

JUEGO DE ROLES APLICADO A LA REVISIÓN DEL CONTENIDO DE UNA ASIGNATURA

ROLE PLAY APPLIED TO THE REVISION OF THE CONTENT OF A SUBJECT

Zamir Andrés Martelo Ballesteros¹

Raúl José Martelo Gómez²

David Franco Borré³

Palabras clave: Revisión, Educación, Diagnóstico.

RESUMEN

En el proceso de enseñanza-aprendizaje realizado por el profesorado y estudiantado, el contenido de una asignatura permite que el estudiante adquiera conocimientos y habilidades impartidas por el profesor, las cuales conllevan a la generación de competencias en su formación como profesional. Por lo anterior es importante la revisión del contenido de una asignatura contando con la opinión de expertos en el área, teniendo en cuenta la aplicación de Juego de roles como fundamento para obtener puntos de vista y consolidar un juicio adecuado que permita diagnosticar un microcurrículo. El objetivo de esta investigación fue revisar el contenido de una asignatura mediante juego de roles para diagnosticarlo. Se definió esta investigación como cualitativa porque se dieron a conocer experiencias que tienen diferentes personas respecto a una situación particular. Se utilizó la técnica Juego de roles como fundamento para proponer un modelo mediante el cual se revisa el contenido de una asignatura para realizar diagnósticos. Como resultados se obtuvo el microcurrículo de la asignatura de Ingeniería de Software; aspectos fundamentales al revisar el microcurrículo, como metodologías de desarrollo, UML, patrones de diseño, entre otros; por último, se obtuvieron diagnósticos emitidos por los actores donde la mayoría estuvo de acuerdo con el microcurrículo.

ABSTRACT

In the teaching-learning process carried out by teachers and students, the content of a subject allows the student to acquire knowledge and skills taught by the teacher, which leads to the generation of skills in their professional training. Due to the above, it is important to review the content of a subject with the opinion of experts in the area, taking into account the application of Role Play as a basis to obtain points of view and consolidate an adequate judgment to diagnose a microcurriculum. The objective of this research was to review the content of a subject through role play to diagnose it. This research was defined as qualitative because experiences that different people have with respect to a particular situation were disclosed. The role play technique was used as a basis to propose a model through which the content of a subject is reviewed to make diagnoses. As a result, the microcurriculum of the Software Engineering course was obtained; fundamental aspects when reviewing the microcurriculum, such as development methodologies, UML, design patterns, among others; Finally, diagnoses were issued by the actors where the majority agreed with the microcurriculum.

Keywords: Review, Education, Diagnosis.

¹ Estudiante de la Universidad de Cartagena, investigador del grupo INGESINFO - GIMÁTICA.

² docente del Grupo de Investigación INGESINFO. Universidad de Cartagena.

³ docente investigador Grupo GIMÁTICA. Universidad de Cartagena.

INTRODUCCIÓN

El contenido de una asignatura está basado en las habilidades a desarrollar por los estudiantes, los cuales son orientados a través del ejercicio educativo que realiza el docente. Rodríguez (2013) estipula que el contenido edifica el conocimiento, el cual es difundido por el docente como una verdad definitiva. Este componente indica la forma en que el proceso de aprendizaje está conformado, teniendo en cuenta que debe contribuir en la formación del estudiante según el perfil profesional establecido por la universidad. De acuerdo a Ortiz, Vicedo, Rodríguez, y Sardiñas (2015), la elaboración de un perfil profesional fundamenta la organización y contenido del programa académico a diseñar.

A través de los contenidos de una asignatura, el estudiante desarrolla competencias que contribuyen a su formación profesional (Moreno, 2011). Según plantean Freire, Teijero, y Freire (2013), el fundamento de las competencias radica en las habilidades, saberes y actitudes que son desarrolladas con el pasar del tiempo para dar solución a problemas particulares. Estas influyen en el ambiente laboral, debido a que son las principales herramientas para incursionar en el mercado, por consiguiente, son el suplemento adecuado para optimar el currículo académico.

Además, se debe tener en cuenta que los contenidos deben ser acordes al cumplimiento de los objetivos de cada asignatura. Como plantea Medrano (2013), a través de los contenidos son concebidas actividades que ayudan al estudiante a alcanzar los objetivos que se proponen en un curso. En este sentido, se debe realizar una revisión del contenido curricular, donde se mantenga la relación con las actividades del ejercicio laboral, para garantizar la calidad de los profesionales.

Para llevar a cabo la revisión de los contenidos, se envían propuestas microcurriculares al comité académico, el cual se encarga de revisarlo junto al director del programa académico (Zea, Rodríguez, & Bueno, 2014). Sin embargo, diversos autores han empleado métodos para su revisión debido a que tienen en cuenta otros aspectos, por ejemplo, Páez, Zabala, y Zamora (2016) realizaron un estudio

a nivel industrial mediante una encuesta, con el fin de conocer las competencias requeridas en las empresas y evaluar el programa de una asignatura con base en los resultados obtenidos. Por otra parte, Herrera (2016) utilizó como metodología en su estudio: revisión documental, deducción-inducción y análisis-síntesis, para efectuar un análisis al microcurrículo de una asignatura.

Otra técnica para el apoyo de este procedimiento es juego de roles, la cual aporta mejoras a la educación, debido a que fomenta el pensamiento crítico y mejora las competencias analíticas de los participantes (Gaete, 2011), mediante la organización de una dramatización basada en una situación en donde los actores asumen diferentes papeles con el fin de conocer diferentes posturas (Jacobson, McDuff, & Monroe, 2015). Asimismo, Maldonado, Restrepo, Marín, y Hernández (2016) sostienen que los implicados en esta técnica, adoptan diferentes facetas y un razonamiento reflexivo, entonces, cada participante tendrá un punto de vista diferente para el caso planteado.

La utilidad de juego de roles se evidencia en estudios como el de Gonzáles, Solovieda, y Quinatanar (2014), quienes utilizaron esta técnica para mejorar la asimilación que puede tener un niño sobre las relaciones sociales y ayudar con su desarrollo emocional y psicológico; otro estudio es el realizado por López y Gutiérrez (2016) los cuales mejoraron la expresión oral en los niños y facilitaron el desarrollo de aspectos personales, sociales y en un futuro, profesionales, con el apoyo de juego de roles. Por otro lado, Borges *et al.* (2014) utilizaron esta técnica para que los estudiantes interpreten el papel que representan sus amistades cuando se embriagan, fomentar la creatividad y prevenir el alcoholismo en adolescentes. Además, Stevens (2015) la aplica para promover un pensamiento reflexivo en los estudiantes al aprender historia mediante la apropiación de personajes representativos de eventos históricos.

Por lo anterior, esta investigación tiene por objetivo la revisión del contenido de asignaturas en programas académicos de pregrado a través de juego de roles para diagnosticarlo. Esta técnica

permite conocer puntos de vista alternos mediante el intercambio de roles del comité encargado de realizar la revisión, docentes relacionados con la asignatura y empresarios expertos en el área, con el fin de contribuir a la obtención de una percepción adecuada a las necesidades laborales, estándares y tendencias existentes, que permita verificar la calidad de microcurrículos.

FUNDAMENTO TEÓRICO

Microcurrículo:

Es el documento que sirve al profesorado como base para describir asignaturas, donde se indican los temas que lo conforman, cómo serán enseñados y aprendidos, además, detalla la forma en cual serán evaluados, considerando criterios establecidos que permiten establecer el rendimiento del estudiante (Luke, Woods, & Weir, 2013).

Juego de roles:

Es una técnica fundamentada en el desempeño de roles, donde se realiza un intercambio de papeles con el fin de analizar actitudes teniendo en cuenta una situación propuesta (López A., 2014). Además, esta técnica representa un medio para poner en práctica conductas y cambiarlas (Williams & Kelly, 2017).

Perfil profesional:

Es aquel en el cual se establecen las competencias que debe poseer el recién graduado con el fin de llevar a cabo el ejercicio profesional en la industria, teniendo en cuenta el enfoque profesional del programa académico (Martelo, Villabona, & Jiménez-Pitre, 2017).

Competencias:

Son los conocimientos y habilidades obtenidas por el profesional en su formación académica para llevar a cabo actividades, teniendo en cuenta el contexto y las circunstancias establecidas (González & Patarroyo, 2014).

METODOLOGÍA

Esta investigación se definió como cualitativa con diseño fenomenológico. Cualitativa debido a que quiere conocer y comprender la experiencia que tienen personas con respecto a una situación particular (Willing, 2013). Con diseño fenomenológico porque se desea conocer la percepción que tienen las personas respecto a una situación en particular (Cook, 2017), teniendo en cuenta la experiencia que se obtiene cuando el papel que están desempeñando es ajeno al suyo. Como caso particular, se tuvieron en cuenta los diferentes puntos de vista que tienen los integrantes del comité curricular de la Universidad de Cartagena, al evaluar el microcurrículo de Ingeniería de software.

Población y muestra

Se determinó una población conformada por empresarios en el área de desarrollo de software a nivel regional, profesores de la Universidad de Cartagena expertos en el área de desarrollo de software y el comité curricular de la misma institución, encargado de revisar y aprobar los contenidos de una asignatura (microcurrículo).

Se estableció una muestra no probabilística debido a que se hizo una selección directa sin tener en cuenta lineamientos probabilísticos. Además, está conformada por 10 integrantes: el comité curricular (director del programa, jefe académico, jefe de departamento, representante estudiantil y representante de los profesores) del cual no participó el jefe académico debido a que no aporta nada relevante al proceso y 3 empresarios y 3 docentes expertos en el área de desarrollo.

Materiales de recolección de datos

Se utilizó la técnica entrevista para obtener información relacionada con los factores que inciden en el proceso de revisión y definición del microcurrículo de una asignatura. Además, se determinaron los actores que interactúan en el proceso de revisión del contenido de una asignatura y se encontró que para la revisión se tienen en cuenta aspectos del campo laboral y

sugerencias de contenidos para una asignatura propuestas por entes nacionales e internacionales.

Validación del instrumento

La técnica juicio de expertos se implementó en las validaciones del cuestionario, con el fin de proporcionar soporte al instrumento de recolección de información. Por lo cual, se acudió a un grupo de expertos conformado por 5 empresarios y 5 profesores de la Universidad de Cartagena, expertos en desarrollo de software.

Análisis de los datos

Para analizar los resultados que se obtuvieron de realizar una revisión al contenido de una asignatura, se implementó el componente software de juego de roles de la plataforma SoftProsp de la Universidad de Cartagena.

Modelo conceptual planteado

Esta investigación está fundamentada en el modelo planteado en la figura 1, conformado por 5 fases secuenciales. Las etapas en cuestión son:

1. Redacción de microcurrículo: Cada profesor se encargó de elaborar el microcurrículo de la asignatura, en el cual se consignó por capítulo los temas pertinentes al área.

2. Recolección de criterios: Se recolectaron aspectos que consideran los profesores, empresarios e integrantes del comité curricular, al momento de evaluar el microcurrículo de

Ingeniería de Software.

3. Asignación de roles: Se realizó un intercambio de roles entre el personal involucrado, donde cada persona obtuvo los aspectos que se deben tener en cuenta al asumir el rol asignado para evaluar el microcurrículo.

4. Revisión del microcurrículo: El microcurrículo se envió al comité curricular, para ser revisado, teniendo en cuenta aspectos como las necesidades sociales, económicas, empresariales e industriales a nivel local y regional, lineamientos internacionales, y aportes de empresarios. En esta etapa se aplicó la técnica juego de roles para realizar la evaluación, mediante el conocimiento de distintos puntos de vista de los integrantes del comité curricular, profesores y empresarios, los cuales asumieron roles ajenos.

5. Diagnóstico del microcurrículo: Teniendo en cuenta el conocimiento aprendido por cada actor, se desarrollaron nuevos criterios para diagnosticar el microcurrículo de Ingeniería de Software.

RESULTADOS

1. Redacción de microcurrículo: El docente de la asignatura Ingeniería de Software redactó el microcurrículo con los temas pertinentes al área, teniendo en cuenta los lineamientos y el temario que indican los entes internacionales de las ciencias computacionales (IEEE, ACM). En la Tabla 1 se puede apreciar los temas que tuvo en cuenta

Tabla 1. Microcurrículo propuesto por el docente

UNIDADES	SUBTEMAS
Introducción a la calidad de software	Introducción. La crisis del software. La complejidad en el desarrollo de software. El concepto de calidad. El concepto de software. La calidad de software. La ingeniería de software.
Metodologías de desarrollo	Scrum Rational Unified Process Rapid Application Development (RAD) Enterprise Unified Process Modelo en cascada Microsoft Framework Solutions Extreme Programming Espiral

UNIDADES	SUBTEMAS
Documentación UML	Uml Patrones arquitectónicos Modelo de negocio Modelo de requisitos Modelo de diseño Modelo de implementación
Modelos de evaluación de calidad del producto software	Introducción. Modelo de Mc Call. Modelo ISO 9126. Validación y verificación.
Modelos de evaluación de calidad del proceso	Personal Software Process. Team Software Process. Modelo CMMI. Modelo ISO 15504 /SPICE. Otros modelos.
Mantenimiento de software	Control de versiones de software. Software para control de versiones.
Pruebas de software	Concepto de prueba. Tipos de prueba de software. Estrategias de construcción e integración. Documentación de pruebas.

Fuente . Autor (2017)

el docente para la redacción del microcurrículo.

Para la elaboración de la Tabla 1 se tuvieron en cuenta las unidades y los subtemas en los que se divide el microcurrículo del área de Ingeniería de Software.

2. Recolección de criterios: Se adquirieron diferentes aspectos que tiene en cuenta el personal afín al evaluar el contenido del microcurrículo del

área de Ingeniería de software como se muestra en la Tabla 2.

Para realizar la Tabla 2 se consideraron los distintos roles desempeñados por los implicados en el proceso, como el representante estudiantil y director del programa, asimismo se tuvieron en cuenta los aspectos que tiene en cuenta cada persona al evaluar el microcurrículo.

Tabla 2. Aspectos de cada rol

ROL	ASPECTO A TENER EN CUENTA
Representante estudiantil	Metodologías de desarrollo Python Java Documentación de productos software
Director del programa	Microcurrículo ACM-IEEE Tendencias a nivel nacional ACSIS
Jefe de departamento	Metodologías de desarrollo Documentación de proyectos Uml Patrones arquitectónicos Diseño
Representante de los profesores	Metodologías de desarrollo Modelos de calidad
Empresario 1	Programación evolutiva Programación reactiva Metodologías ágiles Php
Empresario 2	Metodologías ágiles MsqI Linux
Empresario 3	Programación funcional Angular Metodologías ágilesHTML5, Javascript, CSS3

ROL	ASPECTO A TENER EN CUENTA
Docente experto en el área de desarrollo de software 1	Microcurrículo de ACM -IEEE Microcurrículo de ACOFI
Docente experto en el área de desarrollo de software 2	Tendencias de ACSIS Modelos de la calidad Metodologías de desarrollo Microcurrículo de ACM -IEEE Uml
Docente experto en el área de desarrollo de software 3	Patrones de arquitectura Integración continua Metodologías de desarrollo Lenguajes de programación Microcurrículo de ACOFI

Fuente . Autor (2017)

3. Asignación de roles: Se realizó un intercambio de roles entre los involucrados, teniendo en cuenta los aspectos que considera

cada rol al evaluar el microcurrículo del área de Ingeniería de Software, como se observa en la Tabla 3.

Tabla 3. Intercambio de roles

PERSONA	ROL ASIGNADO
Representante estudiantil	Docente experto en el área de desarrollo 3
Director del programa	Jefe de departamento
Jefe de departamento	Representante de los profesores
Representante de los profesores	Director del programa
Empresario 1	Docente experto en el área de desarrollo 2
Empresario 2	Docente experto en el área de desarrollo 1
Empresario 3	Representante estudiantil
Docente experto en el área de desarrollo de software 1	Empresario 1
Docente experto en el área de desarrollo de software 2	Empresario 2
Docente experto en el área de desarrollo de software 3	Empresario 3

Fuente . Autor (2017)

Con la Tabla 3 se mostró el intercambio de roles llevado a cabo con una semana de anticipación, para realizar el empoderamiento de diferentes roles.

4. Revisión del microcurrículo: Mediante la técnica juego de roles, cada persona desempeñó un rol diferente al suyo, donde se consideraron los aspectos relevantes de los roles asignados.

Se hizo la revisión de los temas referentes al microcurrículo, con la ayuda de empresarios expertos en el área, quienes también fueron partícipes de la actividad. Con base en lo anterior, se obtuvo que cada actor desarrolló un mayor aprendizaje sobre fundamentos para evaluar el microcurrículo al contemplar otros puntos de vista, como se muestra en la tabla 4.

Tabla 4. Conocimiento obtenido

PERSONA	APRENDIZAJE
Representante estudiantil	Importancia de los patrones arquitectónicos en la elaboración de productos software, teniendo en cuenta los atributos de calidad aportan.
Director del programa	El diseño representa una herramienta para verificar la pertinencia y calidad que puede tener un producto software sin generar muchos costos adicionales.

PERSONA	APRENDIZAJE
Jefe de departamento	Diferencias y similitudes entre los modelos de calidad teniendo en cuenta que algunos distintos atributos cumplen la misma función en varios modelos.
Representante de los profesores	La relación que tienen las tendencias con los temas tratados en microcurrículos de ingeniería de software elaborados por entes internacionales.
Empresario 1	Nuevas tendencias a nivel nacional en el área de Ingeniería de software.
Empresario 2	Importancia de tópicos tratados microcurrículos realizados por entes nacionales e internacionales, y las similitudes que tiene el microcurrículo redactado con estos.
Empresario 3	Cualquier desarrollador puede implementar Python debido a que requiere poco tiempo para aprenderlo y es sencillo.
Docente experto en el área de desarrollo de software 1	Importancia de PHP como herramienta para el desarrollo del lado del servidor teniendo en cuenta similitudes y diferencias respecto a otras tecnologías del mismo tipo.
Docente experto en el área de desarrollo de software 2	Linux es un sistema operativo que posee diferentes aplicaciones teniendo en cuenta los comandos utilizados, así se puede utilizar para realizar pruebas de pentesting, montar servidores, entre otros.
Docente experto en el área de desarrollo de software 3	En el mercado laboral se manipulan con más frecuencia metodologías ágiles en lugar de tradicionales, debido a que permiten realizar un desarrollo rápido de aplicaciones contemplando factores de calidad.

Fuente . Autor (2017)

Con la Tabla 4 se dieron a conocer los aspectos que aprendieron los actores al momento de revisar el microcurrículo con los roles cambiados.

5. Diagnóstico del microcurrículo: Cada actor emitió un diagnóstico teniendo en cuenta el conocimiento aprendido en la fase anterior, como se muestra en la Tabla 5.

A través de la Tabla 5 se mostraron los diagnósticos emitidos por el personal involucrado en el proceso de revisión del contenido del microcurrículo de la asignatura de Ingeniería de software.

Tabla 5. Diagnósticos

PERSONA	DIAGNÓSTICO
Representante estudiantil	El microcurrículo es adecuado debido a que tiene en cuenta el lenguaje unificado de modelado como herramienta para documentar proyectos de ingeniería de software, así mismo el uso de patrones arquitectónicos como garante de calidad, en el desarrollo e implementación del producto software.
Director del programa	Es idóneo porque trata los temas más representativos de microcurrículos de Ingeniería de Software estándares realizados por entes internacionales, además se habla de la cuenta el modelo de diseño al momento de realizar una solución conceptual a un problema.
Jefe de departamento	Considera el microcurrículo adecuado debido a que aborda temas relacionados con la calidad que debe poseer un producto software, teniendo en cuenta modelos de calidad y otros fundamentos como los patrones de diseño y UML en la documentación de proyectos.
Representante de los profesores	Apropiado, debido a que genera conocimiento sobre temas tratados en microcurrículos internacionales como la documentación de proyectos, metodologías de desarrollo, entre otros, los cuales sirven de apoyo para adaptarse a nuevas tendencias.

PERSONA	DIAGNÓSTICO
Empresario 1	Regular, debido a que se tratan temas trascendentales en esta área, pero básicos, teniendo en cuenta las competencias requeridas por empresas sugieren la elección de temas como programación reactiva y evolutiva. Sin embargo, los tópicos tratados en el microcurrículo son constituyen una base para adoptar nuevas tendencias.
Empresario 2	Adecuado, debido a que se tratan los tipos de metodologías de desarrollo con el fin de que el estudiante tenga argumentos para seleccionar una metodología al momento de desarrollar un producto software; y adopción de temas fundamentales contemplados en microcurrículos internacionales de Ingeniería de Software.
Empresario 3	Apropiado, a pesar de que podrían añadirse algunos temas que se tratan en la actualidad como programación funcional.
Docente experto en el área de desarrollo de software 1	Adecuado, debido a que cumple con temas establecidos en microcurrículos internacionales, los cuales son fundamentales en el campo laboral y contribuyen al desarrollo de competencias. Como sugerencia de podría hablar de leguajes de programación como base en aspectos como servidores, desarrollo de aplicaciones distribuidas web de escritorio, entre otras.
Docente experto en el área de desarrollo de software 2	Bueno, porque trata temas fundamentales como las metodologías de desarrollo, UML, modelos de calidad, y pruebas de software que ayudan al estudiante a desarrollar competencias que le servirán en el campo laboral.
Docente experto en el área de desarrollo de software 3	Adecuado, debido a que se contiene temas trascendentales como patrones arquitectónicos, para el desarrollo de competencias a nivel laboral, además, la pertinencia de las metodologías de desarrollo como estrategia para desarrollar un producto software, haciendo énfasis en las metodologías ágiles, las cuales se usan más que las tradicionales en las empresas

Fuente . Autor (2017)

CONCLUSIONES

Con la obtención de los resultados se llegó a las siguientes conclusiones: 1) la aplicación de la técnica juego de roles en la revisión y diagnóstico del contenido de una asignatura permite obtener perspectivas variables que facilitan la identificación de temas adecuados para la formación profesional, teniendo en cuenta el conocimiento obtenido al adoptar un rol diferente y los aspectos que se tienen en cuenta al evaluar el microcurrículo del área de Ingeniería de software; 2) Esta técnica ayuda a que la revisión del microcurrículo sea objetiva, debido a que el cambio de rol permite identificar aspectos a tener en cuenta que probablemente, desde un rol propio, no se tenían en cuenta, lo cual implica un mayor conocimiento de aspectos a considerar en el área de Ingeniería de Software ; 3) Al tener diversidad de expertos con diferentes roles como empresario, profesor o representante estudiantil, se obtiene un criterio más acertado sobre el área de Ingeniería de Software que permite realizar diagnósticos sobre el microcurrículo redactado; 4) Contar con empresarios expertos en el desarrollo

de software como participantes permite orientar las competencias del estudiante al campo profesional laboral; y 5) la aplicación de esta técnica constituye un fundamento innovador para la revisión y diagnóstico del contenido de una asignatura porque tiene en cuenta las perspectivas que tienen diferentes personas respecto a una situación en particular.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Borges, A., Zurbano, L., Sánchez, G., Zurbano, A., Fuentes, B., & Aróstica, B. (2017). La promoción de la salud para disminuir el alcoholismo desde la gestión sociocultural: una experiencia compartida. 9(3), 123-141.
- Cook, J. (2017). Social class bias: a phenomenological study. The journal of counselor preparation and supervision, 9(1).
- Freire, M., Teijeriro, M., & Pais, C. (2013). la educación entre las competencias adquiridas

por los graduados y las requeridas por empresarios.

Gaete, R. (2011). El juego de roles como estrategia de evaluación de aprendizajes universitarios. *Educación y Educadores*, 289-307.

González, X., Solovieda, Y., & Quinatanar, L. (2014). El juego temático de roles sociales: aportes al desarrollo en la edad preescolar. *Avances en Psicología Latinoamericana*, 32(2).

González, O., & Patarroyo, N. (2014). COMPETENCIAS ESPECÍFICAS SOLICITADAS AL RECIÉN EGRESADO DE INGENIERÍA POR EL SECTOR DE SERVICIOS EN BOGOTÁ. *Ciencia e Ingeniería Neogranadina*, 24(1), 163-179.

Herrera, G. (2016). Análisis del programa de la asignatura médica interna. *Ciencias médicas de pinar del río*, 20(3), 330-337.

Jacobson, K., McDuff, M., & Monroe, M. (2015). *Conservation education and outreach techniques*. Estados Unidos: Oxford University Press.

López, A. (2014). *MANUAL DE PSICODRAMA PEDAGÓGICO SUS TÉCNICAS Y APLICACIONES PARA INICIANTE*. Bloomington: Palilibro LLC.

López, R., & Gutierrez, R. (2016). Juegos de roles basados en el aprendizaje significativo para mejorar la expresión oral en los estudiantes. In *Crescendo Educación y Humanidades*, 3(1), 43-52.

Luke, A., Woods, A., & Weir, K. (2013). *Curriculum, Syllabus Design, and Equity: A Primer and Model*. Nueva York: Routledge.

Maldonado, A., Restrepo, F., Marín, B., & Hernández, E. (2016). El juego de roles en la educación: su importancia en procesos de investigación científica aplicada. *Tecnoademica: revista de educación juvenil*, 1(1), 80-89.

Martelo, R. J., Villabona, N., & Jiménez-Pitre, I. (2017). Guía Metodológica para Definir el Perfil Profesional de programas académicos mediante la herramienta Ábaco de Régner. *Formación Universitaria*, 10(1), 15-24.

Medrano, G. (2013). ¿Cómo diseñan contenidos de asignatura en la docencia universitaria? Un caso de estudio de la práctica académica en la Universidad Autónoma de Ciudad Juárez. *Nóesis*.

Moreno, T. (2011). Didáctica de la educación superior: nuevos desafíos en el siglo XXI. *Perspectiva educacional*, 26-54.

Ortiz, M., Vicedo, A., Rodríguez, I., & Sardiñas, M. (2015). Propuestas de competencias profesionales específicas para el perfil del egresado de Pediatría en Cuba. *Revista Hbanera de Ciencias Médicas*, 14(4), 516-526.

Páez, H., Zabala, V., & Zamora, R. (2016). Análisis y actualización del programa de la asignatura automatización industrial en la formación profesional de ingenieros electrónicos. *Educación en ingeniería*, 11(21), 39-44.

Rodríguez, J. (2013). Una mirada a la pedagogía tradicional y humanista. *Presencia universitaria*, 5, 36-45.

Stevens, R. (2015). Role-play and student engagement: reflections from the classroom. *Teaching in Higher Education*, 20(5), 481-492.

Williams, E., & Kelly, R. (2017). *Anger control training*. Nueva York: Routledge.

Willing, C. (2013). *Introducing qualitative research in psychology*. Inglaterra: McGraw-Hill.

Zea, C., Rodríguez, A., & Bueno, N. (2014). IEEE Frontiers in Education Conference (FIE) Proceedings. An innovation model in curriculum design for teaching engineering at Universidad EAFIT (págs. 1-6).