

Estrategia basada en el juego de roles para el aprendizaje de Estudios Sociales en estudiantes de octavo año de Educación Básica

A role-playing strategy for learning Social Studies in eighth-grade students of Basic Education

Marjorie Gissela Cacuango Sandoval

Universidad Bolivariana del Ecuador
mgcacuangos@ube.edu.ec
<https://orcid.org/0009-0005-4061-7691>
Durán – Ecuador

Diana Del Carmen Rosario Ávila

Universidad Bolivariana del Ecuador
ddrosarioa@ube.edu.ec
<https://orcid.org/0009-0004-7655-535X>
Durán – Ecuador

Luis Carlos Fernández Cobas

Universidad Bolivariana del Ecuador
lcfernandezc@ube.edu.ec
<https://orcid.org/0000-0001-5018-4846>
Durán – Ecuador

Elizabeth Esther Vergel Parejo

Universidad Bolivariana del Ecuador
eevergelp@ube.edu.ec
<https://orcid.org/0009-0007-0178-5099>
Durán – Ecuador

Formato de citación APA

Cacuango, M., Rosario, D., Fernández, L. & Vergel, E. (2026). Estrategia basada en el juego de roles para el aprendizaje de Estudios Sociales en estudiantes de octavo año de Educación Básica. Revista REG, Vol. 5 (Nº. 2), p. 3374 – 3397.

INTELIGENCIA COLECTIVA

Vol. 5 (Nº. 2). abril – junio 2026.

ISSN: 3073-1259

Fecha de recepción: 20-06-2026

Fecha de aceptación: 25-06-2026

Fecha de publicación: 30-06-2026



RESUMEN

La investigación propone el diseño de una estrategia metodológica basada en el juego de roles para fortalecer el aprendizaje de Estudios Sociales en estudiantes de octavo año de Educación Básica. Parte de la problemática identificada en el aula: el predominio de métodos tradicionales que generan desmotivación, participación limitada y aprendizaje memorístico. A través de un enfoque mixto, de tipo descriptivo, se recopila información mediante encuestas, entrevistas, y revisión bibliográfica. El estudio sostiene que las metodologías activas, especialmente la dramatización, favorecen el pensamiento crítico, la comprensión histórica y el desarrollo de habilidades sociales. Con base en estos hallazgos se diseña la propuesta “Viviendo la Historia: Estrategia de Juego de Roles”, organizada en tres fases: Descubrimiento de Roles, Representación Histórica y Reflexión con Desafío Final. Esta propuesta integra elementos lúdicos y colaborativos adaptados al contexto institucional, sin necesidad de recursos tecnológicos. Se realizó el proceso de validación por expertos, compuesto por un grupo de tres docentes; dos del área de Ciencias Sociales, y uno del campo de la didáctica educativa e investigación. En conclusión, la investigación aporta una alternativa pedagógica innovadora, pertinente y alineada con las demandas educativas actuales, reafirmando que los estudiantes aprenden mejor cuando son protagonistas activos de su propio proceso formativo.

PALABRAS CLAVE: Juego de roles; aprendizaje; estrategias de juego; Estudios Sociales

ABSTRACT

This research proposes a methodological strategy based on role-playing to strengthen Social Studies learning in eighth-grade students. It stems from a problem identified in the classroom: the predominance of traditional methods that generate demotivation, limited participation, and rote learning. Using a mixed-methods, descriptive approach, data was collected through surveys, interviews, and a literature review. The study argues that active methodologies, especially dramatization, foster critical thinking, historical understanding, and the development of social skills. Based on these findings, the proposal “Experiencing History: A Role-Playing Strategy” was designed, organized into three phases: Role Discovery, Historical Representation, and Reflection with a Final Challenge. This proposal integrates playful and collaborative elements adapted to the institutional context, without requiring technological resources. The validation process was carried out by experts, a group of three teachers: two from the Social Studies area and one from the field of educational didactics and research. In conclusion, the research provides an innovative, relevant pedagogical alternative aligned with current educational demands, reaffirming that students learn best when they are active participants in their own learning process.

KEYWORDS: Role-playing; learning; game strategies; Social Studies

INTRODUCCIÓN

El aprendizaje de Estudios Sociales suele usualmente asociarse con un aprendizaje tradicionalista y aburrido ya que parte desde los estigmas sociales de lo monótono y repetitivo de los sucesos históricos que se enseñan en las instituciones educativas. Los estudiantes muchas veces se sienten desmotivados al tener que adquirir esos conocimientos de forma metódica y repetitiva, Robinson (2012) menciona que “la educación tradicional está consumida por pensamientos inapropiados y ficticios sobre cómo enseñar, (...) no reconociendo que los tiempos han cambiado y que los jóvenes han adquirido un modelo diferente de aprendizaje” p.26.

Se puede mencionar entonces que, se limita su participación y se recompensa el aprendizaje de forma memorística, para únicamente replicarla en los exámenes, aunque como ya se ha comprobado muchas veces; memorizar no es la forma más efectiva de aprender, pero es un método que muchos estudiantes y profesores aún utilizan. (Mendoza, 2025).

Es por eso que, tomando en consideración el tiempo y las necesidades actuales en la Educación Básica; especialmente de los estudiantes de octavo año, se ha propuesto el trabajo del diseño de una Estrategia basada en el juego de roles para el aprendizaje de Estudios Sociales, ya que, como menciona la Universidad Nacional de Costa Rica (2024):

“La Enseñanza de los Estudios Sociales tiene como objetivo ofrecer a los estudiantes una visión general de la sociedad donde viven; su ubicación y desarrollo en el espacio; su origen y evolución histórica; su papel en el marco de la Geografía y la Historia del mundo. También se orienta a desarrollar destrezas que les permitan enfrentar otros campos del aprendizaje, los desafíos de la producción y el emprendimiento; así como su identificación con su patria, y el reconocimiento de los valores de la democracia y la ciudadanía.”

Esto quiere decir que, se debería considerar como algo fundamental el fomentar distintos tipos de tácticas para enriquecer y sobre todo motivar el aprendizaje activo de esta materia dentro y fuera de las aulas, ya que los estudiantes son el presente de nuestra sociedad, y una sociedad que funcione y que prospere, deberá estar integrada por ciudadanos comprometidos, pensadores y sobre todo, humanos, que vayan más allá de los cánones tradicionalmente impuestos y que estén responsabilizados con su rol social.

En la Unidad Educativa Frau Klier se realizó un estudio descriptivo en el cual se pudo observar que en las clases de Estudios Sociales los estudiantes buscan más motivación cuando se realizan actividades, esto se evidencia sobre todo en la búsqueda de apropiación de los conceptos relacionados al bloque de Historia e Identidad y entrevista a los docentes del área de Ciencias Sociales.

De este modo, se constataron las siguientes fortalezas: Los estudiantes muestran un elevado interés durante la aplicación de actividades que incluyan dinámicas e interacción entre pares o grupos de trabajo. Se muestra una alta predisposición para el trabajo colaborativo y la interacción positiva entre los compañeros de clase. Algunos estudiantes pueden relacionar distintos acontecimientos históricos con situaciones actuales, así como el conocimiento y manejo de términos académicos de la materia. Los docentes frecuentemente incorporan estrategias activas con el fin de fortalecer el aprendizaje de la asignatura. Se evidencia una gran apertura de los docentes hacia la aplicación de metodologías innovadoras principalmente enfocadas hacia la gamificación

Fueron identificadas, además, se constataron las siguientes debilidades:

La mayoría de los estudiantes presentan dificultad en la comprensión y el análisis de contenidos históricos y su repercusión en la actualidad. Se puede evidenciar una limitada profundización crítica en ciertos temas de Estudios Sociales, así como una baja respuesta relacionada con el pensamiento crítico de los estudiantes.

En muchos estudiantes persisten dificultades para relacionar la parte teórica de la asignatura con los contextos sociales actuales. El nivel de motivación y participación de los estudiantes varía de acuerdo con el tema y la metodología utilizada en clase.

El tiempo designado para la asignatura, así como los periodos de clase, dificulta desarrollar actividades más participativas y dinámicas de manera frecuente.

Por lo tanto, el problema científico se centró en ¿Cómo contribuir al aprendizaje de Estudios Sociales de los estudiantes de octavo año de Educación General Básica de la Unidad Educativa Frau Klier? El objeto de investigación es el proceso de aprendizaje de la asignatura Estudios Sociales en Educación General Básica. Consecuentemente, el objetivo general consiste en: proponer una estrategia basada en el juego de roles para el aprendizaje de Estudios Sociales en el bloque curricular Historia e Identidad en estudiantes de octavo año de Educación General Básica de la Unidad Educativa Frau Klier.

MÉTODOS MATERIALES

La investigación se llevó a cabo en relación con el enfoque mixto, el cual “sintetiza los resultados cualitativos con los cuantitativos para lograr una mejor comprensión” (ATLAS.ti, 2025). Este enfoque integra los métodos cuantitativos ya que se analizan los datos recabados en la institución educativa por medio de la técnica de entrevistas y encuestas, así como los instrumentos como cuestionarios y escalas valorativas. Son además cualitativos por la revisión bibliografía y

teórica realizada para el sustento del marco investigativo tanto como el análisis y síntesis de la información por parte de los investigadores.

El diseño es no experimental ya que como menciona Sampieri et al. (2014) “en un estudio no experimental no se genera ninguna situación, sino que se observan situaciones ya existentes, no provocadas intencionalmente en la investigación por quien la realiza”. Es por eso que en este estudio no se manipulan las variables, solo se evidencian en su estado natural realizando el trabajo de campo correspondiente para observarlas y recopilarlas. Por último, es documental debido a las teorías analizadas en las fuentes de investigación y transversal por el tiempo de realización corto.

Para la creación de la ruta metodológica se establecieron los siguientes objetivos:

- Investigar la importancia de las estrategias activas como el juego de roles en el aprendizaje de Estudios Sociales, por medio de una búsqueda web y documental académica, de manera que se sustente el marco de investigación.
- Diagnosticar el aprendizaje de Estudios Sociales de los estudiantes de octavo año de Educación General Básica en la Unidad Educativa Frau Klier.
- Elaborar una estrategia basada en el juego de roles en el aprendizaje de Estudios Sociales para estudiantes de octavo año de Educación General Básica, mediante el análisis de métodos y estrategias activas ya utilizadas.
- Validar teóricamente la propuesta de la estrategia basada en juego de roles para mejorar el aprendizaje de Estudios Sociales en estudiantes de octavo año mediante el criterio de valoración de expertos.

Se empleó el método analítico - sintético ya que se identificaron con los elementos principales de la información y se entregaron estos aportes para estructurar la propuesta relacionada con los juegos de roles en el aprendizaje de Estudios Sociales.

El método inductivo – deductivo para la construcción de la propuesta a partir de la información obtenida en el campo para llegar a las conclusiones de la importancia de los juegos de roles en el aprendizaje de Estudios Sociales. Y el método estadístico para el procesamiento de la información lo cual permitió el análisis e interpretación de los datos obtenidos.

La variable dependiente es el aprendizaje de Estudios Sociales la cual ayuda a los estudiantes a comprender como funciona la sociedad en la que ellos viven, desarrolla su pensamiento crítico y fomenta su papel activo como ciudadano. Esta variable estuvo estructurada en tres dimensiones: cognitiva, procedimental y actitudinal.

La dimensión cognitiva en la cual se refiere a la adquisición de conocimiento y la retención de información; procedimental la aplicación de los conocimientos y el análisis de situaciones históricas; la actitudinal, a la formación y desarrollo de actitudes, el interés y la participación estudiantil.

Los instrumentos de diagnósticos se elaboraron en concordancia con estas dimensiones. Para la encuesta, se estructuró un cuestionario en función del interés de los estudiantes por aprender Estudios Sociales, así como su apreciación de la asignatura. El cuestionario cuenta con 10 ítems con una escala de frecuencias: Siempre, A veces y Nunca.

La entrevista a los docentes del área de Ciencias Sociales, que buscó explorar las estrategias que usan en las clases de Estudios Sociales del octavo año de Educación General Básica, se elaboró en un cuestionario de preguntas abiertas para obtener información directa el cual consta de 5 preguntas enfocadas en el aprendizaje en Estudios Sociales.

Se contó con la participación de 25 estudiantes los cuales están compuestos por 12 mujeres y 13 hombres con una edad promedio de (12.5 años) que se encuentran cursando el octavo año de Educación General Básica. Así como la participación de los 3 docentes del área de Ciencias Sociales quienes están trabajando en la institución educativa dando clases en varias materias desde hace más de 3 años. La participación se desarrolló con normalidad y con la supervisión de los investigadores tanto para la aplicación de los instrumentos como para la valoración de los trabajos realizados.

ANÁLISIS DE RESULTADOS

Marco teórico del proceso de aprendizaje de la asignatura Estudios Sociales en Educación General Básica

Para construir el sustento teórico de la presente investigación se procedió a revisar las diversas fuentes de datos académicos. Fernández & Tenorio, (2014) en su investigación menciona que el juego de roles conlleva que los estudiantes trabajen de manera cooperativa, mientras conocen fundamentos de la historia. En los cuales menciona que el juego de rol debe ser usado como un recurso didáctico puesto que pone al estudiante en contacto directo con la historia a través de la simulación esto hace que primero se asimilen los conocimientos para lograr el aprendizaje así se lleva a la práctica lo aprendido, el autor menciona que si se usa el juego de rol como un recurso didáctico se aumenta considerablemente el interés de los estudiantes por la asignatura y se evidencia notablemente la participación estudiantil lo que conlleva a que obtengan buenas notas.

Fonseca, (2023) en su trabajo de investigación tuvo como un objetivo general analizar la importancia del juego de roles en el aprendizaje de Estudios Sociales en los estudiantes del octavo año

de Educación General Básica paralelo “A” de la Unidad Educativa Vida Nueva I de la Parroquia Guamaní, Cantón Quito, Provincia de Pichincha” La investigación con un enfoque cuantitativo y cualitativo obtuvo información a través de una investigación de campo mediante la encuesta, los resultados demostraron que los estudiantes se expresan mejor mediante el juego de roles, sin miedo ni nervios. Y esto hace que las clases sean motivadores e innovadoras donde los estudiantes aprenden y juegan a la vez.

Meza, (2024) en su investigación “Juego de roles en las clases de Estudios Sociales” destaca el uso de los juegos de roles puesto que son beneficiosos para el desarrollo integral de los estudiantes ya que promueven la crítica de los fenómenos sociales y una comprensión profunda, es por ello que destaca que los juegos de roles en la asignatura de Estudios Sociales si se los utiliza como un recurso lúdico, es una herramienta poderosa para enriquecer el aprendizaje, puesto que promueve el aprendizaje y promueve la participación estudiantil. Otro de los resultados expresados por los autores son que al trabajar los estudiantes de manera colaborativa se alcanzan los objetivos de aprendizaje de manera conjunta, resolviendo conflictos y negociando soluciones para así desarrollar habilidades sociales y de comunicación.

Tigse, (2022) en su investigación “El Juego de Roles en la Enseñanza de la Asignatura de Estudios Sociales, en los Estudiantes de Educación General Básica Superior, de la Unidad Educativa “Juan León Mera” de la Ciudad de Latacunga” su objetivo general es determinar la importancia del juego de roles en la enseñanza de la asignatura de Estudios Sociales, en los estudiantes de Educación General Básica Superior, de la Unidad Educativa “Juan León Mera” de la ciudad de Latacunga, con un enfoque mixto en las cuales se obtuvo información a través de encuestas.

En los resultados obtenidos se menciona que los estudiantes al simular situaciones históricas aprenden a desarrollar habilidades como su creatividad, imaginación y que estas actividades ayudan al alumnado a desarrollar el rol del líder además de su pensamiento reflexivo. El autor concluye que la aplicación del juego de rol como estrategia permite generar un ambiente colaborativo, participativo y motivador de manera diferente y dinámica.

A través de los diferentes puntos de vista de diversos autores se realiza la revisión literaria de la temática seleccionada en la cual empieza en las bases de datos tales como (Dialnet, Scielo y Redalyc), escogiendo documentos que se relacionen con el uso de las de estrategias de juego de roles para el aprendizaje de Estudios Sociales.

Las estrategias implican una secuencia de actividades, operaciones o planes dirigidos a la consecución de metas de aprendizaje; y por otra, tienen un carácter consciente e intencional en el que

están implicados procesos de toma de decisiones por parte del alumno ajustados al objetivo o meta que pretende conseguir. Valle et al. (1998)

La asignatura de Estudios Sociales desempeña un papel fundamental en la configuración del perfil del bachiller ecuatoriano, basándose en los grandes objetivos nacionales descritos en la Constitución, el Plan Nacional del Buen Vivir, la necesidad del cambio de la matriz productiva y la legítima aspiración a estructurar un proyecto de vida personal, profesional y social distinto, una utopía plausible (“otro mundo posible”). (MINEDUC, 2010)

El juego de roles es una estrategia que se ha venido utilizando como estrategia pedagógica para el fortalecimiento de la convivencia y el desarrollo de los estudiantes debido a que busca que los estudiantes asuman y representen roles en el contexto de situaciones reales o realistas propias del mundo académico o profesional. (Polo, 2019). Así mismo, el juego de roles es una estrategia educativa que fomenta el aprendizaje activo y colaborativo entre los alumnos y el docente. Flores et al. (2024)

El aprendizaje constituye la forma como el estudiante asimila e interpreta los conocimientos que le son transmitidos mediante el proceso de enseñanza, sea una enseñanza consciente o inconsciente, estructurada o no estructurada, formal o no formal, las personas aprenden de formas diferentes, y las distintas informaciones las asimilan de formas diferentes Ochoa, (2022)

(Dosso, 2009) Menciona que los juegos de roles constituyen una estrategia didáctica recurrente entre las actividades pedagógicas que se aplican en el ámbito de la educación en todos sus niveles y disciplinas de conocimiento. Suelen utilizarse indistintamente como conceptos similares para referirse a la técnica comúnmente llamada “rol playing”

De acuerdo con la tesis vigotskiana del aprendizaje el actor principal del proceso es el estudiante, aunque no el único. El aprendizaje tiene lugar en un sistema interpersonal y, por tanto, a través de las interacciones con el docente y con los compañeros del aula, el estudiante aprende los instrumentos cognitivos y comunicativos de su cultura. Rodríguez (s.f.)

Resultados de la encuesta a estudiantes

De la información recabada en la institución a los estudiantes del octavo año de Educación General Básica mediante el formulario podemos decir que: El 72% de los participantes reportó que a veces no comprenden los temas que se explican en las clases de estudios sociales, mientras que el 28% si comprenden los temas.

Tabla 1. Resultados de la comprensión de los temas de Estudios Sociales

Compresión de los temas de Estudios Sociales	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	7	28%

A veces	18	72%
Nunca	0	0
Total	25	100%

De acuerdo con los resultados se puede determinar que el 60% de los estudiantes a veces identifican los hechos históricos y su importancia, mientras que el 40% siempre identifican.

Tabla 2.

Resultados de la identificar hechos históricos y su importancia

Identifica los hechos históricos y su importancia	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	10	40%
A veces	15	60%
Nunca	0	0
Total	25	100%

Se evidencia que el 44% de los estudiantes siempre relaciona los contenidos con situaciones de la vida real, mientras que el 40% a veces, y un 16% de estudiantes nunca lo hace.

Tabla 3.

Resultados de relacionar los contenidos con situaciones de la vida real

Relaciona los contenidos con situaciones de la vida real	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	11	40%
A veces	10	44%
Nunca	4	16%
Total	25	100%

De acuerdo con los resultados obtenidos en los participantes se puede decir que el 68% de los estudiantes siempre aplican lo aprendido en las actividades que se realizan en las clases o en las tareas que se envía a casa, mientras que el 32% lo aplican a veces.

Tabla 4.

Resultados de aplica lo aprendido en las actividades

Aplica lo aprendido en las actividades	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	17	68%
A veces	8	32%
Nunca	0	0
Total	25	100%

El 40% de los estudiantes siempre participan en la resolución de problemas históricos o sociales, el 44% lo hace a veces, mientras que el 16% de los estudiantes del salón nunca tienen una participación en la resolución de problemas.

Tabla 5.

Resultados de la participación en la resolución de problemas

Participación en la resolución de problemas	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	10	40%
A veces	11	44%
Nunca	4	16%
Total	25	100%

En los resultados de la investigación se evidencia que el 48% de los estudiantes siempre explican los hechos históricos utilizando sus propias palabras en clases, otro 48% a veces lo hacen mientras que una minúscula cantidad nunca lo hace.

Tabla 6.

Resultados de la explicación de los hechos históricos

Explica hechos históricos	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	12	48%
A veces	12	48%
Nunca	1	4%
Total	25	100%

De acuerdo con los resultados el 24% de los estudiantes siempre trabaja en equipo para resolver los contenidos estudiados en las clases de Estudios Sociales, un 68% lo realizan a veces, mientras que un 8% nunca realizan los trabajos en equipo.

Tabla 7.

Resultados del trabajo en equipo

Trabajo en equipo	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	6	24%
A veces	17	68%
Nunca	8	8%
Total	25	100%

El 40% de los estudiantes de acuerdo con los resultados obtenidos en la investigación siempre proponen ideas o soluciones durante las actividades que implican problemas sociales o históricos, 52% lo realizan a veces mientras que el 8% nunca lo hace.

Tabla 8.

Resultados de ideas o soluciones durante las actividades

Ideas o soluciones durante las actividades	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	10	40%
A veces	13	52%
Nunca	2	8%
Total	25	100%

Se evidencia que el 40% de los estudiantes siempre participan voluntariamente en las clases de Estudios Sociales mientras que el 60% lo realiza a veces.

Tabla 9.

Resultados de la participación voluntaria en clase

Participación voluntaria en clase	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	10	40%
A veces	15	60%
Nunca	0	0
Total	25	100%

De la información proporcionada se evidencia que el 48% de los estudiantes siempre demuestran motivación en las actividades desarrolladas en la asignatura de Estudios Sociales mientras que el 52% de los estudiantes solo a veces muestra motivación.

Tabla 10.

Resultados de la motivación en las actividades desarrolladas

Motivación en las actividades desarrolladas	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	12	48%
A veces	13	52%
Nunca	0	0
Total	25	100%

Resultados de la entrevista a docentes

De acuerdo con las preguntas planteadas en la entrevista realizada a los docentes del área de Estudios sociales se evidencio que: en la interrogante uno de cómo describe la participación de los estudiantes en estudios sociales los docentes manifestaron que es buena, pero se limita por la carga horaria que maneja la institución, así mismo mencionan que depende del tipo de actividades que se realiza en la clase los estudiantes demuestran su interés por participar en las clases. Por otra parte, describen su participación como un proceso dinámico que va más allá de memorizar fechas o datos; sino desarrollar el pensamiento crítico para que el estudiante exprese y argumente sus ideas; relacione los hechos pasados con la actualidad; investigue para tener un criterio de lo expuesto en clase; respete y valore su identidad y la diversidad.

En la segunda pregunta sobre cómo percibe el interés de los estudiantes por la asignatura de estudios sociales, los docentes manifestaron que el interés de los estudiantes depende de las estrategias que los maestros ocupen para impartir las clases y la conexión emocional que logren con los estudiantes. Del mismo modo manifiestan que depende del tema que se esté trabajando. Cuando se trata de cosas de historia, suele ampliarse el nivel de participación porque les llama más la atención.

De la información proporcionada de la tercera pregunta de las dificultades que como docente usted a constatada en el aprendizaje de estudios sociales podemos decir que mencionaron la principal limitación es la cantidad de horas para la materia ya que no podemos hacer más actividades como deberíamos ya que necesitamos cumplir el pensum anual de la asignatura, también mencionaron que cuando no se dan las clases de manera dinámica, usando sólo memorización de fechas o hechos históricos; a los estudiantes no les gusta la materia. O que los contenidos son muy extensos.

Siguiendo con la entrevista en la cuarta interrogante de la estrategia que utiliza para impartir sus clases de estudios sociales mencionaron que usan estrategias como: Juegos, gamificación, estaciones de trabajo, juego de roles, debates, estudios de caso, trabajo cooperativo, análisis de imágenes, análisis crítico, trabajo grupal, estudios de caso, clase inversa, videos y salidas pedagógicas.

Para finalizar con la entrevista en la última interrogante se les pregunto si han usado la estrategia de juego de roles alguna vez en sus clases en el cual mencionan que si la han usado unos como evaluación a sus estudiantes y otros la han usado por que es dinámica y les gusta a los estudiantes.

A partir del análisis realizado, se determinó el siguiente inventario de dificultades en el aprendizaje de Estudios Sociales en el bloque curricular Historia e Identidad:

Analizan el origen de las sociedades divididas en clases en el mundo (esclavitud, pobreza), en función de los acontecimientos históricos y la supervivencia de estructuras de desigualdad. Limitada conjetura entre el texto literal y los significados implícitos.

Examinan las diferentes formas de conciencia e insurgencia social como expresiones y representaciones del poder, con sus transformaciones económicas, sociales, políticas e ideológicas en el mundo. A los estudiantes les resulta complejo establecer relaciones causa-efecto como un proceso histórico genera consecuencias en otro.

Analizan y aprecian el surgimiento y desarrollo de los grandes imperios asiáticos, especialmente de China e India. Existen dificultad a la hora de vincular cronológicamente los acontecimientos históricos en la evolución de las sociedades.

Reconocen el trabajo como factor fundamental de la evolución y desarrollo de una sociedad y su influencia en la construcción de la cultura material y simbólica de la humanidad. Se estudian civilizaciones antiguas pero los estudiantes no logran asociar con la construcción de la identidad nacional.

Identifican los grandes imperios esclavistas de la Antigüedad en Oriente Medio, destacando el rol de la agricultura, la escritura y los ejércitos. Los estudiantes no logran reconocer el valor de la diversidad en la construcción de la identidad y de la democracia.

Además, se identificaron otros aspectos que influyen en la problemática, entre los cuales se destacan:

- Bajo nivel de motivación de los estudiantes hacia el aprendizaje de Estudios Sociales, especialmente en actividades teóricas.
- Participación estudiantil irregular en el desarrollo de las actividades académicas.
- Tendencia a una actitud pasiva en el proceso de aprendizaje.
- Tiempo de clase limitado, lo que dificulta la implementación de estrategias más dinámicas y participativas.

Estrategia basada en el juego de roles “Viviendo la Historia”

A continuación, para dar respuesta a la problemática planteada en este contexto, se presenta la siguiente propuesta, enfocada en mejorar el aprendizaje de los hechos históricos propuestos en el bloque de Historia e identidad, así como fortalecer la motivación de los estudiantes de octavo año de Educación General Básica.

Fundamentación

El juego de roles es una estrategia pertinente porque conlleva a que los estudiantes desarrollen su autonomía. Solórzano, et al. (2025). El juego de roles es una estrategia poderosa y efectiva en la educación que puede ayudar a los estudiantes a desarrollar y practicar habilidades sociales, a promover su desarrollo cognitivo, a prepararlos para situaciones de la vida real, y a mantenerlos comprometidos y motivados para aprender. Peñafiel, et al. (2023).

El juego de roles es una estrategia que se ha venido utilizando como estrategia pedagógica para el fortalecimiento de la convivencia y el desarrollo de los estudiantes debido a que busca que los estudiantes asuman y representen roles en el contexto de situaciones reales o realistas propias del mundo académico o profesional. (Polo, 2019).

En consecuencia (Álvarez, 2024) los juegos de roles, con sus mecánicas de juego, permiten diseñar experiencias educativas que mantienen a los estudiantes activos y comprometidos, fomentando tanto la motivación intrínseca, que surge del propio placer de aprender, como la extrínseca, estimulada por recompensas y reconocimiento

Principios, sugerencias metodológicas, didácticas, características y otras

Aprendizaje Activo. Puesto que los estudiantes van a realizar actividades dinámicas en las cuales irán descubriendo y fortaleciendo sus propias habilidades.

Aprendizaje significativo. Se aborda los nuevos temas vinculándolos con los conocimientos anteriores haciendo que ambos se interrelacionen e interioricen en la psique del estudiante.

Aprendizaje Colaborativo. Se realiza grupos de estudiantes equitativos para la búsqueda de información y la realización de las distintas etapas planteadas.

Trabajo en grupo. Para la realización de todas las actividades del tema propuesto se ejecutarán los trabajos grupalmente y con el aporte de todos los estudiantes del grupo establecido.

Representaciones históricas. Se utilizarán principalmente en la parte de la conceptualización de los temas del bloque de historia e identidad mediante el trabajo colaborativo de los estudiantes establecidos en los grupos.

Dramatización. Representación escénica de las situaciones propuestas en los temas de historia, representando situaciones reales a través de la expresión corporal de los estudiantes, para transmitir el mensaje.

Objetivo General

Contribuir al desarrollo del aprendizaje de estudios sociales en estudiantes de octavo año de Educación Básica mediante la estrategia basada en juego de roles.

Dinámica interna de la propuesta

La estrategia se estructuro en tres fases principales

Fase 1. Descubrimiento de roles, en la cual se asignan personajes históricos o sociales relacionados con el tema Civilizaciones e imperios de Asia. Se organizan los grupos de trabajo, los estudiantes investigarán los roles asignados y en la clase posterior se socializará la información y recibirán insignias por el trabajo en equipo y la precisión en sus descripciones.

Destreza con criterio de desempeño: CS.4.1.6. Analizar y apreciar el surgimiento y desarrollo de los grandes imperios asiáticos, especialmente de China e India.

Indicador de Criterio de Evaluación: I.CS.4.2.1. Compara los imperios esclavistas de la Antigüedad en Oriente Medio con el Imperio. romano, los imperios asiáticos (China e India), reconociendo que las estructuras de desigualdad son semejantes en diversos momentos históricos.

Actividades a realizar en esta fase

Presenta el tema mediante imágenes, videos o preguntas generadoras.



- Explica la metodología del juego de roles y sus normas.

- Organiza grupos cooperativos.

2 grupos: 1 grupo estará compuesto de 12 estudiantes y el otro de 13 estudiantes

Grupo 1 Representación de las castas sociales de la India

Grupo 2 Representación de las primeras dinastías y la sociedad China

- Facilita fichas informativas y recursos de consulta.
- Guía la investigación mediante preguntas orientadoras.

Grupo 1

Siglo, características de las castas sociales hindú, época histórica, donde se originaron, legado, creencias, cultura

Grupo 2

Siglo, características de las primeras dinastías y la sociedad china, época histórica, donde se originaron, legado, creencias, cultura

- Asigna o permite seleccionar personajes históricos.

Construcción del personaje y del guion, escenario, vestuarios) Los estudiantes en base a la investigación realizada previamente construyen sus diálogos con la aprobación del docente.

Grupo 1: Demuestra como su sociedad se divide eternamente a través del karma y las reencarnaciones en las 5 castas.

Grupo 2: Expone como su sociedad se ordena bajo el mandato del cielo y el respeto filial de Confucio.

Organiza ensayos

Fase 2. Representación Histórica, cada grupo de estudiantes representa su escena de los acontecimientos históricos previamente asignados con creatividad y coherencia de acuerdo con las explicaciones dada por el docente fomentando el análisis de los hechos y las distintas perspectivas de cada personaje.

Actividades a realizar en esta fase

- Proporcionar ejemplos de dramatización.

El docente modela el lenguaje corporal y verbal de la época.

Grupo 1: Mostrar cómo un sacerdote Brahman de la India se dirigiría con extrema rigidez y distancia a un paria (intocable) debido a las leyes de pureza.

Grupo 2: Como un cortesano chino haría una reverencia extrema (*kowtow*) ante el Enviado del Emperador.

- Fomenta la creatividad y el respeto.

Se comprende el valor de la otredad a través del descubrimiento de la geografía, la cultura, la sociedad moldearon las formas de vida completamente distintas.

- Supervisa la preparación de materiales.

Que los estudiantes se enfoquen en realizar presentaciones simbólicas de cada cultura y nivel de jerarquía social estudiada, según la cultura asignada a su grupo.

Aplica rúbricas de observación.

Fase 3. Reflexión y Desafío final, los estudiantes observadores formulan preguntas sobre los acontecimientos históricos y los expositores deberán contestar de acuerdo con perspectiva de su personaje asignado y su investigación previa del hecho histórico, así como el rol social que desarrollaron a lo largo de su presentación. De igual forma, al final de la presentación deberán redactar una reflexión final enfocada a dar respuesta a los siguientes planteamientos.

Actividades a realizar en esta fase

- Facilita discusiones grupales.

El docente inicia el debate con las siguientes preguntas

¿Por qué la Sociedad China considera inferiores a los comerciantes?

¿A quién se conoce como hijo del cielo?

¿De qué casta provienen los Vaishya?

¿Por qué Brahman no puede tocar a un Dalit?

- Vincula el contenido con la actualidad.

Reflexionar sobre las estructuras sociales de estas épocas remotas y compararlas con la sociedad actual

- Organiza un desafío final.

Emitir una opinión asumiendo el rol que representan y el contexto histórico en el que se encuentran.

- Formula preguntas de metacognición.

¿Qué opinión puedes dar sobre el sistema jerarquizado en esas épocas desde una perspectiva actual?

¿Cómo cambió mi perspectiva sobre la desigualdad social después de ponerme en los zapatos de un personaje histórico?

- Retroalimenta los aprendizajes.

Recaltar puntos fuertes de la exposición y la representación escénica que hayan desempeñado, así como oportunidades de mejora en el trabajo grupal.

Calificación

Se asigna una calificación por cada una de las fases mediante una rubrica la cual evalúa las tres fases: descubrimiento de roles, representación histórica y reflexión y desafío final. Alineadas con las dimensiones cognitiva, procedimental y actitudinal con la que se valoró la adquisición de conocimiento su aplicación y la motivación e interés de los estudiantes.

Tabla 11.

Rúbrica de evaluación para el juego de roles Viviendo la Historia

Criterio	Excelente	Bueno	Muy Bueno	Regular
Comprensión del personaje	Describe con precisión el personaje y el contexto histórico	Describe el personaje con algunos detalles	Presenta información limitada	No comprende el personaje
Investigación	Utiliza la información organizada claramente de manera adecuada	Usa información con cierta organización	Presenta información poco clara	No investiga o la información es incorrecta
Coherencia histórica	Representa correctamente causas, hechos y consecuencias	Presenta algunos elementos correctos	Presenta errores o confusión	No hay coherencia histórica
Creatividad y expresión	Actuación creativa clara y bien organizada	Actuación adecuada	Poca creatividad	No hay esfuerzo en la presentación
Interpretación y participación	Excelente interacción con el grupo y audiencia	Buena interacción	Poca interacción	No interactúa
Trabajo colaborativo	Coopera activamente en la actividad	Coopera de forma regular	Coopera poco	No coopera

Validación por expertos

Para la propuesta realizada por el grupo de investigadores en favor de mejorar el aprendizaje de los estudiantes de octavo año de Educación General Básica, se realizó el proceso de validación por expertos, compuesto por un grupo de tres docentes; dos del área de Ciencias Sociales, y uno del campo de la didáctica educativa e investigación.

La escala de valoración fue del 1 al 4 en la que 1 tiene el nivel deficiente, 2 regular, 3 bueno y el 4 excelente.

Objetivo: Evaluar la relevancia, impacto potencial y pertinencia de la estrategia basada en el juego de roles mediante una escala valorativa, evidenciando los puntos fuertes y oportunidades de mejora de la propuesta realizada.

Tabla 12.

Resumen de las valoraciones de los expertos

Criterio	4 excelente	3 bueno	2 regular	1 deficiente
Pertinencia: La propuesta responde al problema identificado				
Impacto potencial en el aprendizaje: La propuesta favorece el aprendizaje significativo, la participación y el pensamiento crítico de los estudiantes				
Relevancia metodológica: La estrategia resulta adecuada para la enseñanza de Estudios Sociales.				
Viabilidad: La propuesta puede aplicarse en el aula				
Innovación: La estrategia presenta elementos creativos (juego de roles, dramatización, insignias)				
Evaluación: el método o instrumento de evaluación son adecuados				

De acuerdo con el proceso de validación por especialistas, se hallaron los siguientes resultados acordes a cada uno de los aspectos evaluados.

Aspectos evaluados.

- Pertinencia metodológica
- Impacto potencial en el aprendizaje
- Relevancia metodológica
- Viabilidad
- Innovación

- Evaluación

Pertinente y aplicable al contexto educativo ecuatoriano se alinea con el currículo de educación. Además de eso calificaron a la propuesta como innovadora por el uso del juego de roles y la dramatización como herramientas pedagógicas activa, ya que al estudiante asume el papel que se le asigna, estudia la historia a la cual se está poniendo en escena, esto hace el aprendizaje significativo.

Adecuada para fortalecer la motivación, el aprendizaje colaborativo puesto que dinamiza la participación estudiantil, además de el sentido de pertenencia a un equipo aumenta el compromiso con la tarea.

Se recomienda ajustar el tiempo destinado a cada actividad, esto garantizara un equilibrio para evitar la saturación de contenidos. Brindar orientaciones más precisas para la ejecución de los roles, a través de la sistematización de directrices a los estudiantes sobre las consignas claras, lo que se va a evaluar en las rubricas. Mantener actividades reflexivas que fortalezcan el pensamiento crítico, con la experiencia lúdica consolidar su aprendizaje de estudios sociales.

DISCUSIÓN

El juego es algo innato que nace con el hombre desde el momento mismo de su concepción y se conoce desde tiempos remotos. Para Piaget "el juego es un medio que constituye y enriquece el desarrollo intelectual" Roa, 2001 menciona que el juego desempeña un papel decisivo para el desarrollo del niño. Por ello el juego y el aprendizaje deben ir acorde a la edad del niño para sacar el mayor provecho posible.

Los juegos de rol consisten en la creación grupal de historias episódicas y participativas con una finalidad primordialmente lúdica, (Carnicero Pérez, 2023). Son un aprendizaje participativo (Brell, 2006) lo menciona, puesto que todo el grupo pone en escena una historia. Los juegos de roles son una herramienta educativa muy potente, ya que al poner en escena una historia los estudiantes experimentan los sentimientos del personaje del entorno, además de documentar e indagar para la construcción de su personaje y esto ayuda hacer más significativo en aprendizaje.

Los resultados obtenidos evidencian que el aprendizaje de Estudios Sociales mejora cuando se aplican estrategias activas y participativas. Los estudiantes demostraron mayor motivación, interés y participación durante las actividades dinámicas, coincidiendo con lo planteado por Fernández y Tenorio (2014), Fonseca (2023) y Tigse (2022), quienes destacan que el juego de roles fortalece la comprensión histórica, el pensamiento crítico y las habilidades sociales.

Asimismo, se constató que las metodologías centradas únicamente en la memorización limitan la participación y el aprendizaje significativo. Frente a ello, la propuesta “Viviendo la Historia” integra dramatización, trabajo colaborativo y reflexión crítica, favoreciendo un aprendizaje más dinámico y contextualizado.

Finalmente, la validación por expertos confirmó la pertinencia, viabilidad e innovación de la estrategia para fortalecer el aprendizaje de Estudios Sociales en estudiantes de octavo año de Educación General Básica.

CONCLUSIONES

La revisión teórica permitió fundamentar la importancia de las estrategias activas, especialmente el juego de roles, como una metodología que favorece la motivación, la participación y el aprendizaje significativo en la asignatura de Estudios Sociales.

El diagnóstico realizado evidenció que los estudiantes presentan dificultades en la comprensión y análisis de contenidos históricos, así como una participación y motivación variable según las estrategias aplicadas en clase, lo que demuestra la necesidad de implementar metodologías más dinámicas e innovadoras.

La estrategia “Viviendo la Historia” fue diseñada considerando las necesidades identificadas en el contexto educativo, integrando actividades colaborativas, dramatización y reflexión crítica para fortalecer el aprendizaje de Estudios Sociales en estudiantes de octavo año de Educación Básica.

La validación por consulta de especialista permitió determinar que la propuesta es pertinente, viable e innovadora, destacando su potencial para mejorar la participación estudiantil, la comprensión histórica y el desarrollo de habilidades sociales y críticas dentro del aula.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Álvarez, C. A. (2024). Uso de juegos de rol como estrategia de aprendizaje en el aula . Obtenido de Universidad de Valladolid: <chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcgiclfendmkaj>
- Andrade, C. A. (2020). El juego y su importancia cultural en el aprendizaje de los niños en educación inicial . Dialnet, 132-149.
- Aparicio Roa, D. B. (2001). Importancia del juego en el proceso enseñanza aprendizaje desde Piaget. Rastros Rostros. Obtenido de <https://revistas.ucc.edu.co/index.php/ra/article/view/3433/3014>
- ATLAS.ti. (2025). ¿Qué es la investigación con métodos mixtos? Obtenido de <https://atlasti.com/es/guias/guia-investigacion-cualitativa-parte-1>
- Brell, M. (2006). Juegos de rol. Educación Social , 104 - 113. Obtenido de chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcgiclfendmkaj/https://www.uhu.es/aepect/taller_archivos
- Carbó García, J. R. (2010). Juegos de rol y roles de género. Education in the Knowledge Society, 168-184. doi:<https://doi.org/10.14201/eks.7456>
- Carnicero Pérez, J. D. (2023). Estudio multidimensional sobre el impacto de los Juegos de Rol en el desarrollo de la empatía, valores éticos, estrategias de afrontamiento del estrés y habilidades sociales . BURJC Digital.
- Dosso, R. (2009). EL JUEGO DE ROLES: UNA OPCION DIDACTICA EFICAZ PARA LA FORMACION EN POLÍTICA Y PLANIFICACION TURISTICA. Redalyc, 11 - 28.
- Fernández, R. F., & Tenorio, V. Á. (Noviembre de 2014). EL JUEGO DE ROL COMO HERRAMIENTA PARA LA ENSEÑANZA Y EVALUACIÓN DEL ALUMNADO. Obtenido de <file:///C:/Users/USUARIO/Downloads/Art/Fern%C3%A1ndez%202014%20ElJuegoDelRolComoHerramientaParaLaEnsenanzaYLaEval-7726083.pdf>
- Flores, B. D., Fueres, L. E., & Macas, R. A. (2024). Explorando el impacto positivo del juego de roles en la segunda infancia. Mentor Revista de Investigación Educativa y Deportiva, 419-436.

- Fonseca, C. M. (2023). EL JUEGO DE ROLES EN EL APRENDIZAJE DE ESTUDIOS SOCIALES. Obtenido de file:///C:/Users/USUARIO/Downloads/Art/Escojidos/Fonseca%202023%20EL%20JUEGO%20DE%20ROLES%20EN%20EL%20APRENDIZAJE%20DE%20ESTUDIOS.pdf
- Gallardo, R., & Gallardo, M. (2023). Serious Games para mejorar la atención en niños y niñas con trastorno por déficit de atención e hiperactividad (TDAH): un estudio piloto. Acta Colombiana de Psicología, 26(2), 33–49. doi:10.14718/ACP.2023.26.2.4
- González, M. C. (2023). Importancia del juego temático de roles sociales en la edad preescolar. SCIELO, 229-320.
- Leach, J. (387 - 393 de 2010). Learning Science. ScienceDirect, 387 - 393. doi:https://doi.org/10.1016/B978-0-08-044894-7.00518-2
- Mendoza, K. (2025). The Difference Between Rote Learning and Meaningful Learning. Obtenido de Oxford Learning: https://oxfordlearning-com.translate.goog/difference-rote-learning-meaningful-learning/?_x_tr_sl=en&_x_tr_tl=es&_x_tr_hl=es&_x_tr_pto=tc
- Meza, D. J. (2024). Juego de roles en las clases de estudios sociales. Código Científico Revista de Investigación, 851-862.
- MINEDUC. (2010). ESTUDIOS SOCIALES. En MINEDUC, CIENCIAS SOCIALES (pág. 77).
- Ochoa, M. E. (2022). LA ENSEÑANZA Y EL APRENDIZAJE DESDE LA PERSPECTIVA DEL MAESTRO. Obtenido de DIALOGUS Universidad Metropolitana de Educación, Ciencia y Tecnología, Panamá: <https://portal.amelica.org/ameli/journal/326/3263545012/>
- Polo, C. R.-. (2019). Juego de roles: estrategia pedagógica para el fortalecimiento de la convivencia. . Cultura Educación y Sociedad, 869-876.
- Robinson, K. (2012). El Elemento. Descubrir tu pasión lo cambia todo. Barcelona: Random House Mondadori S.A.
- Rodríguez, R. M., & Merás, G. E. (s.f.). Las estrategias de aprendizaje y sus particularidades. Obtenido de Universidad Central "Marta Abreu: <https://rieoei.org/historico/deloslectores/965Rodriguez.PDF>
- Sampieri, R. H. (2014). Metodología de la investigación.

Sierra, G. F., & Mendoza, S. C. (2024). El juego de rol: Revisión y una propuesta para la enseñanza de la Historia. DIALNET, 176-193.

Tigse, H. E. (2022). EL JUEGO DE ROLES EN LA ENSEÑANZA DE LA ASIGNATURA DE ESTUDIOS SOCIALES. Obtenido de UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO: file:///C:/Users/USUARIO/Downloads/Art/Escojidos/Tigse%202022%20El%20juego%20de%20roles%20en%20la%20enseñanza%20de%20la%20asignatura%20de%20estudios%20sociales.

Universidad Nacional de Costa Rica. (2024). Enseñanza de los Estudios Sociales y Educación Cívica. Obtenido de Universidad Nacional De Costa Rica.: <https://www.carreras.una.ac.cr/ensenanza-de-los-estudios-sociales-y-educacion-civica/>

Valle, A., González Cabanach, R., Cuevas González, L. M., & Fernández Suárez, A. (1998). Las estrategias de aprendizaje: características básicas y su relevancia en el contexto escolar. Revista de Psicodidáctica, 53-68.

CONFLICTO DE INTERÉS:

Los autores declaran que no existen conflicto de interés posibles

FINANCIAMIENTO

No existió asistencia de financiamiento de parte de pares externos al presente artículo.

NOTA:

El artículo no es producto de una publicación anterior.