, el operador de bodega, el cliente, el proveedor, quien supervisa el transporte y quien coordinar la logística. Estos roles asistirán a los estudiantes en la comprensión de lo intrincada que es la cadena de logística y en el reconocimiento de la importancia de coordinar las distintas áreas involucradas.

Estructura de las sesiones de simulación y juego de roles

- **Fase de preparación:** El profesor planteará el asunto de la sesión en esta etapa y describirá el entorno logístico que se simulará. Además, determinará los objetivos de aprendizaje, asignará funciones a los participantes y establecerá normas claras sobre participación, respeto y cooperación. Respecto Al alumno, este analizará el rol que le fue asignado, revisará los contenidos teóricos relacionados con la actividad y elaborará tácticas para actuar de manera adecuada en el contexto sugerido.
- **Fase de implementación:** En esta fase, los alumnos simularán el escenario logístico sugerido y deberán tomar decisiones reales. En el transcurso de la actividad, se

enfrentarán a situaciones como problemas con los clientes, retrasos en las entregas, errores al controlarlos inventarios o fallasen la coordinación del transporte. El docente se comportará como un observador y facilitador, participando solamente si la circunstancia lo requiere, para que los alumnos actúen con responsabilidad y autonomía.

- **Etapas de evaluación y retroalimentación:** Cuando la actividad termine, se realizará una reflexión en grupo donde los alumnos compartirán las decisiones que tomaron y sus razones. Además, se realizarán los errores y los aciertos que tuvieron lugar a lo largo de la simulación. El docente ofrecerá una retroalimentación en términos de técnica y actitud. Esta fase es esencial porque permite que el aprendizaje se fortalezca y que la experiencia adquirirse en transformar en un conocimiento relevante.

Situaciones propuestas para el juego de rol

Escenario 1: Planificación de rutas para el transporte

- Problema: Una mala planificación es la causa de que las entregas se retrasen.
- Funciones: Estimado cliente, proveedor de transporte, etc.
- Objetivo: Mejorar el uso del tiempo de los recursos.
- Tecnologías y recursos de comunicación, Google Maps (una aplicación de geolocalización), mapas impresos, cronómetro y hojas de ruta.

Escenario 2: Gestión de inventarios

- Problema: Falta o abundancia de productos.
- Funciones: Operador de almacén, supervisor de almacenamiento.
- Proveedor.
- Objetivo: Gestión de inventarios.
- Herramientas y tecnologías de la información y la comunicación: archivos de productos, planillas de cálculo, Excel en papel.

Escenario 3: Atención y respuesta a quejas de usuarios.

- Problema: Entrega tardía o incompleta.
- Funciones: Director de operaciones, coordinador logístico y cliente.
- Meta: fortalecer la comunicación y solución de conflictos.
- Información: Grabaciones en video o audio para la retroalimentación, hojas de roles e instrucciones acerca de cómo servir al cliente.

Escenario 4: Trabajo bajo presión

- Problema: El colapso de las operaciones debido a una demanda elevada.
- Funciones: Conjunto logístico integral.
- Objetivo: desarrollar liderazgo y colaboración en equipo mientras se gestiona la presión de una operación compleja.
- Recursos y tecnologías para información de datos: pizarras, tarjetas para situaciones imprevistas en tiempo real.

Recursos necesarios

- Aulas acondicionadas para trabajo colaborativo, donde el equipo pueda interactuar y simular cada proceso
- Guías de simulación en papel.
- Fichas de roles.
- Cronómetros, pizarras y marcadores.
- En el futuro: software para simular logística.

Evaluación de la propuesta

- Rúbricas de rendimiento.
- Observación directa.

- Autoevaluación y evaluación mutua.

Se examinarán elementos como:

- Implementación de saberes técnicos.
- Habilidad para tomar decisiones.
- Comunicación.
- Colaboración en equipo.
- Liderazgo

Resultados esperados

- Disminuir la diferencia que existe entre la teoría y la práctica.
- Elevar la seguridad profesional del alumno.
- Perfeccionar la calidad de la educación académica.

Impacto institucional

- Innovar su modelo pedagógico.
- Fortalecer la calidad académica.
- Optimizar la capacidad de sus graduados para ser empleados.
- Establecer la carrera como una capacitación técnica moderna y relevante

Conclusiones

Esta investigación reveló que, en la carrera de Tecnología Superior en Logística y Transporte, ofrecida por el Instituto Superior Tecnológico Tsa'chila, hay flaquezas en habilidades fundamentales para el rendimiento laboral. Estas se hacen evidentes cuando hay problemas para trabajar en equipo, comunicarse con claridad, aplicar conocimientos en actividades operativas y tomar decisiones de manera autónoma.

Los datos adquiridos a través de cuestionarios a los maestros y la observación del proceso de formación, así como la de los estudiantes, indica que el modelo educativo vigente da prioridad a la teoría, pero brinda escasas oportunidades para practicar habilidades prácticas. Por lo tanto, el role play y la simulación son vistos como recursos con gran potencial porque posibilitan que se practiquen funciones propias del área logística y se asuman responsabilidades parecidas a las que se tienen en el trabajo.

La escasez de espacios prácticos es otro factor importante. La ausencia de actividades como la administración de inventarios, la atención al cliente y las simulaciones de planificación de rutas la resolución de conflictos disminuye las posibilidades de fortalecer la toma de decisiones y la habilidad para responder a situaciones imprevistas.

Tanto los estudiantes como los docentes coinciden en que es importante incluir metodologías activas en el curso. Los alumnos valoran la oportunidad de poner en práctica lo aprendido antes de comenzar su vida profesional, mientras que los maestros subrayan su contribución al trabajo en equipo y a la dirección.

La investigación fue de tipo diagnóstico y no se incluyó la ejecución directa de la propuesta. Sin embargo, la investigación efectuada hizo posible establecer que el juego de roles y la simulación pueden contribuir de manera significativa a la formación de competencias que estén alineadas con el perfil del profesional tecnólogo en logística y transporte. En consecuencia, se puede afirmar que la incorporación de estas metodologías es una opción pedagógica adecuada para fortalecer la formación profesional y mejorar el proceso educativo, lo cual genera una preparación más sólida, importante y confiable para el ejercicio de las labores.

Referencias bibliográficas

- García, S., Faret, M., & Gonzalez, C. (2023). Juegos de Rol para el trabajo en equipo: Pilotaje de una metodología de desarrollo de habilidades socioemocionales . *Journal of Roleplaying Studies and STEAM*, 2(3), 1-22.
- Giraldo, P., Giraldo, G., & Valderrama, O. A. (2018). Modelo de Simulación de un Sistema Logístico de Distribución como Plataforma Virtual para el Aprendizaje Basado en Problemas. *Información Tecnológica*, 29(6), 1-14. doi:<http://dx.doi.org/10.4067/S0718-07642018000600185>
- González, G., Echeverry, C., & Zuluaga, M. (2020). Enseñanza de logística con lúdica en universidades de Medellín, Colombia. *Plumilla Educativa*, 1-23. doi:10.30554