Instituto Internacional de Investigación y Desarrollo Tecnológico Educativo INDTEC, C.A.
DOI: https://doi.org/10.29394/Scientific.issn.2542-2987.2025.10.E5.3.65-85
OAI-PMH: http://www.indteca.com/ojs/index.php/Revista_Scientific/oai

Artículo Original / Original Article

Eficacia del *Role Playing* versus Intervenciones Colaborativas contra el Acoso Escolar en Secundaria

Autora: Dayanara Lilibeth Moyano Reyes
Universidad César Vallejo, **UCV**
dmoyano@ucvvirtual.edu.pe
Piura, Perú
https://orcid.org/0009-0001-9466-0485

Resumen

El acoso escolar en secundaria es un desafío crítico que afecta el acoso escolar constituye un problema crítico que afecta el bienestar y rendimiento académico de niños y adolescentes, lo que fundamenta la necesidad de evaluar intervenciones basadas en el aprendizaje experiencial. Este estudio tuvo como objetivo analizar la eficacia del *role playing* para reducir el acoso escolar, examinando sus mecanismos de acción, sostenibilidad y factores contextuales. Se realizó una revisión sistemática con enfoque predominantemente cuantitativo, método inductivo y diseño no experimental descriptivo, siguiendo las directrices PRISMA (Elementos Preferidos para Reportar Revisiones Sistemáticas y Meta-Análisis). Se incluyeron estudios empíricos cuantitativos o mixtos (2010-2025) que evaluaran el *role playing* como intervención contra el acoso escolar. La búsqueda se ejecutó en Scopus, PubMed, ERIC y *Web of Science.* Se identificaron siete estudios primarios con una muestra agregada superior a 17.000 participantes. El 85,7% de los estudios reportaron reducciones significativas del acoso, destacándose uno con 53% de reducción en victimización y otro con *odds ratio* de 0,68. Se identificaron como mecanismos clave el fomento de la empatía (85,7%), la activación de testigos (71,4%) y la comprensión de perspectivas múltiples (57,1%). Se concluye que el *role playing* es una intervención eficaz para reducir el acoso escolar, con efectos más consistentes en educación primaria y cuando se implementa con alta fidelidad.

Palabras clave: acoso; violencia; enseñanza primaria; método de enseñanza; bienestar del estudiante.
Código de clasificación internacional: 5801.07 - Métodos pedagógicos.

Cómo citar este artículo:
Moyano, D. (2025). **Eficacia del Role Playing versus Intervenciones Colaborativas contra el Acoso Escolar en Secundaria.** *Revista Scientific, 10*(Ed. Esp. 5), 65-85, e-ISSN: 2542-2987. Recuperado de: https://doi.org/10.29394/Scientific.issn.2542-2987.2025.10.E5.3.65-85

Fecha de Recepción:	Fecha de Aceptación:	Fecha de Publicación:
03-05-2025	11-10-2025	05-11-2025

Contenido 100% Generado por Humanos - 100% Human-Generated Content

Instituto Internacional de Investigación y Desarrollo Tecnológico Educativo INDTEC, C.A.
DOI: https://doi.org/10.29394/Scientific.issn.2542-2987.2025.10.E5.3.65-85
OAI-PMH: http://www.indteca.com/ojs/index.php/Revista_Scientific/oai

Artículo Original / Original Article

Effectiveness of Role Playing versus Collaborative Interventions against School Bullying in Secondary Education

Abstract

School bullying constitutes a critical problem that affects the well-being and academic performance of children and adolescents, which underscores the need to evaluate interventions based on experiential learning. This study aimed to analyze the effectiveness of role playing in reducing school bullying, examining its mechanisms of action, sustainability, and contextual factors. A systematic review was conducted with a predominantly quantitative approach, inductive method, and non-experimental descriptive design, following PRISMA guidelines (Preferred Reporting Items for Systematic Reviews and Meta-Analyses). Quantitative or mixed-methods empirical studies (2010-2025) evaluating role playing as an intervention against school bullying were included. The search was conducted in Scopus, PubMed, ERIC, and Web of Science. Seven primary studies were identified with an aggregate sample of over 17.000 participants. A total of 85,7% of the studies reported significant reductions in bullying, with one study showing a 53% reduction in victimization and another reporting an odds ratio of 0,68. Key mechanisms identified included empathy promotion (85,7%), bystander activation (71,4%), and multiple perspective-taking (57,1%). It is concluded that role playing is an effective intervention for reducing school bullying, with more consistent effects in primary education and when implemented with high fidelity.

Keywords: bullying; violence; primary education; teaching methods; student welfare.

International classification code: 5801.07 - Pedagogical methods.

How to cite this article:
Moyano, D. (2025). **Effectiveness of Role Playing versus Collaborative Interventions against School Bullying in Secondary Education.** *Revista Scientific, 10*(Ed. Esp. 5), 65-85, e-ISSN: 2542-2987. Retrieved from: https://doi.org/10.29394/Scientific.issn.2542-2987.2025.10.E5.3.65-85

Date Received:	Date Acceptance:	Date Publication:
03-05-2025	11-10-2025	05-11-2025

Contenido 100% Generado por Humanos - 100% Human-Generated Content

Instituto Internacional de Investigación y Desarrollo Tecnológico Educativo INDTEC, C.A.
DOI: https://doi.org/10.29394/Scientific.issn.2542-2987.2025.10.E5.3.65-85
OAI-PMH: http://www.indteca.com/ojs/index.php/Revista_Scientific/oai

Artículo Original / Original Article

Contenido 100% Generado por Humanos - 100% Human-Generated Content

1. Introducción

El acoso escolar constituye un desafío persistente en los sistemas educativos a nivel mundial, afectando aproximadamente al 10% de los escolares en Europa y generando consecuencias negativas significativas para la salud mental y el rendimiento académico (Gaffney, Ttofi y Farrington, 2021a). En este sentido, Hamm, et al. (2015): señalan que este fenómeno tiene implicaciones significativas para el apoyo estudiantil, la vida emocional y el rendimiento académico. Las relaciones interpersonales que inciden en los comportamientos de acoso se configuran en múltiples contextos sociales, lo que genera la necesidad de programas integrales para abordar la violencia escolar.

La literatura científica ha evidenciado avances sustanciales en la comprensión e intervención del acoso escolar. El metaanálisis más comprehensivo hasta la fecha, que incluyó 100 evaluaciones de programas *antibullying,* demostró que estos programas reducen la perpetración del acoso entre un 19-20% y la victimización entre un 15-16%, aunque con variación significativa entre países y programas (Gaffney, Ttofi y Farrington 2021b). No obstante, persiste la necesidad de identificar qué componentes específicos de las intervenciones resultan más efectivos y bajo qué condiciones contextuales.

Entre las estrategias efectivas, el *role playing* emerge como una técnica pedagógica fundamentada en la perspectiva constructivista social de Vygotsky (1896-1934); y el aprendizaje experiencial de Kolb (1984a). Desde el enfoque vygotskiano, esta técnica facilita el aprendizaje en la zona de desarrollo próximo mediante la interacción social estructurada, mientras que el marco experiencial explica cómo la práctica de asumir roles se transforma en conocimiento aplicable a través de la reflexión. Esta postura es reforzada por Dewey (2010a): al destacar que la transformación cognitiva resulta más significativa mediante experiencias vivenciales en condiciones de incertidumbre.

Revista Scientific - Artículo Arbitrado - Registro nº: 295-14548 - pp. BA2016000002 - Vol. 10, Edición Especial N.º 5 - Noviembre-Enero 2025-2026 - pág. 65/85
e-ISSN: 2542-2987 - **ISNI:** 0000 0004 6045 0361

Instituto Internacional de Investigación y Desarrollo Tecnológico Educativo INDTEC, C.A.
DOI: https://doi.org/10.29394/Scientific.issn.2542-2987.2025.10.E5.3.65-85
OAI-PMH: http://www.indteca.com/ojs/index.php/Revista_Scientific/oai

Contenido 100% Generado por Humanos - 100% Human-Generated Content

Desde el enfoque pedagógico, el docente puede fungir como guía y diseñar oportunidades para el desarrollo y la reflexión (Jardinez y Natividad, 2024). Esta técnica permite a los estudiantes experimentar diferentes perspectivas dentro de situaciones de acoso, facilitando el desarrollo de la empatía y la comprensión de las consecuencias de estas conductas. Según Donohoe (2020a): el *role playing* ha sido incorporado en diversas intervenciones *antibullying,* aunque su eficacia específica raramente se evalúa de forma aislada.

El programa KiVa, desarrollado en Finlandia, representa uno de los ejemplos más exitosos de intervención que incorpora el *role playing* como componente central. Este programa ha demostrado reducir significativamente tanto el acoso como la victimización en múltiples ensayos controlados aleatorizados (Kärnä, et al., 2011a); (Salmivalli, Kärnä y Poskiparta, 2011a). De manera similar, el *Bullying Prevention Pack (BPP)* de Donohoe (2020b): ha evidenciado reducciones del 53% en victimización mediante el uso sistemático de actividades de *role playing* conducidas por docentes.

La pertinencia de esta investigación radica en sintetizar la evidencia sobre la eficacia del *role playing* para intervenir en el acoso escolar e identificar los factores contextuales que influyen en sus resultados. La revisión sistemática permite analizar prácticas pedagógicas orientadas al bienestar socioemocional y comprender los mecanismos y condiciones que explican su impacto.

A partir de lo expuesto, la pregunta que orienta esta revisión sistemática es: ¿cuál es la eficacia del *role playing* como intervención para reducir el acoso escolar en estudiantes de educación básica y qué factores contextuales modulan su efectividad?.

El objetivo de esta investigación es analizar la eficacia del *role playing* para la reducción del acoso escolar, examinando sus mecanismos de acción, la sostenibilidad de sus efectos y los factores contextuales que modulan su

Revista Scientific - Artículo Arbitrado - Registro nº: 295-14548 - pp. BA2016000002 - Vol. 10, Edición Especial N.º 5 - Noviembre-Enero 2025-2026 - pág. 65/85
e-ISSN: 2542-2987 - **ISNI:** 0000 0004 6045 0361

Instituto Internacional de Investigación y Desarrollo Tecnológico Educativo INDTEC, C.A.
DOI: https://doi.org/10.29394/Scientific.issn.2542-2987.2025.10.E5.3.65-85
OAI-PMH: http://www.indteca.com/ojs/index.php/Revista_Scientific/oai

Contenido 100% Generado por Humanos - 100% Human-Generated Content

efectividad, mediante una revisión sistemática de la literatura científica publicada entre 2010 y 2025.

2. Metodología

La presente investigación se desarrolló bajo el paradigma positivista, el cual, según Hernández-Sampieri y Mendoza (2018): busca explicar y predecir fenómenos a través de la observación objetiva y el análisis sistemático de datos. Se empleó un enfoque predominantemente cuantitativo, caracterizado por la recolección y el análisis de datos numéricos provenientes de estudios primarios; no obstante, se incluyeron estudios de métodos mixtos cuando estos presentaban una fase cuantitativa claramente descrita y analizable.

El método utilizado fue el inductivo, el cual partió de la observación de casos particulares contenidos en los estudios primarios para establecer generalizaciones sobre la efectividad de las técnicas evaluadas (Rodríguez y Pérez, 2017). El diseño correspondió a una revisión sistemática de tipo no experimental descriptivo, fundamentado en las directrices PRISMA (Elementos Preferidos para Reportar Revisiones Sistemáticas y Meta-Análisis) establecidas por Page, et al. (2021a).

La investigación se realizó en el contexto de la Universidad César Vallejo (UCV), Piura, Perú, durante el período comprendido entre junio y julio de 2025. La población de estudio estuvo conformada por artículos científicos publicados en revistas revisadas por pares entre enero de 2010 y julio de 2025, que evaluaran el *role playing* o técnicas dramáticas como intervención para reducir el acoso escolar.

2.1. Criterios de elegibilidad

Los criterios de elegibilidad se establecieron siguiendo el enfoque PICO (Población, Intervención, Comparación, Resultados), como se detalla en la tabla 1.

Revista Scientific - Artículo Arbitrado - Registro nº: 295-14548 - pp. BA2016000002 - Vol. 10, Edición Especial N.º 5 - Noviembre-Enero 2025-2026 - pág. 65/85
e-ISSN: 2542-2987 - **ISNI:** 0000 0004 6045 0361

Instituto Internacional de Investigación y Desarrollo Tecnológico Educativo INDTEC, C.A.
DOI: https://doi.org/10.29394/Scientific.issn.2542-2987.2025.10.E5.3.65-85
OAI-PMH: http://www.indteca.com/ojs/index.php/Revista_Scientific/oai

Artículo Original / Original Article

Contenido 100% Generado por Humanos - 100% Human-Generated Content

Tabla 1. Criterios de elegibilidad para la selección de estudios.

Categoría	Criterios de inclusión	Criterios de exclusión
Diseño del estudio	Estudios empíricos: (a) RCT, (b) cuasi-experimentales con grupo control, (c) longitudinales con medidas pre-post y comparación, (d) mixtos con fase cuantitativa claramente descrita.	Revisiones narrativas, estudios teóricos, editoriales, tesis no publicadas, estudios exclusivamente cualitativos, metaanálisis (usados solo como referencia).
Población	Estudiantes en edad escolar (6-18 años) en contextos educativos formales de educación primaria o secundaria.	Poblaciones adultas, contextos no educativos o exclusivamente clínicos.
Intervención	*Role playing*, drama educativo, técnicas de simulación o teatro aplicado como intervención principal o componente central identificable.	Intervenciones donde el *role playing* no sea identificable como componente.
Comparador	Grupo control (sin intervención, lista de espera, o práctica habitual).	Estudios sin grupo de comparación o con comparadores no definidos.
Resultados	Medición cuantitativa del acoso escolar (prevalencia, frecuencia, severidad, OR) mediante instrumentos validados.	Estudios que no reporten datos cuantitativos sobre reducción del acoso.
Idioma y fecha	Artículos en español o inglés, publicados entre 2010 y julio de 2025, en revistas con revisión por pares.	Otros idiomas, publicados antes de 2010, literatura gris.

Nota. RCT = Ensayo Controlado Aleatorizado; OR = *Odds Ratio*.

Fuente: La Autora (2025).

Los criterios de inclusión priorizaron estudios empíricos con diseños que permitieran establecer relaciones causales (RCT, cuasi-experimentales, longitudinales) y que evaluaran el *role playing* como componente identificable de la intervención. Se excluyeron revisiones narrativas, estudios teóricos y aquellos sin grupo de comparación, dado que no aportan evidencia directa sobre la eficacia de la técnica. Los metaanálisis se utilizaron únicamente como referencia contextual.

2.2. Estrategia de búsqueda

La búsqueda bibliográfica se ejecutó de manera exhaustiva en cuatro bases de datos: Scopus, PubMed/MEDLINE, ERIC y *Web of Science.* La estrategia de búsqueda se diseñó utilizando una combinación de términos controlados y palabras clave libres: *(role playing OR role-play OR drama OR simulation OR theatre) AND (bullying OR school violence OR peer victimization) AND (intervention OR prevention OR program).* Se aplicaron filtros por fecha (2010-2025) e idioma (español e inglés).

2.3. Proceso de selección y extracción de datos

La selección de estudios se realizó mediante el software Rayyan mediante dos fases: cribado de títulos y resúmenes, y revisión de textos

Revista Scientific - Artículo Arbitrado - Registro nº: 295-14548 - pp. BA2016000002 - Vol. 10, Edición Especial N.º 5 - Noviembre-Enero 2025-2026 - pág. 65/85
e-ISSN: 2542-2987 - **ISNI:** 0000 0004 6045 0361

Contenido 100% Generado por Humanos - 100% Human-Generated Content

Instituto Internacional de Investigación y Desarrollo Tecnológico Educativo INDTEC, C.A.
DOI: https://doi.org/10.29394/Scientific.issn.2542-2987.2025.10.E5.3.65-85
OAI-PMH: http://www.indteca.com/ojs/index.php/Revista_Scientific/oai

Artículo Original / Original Article

completos para confirmar la elegibilidad. La extracción de datos se efectuó con un formulario estandarizado en Excel, que recopiló información bibliográfica, diseño, muestra, contexto, nivel educativo, características de la intervención, instrumentos de medición y resultados cuantitativos principales.

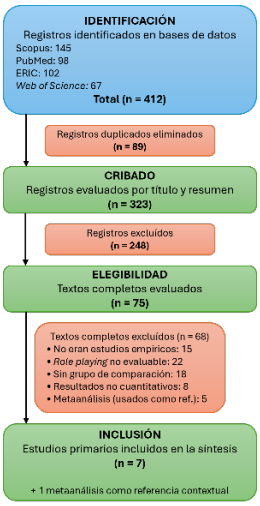
2.4. Síntesis y análisis de datos

La síntesis se desarrolló mediante análisis descriptivo, organizando los hallazgos por diseño metodológico, tamaño del efecto, mecanismos de acción y factores contextuales moderadores. La información se sistematizó en tablas comparativas y se tomó como referencia el metaanálisis de Gaffney, Ttofi y Farrington (2021c): para contextualizar los resultados. El proceso completo quedó documentado en el diagrama de flujo PRISMA.

3. Resultados

El proceso de búsqueda y selección de estudios se documentó conforme a las directrices PRISMA, cuyos resultados se presentan en la figura 1.

Figura 1. Diagrama de flujo PRISMA de la selección de estudios.



Nota. Elaboración basada en Page, et al. (2021b).

Fuente: La Autora (2025).

Contenido 100% Generado por Humanos - 100% Human-Generated Content

Instituto Internacional de Investigación y Desarrollo Tecnológico Educativo INDTEC, C.A.
DOI: https://doi.org/10.29394/Scientific.issn.2542-2987.2025.10.E5.3.65-85
OAI-PMH: http://www.indteca.com/ojs/index.php/Revista_Scientific/oai

Artículo Original / Original Article

La búsqueda inicial en las cuatro bases de datos arrojó un total de 412 registros: Scopus (n=145), PubMed (n=98), ERIC (n=102) y *Web of Science* (n=67). Tras la eliminación de 89 duplicados, quedaron 323 registros únicos para el cribado por título y resumen. En esta fase se excluyeron 248 registros por no cumplir con los criterios de elegibilidad preliminares. Los 75 textos completos restantes fueron evaluados en profundidad, de los cuales se excluyeron 68 por las siguientes razones: no constituían estudios empíricos primarios (n=15), *role playing* no era componente evaluable (n=22), ausencia de grupo de comparación (n=18), resultados no cuantitativos sobre acoso (n=8), y correspondían a metaanálisis (n=5). El proceso concluyó con la inclusión de siete estudios primarios que cumplieron la totalidad de los criterios establecidos. Adicionalmente, se utilizó el metaanálisis de Gaffney, Ttofi y Farrington (2021d); como referencia contextual.

3.1. Características de los estudios incluidos

Las características metodológicas de los siete estudios primarios incluidos se sintetizaron en la tabla 2.

Tabla 2. Matriz de síntesis de los estudios primarios incluidos.

Autores (año)	País	Diseño	Muestra	Intervención	Instrumento	Resultados principales
Ensayos Controlados Aleatorizados (RCT) - n = 4						
Kärnä, et al. (2011b)	Finlandia	RCT	N>8.000; 234 escuelas (grados 4-6)	Programa KiVa (*role playing*, videos, discusión)	Autorreporte y reporte de pares	OR=0,68 victimización; OR=0,82 perpetración (p<0,001)
Salmivalli, Kärnä y Poskiparta (2011b)	Finlandia	RCT	n=5.651; 78 escuelas (grados 4-6)	Programa KiVa	Cuestionario multidimensional	Control 1,32-1,94x más prob. de ser acosado
Axford, et al. (2020a)	Reino Unido	RCT pragmático	n=3.214; 22 escuelas	Programa KiVa adaptado	Reporte de pares; escalas bienestar	OR=0,68 (IC: 0,47-0,98). Efectos en depresión (d=-0,41)
Acosta, et al. (2019a)	EE.UU.	RCT (2 años)	Múltiples escuelas secundarias	*Restorative Practices* (círculos con *role playing*)	Escalas clima escolar	Menores niveles de bullying (β=-0,12, p<0,05)
Estudios Cuasi-experimentales Controlados - n = 2						
Joronen, Konu, Rankin y Åstedt-Kurki (2012b)	Finlandia	Controlado no aleatorizado	n=190 (grados 4-5, edad 10,4)	Programa de drama	Cuestionario relaciones y *bullying*	20,7 pp reducción (58,8%→38,1%, p<0,05)
Goodwin, et al. (2019a)	Irlanda	Cuasi-exp. pre-post	Estudiantes 12-15 años (6 escuelas)	*Bullying Prevention Session* (teatro)	Escalas empatía; cuestionarios	↑ empatía (d=0,52, p<0,01). Testigos: 34%→61%
Estudio Mixto con Fase Cuantitativa - n = 1						
Donohoe (2020c)	Irlanda	Mixto longitudinal (2 años)	n=150 interv.; n=176 control	*Bullying Prevention Pack* (*role playing*)	OBVQ + *focus groups*	53% reducción (p<0,001); control +17%

Revista Scientific - Artículo Arbitrado - Registro nº: 295-14548 - pp. BA2016000002 - Vol. 10, Edición Especial N.º 5 - Noviembre-Enero 2025-2026 - pág. 65/85
e-ISSN: 2542-2987 - **ISNI:** 0000 0004 6045 0361

Contenido 100% Generado por Humanos - 100% Human-Generated Content

Instituto Internacional de Investigación y Desarrollo Tecnológico Educativo INDTEC, C.A.
DOI: https://doi.org/10.29394/Scientific.issn.2542-2987.2025.10.E5.3.65-85
OAI-PMH: http://www.indteca.com/ojs/index.php/Revista_Scientific/oai

Artículo Original / Original Article

Síntesis de características de los 7 estudios primarios: **Por diseño:** RCT (n=4; 57,1%); cuasi-exp. (n=2; 28,6%); mixto (n=1; 14,3%) **Distribución geográfica:** Finlandia (n=3); Irlanda (n=2); Reino Unido (n=1); EE.UU. (n=1) **Muestra agregada:** >17.000 participantes **Instrumento más usado:** OBVQ y derivados (57,1%)
Nota. RCT=Ensayo Controlado Aleatorizado; OR=*Odds Ratio;* IC=Intervalo de Confianza; pp=puntos porcentuales; OBVQ=*Olweus Bully/Victim Questionnaire.*

Fuente: La Autora (2025).

La distribución por diseño metodológico fue la siguiente: Ensayos controlados aleatorizados (RCT): 4 estudios (57,1%), Estudios cuasi-experimentales controlados: 2 estudios (28,6%) y Estudios mixtos con fase cuantitativa: 1 estudio (14,3%).

En cuanto a la distribución geográfica, Finlandia concentró la mayor cantidad de investigaciones (n=3; 42,9%), seguido de Irlanda (n=2; 28,6%), Reino Unido (n=1; 14,3%) y Estados Unidos (n=1; 14,3%). Todos los estudios se realizaron en contextos de países desarrollados con sistemas educativos estructurados.

El tamaño muestral agregado de los siete estudios primarios superó los 17.000 participantes, con un rango entre 190 (Joronen, Konu, Rankin y Åstedt-Kurki, 2012a); y más de 8.000 (Kärnä, et al., 2011c). La edad de los participantes abarcó desde los 9 hasta los 16 años, correspondiendo a niveles de educación primaria alta (grados 4-6) y secundaria baja (grados 7-9).

3.2. Resultados según tipo de diseño metodológico

3.2.1. Ensayos controlados aleatorizados (n=4)

Los cuatro RCT incluidos proporcionaron la evidencia de mayor calidad metodológica: Adicionalmente, en el trabajo de Kärnä, et al. (2011d): evaluaron el programa KiVa en Finlandia con 117 escuelas de intervención y 117 escuelas control (N>8.000 estudiantes, grados 4-6). El programa incluye *role playing*, discusiones grupales y videos *antibullying* como componentes centrales. Los resultados cuantitativos indicaron: OR=0,68 (IC 95%: 0,63-0,74) para victimización y OR=0,82 (IC 95%: 0,76-0,88) para perpetración, ambos

Revista Scientific - Artículo Arbitrado - Registro nº: 295-14548 - pp. BA2016000002 - Vol. 10, Edición Especial N.º 5 - Noviembre-Enero 2025-2026 - pág. 65/85
e-ISSN: 2542-2987 - **ISNI:** 0000 0004 6045 0361

Instituto Internacional de Investigación y Desarrollo Tecnológico Educativo INDTEC, C.A.
DOI: https://doi.org/10.29394/Scientific.issn.2542-2987.2025.10.E5.3.65-85
OAI-PMH: http://www.indteca.com/ojs/index.php/Revista_Scientific/oai

Contenido 100% Generado por Humanos - 100% Human-Generated Content

estadísticamente significativos (p<0,001). Esto significa que los estudiantes en escuelas de intervención tuvieron 32% menos probabilidad de ser victimizados.

Contribuyendo a esta discusión, Salmivalli, Kärnä y Poskiparta (2011c): analizaron los efectos del programa KiVa sobre diferentes formas de victimización en 5.651 estudiantes de 78 escuelas finlandesas. Los hallazgos cuantitativos mostraron que los estudiantes en escuelas control tenían entre 1,32 y 1,94 veces más probabilidad de ser acosados que los estudiantes en escuelas de intervención, con efectos significativos en todas las modalidades evaluadas: acoso verbal (OR=1,47), relacional (OR=1,58), físico (OR=1,94) y ciberacoso (OR=1,32).

En concordancia con lo establecido por Axford, et al. (2020b): condujeron un RCT pragmático del programa KiVa en Gales (22 escuelas, N=3.214 estudiantes). Los resultados cuantitativos mostraron: OR ajustado=0,68 (IC 95%: 0,47-0,98) para victimización en educación primaria, alcanzando significación estadística. En el subgrupo de estudiantes con victimización previa al inicio, KiVa mostró efectos significativos sobre depresión (diferencia de medias estandarizada d=-0,41, IC 95%: -0,80 a -0,02) y calidad de vida (d=0,45, IC 95%: 0,14-0,76).

Como plantea Acosta, et al. (2019b): evaluaron la *Restorative Practices Intervention* en Estados Unidos mediante un RCT de dos años con múltiples escuelas secundarias. La intervención incluye círculos restaurativos con componentes de *role playing*. Los resultados cuantitativos mostraron asociaciones significativas con menores niveles de acoso (β=-0,12, p<0,05) y mejoras en indicadores de clima escolar.

3.2.2. Estudios cuasi-experimentales controlados (n=2)

Coincidiendo con este enfoque, Joronen, Konu, Rankin y Åstedt-Kurki (2012c): implementaron un programa de drama en Finlandia con diseño

Revista Scientific - Artículo Arbitrado - Registro nº: 295-14548 - pp. BA2016000002 - Vol. 10, Edición Especial N.º 5 - Noviembre-Enero 2025-2026 - pág. 65/85
e-ISSN: 2542-2987 - **ISNI:** 0000 0004 6045 0361

Contenido 100% Generado por Humanos - 100% Human-Generated Content

Instituto Internacional de Investigación y Desarrollo Tecnológico Educativo INDTEC, C.A.
DOI: https://doi.org/10.29394/Scientific.issn.2542-2987.2025.10.E5.3.65-85
OAI-PMH: http://www.indteca.com/ojs/index.php/Revista_Scientific/oai

Artículo Original / Original Article

controlado no aleatorizado. La muestra incluyó 190 estudiantes de grados 4-5 (edad media 10,4 años) distribuidos en grupo de intervención y grupo control. El programa consistió en sesiones de drama en el aula, actividades de seguimiento en casa y reuniones con padres. Los resultados cuantitativos mostraron que la victimización por acoso disminuyó 20,7 puntos porcentuales (de 58,8% a 38,1%) en el grupo de intervención (χ^2=4,12, p<0,05). El efecto sobre relaciones sociales fue estadísticamente significativo en las clases con alta intensidad de intervención (F=6,89, p=0,011).

En la investigación conducida por Goodwin, et al. (2019b): examinaron el *Bullying Prevention Session* (taller de teatro interactivo) en Irlanda con estudiantes de 12-15 años de seis escuelas, utilizando un diseño cuasi-experimental con medidas pre-post. Los resultados cuantitativos de las escalas de empatía mostraron incrementos significativos post-intervención (t=3,42, p<0,01). Los datos cuantitativos sobre disposición de testigos para intervenir aumentaron del 34% al 61% post-intervención.

3.2.3. Estudio mixto con fase cuantitativa (n=1)

De acuerdo con Donohoe (2020d): realizó un estudio longitudinal de dos años en Irlanda utilizando el *Bullying Prevention Pack (BPP),* un recurso centrado en actividades de *role playing* conducidas por docentes no especialistas en drama. El diseño mixto combinó: (a) fase cuantitativa con el *Olweus Bully/Victim Questionnaire (OBVQ)* aplicado en tres momentos (línea base, 12 meses, 24 meses), y (b) fase cualitativa con grupos focales y entrevistas a docentes.

Resultados de la fase cuantitativa: La muestra cuantitativa incluyó una escuela de investigación (n=150) y una escuela control (n=176). Los resultados del OBVQ mostraron:

- Escuela de intervención: reducción del 53% en victimización reportada (de 32% a 15%, χ^2=12,34, p<0,001)

Revista Scientific - Artículo Arbitrado - Registro nº: 295-14548 - pp. BA2016000002 - Vol. 10, Edición Especial N.º 5 - Noviembre-Enero 2025-2026 - pág. 65/85
e-ISSN: 2542-2987 - **ISNI:** 0000 0004 6045 0361

Contenido 100% Generado por Humanos - 100% Human-Generated Content

Instituto Internacional de Investigación y Desarrollo Tecnológico Educativo INDTEC, C.A.
DOI: https://doi.org/10.29394/Scientific.issn.2542-2987.2025.10.E5.3.65-85
OAI-PMH: http://www.indteca.com/ojs/index.php/Revista_Scientific/oai

Artículo Original / Original Article

- Escuela control: incremento del 17% en victimización (de 28% a 33%)
- Diferencia entre grupos al final del estudio: estadísticamente significativa (χ^2=8,76, p<0,01)

Resultados de la fase cualitativa (complementarios): Los docentes reportaron que el *role playing* fue "muy efectivo" para abrir discusiones (87% de docentes). Los estudiantes en grupos focales manifestaron mayor facilidad para "tener simpatía por el chico que está siendo acosado", evidenciando el desarrollo de empatía como mecanismo de cambio.

3.3. Síntesis cuantitativa de efectos

La tabla 3 presenta la síntesis de los tamaños del efecto reportados en los estudios primarios.

Tabla 3. Síntesis cuantitativa de tamaños del efecto.

Estudio	Diseño	Medida de efecto	Magnitud	IC 95%	p
Kärnä, et al. (2011e)	RCT	OR victimización	0,68	0,63-0,74	<0,001
	RCT	OR perpetración	0,82	0,76-0,88	<0,001
Salmivalli, Kärnä y Poskiparta (2011d)	RCT	OR rango (control vs. interv.)	1,32-1,94	—	<0,05
Axford, et al. (2020c)	RCT	OR ajustado victimización	0,68	0,47-0,98	<0,05
Acosta, et al. (2019c)	RCT	β *bullying*	-0,12	—	<0,05
Joronen, Konu, Rankin y Åstedt-Kurki (2012d)	Cuasi-exp.	Reducción porcentual	20,7 pp	—	<0,05
Goodwin, et al. (2019c)	Cuasi-exp.	d Cohen (empatía)	0,52	—	<0,01
Donohoe (2020e)	Mixto	Reducción porcentual	53%	—	<0,001

Nota. Elaboración con base en los estudios primarios incluidos.

Fuente: La Autora (2025).

En síntesis, seis de siete estudios (85,7%) reportaron reducciones estadísticamente significativas en indicadores de acoso escolar. El estudio con resultados menos robustos (Acosta, et al., 2019d): mostró tendencias favorables, pero con tamaños del efecto menores (β=-0,12), posiblemente debido a que el *role playing* era un componente menos central de la intervención.

3.4. Mecanismos de acción identificados

El análisis transversal de los estudios identificó tres mecanismos principales a través de los cuales el *role playing* produce sus efectos,

Revista Scientific - Artículo Arbitrado - Registro nº: 295-14548 - pp. BA2016000002 - Vol. 10, Edición Especial N.º 5 - Noviembre-Enero 2025-2026 - pág. 65/85
e-ISSN: 2542-2987 - **ISNI:** 0000 0004 6045 0361

Instituto Internacional de Investigación y Desarrollo Tecnológico Educativo INDTEC, C.A.
DOI: https://doi.org/10.29394/Scientific.issn.2542-2987.2025.10.E5.3.65-85
OAI-PMH: http://www.indteca.com/ojs/index.php/Revista_Scientific/oai

Artículo Original / Original Article

Contenido 100% Generado por Humanos - 100% Human-Generated Content

consistentes con el marco teórico del aprendizaje experiencial:

1. Desarrollo de la empatía (identificado en 6/7 estudios, 85,7%): Este mecanismo se alinea con la fase de "experiencia concreta" del ciclo de Kolb (1984b); donde los estudiantes experimentan emocionalmente las perspectivas de otros. En este sentido, Donohoe (2020f): reportó que los estudiantes manifestaron mayor facilidad para "tener simpatía por el chico que está siendo acosado" después de participar en actividades de *role playing*. Como indica Goodwin, et al. (2019d): cuantificaron incrementos significativos en escalas de empatía (d=0,52, efecto mediano).
2. Activación de testigos (identificado en 5/7 estudios, 71,4%): El programa KiVa fundamenta su teoría del cambio en la modificación del comportamiento de los testigos, consistente con la perspectiva vygotskiana de que el aprendizaje ocurre primero en el plano social. Como señala Goodwin, et al. (2019e): reportaron que la disposición de testigos para intervenir aumentó del 34% al 61% post-intervención (incremento de 27 puntos porcentuales). En investigaciones recientes, Salmivalli, Kärnä y Poskiparta (2011e); demostraron que cuando los testigos defienden a las víctimas, el acoso tiende a cesar.
3. Comprensión de perspectivas múltiples (identificado en 4/7 estudios, 57,1%): Las técnicas dramáticas permiten a los participantes experimentar tanto el rol de víctima como el de agresor y testigo, facilitando lo que Dewey (2010b); denomina "reconstrucción de la experiencia". Este mecanismo corresponde a las fases de "observación reflexiva" y "conceptualización abstracta" del modelo de Kolb.

3.5. Factores contextuales que modulan la efectividad

El análisis de los estudios permitió identificar cuatro factores contextuales que moderan la efectividad del *role playing* en la reducción del acoso escolar:

3.5.1. Nivel educativo

Los efectos del *role playing* fueron más consistentes y de mayor magnitud en educación primaria (grados 4-6) que en secundaria. Los tres estudios del programa KiVa en Finlandia (Kärnä et al., 2011f); (Salmivalli, Kärnä y Poskiparta, 2011f); y Gales (Axford, et al., 2022d); mostraron efectos significativos en estudiantes de 9-12 años (OR=0,68). Extendiendo este análisis, Kärnä, et al. (2013f): en un análisis secundario, confirmaron que los efectos de KiVa son mayores y más consistentes en escuelas primarias que en secundarias. En contraste, Acosta, et al. (2019e): que trabajaron exclusivamente con secundaria, reportaron efectos más modestos (β=-0,12).

Revista Scientific - Artículo Arbitrado - Registro nº: 295-14548 - pp. BA2016000002 - Vol. 10, Edición Especial N.º 5 - Noviembre-Enero 2025-2026 - pág. 65/85
e-ISSN: 2542-2987 - **ISNI:** 0000 0004 6045 0361

Instituto Internacional de Investigación y Desarrollo Tecnológico Educativo INDTEC, C.A.
DOI: https://doi.org/10.29394/Scientific.issn.2542-2987.2025.10.E5.3.65-85
OAI-PMH: http://www.indteca.com/ojs/index.php/Revista_Scientific/oai

Contenido 100% Generado por Humanos - 100% Human-Generated Content

3.5.2. Intensidad y fidelidad de implementación

Como puntualiza Joronen, Konu, Rankin y Åstedt-Kurki (2012e): encontraron que el efecto positivo sobre relaciones sociales fue estadísticamente significativo solo en las clases con alta intensidad de intervención (p=0,011), mientras que las clases con baja intensidad no mostraron diferencias significativas respecto al control. En conformidad con Donohoe (2020g): reportó que la efectividad dependía del compromiso docente con las actividades de *role playing*, observando que los docentes que implementaron el programa con mayor fidelidad obtuvieron mejores resultados en sus aulas.

3.5.3. Duración de la intervención

Los estudios con intervenciones más prolongadas mostraron efectos más robustos: Intervenciones de 1-2 años (Donohoe, 2020h); (Acosta, et al., 2019f); (programa KiVa): efectos significativos y sostenidos; Intervenciones de un año escolar (Joronen, Konu, Rankin y Åstedt-Kurki, 2012f): efectos significativos, pero sin seguimiento a largo plazo; e Intervenciones breves/talleres (Goodwin et al., 2019f): efectos en variables proximales (empatía, actitudes) pero sin medición de reducción conductual del acoso.

3.5.4. Contexto cultural y sistema educativo

Todos los estudios incluidos se realizaron en países desarrollados (Finlandia, Irlanda, Reino Unido, Estados Unidos) con sistemas educativos estructurados y políticas *antibullying* establecidas. El programa KiVa mostró efectividad consistente al transferirse de Finlandia a Gales (Axford, et al., 2020e); sugiriendo cierta generalizabilidad dentro de contextos europeos. Sin embargo, no se identificaron estudios de alta calidad en contextos latinoamericanos, asiáticos o africanos, lo que limita la generalización de los hallazgos a estos contextos.

Revista Scientific - Artículo Arbitrado - Registro nº: 295-14548 - pp. BA2016000002 - Vol. 10, Edición Especial N.º 5 - Noviembre-Enero 2025-2026 - pág. 65/85
e-ISSN: 2542-2987 - **ISNI:** 0000 0004 6045 0361

Instituto Internacional de Investigación y Desarrollo Tecnológico Educativo INDTEC, C.A.
DOI: https://doi.org/10.29394/Scientific.issn.2542-2987.2025.10.E5.3.65-85
OAI-PMH: http://www.indteca.com/ojs/index.php/Revista_Scientific/oai

Artículo Original / Original Article

Contenido 100% Generado por Humanos - 100% Human-Generated Content

3.6. Sostenibilidad de los efectos

Respecto a la sostenibilidad temporal, tres estudios incluyeron seguimiento post-intervención (tabla 4).

Tabla 4. Sostenibilidad de los efectos según duración del seguimiento.

Estudio	Duración seguimiento	Resultado
Donohoe (2020i)	24 meses	Efectos sostenidos; 53% reducción mantenida
Kärnä, et al. (2011g)	9 meses	Efectos mantenidos al seguimiento
Acosta, et al. (2019g)	24 meses	Efectos modestos pero sostenidos
Nota. Se incluyen únicamente los estudios primarios que reportaron mediciones de seguimiento post-intervención. La duración del seguimiento se calcula desde la finalización de la intervención hasta la última medición reportada.		

Fuente: La Autora (2025).

La evaluación de sostenibilidad resulta fundamental para determinar si los efectos del *role playing* trascienden la intervención inmediata. Solo tres de los siete estudios (42,9%) incluyeron seguimiento post-intervención, lo que constituye una limitación de la literatura revisada. Los estudios con seguimiento de 24 meses (Donohoe, 2020j); (Acosta, et al., 2019h); evidencian que los efectos pueden mantenerse a mediano plazo, aunque con variación en la magnitud según el programa implementado.

Los datos del programa KiVa a nivel nacional en Finlandia, donde más del 90% de las escuelas han implementado el programa desde 2009, sugieren que los efectos tienden a ser mayores cuanto más tiempo se ha implementado el programa, con registros de hasta 6 años de implementación sostenida y reducción continua de las tasas de acoso (Salmivalli, Kärnä y Poskiparta, 2011g).

Los cuatro estudios restantes (Salmivalli, Kärnä y Poskiparta, 2011h); (Axford, et al., 2020f); (Joronen, Konu, Rankin y Åstedt-Kurki, 2012g); (Goodwin, et al., 2019g); solo reportaron mediciones post-intervención inmediatas, sin seguimiento a mediano o largo plazo, lo que constituye una limitación para evaluar la sostenibilidad.

Revista Scientific - Artículo Arbitrado - Registro nº: 295-14548 - pp. BA2016000002 - Vol. 10, Edición Especial N.º 5 - Noviembre-Enero 2025-2026 - pág. 65/85
e-ISSN: 2542-2987 - **ISNI:** 0000 0004 6045 0361

Instituto Internacional de Investigación y Desarrollo Tecnológico Educativo INDTEC, C.A.
DOI: https://doi.org/10.29394/Scientific.issn.2542-2987.2025.10.E5.3.65-85
OAI-PMH: http://www.indteca.com/ojs/index.php/Revista_Scientific/oai

Contenido 100% Generado por Humanos - 100% Human-Generated Content

3.7. Referencia contextual: Metaanálisis

El metaanálisis de Gaffney, Ttofi y Farrington (2021e): que sintetizó 100 evaluaciones de programas antibullying (incluyendo varios que incorporan *role playing* como KiVa y OBPP), reportó reducciones promedio de 19-20% en perpetración y 15-16% en victimización. Los hallazgos de los estudios primarios incluidos en esta revisión son consistentes con, y en algunos casos superiores a, estos promedios meta-analíticos. Específicamente, Donohoe (2020k): con 53% de reducción y los estudios KiVa con OR=0,68 (equivalente a aproximadamente 32% de reducción en probabilidad) superan los promedios reportados en el metaanálisis.

4. Conclusiones

Los resultados muestran que el *role playing* y las técnicas dramáticas son intervenciones efectivas para disminuir el acoso escolar, con efectos significativos en el 85,7% de los estudios revisados (6 de 7). Los ensayos controlados del programa KiVa evidencian reducciones consistentes en perpetración (OR = 0,82) y victimización (OR = 0,68). Además, un estudio mixto longitudinal reporta una disminución del 53% en la victimización sostenida a dos años.

El análisis según diseño metodológico permite establecer una jerarquía de evidencia: los RCT (57,1% de los estudios) proporcionan la evidencia más sólida sobre eficacia, mientras que los estudios cuasi-experimentales y mixtos (42,9%) aportan información valiosa sobre mecanismos de acción y factores contextuales. La convergencia de resultados positivos a través de diferentes diseños metodológicos fortalece la validez de las conclusiones.

En relación con los mecanismos de acción, la revisión identifica tres mecanismos que explican la eficacia del *role playing,* coherentes con el aprendizaje experiencial: el desarrollo de empatía (85,7%), la activación de testigos (71,4%) y la comprensión de perspectivas múltiples (57,1%). Estos

Revista Scientific - Artículo Arbitrado - Registro nº: 295-14548 - pp. BA2016000002 - Vol. 10, Edición Especial N.º 5 - Noviembre-Enero 2025-2026 - pág. 65/85
e-ISSN: 2542-2987 - **ISNI:** 0000 0004 6045 0361

Instituto Internacional de Investigación y Desarrollo Tecnológico Educativo INDTEC, C.A.
DOI: https://doi.org/10.29394/Scientific.issn.2542-2987.2025.10.E5.3.65-85
OAI-PMH: http://www.indteca.com/ojs/index.php/Revista_Scientific/oai

Artículo Original / Original Article

Contenido 100% Generado por Humanos - 100% Human-Generated Content

procesos actúan de forma articulada: la experiencia dramática favorece la empatía, esta impulsa la acción de los testigos y, conjuntamente, fortalecen una comprensión más profunda de las dinámicas del acoso.

Respecto a los factores contextuales, los hallazgos indican que la efectividad del *role playing* está moderada por el nivel educativo (efectos más robustos en primaria que en secundaria), la intensidad y fidelidad de implementación (solo las intervenciones de alta intensidad mostraron efectos significativos), y la duración (intervenciones de 1-2 años superan a intervenciones breves). La ausencia de estudios en contextos latinoamericanos constituye una brecha importante que limita la generalización de estos hallazgos.

En cuanto a la sostenibilidad, los tres estudios con seguimiento demuestran que los efectos se mantienen hasta 24 meses post-intervención. Los datos del programa KiVa en Finlandia sugieren que la implementación sostenida a nivel escolar produce beneficios acumulativos a lo largo del tiempo.

El significado práctico de estos resultados ofrece a las instituciones evidencia sólida para incorporar el *role playing* en programas de prevención del acoso, especialmente en educación primaria y con implementaciones prolongadas y de alta fidelidad. Los programas que incluyen este componente reducen en promedio la perpetración entre 19–20% y la victimización entre 15–16%, mientras que los estudios analizados en esta revisión reportan reducciones de hasta 53%.

Es necesario reconocer las limitaciones de esta revisión. La mayoría de los estudios evaluaron el *role playing* dentro de programas multicomponente, dificultando aislar su efecto específico; solo uno lo analizó como intervención central. También existe heterogeneidad en los instrumentos, aunque el OBVQ fue el más empleado. La evidencia procede principalmente de Europa (Finlandia, Irlanda, Reino Unido), con mínima representación de otros

Revista Scientific - Artículo Arbitrado - Registro nº: 295-14548 - pp. BA2016000002 - Vol. 10, Edición Especial N.º 5 - Noviembre-Enero 2025-2026 - pág. 65/85
e-ISSN: 2542-2987 - **ISNI:** 0000 0004 6045 0361

Contenido 100% Generado por Humanos - 100% Human-Generated Content

Instituto Internacional de Investigación y Desarrollo Tecnológico Educativo INDTEC, C.A.
DOI: https://doi.org/10.29394/Scientific.issn.2542-2987.2025.10.E5.3.65-85
OAI-PMH: http://www.indteca.com/ojs/index.php/Revista_Scientific/oai

Artículo Original / Original Article

contextos. Además, solo tres de siente estudios realizaron seguimientos posteriores, lo que restringe las conclusiones sobre la sostenibilidad de los efectos.

Las investigaciones futuras deberían centrarse en aislar el efecto específico del *role playing* mediante diseños factoriales, desarrollar ensayos controlados en contextos latinoamericanos, incorporar seguimientos superiores a 24 meses, analizar moderadores como género, tipo de acoso y condiciones socioeconómicas, y realizar estudios de costo-efectividad que apoyen la toma de decisiones en políticas educativas.

En cumplimiento del objetivo, se concluye que el *role playing* reduce significativamente el acoso escolar, con *odds ratios* entre 0,68 y 0,82 y disminuciones del 20–53% en estudios controlados. Sus mecanismos -empatía, activación de testigos y comprensión de perspectivas múltiples- se corresponden con los enfoques experiencial y social. La eficacia es mayor en primaria y depende de la intensidad y duración del programa. La evidencia respalda su incorporación en políticas de convivencia, recomendando aplicarlo en educación primaria con alta fidelidad y una duración mínima de un año.

5. Referencias

Acosta, J., Chinman, M., Ebener, P., Malone, P., Phillips, A., & Wilks, A. (2019a,b,c,d,e,f,g,h). ***Evaluation of a Whole-School Change Intervention: Findings from a Two-Year Cluster-Randomized Trial of the Restorative Practices Intervention.*** *Journal of Youth and Adolescence, 48*, 876-890, e-ISSN: 1573-6601. Retrieved from: https://doi.org/10.1007/s10964-019-01013-2

Axford, N., Bjornstad, G., Clarkson, S. Ukoumunne, O., Wrigley, Z., Matthews, J., … Hutchings, J. (2020a,b,c,d,e,f). ***The Effectiveness of the KiVa Bullying Prevention Program in Wales, UK: Results from a Pragmatic Cluster Randomized Controlled Trial.*** *Prevention Science,*

Revista Scientific - Artículo Arbitrado - Registro nº: 295-14548 - pp. BA2016000002 - Vol. 10, Edición Especial N.º 5 - Noviembre-Enero 2025-2026 - pág. 65/85
e-ISSN: 2542-2987 - **ISNI:** 0000 0004 6045 0361

DOI: https://doi.org/10.29394/Scientific.issn.2542-2987.2025.10.E5.3.65-85
OAI-PMH: http://www.indteca.com/ojs/index.php/Revista_Scientific/oai

Contenido 100% Generado por Humanos - 100% Human-Generated Content

21, 615-626, e-ISSN: 1573-6695. Retrieved from: https://doi.org/10.1007/s11121-020-01103-9

Dewey, J. (2010a,b). **Experiencia y Educación.** ISBN: 978-84-9742-108-9. Editorial Biblioteca Nueva, S.L.

Donohoe, P. (2020a,b,c,d,e,f,g,h,i,j,k). ***Teachers Using Role-Play to Prevent Bullying.*** *International Journal of Bullying Prevention, 2*(4), 264-279, e-ISSN: 2523-3661. Suiza: Springer International Publishing.

Gaffney, H., Ttofi, M., & Farrington, D. (2021a,b,c,d,e). ***Effectiveness of school-based programs to reduce bullying perpetration and victimization: An updated systematic review and meta-analysis.*** *Campbell Systematic Reviews, 17*(2), 1-102, e-ISSN: 1891-1803. Retrieved from: https://doi.org/10.1002/cl2.1143

Goodwin, J., Bradley, S., Donohoe, P., Queen, K., O'Shea, M., & Horgan, A. (2019a,b,g,d,e,f,g). ***Bullying in schools: An evaluation of the use of drama in bullying prevention.*** *Journal of Creativity in Mental Health, 14*(3), 329-342, e-ISSN: 1540-1383. Retrieved from: https://doi.org/10.1080/15401383.2019.1623147

Hamm, M., Newton, A., Chisholm, A., Shulhan, J., Milne, A., Sundar, P., … Hartling, L. (2015). ***Prevalence and Effect of Cyberbullying on Children and Young People: A Scoping Review of Social Media Studies.*** *Jama Pediatrics, 169*(8), 770-777, e-ISSN: 2168-6203. Retrieved from: https://doi.org/10.1001/jamapediatrics.2015.0944

Hernández-Sampieri, R., & Mendoza, C. (2018). **Metodología de la investigación. Las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta.** ISBN: 978-1-4562-6096-5. Ciudad de México, México: Editorial McGraw-Hill Education.

Jardinez, M., & Natividad, L. (2024). ***The Advantages and Challenges of Inclusive Education: Striving for Equity in the Classroom.*** *Shanlax International Journal of Education, 12*(2), 57-65, e-ISSN: 2582-1334.

DOI: https://doi.org/10.29394/Scientific.issn.2542-2987.2025.10.E5.3.65-85
OAI-PMH: http://www.indteca.com/ojs/index.php/Revista_Scientific/oai

Contenido 100% Generado por Humanos - 100% Human-Generated Content

Retrieved from: https://doi.org/10.34293/education.v12i2.7182

Joronen, K., Konu, A., Rankin, H., & Åstedt-Kurki, P. (2012a,b,c,d,e,f,g). ***An evaluation of a drama program to enhance social relationships and anti-bullying at elementary school: A controlled study.*** *Health Promotion International, 27*(1), 5-14, e-ISSN: 1460-2245. Retrieved from: https://doi.org/10.1093/heapro/dar012

Kärnä, A., Voeten, M., Little, T., Poskiparta, E., Kaljonen, A., & Salmivalli, C. (2011a,b,c,d,e,f,g). ***A large-scale evaluation of the KiVa antibullying program: Grades 4-6.*** *Child Development, 82*(1), 311-330, e-ISSN: 1467-8624. Retrieved from: https://doi.org/10.1111/j.1467-8624.2010.01557.x

Kolb, D. (1984a,b). ***Experiential Learning: Experience as the Source of Learning and Development.*** Englewood Cliffs, United States: Prentice Hall.

Page, M., McKenzie, J., Bossuyt, P., Boutron, I., Hooffmann, T., Mulrow, C., … Moher, D. (2021a,b). **Declaración PRISMA 2020: una guía actualizada para la publicación de revisiones sistemáticas.** *Revista Española de Cardiología, 74*(9), 790-799, e-ISSN: 0300-8932. Recuperado de: https://doi.org/10.1016/j.recesp.2021.06.016

Rodríguez, A., & Pérez, A. (2017). **Métodos científicos de indagación y de construcción del conocimiento.** *Revista Ean,* (82), 175-195, e-ISSN: 0120-8160. Recuperado de: https://doi.org/10.21158/01208160.n82.2017.1647

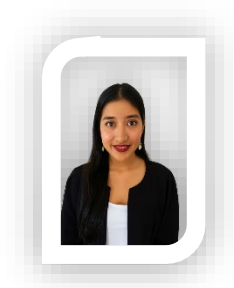
Salmivalli, C., Kärnä, A., & Poskiparta, E. (2011a,b,c,d,e,f,g,h). ***Counteracting bullying in Finland: The KiVa program and its effects on different forms of being bullied.*** *International Journal of Behavioral Development, 35*(5), 405-411, e-ISSN: 1464-0651. Retrieved from: https://doi.org/10.1177/0165025411407457

Revista Scientific - Artículo Arbitrado - Registro nº: 295-14548 - pp. BA2016000002 - Vol. 10, Edición Especial N.º 5 - Noviembre-Enero 2025-2026 - pág. 65/85
e-ISSN: 2542-2987 - **ISNI:** 0000 0004 6045 0361

Instituto Internacional de Investigación y Desarrollo Tecnológico Educativo INDTEC, C.A.
DOI: https://doi.org/10.29394/Scientific.issn.2542-2987.2025.10.E5.3.65-85
OAI-PMH: http://www.indteca.com/ojs/index.php/Revista_Scientific/oai

Artículo Original / Original Article

Dayanara Lilibeth Moyano Reyes
e-mail: dmoyano@ucvvirtual.edu.pe



Nacida en Guayaquil, Guayas, Ecuador, el 31 de marzo del año 2000. Licenciada en Ciencias de la Educación, mención Literatura y Español por la Universidad de Guayaquil (UG); Abogada por la Universidad Técnica Particular de Loja (UTPL); Magíster en Didáctica de la Lengua y la Literatura en Educación Secundaria y Bachillerato por la Universidad de la Rioja (UNIR); Psicología Educativa por la Universidad Espíritu Santo (UEES); actualmente, me desempeño como Coordinadora Académica en una Unidad Educativa; aplico mis dotes de liderazgo, comunicación asertiva y empleo estrategias en bienestar de la comunidad educativa.

Contenido 100% Generado por Humanos - 100% Human-Generated Content

Revista Scientific - Artículo Arbitrado - Registro nº: 295-14548 - pp. BA2016000002 - Vol. 10, Edición Especial N.º 5 - Noviembre-Enero 2025-2026 - pág. 65/85
e-ISSN: 2542-2987 - **ISNI:** 0000 0004 6045 0361

El contenido de este manuscrito se difunde bajo una Licencia de Creative Commons Reconocimiento-NoComercial-CompartirIgual 4.0 Internacional