



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN
CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA



DOCUMENTO PROBATORIO (DIMENSIÓN ESCRITA) DEL EXAMEN
COMPLEXIVO DE GRADO PRVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE
LICENCIADA EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN MENCIÓN:
EDUCACIÓN BÁSICA

TEMA:

EL JUEGO DE ROLES Y SU INFLUENCIA EN EL PROCESO DE APRENDIZAJE EN
LOS ESTUDIANTES DEL 4TO AÑO DE EGB DE LA UE EMIGDIO ESPARZA
MORENO, BABAHOYO 2022.

AUTORA:

VILLACIS PACHERRE ROSA MARIA

DOCENTE GUIA:

PHD. REAL ZUMBA GINA

BABAHOYO - ECUADOR

2022

DEDICATORIA

Dedico con todo mi corazón mi proyecto de estudio de caso a Dios por haberme dado la vida y permitirme el haber llegado hasta este momento tan importante de mi formación profesional. A mis padres, pues sin ellos no lo habría logrado. Sus Bendiciones a lo largo de mi vida me protege y me guía por el buen camino. Es por eso que les doy mi trabajo en ofrenda por su gran amor y paciencia.

AGRADECIMIENTO

Agradezco a Dios por haberme otorgado una familia maravillosa, quienes han creído en mí siempre, con sus consejos y apoyo, dándome ejemplos de superación, sacrificio y humildad, enseñándome a valorar Todo lo que tengo. Gracias a ellos han creado en mí el deseo de superación y triunfo en la vida, siempre tengo su valioso apoyo. También a mi docente tutor PhD. Gina Real Zumba que gracias a sus conocimientos y ayuda pude concluir mi trabajo de investigación.

RESUMEN

El caso de estudio se efectuó en la UE Emigdio Esparza Moreno de Babahoyo con el objetivo de determinar la forma en que el juego de roles influye en el proceso de aprendizaje en los estudiantes de 4to año de EGB. La metodología estuvo conformada por un enfoque cualitativo, los tipos de investigación de campo, descriptiva y documental, las técnicas de entrevista y observación directa acompañadas de sus respectivos instrumentos, los cuales fueron dirigidos a 57 estudiantes y 2 docentes. Los resultados fueron que: la mayoría de los alumnos si han fortalecido las relaciones con los compañeros de clases; gran parte de los estudiantes no se integran con facilidad a la actividad lúdica; un porcentaje significativo no desarrolla el lenguaje en base al juego de roles; los juegos de roles que emplean los docentes se basan en cuentos, diálogos de la vida diarias y teatro. En conclusión, los procedimientos que se emplean en el juego de roles consisten en planificar el tipo de juego, preparación del escenario, ejecutar la actividad, análisis y evaluación; por último, los elementos del juego de roles se basan en, papel que asumen el estudiante, acciones que realizan, recursos y relaciones que surgen entre los participantes.

Palabras claves: juegos de roles, aprendizaje, proceso de aprendizaje, elementos y características de juegos de roles

ABSTRACT

The case study was carried out in the UE Emigdio Esparza Moreno de Babahoyo with the objective of determining the way in which role play influences the learning process in 4th year EGB students. The methodology was made up of a qualitative approach, the types of field, descriptive and documentary research, interview techniques and direct observation accompanied by their respective instruments, which were addressed to 57 students and 2 teachers. The results were that: most of the students have strengthened relationships with classmates; a large part of the students do not easily integrate into the playful activity; a significant percentage does not develop language based on role play; role plays used by teachers are based on stories, dialogues of daily life and theater. In conclusion, the procedures used in the role play consist of planning the type of game, preparing the scenario, executing the activity, analysis and evaluation; Finally, the elements of the role play are based on the role that the student assumes, actions that they carry out, resources and relationships that arise between the participants.

Keywords: role plays, learning, learning process, elements and characteristics of role plays,

ÍNDICE GENERAL

DEDICATORIA	ii
AGRADECIMIENTO	iii
RESUMEN	iv
ABSTRACT.....	v
ÍNDICE GENERAL	vi
CONTEXTUALIZACIÓN	1
Planteamiento del problema.....	1
Justificación.....	2
OBJETIVOS.....	4
Objetivo General.....	4
Objetivos Específicos	4
Línea de investigación	3
Sub-línea de investigación.....	3
DESARROLLO	5
MARCO CONCEPTUAL.....	5
MARCO METODOLÓGICO.....	14
RESULTADOS.....	16
DISCUSIÓN DE RESULTADOS	23
CONCLUSIONES	24
RECOMENDACIONES.....	25
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	26
ANEXOS	29

CONTEXTUALIZACIÓN

Planteamiento del problema

La investigación es desarrollada en la Unidad Educativa Emigdio Esparza Moreno, ubicada en la provincia de los Ríos, Cantón Babahoyo, Parroquia Clemente Baquerizo, en la calle Avenida Universitaria, frente al Programa Muchacho Trabajador. Es una institución que ofrece diversos niveles educativos tales como: Inicial, Educación Básica y Bachillerato. Cuenta con 3295 estudiantes y 107 docentes, sus labores se efectúan en jornada matutina y vespertina.

En la UE Emigdio Esparza Moreno se han presentado dificultades que impiden que los estudiantes tengan un óptimo aprendizaje, uno de las principales es las dificultades de convivencia entre compañeros, esto se debe a que los docentes no priorizan estrategias como el juego de roles que garanticen el fortalecimiento de la convivencia entre estudiantes, desarrollo de actitudes, aumento de las competencias de comprensión oral, confianza, trabajo en equipo, que son indispensable para que haya un buen proceso de enseñanza aprendizaje.

Las estrategias como el juego de roles permiten estimular al estudiante a que explore y comprenda su propio comportamiento y desarrolle al máximo sus competencias, facilitando el aprendizaje; sin embargo, esto no es posible en la UE Emigdio Esparza Moreno puesto que las estrategias que promueven los docentes son tradicionales y limitan el desarrollo de habilidades, desenvolvimiento social, creatividad e imaginación. Otro de los problemas derivados de la ausencia de estrategias de juego de roles como recurso educativo, es que los alumnos no han incrementado valores como la empatía, tolerancia, colaboración, lo cual afecta de manera negativa al aprendizaje de los educandos.

Justificación

La investigación es **importante** porque permite conocer la influencia del juego de roles en el proceso de aprendizaje en los estudiantes de 4to año de EBG de la UE Emigdio Esparza Moreno, situación que es relevante ya que en la actualidad la educación ha sufrido constantes cambios que han creado la necesidad de implementar recursos pedagógicos que permitan fomentar la convivencia entre estudiantes y docentes; además de incrementar la imaginación, creatividad y trabajo en equipo, lo cual facilita el aprendizaje y aumenta el desempeño académico de los educandos.

La investigación se **sustenta** en bases teóricas que ayudan a sostener los criterios emitidos en el desarrollo del mismo y existe disponibilidad bibliográfica para sustentar teóricamente las variables de investigación. El estudio tiene como fin realizar sugerencias oportunas que contribuyan a mejorar la situación problemática que se presenta en la UE Emigdio Esparza Moreno, a través de la identificación de situaciones relacionadas al juego de roles y su influencia en el proceso de aprendizaje.

Los **beneficiarios** de la presente investigación son los estudiantes de la UE Emigdio Esparza Moreno en virtud de que el trabajo expone las principales dificultades que se presentan en el establecimiento con respecto al juego de roles y su influencia en el aprendizaje de los estudiantes. La investigación **es factible** porque cuenta con todos los recursos (humanos, materiales y económicos) los cuales son indispensables para un óptimo desarrollo del estudio. Además, se tienen acceso a los conocimientos adquiridos en el mundo académico, los cuales servirán de apoyo para el correcto análisis de la situación problemática que se presenta en los estudiantes de 4to año UE Emigdio Esparza Moreno.

Línea de investigación

- Modelo Educativo

Se determina dentro de esta línea de investigación porque las evidencias que se encuentran corresponden a los procesos didácticos que se llevan a cabo en la educación general básica.

Sub-línea de investigación

- Métodos, técnicas, estrategias de enseñanza aprendizaje

En la variable juego de roles, se hace referencia de manera directa a las estrategias empleadas por los docentes en la educación general básica.

OBJETIVOS

Objetivo General

Determinar la forma en que el juego de roles influye en el proceso de aprendizaje en los estudiantes de 4to año de EGB de la UE Emigdio Esparza Moreno, Babahoyo, 2022.

Objetivos Específicos

- Identificar la manera como se aplica el juego de roles en los estudiantes de 4to año de EGB de la UE Emigdio Esparza Moreno.
- Diagnosticar los elementos puntuales del proceso de aprendizaje en los estudiantes de 4to año de EGB de la UE Emigdio Esparza Moreno.
- Analizar los factores influyentes el juego de roles en el proceso de aprendizaje en los estudiantes de 4to año de EGB de la UE Emigdio Esparza Moreno.

DESARROLLO

MARCO CONCEPTUAL

Juego de Roles

El juego de roles es una estrategia que permite representar la realidad dentro del aula, donde los estudiantes representan su rol dentro de un ambiente real, característico del entorno académico. Por tanto, Cruz y Gamboa, (2021) definen al juego de roles “como una estrategia interpretativa, donde los estudiantes caracterizan casos reales, dentro del aula de clases, sin un libreto establecido, con la finalidad de que estos desarrollen el pensamiento crítico y comprendan su conducta mediante la interrelación con otros individuos” (p. 1030); en este sentido se establece que los juegos de roles son una manera de representar la realidad en el aula, dentro de este contexto el estudiante debe respetar las reglas establecidas, pero también es libre de tomar decisiones, en función de sus creencias, comportamientos y principios desarrollados.

Por otro lado los juegos de roles son unas estrategias que incitan al estudiante a comprender e indagar sus propias conductas y la de los demás, en función de aquello, Carrera y Cárdenas (2021) afirman que los juegos de roles son “una herramienta de enseñanza, de importancia significativa dentro del entorno educativo, pues su aplicación permite el desarrollo del pensamiento crítico y creativo del estudiante, los cuales son indispensables para construir conocimientos en las diferentes asignaturas recibidas por el estudiante” (p. 265); dado que el pilar fundamental del conocimiento es lo que el estudiante cree y sabe; esto debido a que la educación ha venido experimentando cambios en su desarrollo, por lo tanto resulta fundamental que el docente implemente diversas estrategias dentro del proceso de enseñanza y aprendizaje.

Importancia del Juego de Roles como Estrategia Pedagógica

Es importante mencionar, que los juegos de roles desarrollan actitudes en el estudiante en relación a las diferentes situaciones que pueden experimentar dentro del entorno educativo como resultado de su formación. Por tanto, Polo (2018) afirman que los juegos de roles son importantes porque “influyen en las vivencias del estudiante porque desarrolla el pensamiento crítico y destrezas de análisis, fortalecen la autoconfianza, además generan interpretaciones persuasivas, amoldan la actitud y el comportamiento del estudiante e influyen en aspectos cognitivos, afectivos, y emocionales del estudiante” (p. 870); por tal razón, es importante reconocer la importancia de los juegos de roles como una estrategia pedagógica que fortalece la convivencia dentro del salón de clase, ya que el estudiante se empodera de su propio conocimiento.

De igual manera, los juegos de roles permiten al estudiante desarrollar el área cognitiva y física de su formación; consecuentemente, Campos y Quishpe (2019) afirman que “el juego de roles es importante para el estudiante dentro del entorno educativo porque permite el desarrollo psicosocial del estudiante, fortalecen la personalidad, el carácter, los gustos, aprenden a ser perseverantes” (p. 21); en otros términos, el juego de roles le permite al estudiante desarrollar su personalidad, su pensamiento, actitudes, imaginación y voluntad; el juego de roles es considerado una estrategia fundamental en el estudiante especialmente en la etapa escolar infantil, ya que incide significativamente en la formación psicológica y personal del estudiante. Este tipo de estrategias se obtiene como producto de las interacciones sociales del estudiante.

Características de los Juegos de Roles

Por su parte, los juegos de roles al ser una estrategia pedagógica intermediaria entre la realidad y la interpretación de alguna actividad dentro del aula poseen características que determinan su efectividad como estrategia; es así que, Lama (2018) caracteriza a los juegos de roles de la siguiente manera:

- Son de carácter simbólico, ya que realizan actividades interpretativas de carácter simbólico, es decir se utiliza cuando realiza una acción, pero tiene presente también la realización de otra.
- Son de carácter argumentativo, porque la ejecución de un rol se realiza en función de algún argumento; el mismo que debe cumplir durante la interacción social que ocurre dentro de este contexto.
- Se define por el desarrollo del contenido, puesto que, describe las acciones a ejecutarse durante la interpretación del rol desempeñado por el estudiante.
- Se caracteriza por las interrelaciones reales, que consiste en la interrelación social que desarrollan los estudiantes, durante el desempeño de su rol.
- Son de carácter lúdico, por tanto, representan las acciones a realizar relacionadas con el argumento del rol a desempeñar. (p. 11)

En tal sentido, se destaca que los juegos de roles son una herramienta pedagógica de apoyo en el fortalecimiento de la convivencia entre el docente y el estudiante; puesto que permite la extensión del conocimiento adquirido por el estudiante mediante estrategias educativas que fomentan el interés, la confianza y la autonomía; a través de la creación de espacios libres de tensiones, preocupaciones y estrés.

Elementos del Juego de Roles

En esta misma línea, los juegos de roles necesitan la presencia obligatoria de un docente que sirva de guía durante su desarrollo; por tanto, Ascencio (2022) manifiesta que los elementos que conforman la estructura del juego de roles son los siguientes:

- Situación social a trabajar, se da cuando el docente explica el contexto de la actividad a realizar, desarrollando una plataforma figurada de aprendizaje.
- Objetivo, al ser una estrategia pedagógica, requiere una meta bien establecida, donde se plantea lo que espera el docente que el alumno aprenda.
- Roles, es posiblemente el elemento más importante, puesto que el docente debe identificar y plantear las acciones a realizar; para ello es necesario que conozca las capacidades de sus estudiantes.
- Interrogantes orientadoras, se utilizan para causar alguna reflexión en el estudiante.
- Argumento, consiste en identificar la razón de la actividad y el tipo de aprendizaje que se espera obtener, producto de su realización.
- Materiales, representan el conjunto de elementos a utilizar durante la actividad. (p. 65)

Argumentando a lo anterior, los elementos que conforman los juegos de roles permiten cumplir con expectativas del aprendizaje planteado como educar a los estudiantes, fortalecimiento de la confianza, desarrollo de empatía, capacidad de investigación, entre otros; factores indispensables en el fortalecimiento académico del estudiante.

Beneficios del Juegos de Roles

De la misma manera, el juego de roles posee beneficios tras su aplicación como estrategia pedagógica de apoyo dentro del entorno educativo; por lo tanto, Ascencio (2022) manifiesta que los beneficios de los juegos de roles son los siguientes:

- Su aplicación evita el aprendizaje memorístico.
- Se genera un aprendizaje activo, pues el estudiante genera conocimientos para aplicarlos posteriormente.
- Aplica tanto la teoría como la práctica.
- Permite al estudiante identificar tensiones de su realidad social.
- Desarrolla destrezas que desarrollan su autonomía en la toma de decisiones.
- Brinda al estudiante instrumentos cognoscitivos para resolver dificultades sociales.
- Desarrolla el pensamiento crítico.
- Despierta el interés del estudiante hacia al aprendizaje
- Es una estrategia efectiva para cambiar las actitudes del estudiante. (p. 63)

En función de lo anterior, cabe destacar que el juego de roles es una herramienta de grupo, utilizada durante el proceso de formación, cuya finalidad es desarrollar destrezas sociales y de comunicación; para aplicar los juegos de roles es necesario que el estudiante comprenda la actividad, desarrolle adecuadamente su rol en función de los argumentos de la actividad y analice el propósito de la realización de este juego de roles.

Proceso de Aprendizaje

Dentro del proceso de la vida es necesario aprender, y adquirir conocimientos de la manera más sencilla para obtener el aprendizaje esperado; de esta manera, (p. 178); puesto que el aprendizaje es el proceso mediante el cual, el estudiante adquiere conocimientos, habilidades y fortalece las conductas Pasek y Mejía (2017) afirma que el aprendizaje “es un proceso cuya finalidad es preparar al estudiante para que se pueda integrar a un mundo de constantes cambios, siendo la valoración del proceso de aprendizaje uno de los aspectos más importantes del entorno educativo del estudiante” como resultado de su preparación; representando entonces el aprendizaje como aquel proceso de formar experiencias para luego adaptarlas al contexto individual del estudiante.

Por otro lado, el aprendizaje se vincula con el desarrollo personal del individuo y se adquiere satisfactoriamente cuando el estudiante se encuentra motivado; así Arenas, (2017) manifiesta que el aprendizaje “es un proceso interno del desarrollo emocional y cognitivo del estudiante, que permite la identificación de factores optimizadores e interviene de manera orientativa y de resolución ante las necesidades educativas del estudiante” (p. 228); el proceso de aprendizaje es el resultado de la observación, directa, investigación, estudio y razonamiento adquiridos dentro de este proceso, debido al equilibrio en el desarrollo de aspectos cognitivos para aplicarlos posteriormente en la cotidianidad del estudiante; pero tomando en cuenta factores que influyan dentro de este proceso como el crecimiento biológico, determinación de principios y autonomía del estudiante

Importancia del Proceso de Aprendizaje

En función de lo anterior, el aprendizaje es un proceso en la cual el estudiante posee la capacidad de asimilar los contenidos impartidos dentro del aula de clases en relación a las estrategias utilizadas para su incorporación; por tanto, López et al., (2021) afirma que la importancia del aprendizaje radica en que “es un proceso que permite la preparación social del estudiante, desarrollar hábitos, destrezas, conocimientos y principios en función de sus necesidades, además es indispensable en el desarrollo del proyecto de vida de cada estudiante” (p. 543); para que esto se dé es necesario la presencia del docente que dirija el proceso en función a las necesidades, sean estas intelectuales, emocionales y físicas del estudiante.

Por otro lado el aprendizaje es un proceso de interacción donde es necesario utilizar factores de carácter intelectual, cognitivos y emocionales; en este sentido, Hernández (2021) afirma que el aprendizaje también es importante porque “es el resultado de la interacción positiva y significativa entre el docente y el estudiante, mediante un proceso de colaboración mutua, integrando factores sociales, cognitivos y motivacionales para generar procesos socio cognitivos de adquisición de conocimientos” (pp. 260-261); el aprendizaje representa entonces el proceso mediante el cual el estudiante adquiere su propio conocimiento en función de diversos factores que influyen significativamente durante el desarrollo formativo del estudiante, y con la ayuda del docente que guíe este proceso para que los resultados sean los esperados dentro de las expectativas de todos los actores del contexto educativo.

Características del Proceso de Aprendizaje

En función de lo anterior, el aprendizaje es un proceso que el estudiante construye individualmente; dicho esto Saez (2018) afirma que el proceso de aprendizaje posee ciertas características: “el aprendizaje ocurre en función a las necesidades del alumno, genera una preparación previa al aprendizaje, determina el contexto de calidad y eficacia del aprendizaje, permite la interacción del estudiante” (p. 2); además el proceso de aprendizaje es característico porque posee pilares de conocimientos bien fundamentados, se desarrolla dentro de un entorno motivacional por la interacción que desempeña el estudiante dentro de este proceso.

Por otro lado, Hernández e Infante (2017) manifiestan que el proceso de aprendizaje posee las siguientes características:

Es de carácter comunicativo, se da la interacción docente-estudiante, genera el autocontrol en el estudiante, fortalece aspectos relacionados a los valores y sentimientos del estudiante, es de carácter bilateral, es multifactorial, genera en el estudiante interés por aprender y generar un aprendizaje de carácter significativo, influye en la conducta del estudiante, es formativo. (p. 367)

El Juego de Rol y su Influencia en el Proceso de aprendizaje

En esta misma línea del aprendizaje, resulta importante mencionar que este proceso se encuentra influenciado por los ya mencionados juegos de roles; en función de aquello Cruz et al., (2020) manifiestan que la aplicación de estrategias lúdicas como los juegos de roles influyen en el proceso de aprendizaje de la siguiente manera:

La utilización de juegos de roles en el aprendizaje es una herramienta metodológica que genera debates de conocimientos, influye en las destrezas argumentativas del

estudiante, en la resolución de problema socio educativos, en el interés educativo del estudiante, y en la toma de decisiones frente a problemas reales, además de manera significativa influye en los conocimientos y habilidades del estudiante; factores fundamentales en el desarrollo del aprendizaje de los educandos. (pp. 1302-1303)

Importancia del Trabajo en Grupo Durante el Proceso de Aprendizaje

Por otro lado el proceso de aprendizaje también se ve influenciado por el trabajo en equipo o colaborativo, generando de esta manera un aprendizaje activo; dicho esto Aristizabal (2018) manifiesta que:

La influencia del trabajo en equipo representa un aprendizaje activo en el estudiante, puesto que el trabajo en grupos fomenta la participación reflexiva, pero sobre todo activa del estudiante, aportando destrezas, conocimientos y capacidades en beneficio del bien común de todo el grupo estudiantil; maximizando el aprendizaje propio y el de los demás estudiantes que participan en el mismo contexto educativo, compartiendo mutuos objetivos y conocimientos. (p. 6)

Por otro lado, Medina (2017) manifiesta que “la comunicación entre diversas personas con distintos conocimientos, la interrelación y la comunicación son la base fundamental del aprendizaje, tomando siempre en consideración el tiempo; son los generadores de una inteligencia colectiva” (pp. 601-602); donde el aprendizaje en equipo permite una conexión interna de los conocimientos adquiridos para fomentar una inteligencia colectiva.

MARCO METODOLÓGICO

La metodología empleada en el presente estudio de caso es de tipo no experimental, debido a que el investigador no altera el comportamiento de las variables de análisis. Además, posee un enfoque cualitativo, puesto que se aplican técnicas de características cualitativas para la obtención de información importante que ayuden a comprender cómo el juego de roles influye en el proceso de aprendizaje en los estudiantes del 4to año de EGB de la UE Emigdio Esparza Moreno.

En el desarrollo del caso de estudio se aplicaron tres tipos de investigación: de campo, porque permitió obtener información de las unidades de observación, lo cual se logró acudiendo a las instalaciones del centro educativo. Dicha información es esencial para conocer aspectos relevantes sobre la problemática analizada. Descriptiva, debido a que ayudó a describir de manera detallada cada uno de los hallazgos detectados en la institución durante el proceso investigativo. Documental, porque contribuyó con la búsqueda de información para sustentar las variables de estudio mediante las diferentes fuentes bibliográficas como libros, artículos, sitios webs y tesis relacionadas al tema.

La investigación sobre el juego de roles y su influencia en el proceso de aprendizaje en los estudiantes del 4to año de EGB de la UE Emigdio Esparza Moreno utilizó como técnicas de investigación: una entrevista, la cual es dirigida a los docentes del nivel de educación descrito con el propósito de conocer cómo las estrategias de enseñanza mediante el juego de roles influyen en el en aprendizaje de los alumnos. Además, se aplicó la observación directa a los estudiantes con el propósito de identificar los aprendizajes que poseen en base a las actividades de juego que aplica el docente.

Los instrumentos utilizados en el estudio de caso son: ficha de observación, dirigida a los estudiantes de 4to año de EGB, misma que está compuesta por 8 ítems relacionadas a las variables de estudio con una escala de calificación tipo Likert, con el objetivo de brindar múltiples opciones a los encuestados. Guía de entrevista, orientada a los docentes mediante 5 preguntas sobre la problemática analizada con el fin de conocer qué tipo de actividades aplican los docentes mediante la estrategia de juego de roles.

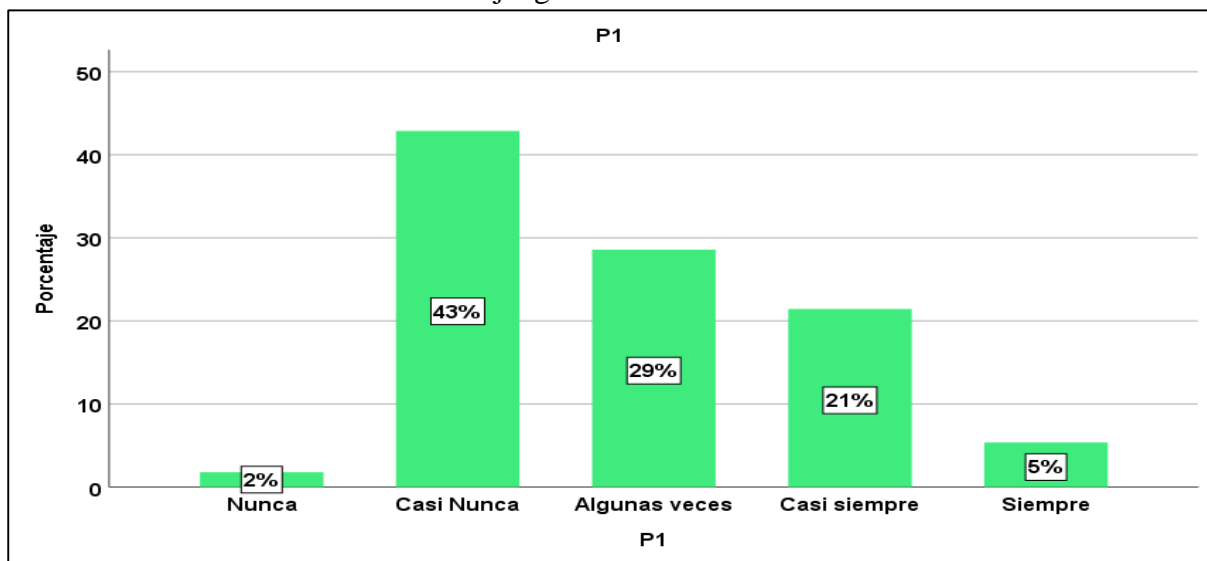
La población del presente estudio está conformada por 3295 estudiantes de la UE Emigdio Esparza Moreno y 107 docentes; pese a los datos descritos, la muestra objeto de análisis es de 57 estudiantes que reciben clases en el 4to año de EGB, y con respecto a los educadores se aplicó un muestro no probabilístico, debido a que el investigador (a) seleccionó las unidades de análisis a conveniencia, las cuales corresponden a 2 docentes de 4to año.

RESULTADOS

Los resultados obtenidos en el proceso investigativo mediante la aplicación de una ficha de observación dirigida a los estudiantes de 4to año de EGB de la UE Emigdio Esparza Moreno, para conocer sobre el juego de roles y su influencia en el proceso de aprendizaje determinó los siguientes hallazgos:

Gráfico 1

Reacción del estudiante al terminar el juego de roles

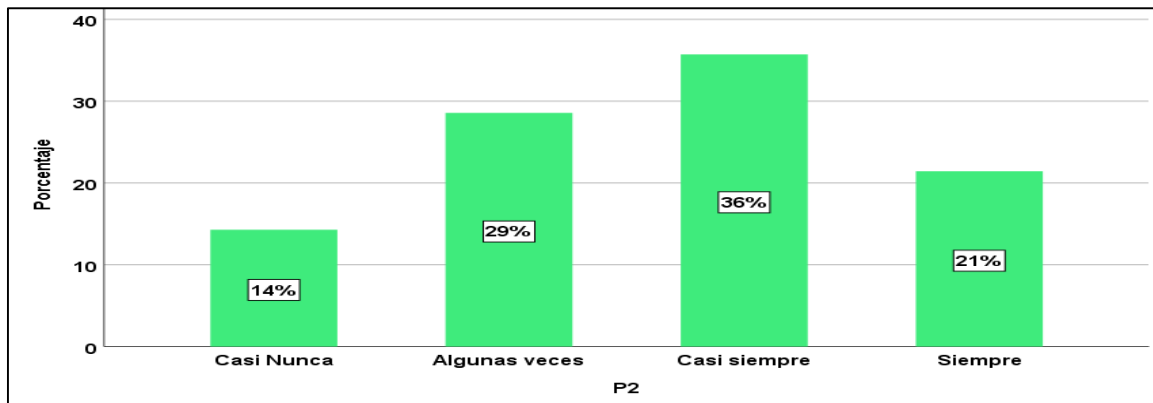


Nota: el gráfico 1 muestra los resultados de la ficha de observación. **Obtenido de:** Investigación de campo.

Mediante la ficha de observación aplicada a los estudiantes de la Unidad Educativa Emigdio Esparza Moreno se observó que la mayoría de los estudiantes casi nunca demuestran emociones al terminar el juego de roles en un 43% y otro grupo de alumnos solo algunas veces expresan sus emociones al culminar el juego (29%). Los datos permiten interpretar que los estudiantes no demuestran sus emociones en la representación del personaje no fue el adecuado, escenario que demuestra la endeble aplicación de estrategias pedagógicas por parte del docente para lograr una interacción efectiva entre los compañeros de clases del 5to año de Educación General Básica.

Grafico 2

Fortalecimiento de la relación entre compañeros

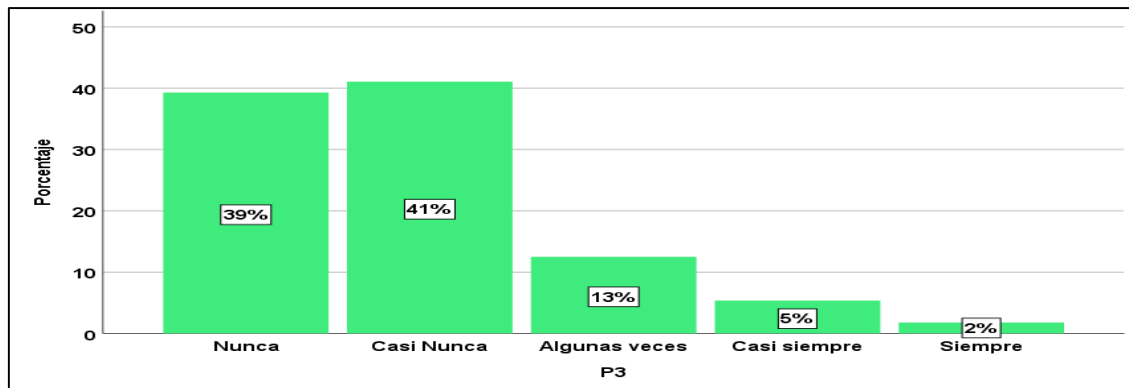


Nota: el gráfico 2 muestra los resultados de la ficha de observación. **Obtenido de:** Investigación de campo.

La ficha de observación aplicada a los estudiantes permitió observar que, en la mayoría de educandos casi siempre el juego de roles fortalece la relación entre compañeros en un 36%; sin embargo, otro grupo importante de alumnos (29%) evidenciaron que algunas veces se fortalece la relación entre compañeros. La información revela datos positivos debido a que la mayoría de los estudiantes tienen una buena relación entre compañeros, lo que facilita el desarrollo de cualquier actividad en pareja o grupo. En el caso de los niños que no se relacionan de manera adecuada, los docentes son los encargados de establecer métodos para una mejor integración y socialización entre los estudiantes.

Gráfico 3

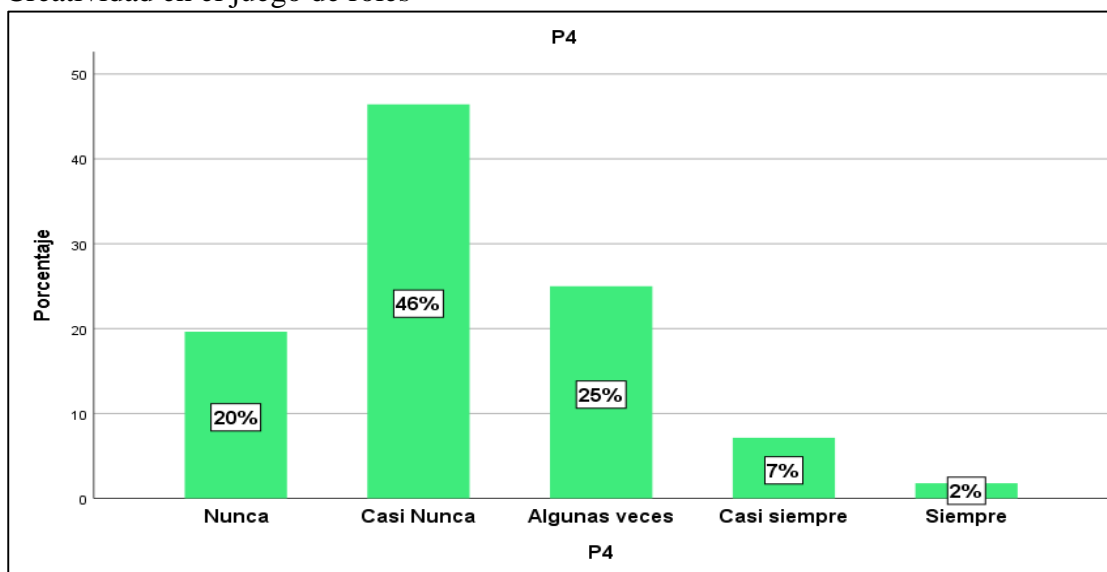
Integración del estudiante en el juego de roles



Nota: el gráfico 3 muestra los resultados de la ficha de observación. **Obtenido de:** Investigación de campo.

La ficha de observación permitió determinar que la mayoría (39%) de los estudiantes no se integran con facilidad en el juego de roles y el 41% evidenciaron que casi nunca, otro grupo de estudiantes (13%) algunas veces se integran de manera rápida a la actividad lúdica. Por lo tanto, establece como hallazgo que los estudiantes no se integran al juego con facilidad porque no saben cómo desarrollar el personaje o no poseen la confianza para interactuar con los compañeros.

Gráfico 4
Creatividad en el juego de roles

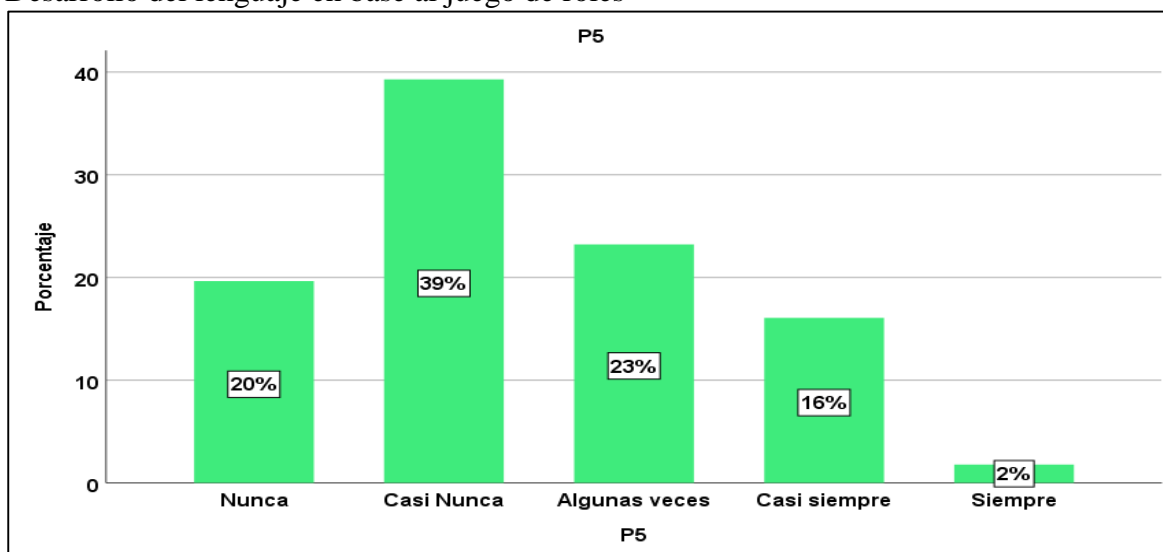


Nota: el gráfico 4 muestra los resultados de la ficha de observación. **Obtenido de:** Investigación de campo.

El instrumento aplicado a los estudiantes de 4to año de EGB permitió observar que la mayoría de los estudiantes no son creativos en el juego de roles; son pocas las ocasiones que el educando demuestra toda su creatividad dentro del salón de clases, producto de la estrategia pedagógica que ha implementado el docente. Los datos revelan que la mayor parte de los estudiantes no han logrado uno de los propósitos del juego de roles, tales como: desarrollar la expresión creativa, imaginación y resolución de problemas en la vida del educando.

Gráfico 5

Desarrollo del lenguaje en base al juego de roles



Nota: el gráfico 5 muestra los resultados de la ficha de observación. **Obtenido de:** Investigación de campo.

De acuerdo a la ficha de observación aplicada a los estudiantes de 4to año de EGB se estableció que la mayoría de los estudiantes no desarrollan el lenguaje en base a los personajes del juego, donde un 20% evidenciaron que nunca, el 39% casi nunca, otro 23% algunas veces y unos cuantos niños casi siempre desarrollan el lenguaje en base a los juegos de roles con un 16%. Los resultados evidencian que los educandos no han logrado adquirir uno de los beneficios de realizar la actividad educativa basada en el juego de roles, como desarrollar el lenguaje oral, debido a que se limitan a expresar lo que sienten cuando interpretan el personaje de la actividad.

Otra de las técnicas aplicadas en el proceso investigativo es la entrevista, la cual estuvo dirigida a los docentes encargados del 4to año de la Unidad Educativa Emigdio Esparza Moreno, para establecer la influencia que posee el juego de roles en el aprendizaje de los estudiantes. Por lo tanto, a continuación, se muestran los resultados:

Tabla 1.

Resultados de la entrevista aplicada a los docentes.

Preguntas	Respuestas del docente 1	Respuestas del docente 2
1. ¿El juego de roles aporta significativamente al aprendizaje de los estudiantes? ¿Por qué?	Sí, porque le permite al estudiante desarrollar pensamientos activos, creativos y críticos.	Sí, porque adquieren conocimientos y habilidades que les sirven durante el proceso educativo y en el entorno que les rodea; además, realizar actividades lúdicas como el juego de roles ayuda a que desarrollen habilidades sociales, de lenguaje y lógica.
2. ¿Cuántas horas a la semana usted emplea estrategias de enseñanza mediante el juego de roles?	Yo empleo entre 3 a 4 horas	3 horas
3. ¿Qué tipo de juegos de roles aplica en el proceso de aprendizaje?	Los juegos de roles que generalmente aplico son en parejas y grupos, con el fin de que los estudiantes interactúen y aprendan el trabajo colaborativo.	Los juegos de roles que aplico se basan en profesiones, diálogos y cuentos.
4. ¿Cuáles son las emociones que posee el estudiante al desarrollar los juegos de roles?	Las emociones que presenta el estudiante dependen del tipo de juego que se realice; sin embargo, las emociones más comunes que pueden presentar son: miedo, alegría, tristeza, ira, curiosidad, admiración, sorpresa y culpa	Las emociones son miedo, alegría, tristeza, ira y curiosidad.
5. ¿Cómo es la comunicación entre los estudiantes cuando desarrollan los juegos de roles?	La comunicación en la mayoría de los estudiantes es buena, sin embargo, existen alumnos que hablan solo cuando el juego lo amerita.	La comunicación es bastante buena cuando realizan la actividad lúdica, a excepción de unos cuantos estudiantes que les cuesta integrarse y socializar

Nota: la tabla 1 muestra los resultados de la entrevista aplicada a los docentes. Obtenido de: Investigación de campo.

Las entrevistas realizadas a los docentes de 4to año de EGB de la UE Emigdio Esparza Moreno permitieron conocer que los juegos de roles aportan al aprendizaje de los estudiantes porque permiten la adquisición de conocimientos, habilidades individuales y sociales que sirven para su desempeño académico y vida diaria. Además, ayuda a desarrollar pensamientos creativos y críticos.

Los educadores utilizan las estrategias de enseñanza mediante actividades lúdicas entre 3 a 4 horas; los juegos de roles que aplican consisten aquellas actividades de la vida diaria, diálogos y cuentos. Las emociones que generalmente los estudiantes experimentan cuando realizan juegos de roles son miedo, alegría, tristeza, ira, curiosidad, admiración, sorpresa y culpa; además, la comunicación de la mayoría de estudiantes cuando juegan es buena; sin embargo, existen alumnos que interactúan poco.

DISCUSIÓN DE RESULTADOS

El proceso investigativo permitió detectar como hallazgos; que los docentes aplican juegos de roles de la vida diaria, diálogos y cuentos; dicha información coincide con Yaguana (2017) en su investigación realizada en la Unidad Educativa Juan Montalvo, de la ciudad de Quito, donde evidenció que los docentes emplean actividades lúdicas basadas en cuentos como los 7 enanitos y diálogos de la vida cotidiana, debido al tiempo de clase y porque los estudiantes pueden hablar tranquilamente 8 a 10 líneas.

Otra situación detectada es que los juegos de roles aportan al aprendizaje de los estudiantes debido a que permiten la adquisición de conocimientos y habilidades individuales y sociales que sirven para su desempeño académico en las diferentes asignaturas; los datos descritos concuerdan con la investigación de Carrera y Cárdenas (2021), donde demostró que estrategias lúdicas mediante juego de roles es importante para que los alumnos adquieran diferentes competencias relacionadas a lo emocional, lógico, lingüísticas, entre otros aspectos.

Durante el proceso investigativo se conoció que la mayoría de estudiantes no se integran con facilidad al juego de roles porque no tiene la suficiente confianza con los compañeros; dicha información no coincide con la investigación de Cruz y Gamboa (2021) realizada a estudiantes de educación básica regular en Trujillo-Perú, donde se determinó que la capacidad de adaptación de los alumnos es inmediata cuando se trata de juegos. Otro hallazgo fue que la comunicación entre los estudiantes cuando desarrollan los juegos de roles es buena, información que no concuerda con el estudio de Flores y Pinedo (2020) efectuado en la Institución Educativa Teniente Manuel Clavero Muga, Punchana-Perú, quienes indican que la comunicación de los estudiantes con el compañero de juego es regular.

CONCLUSIONES

Los docentes de la UE Emigdio Esparza Moreno dentro de sus estrategias de enseñanza emplean el juego de roles, actividad lúdica que permite a los estudiantes desarrollar competencias/habilidades sociales y comunicativas; para ello, aplican procedimientos de mayor impacto debido al tiempo de las clases, que consisten en: planificar el tipo de juego a utilizar, preparación del escenario, ejecución de la actividad lúdica con los estudiantes, análisis de la actividad y evaluación mediante criterios establecidos.

Los elementos puntuales del juego de roles que aportan al proceso de aprendizaje de los estudiantes se basan en los roles o papales que asumen los estudiantes, las acciones que realizan durante la personificación del personaje, los objetos que emplea durante las actividades que desempeña en los roles y las relaciones que surgen entre los participantes de la actividad lúdica; estos elementos en conjunto proporcionan de manera directa e indirecta a los estudiantes conocimientos y habilidades sociales, comunicativas y creativas, que les favorece en su entorno educativo, familiar y social.

Los factores influyentes del juego de roles en el proceso de aprendizaje son las capacidades físicas y mentales, el interés educativo, la empatía, la socialización y la tolerancia que tengan los niños, estos factores son determinantes al momento que los estudiantes realicen las acciones que implican los roles, puesto que de ellas depende la adquisición de conocimientos/habilidades que genera la práctica lúdica.

RECOMENDACIONES

El presente caso de estudio proporciona recomendaciones en base a los resultados y conclusiones generadas como parte del proceso investigativo:

Se recomienda al personal docente emplear todos los procedimientos o fases del juego de roles con el propósito de proporcionar un aprendizaje más significativo en cada actividad lúdica que realicen los estudiantes. También se sugiere que los educadores brindar una explicación clara y detallada a los alumnos sobre el juego de roles como: instrucciones, funcionamiento y los objetivos esperados; esto con la finalidad de que la actividad lúdica se desarrolló de la mejor manera posible por ende el proceso de enseñanza aprendizaje sea satisfactorio.

Se sugiere al personal docente que utilicen diferentes modalidades de juegos lúdicos, con el fin de que los estudiantes puedan desarrollar su imaginación, creatividad y lenguaje oral con mayor facilidad; de tal manera que sientan seguridad para aplicar sus conocimientos sin miedo a olvidar frases o actuar de manera equivocada; además, este tipo de juegos les permitirá tener mayor interacción en el contexto cotidiano y académico.

Se recomienda a los docentes conversar con los estudiantes sobre la importancia y beneficios de participar de actividades lúdicas. Se sugiere preguntar a los alumnos sobre los tipos de juegos les gustaría realizar con el propósito de que se sientan de cierta manera motivados porque participaran en juegos que les llame la atención, lo cual es bueno para que pierdan el miedo, socialicen con los compañeros y desarrollen habilidades comunicativas.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Arenas, E. (2017). Estrategias de estilos de aprendizaje de estudiantes: proceso de validación. *Alteridad: Revista de Educacion*, XII(2), 224-237. doi:<https://doi.org/10.17163/alt.v12n1.2017.08>.
- Aristizabal, J., Ramos, A., & Chirino, V. (2018). Aprendizaje activo para el desarrollo de la psicomotricidad. *Revista Electrónica Educare*, XXII(1), 1-26. doi:<http://dx.doi.org/10.15359/ree.22-1.16>
- Ascencio, L. (2022). *El juego de roles, estrategia para desarrollar el aprendizaje*. Cali, Colombia: Universidad Santiago de Cali. Obtenido de <https://repository.usc.edu.co/bitstream/handle/20.500.12421/6898/Capitulo+4.pdf?sequence=1>
- Campos, R., & Quishpe, N. (2019). El juego de roles como recurso para la estimulación de la expresión oral de los niños y niñas de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 279 Villa Paxa de la ciudad de Puno. (*Tesis de Grado*). Universidad Nacional del Altiplano, Puno-Perù. Obtenido de <https://vriunap.pe/repositor/docs/d00007861-Borr.pdf>
- Carrera, R., & Cárdenas, N. (2021). Juego de roles como estrategia didáctica para la comprensión lectora en estudiantes. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria KOINONIA*, VI(4), 260-276.

- Cruz, M., & Gamboa, E. (2021). El juego de roles para desarrollar el pensamiento crítico en estudiantes de educación básica regular. *Polo del Conocimiento*, VI(12), 1029-1048. doi:10.23857/pc.v6i12.3423
- Cruz, M., Acebal, C. C., & Blanco, A. (2020). El juego de rol como estrategia didáctica para el desarrollo de la conciencia ambiental. Una Investigación Basada en el Diseño. *Revista de Educación Ambiental y Sostenibilidad*, II(1), 1302-1323. Obtenido de 10.25267/Rev_educ_ambient_sostenibilidad.2020.v2.i1.1302
- Flores, J., & Pinedo, K. (2020). Juegos de roles y desarrollo de la competencia convive respetándose a sí mismo y a los demás, área de formación ciudadana y cívica, en estudiantes de 4to. grado de secundaria, Institución Educativa Teniente Manuel Clavero Muga, Punchana 2018". (*Tesis de Grado*). Universidad Nacional de la Amazonia Peruana, Iquitos. Obtenido de https://repositorio.unapiquitos.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12737/7094/Jose_Tesis_Titulo_2020.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Hernández, N. (2021). La importancia de la interacción en el aprendizaje en entornos virtuales en tiempos del COVID-19. *Publicaciones. Facultad de Educación y Humanidades del Campus de Melilla*, LI(3), 257-275. doi: <https://doi.org/10.30827/publicaciones.v51i3.18518>
- Hernández, R., & Infante, M. (2017). Aproximación al proceso de enseñanza-aprendizaje desarrollador. *Revista de Ciencia, Tecnología e Innovación*, IV(3), 365-375.
- Lama, N. (2018). Aplicación de los juegos de roles basado en el enfoque colaborativo. (*Tesis de Grado*). Universidad Católica Los Angeles Chimbote, Tumbes-Perù.

- López, R., Nieto, L., Vera, J., & Quintana, M. (2021). Modos de aprendizaje en los contextos actuales para mejorar el proceso de enseñanza. *Revista Universidad y Sociedad*, XIII(5), 542-550. Obtenido de <http://scielo.sld.cu/pdf/rus/v13n5/2218-3620-rus-13-05-542.pdf>
- Medina, S. (2017). Aprendizaje Colaborativo. *Educacion*(23), 101-105. Obtenido de <https://revistas.unife.edu.pe/index.php/educacion/article/view/1175/1120>
- Pasek, E., & Mejía, M. (2017). Proceso General para la Evaluación Formativa del Aprendizaje. *Revista Iberoamericana de Evaluación Educativa*, X(1), 17-193. doi: <https://doi.org/10.15366/riee2017.10.1.009>
- Polo, C. C. (2018). Juego de roles: estrategia pedagógica para el fortalecimiento de la convivencia. *Cultura. Educación y Sociedad*, IX(3), 869-876. doi:<http://dx.doi.org/10.17981/cultedusoc.9.3.2018.103>
- Saez, J. (2018). *Estilos de aprendizaje y metodos de enseñanza*. Madrid: UNED Editorial.
- Yaguana, J. (2017). Técnica didáctica juego de roles en el proceso de aprendizaje de la producción oral del idioma inglés en los estudiantes de primero del bachillerato general unificado de la Unidad Educativa “Juan Montalvo”, de la ciudad de Quito, período 2016-2017. (*Tesis de Grado*). Universidad Central del Ecuador, Quito. Obtenido de <http://www.dspace.uce.edu.ec/bitstream/25000/12501/1/T-UCE-0010-023-2017.pdf>

ANEXOS

Anexo 1. Ficha de observación

FICHA DE OBSERVACIÓN A LOS ESTUDIANTES UNIDAD EDUCATIVA EMIGDIO ESPARZA MORENO

OBJETIVO: Identificar los aprendizajes que poseen los estudiantes en base al juego de roles.

N°	Ítems	Opciones				
		Siempre	Casi siempre	A veces	Casi nunca	Nunca
1	¿El niño demuestra emoción al terminar el juego de roles satisfactoriamente?					
2	¿El juego de roles ha fortalecido la relación entre compañeros?					
3	¿El niño se integra con facilidad en el juego de roles?					
4	¿El estudiante es creativo al momento del juego de roles?					
5	¿El niño desarrolla el lenguaje en base a los personajes que debe hacer en el juego?					
6	¿El estudiante se comunica de manera adecuada según el mensaje del juego de roles?					
7	¿El educando resuelve el problema planteado satisfactoriamente en el juego de roles?					
8	¿El estudiante muestra interés por realizar el juego de roles?					

Anexo 2. Entrevista a los Docentes

ENTREVISTA A LOS DOCENTES

UNIDAD EDUCATIVA EMIGDIO ESPARZA MORENO

OBJETIVO: Conocer cómo las estrategias de enseñanza mediante el juego de roles influyen en el en aprendizaje de los alumnos

1. ¿El juego de roles aporta significativamente al aprendizaje de los estudiantes? ¿Por qué?

2. ¿Cuántas horas a la semana usted emplea estrategias de enseñanza mediante el juego de roles?

3. ¿Qué tipo de juegos de roles aplica en el proceso de aprendizaje?

4. ¿Cuáles son las emociones que posee el estudiante al desarrollar los juegos de roles?

5. ¿Cómo es la comunicación entre los estudiantes cuando desarrollan los juegos de roles?

Anexo 3. Tabulación de resultados de la ficha de observación dirigida a los estudiantes

1. ¿El niño demuestra emoción al terminar el juego de roles satisfactoriamente?

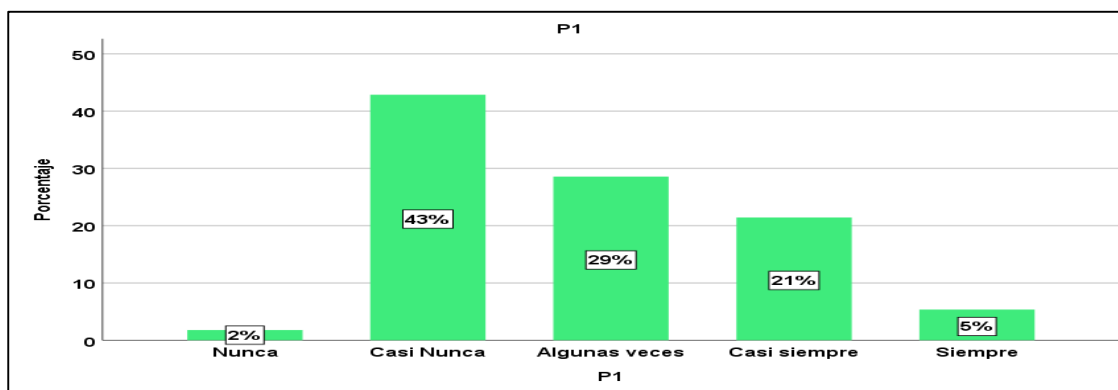
Tabla 1

Reacción del estudiante al terminar el juego de roles

	P1	Frecuencia	Porcentaje
Válido	Nunca	1	2
	Casi Nunca	24	43
	Algunas veces	16	29
	Casi siempre	12	21
	Siempre	3	5
	Total		56

Gráfico 1

Reacción del estudiante al terminar el juego de roles



Mediante la ficha de observación aplicada a los estudiantes de la Unidad Educativa Emigdio Esparza Moreno se pudo observar que, la mayoría de los estudiantes casi nunca demuestran emociones al terminar el juego de roles en un 43%, los alumnos solo algunas veces expresan sus emociones al culminar el juego (29%), un grupo de estudiantes casi siempre demuestran sus emociones cuando finalizan la actividad en un 21%, unos cuantos niños siempre manifiestan sus emociones en un 5%, mientras uno solo nunca las expresan lo que representa 2%. Los datos permiten interpretar que los estudiantes no demuestran sus emociones posiblemente por miedo a la burla de sus compañeros o porque la representación del personaje no fue el adecuado.

2. ¿El juego de roles ha fortalecido la relación entre compañeros?

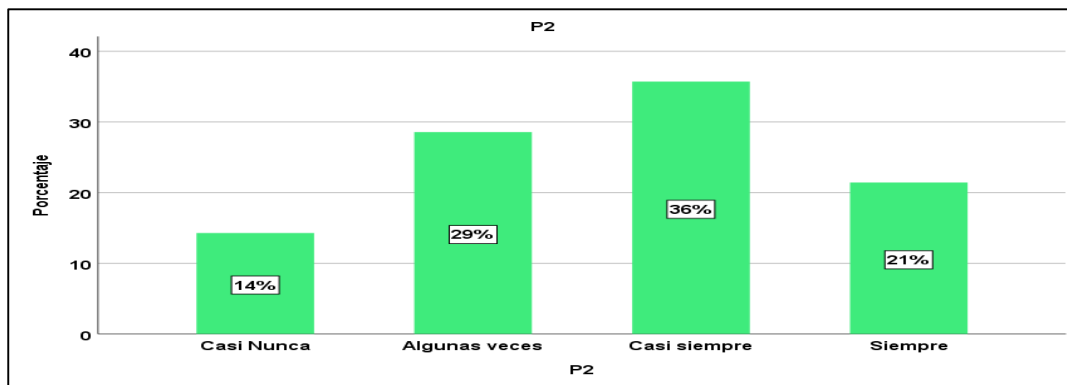
Tabla 2

Fortalecimiento de la relación entre compañeros

	P2	Frecuencia	Porcentaje
Válido	Casi Nunca	8	14
	Algunas veces	16	29
	Casi siempre	20	36
	Siempre	12	21
	Total	56	100,0

Grafico 2

Fortalecimiento de la relación entre compañeros



La ficha de observación aplicada a los estudiantes de la Unidad Educativa Emigdio Esparza Moreno permitió observar que en, la mayoría de estudiantes casi siempre el juego de roles fortalece la relación entre compañeros en un 36%, un porcentaje significativo de alumnos el juego de roles algunas veces fortalece la relación entre compañeros (29%), un grupo de estudiantes el juego siempre fortalece la relación con los demás alumnos (21%), mientras que en un grupo mínimo casi nunca el juego fortalece la relación con los compañeros en un 14%. La información revela datos positivos debido a que la mayoría de los estudiantes tiene una buena relación entre compañeros, lo que facilita el desarrollo de cualquier actividad en pareja o grupo.

¿El niño se integra con facilidad en el juego de roles?

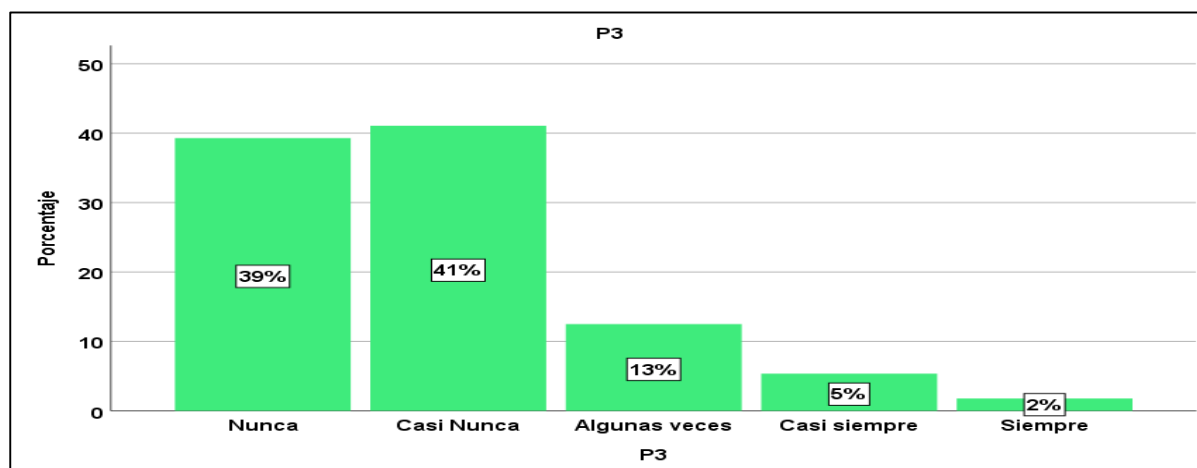
Tabla 3

Integración del estudiante en el juego de roles

	P3	Frecuencia	Porcentaje
Válido	Nunca	22	39
	Casi Nunca	23	41
	Algunas veces	7	13
	Casi siempre	3	6
	Siempre	1	2
	Total		56

Gráfico 3

Integración del estudiante en el juego de roles



La ficha de observación permitió observar que, la mayoría de los estudiantes no se integran con facilidad en el juego de roles con un 39% nunca y 41% casi nunca, un grupo de estudiantes algunas veces se integran de manera rápida a la actividad lúdica con un 13%, unos cuantos niños casi siempre se integran con rapidez al juego con un 5%, mientras que un estudiante siempre se integra con facilidad al juego, lo que representa 2%. Por lo tanto, se puede decir que los estudiantes no se integran al juego con facilidad porque no saben cómo desarrollar el personaje o tiene la confianza para interactuar con los compañeros.

3. ¿El estudiante es creativo al momento del juego de roles?

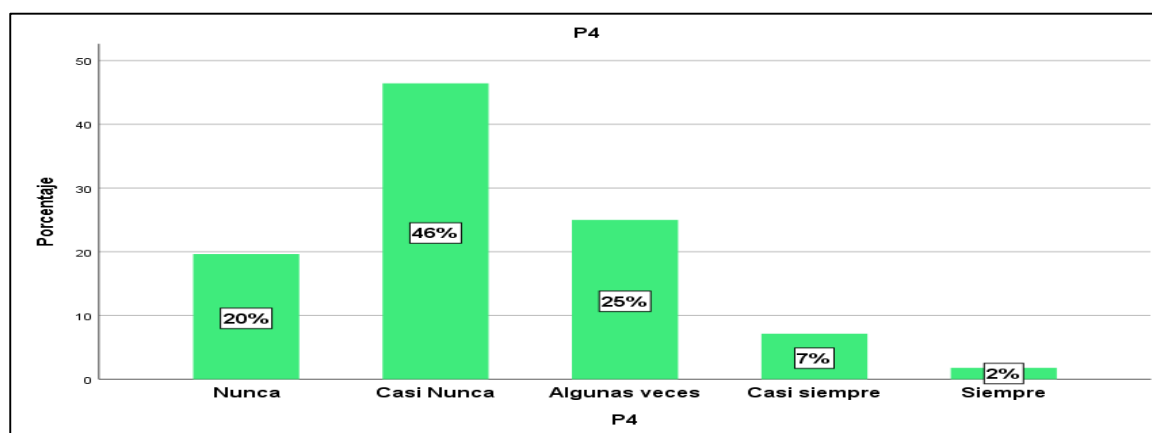
Tabla 4

Creatividad en el juego de roles

	P4	Frecuencia	Porcentaje
Válido	Nunca	11	20
	Casi Nunca	26	46
	Algunas veces	14	25
	Casi siempre	4	7
	Siempre	1	2
	Total		56

Gráfico 4

Creatividad en el juego de roles



El instrumento aplicado a los estudiantes de 4to año de EGB permitió observar que, la mayoría de los estudiantes no son creativos en el juego de roles con un 20% nunca y 46% casi nunca, un grupo de estudiantes algunas veces son creativos en la actividad lúdica con un 25%, unos cuantos niños casi siempre son creativos en el juego con un 7%, mientras que un estudiante siempre es creativo cuando juega, lo que representa 2%. Los datos revelan que la mayoría de los estudiantes no han logrado uno de los propósitos del juego de roles como es desarrollar la expresión creativa y la imaginación.

4. ¿El niño desarrolla el lenguaje en base a los personajes que debe hacer en el juego?

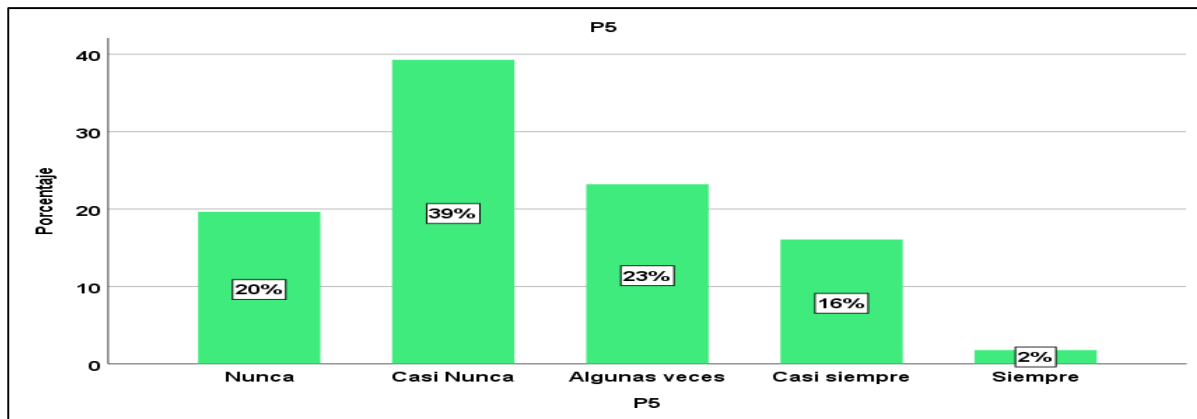
Tabla 5

Desarrollo del lenguaje en base al juego de roles

	P5	Frecuencia	Porcentaje
Válido	Nunca	11	20
	Casi Nunca	22	39
	Algunas veces	13	23
	Casi siempre	9	16
	Siempre	1	2
	Total	56	100,0

Gráfico 5

Desarrollo del lenguaje en base al juego de roles



De acuerdo a la ficha de observación aplicada a los estudiantes de 4to año de EGB se pudo observar que, la mayoría de los estudiantes no desarrollan el lenguaje en base a los personajes del juego con un 20% nunca y 39% casi nunca, un grupo de estudiantes algunas veces desarrollan el lenguaje mediante la actividad lúdica con un 23%, unos cuantos niños casi siempre desarrollan el lenguaje en base a los juegos de roles con un 16%, mientras que un estudiante siempre desarrollan el lenguaje en base a los personajes del juego de roles, lo que representa un 2%. Los resultados evidencian que muchos niños no han logrado adquirir uno de los beneficios de realizar la actividad académica como desarrollar el lenguaje oral, debido a que se limitan a expresar lo que sienten cuando interpretan el personaje.

5. ¿El estudiante se comunica de manera adecuada según el mensaje del juego de roles?

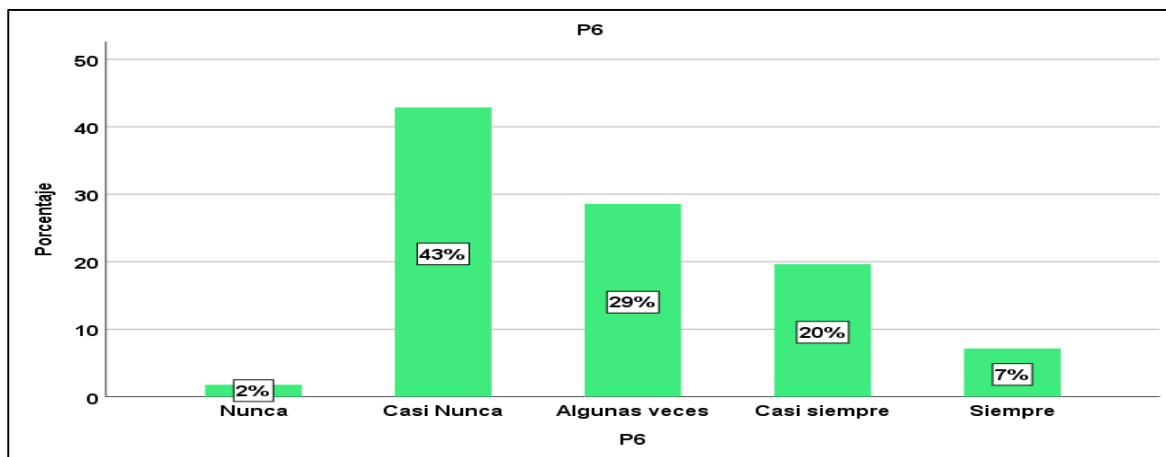
Tabla 6

Comunicación adecuada en el juego de roles

	P6	Frecuencia	Porcentaje
Válido	Nunca	1	2
	Casi Nunca	24	43
	Algunas veces	16	29
	Casi siempre	11	20
	Siempre	4	7
	Total	56	100,0

Gráfico 6

Comunicación adecuada en el juego de roles



La ficha de observación aplicada a los estudiantes de la Unidad Educativa Emigdio Esparza Moreno permitió observar que, la mayoría de estudiantes casi nunca se comunican de manera adecuada según el mensaje del juego de roles en un 43%, un porcentaje significativo de alumnos algunas veces se comunica de manera adecuada acorde al mensaje de la actividad lúdica (29%), un grupo de estudiantes casi siempre se comunican de manera adecuada en base al mensaje del juego (20%), un grupo mínimo de estudiantes siempre se comunican correctamente según el mensaje del juego en un 7%, mientras que un alumno nunca se comunica de forma adecuada acorde al mensaje del juego, lo que representa un 2%.

¿El educando resuelve el problema planteado satisfactoriamente en el juego de roles?

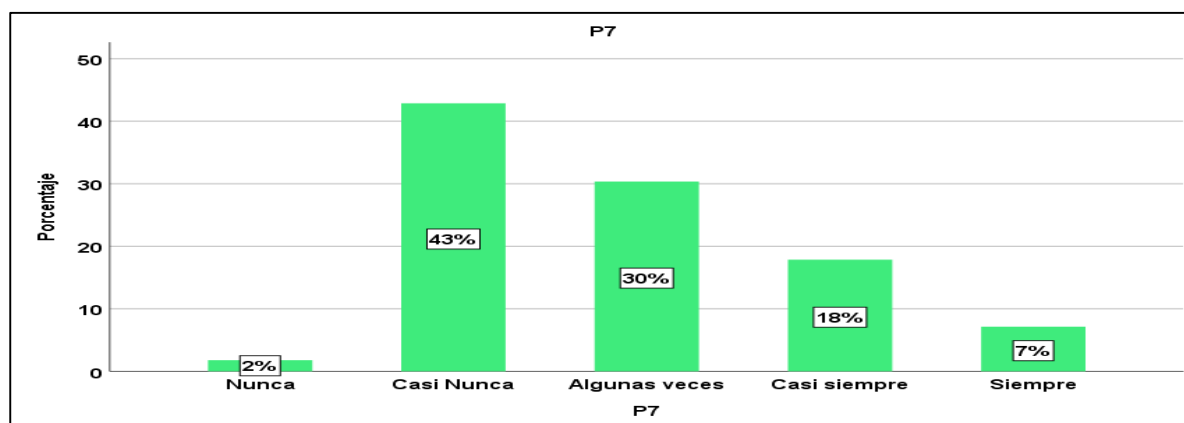
Tabla 7

Resolución del problema satisfactoriamente

	P7	Frecuencia	Porcentaje
Válido	Nunca	1	2
	Casi Nunca	24	43
	Algunas veces	17	30
	Casi siempre	10	18
	Siempre	4	7
	Total	56	100,0

Gráfico 7

Resolución del problema satisfactoriamente



La ficha de observación aplicada a los estudiantes de 4to año de EGB de la UE Emigdio Esparza Moreno permitió observar que, la mayoría de estudiantes casi nunca resuelven el problema planteado satisfactoriamente en el juego de roles en un 43%, un porcentaje significativo de educandos algunas veces resuelven el problema planteado de manera adecuada en la actividad lúdica (30%), un grupo de estudiantes casi siempre resuelven el problema planteado en el juego de roles (18%), un grupo mínimo de estudiantes siempre resuelven el problema planteado en el juego en un 7%, mientras que un alumno nunca resuelve el problema planteado correctamente en el juego, lo que representa un 2%.

¿El estudiante muestra interés por realizar el juego de roles?

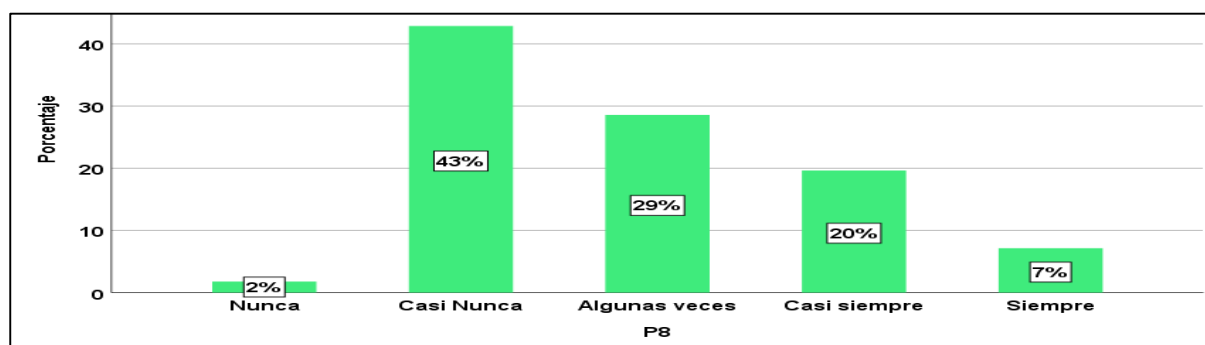
Tabla 8

Interés por realizar el juego de roles

	P8	Frecuencia	Porcentaje
Válido	Nunca	1	2
	Casi Nunca	24	43
	Algunas veces	16	29
	Casi siempre	11	20
	Siempre	4	7
	Total		56

Gráfico 8

Interés por realizar el juego de roles



La ficha de observación aplicada a los estudiantes de 4to año de EGB de la UE Emigdio Esparza Moreno permitió observar que, la mayoría de estudiantes casi nunca muestran interés por realizar el juego de roles en un 43%, un porcentaje significativo de educandos algunas veces muestran interés por realizar la actividad lúdica (29%), un grupo de estudiantes casi siempre muestran interés por realizar el juego (20%), un grupo mínimo de estudiantes siempre muestran interés por realizar el juego de roles en un 7%, mientras que un alumno nunca muestra interés por realizar el juego, lo que representa un 2%. Gran parte de los estudiantes no les interesa efectuar la actividad escolar, posiblemente porque les aburre o tienen que interactuar con compañeros que no son de su agrado.

Anexo 4. Resultados de las entrevistas

Entrevista 1

1. ¿El juego de roles aporta significativamente al aprendizaje de los estudiantes? ¿Por qué?

Sí, porque le permite al estudiante desarrollar pensamientos activos, creativos y críticos, lo cual es importante para que construyan sus propios conocimientos en las diferentes áreas del saber.

2. ¿Cuántas horas a la semana usted emplea estrategias de enseñanza mediante el juego de roles?

Yo empleo entre 3 a 4 horas

3. ¿Qué tipo de juegos de roles aplica en el proceso de aprendizaje?

Los juegos de roles que generalmente yo aplico son en parejas y grupos, con el fin de que los estudiantes interactúen y aprendan el trabajo colaborativo. Los tipos de juegos de roles que empleo consisten en profesiones de la vida real, cuentos, teatro y todos los que contribuyan un aprendizaje.

4. ¿Cuáles son las emociones que posee el estudiante al desarrollar los juegos de roles?

Las emociones que presente el estudiante dependen del tipo de juego que se realice, sin embargo, las emociones más comunes que pueden presentar son: miedo, alegría, tristeza, ira, curiosidad, admiración, sorpresa y culpa.

5. ¿Cómo es la comunicación entre los estudiantes cuando desarrollan los juegos de roles?

La comunicación en la mayoría de los estudiantes es buena, sin embargo, existen alumnos que hablan solo cuando el juego lo amerita.

Entrevista 2

- 1. ¿El juego de roles aporta significativamente al aprendizaje de los estudiantes? ¿Por qué?**

Sí, porque adquieren conocimientos y habilidades que les sirven durante el proceso educativo y en el entorno que les rodea; además, realizar actividades lúdicas como el juego de roles ayuda a que desarrollen habilidades sociales, de lenguaje y lógica, entre otros beneficios importantes que facilitan un aprendizaje significativo.

- 2. ¿Cuántas horas a la semana usted emplea estrategias de enseñanza mediante el juego de roles?**

Yo empleo 3 horas.

- 3. ¿Qué tipo de juegos de roles aplica en el proceso de aprendizaje?**

Los juegos de roles que aplico se basan en profesiones y cuentos.

- 4. ¿Cuáles son las emociones que posee el estudiante al desarrollar los juegos de roles?**

Las emociones son miedo, alegría, tristeza, ira y curiosidad.

- 5. ¿Cómo es la comunicación entre los estudiantes cuando desarrollan los juegos de roles?**

La comunicación es bastante buena cuando realizan la actividad lúdica, a excepción de unos cuantos estudiantes que les cuesta integrarse y socializar.

Anexo 5. Entrevista a los docentes y realizando la ficha de observación



Anexo 6. Revisión del avance del estudio de caso a cargo de la docente tutora PhD. Gina Real Zumba.

