



DOI: <https://doi.org/10.23857/dc.v10i4.4171>

Ciencias de la Educación
Artículo de Investigación

***El Juego de Roles para la Enseñanza-Aprendizaje de la Historia en el Nivel
Bachillerato***

Role-playing for teaching and learning history at the high school level

Role Play para o Ensino-Aprendizagem de História ao Nível de Licenciatura

Piedad Alexandra Taday Guashpa ^I

pataday.fes@unach.edu.ec

<https://orcid.org/0009-0001-3015-7856>

Rómulo Arteño Ramos ^{II}

rramos@unach.edu.ec

<https://orcid.org/0000-0001-9606-6546>

Correspondencia: pataday.fes@unach.edu.ec

***Recibido:** 01 de noviembre de 2024 ***Aceptado:** 23 de noviembre de 2024 * **Publicado:** 20 de diciembre de 2024

- I. Licenciada en Ciencias de la Educación, Profesora de Ciencias Sociales, Maestrante en la Universidad Nacional de Chimborazo, Riobamba, Ecuador.
- II. Doctor en Educación, Magíster en Geografía Aplicada, Licenciado en Ciencias de la Educación Historia y Geografía, Docente de la Carrera de Pedagogía de la Historia y las Ciencias Sociales en la Universidad Nacional de Chimborazo, Riobamba, Ecuador.

Resumen

El juego de roles en la enseñanza-aprendizaje de la Historia se destaca como una estrategia pedagógica esencial, ya que aborda la necesidad de involucrar activamente a los estudiantes en su proceso de aprendizaje histórico. Al asumir roles de personajes históricos o ficticios y participar en situaciones del pasado, los estudiantes experimentan una inmersión práctica en los contextos históricos, lo que les permite comprender mejor los valores, conflictos y decisiones tomadas en ese período. Al incorporar esta estrategia pedagógica en el aula, los docentes no solo pueden fomentar el pensamiento crítico, la empatía y el análisis de causas y consecuencias, sino que también pueden promover la internalización de conocimientos históricos de manera participativa. El objetivo general de este estudio es analizar como el juego de roles se aplica en la enseñanza-aprendizaje de la Historia, mediante una guía de clase modelo, con el propósito de medir su efectividad en los estudiantes de bachillerato. Se pretende demostrar cómo esta técnica puede satisfacer la necesidad de mejorar la comprensión histórica de los estudiantes y aumentar su compromiso con la materia. Para ello, se empleará un enfoque mixto que incluirá revisión bibliográfica, análisis documental, entrevistas aplicadas a los docentes y encuestas a los estudiantes del nivel bachillerato. A través de este estudio, se busca resaltar la importancia del juego de roles como una herramienta efectiva para enriquecer el proceso de enseñanza-aprendizaje de la Historia y promover una comprensión más profunda y significativa de los eventos históricos.

Palabras clave: Enseñanza-aprendizaje; juego de roles; Historia; estrategia pedagógica; comprensión histórica.

Abstract

Role-playing in the teaching and learning of History stands out as an essential pedagogical strategy, as it addresses the need to actively involve students in their historical learning process. By assuming the roles of historical or fictional characters and participating in situations from the past, students experience a practical immersion in historical contexts, allowing them to better understand the values, conflicts, and decisions made in that period. By incorporating this pedagogical strategy in the classroom, teachers can not only foster critical thinking, empathy, and analysis of causes and consequences, but can also promote the internalization of historical knowledge in a participatory manner. The general objective of this study is to analyze how role-playing is applied in the teaching and learning of History, through a model class guide, with the purpose of measuring its effectiveness

El Juego de Roles para la Enseñanza-Aprendizaje de la Historia en el Nivel Bachillerato

in high school students. The aim is to demonstrate how this technique can meet the need to improve students' historical understanding and increase their commitment to the subject. To this end, a mixed approach will be used, including a bibliographic review, documentary analysis, interviews with teachers, and surveys with high school students. This study seeks to highlight the importance of role-playing as an effective tool to enrich the teaching-learning process of History and promote a deeper and more meaningful understanding of historical events.

Keywords: Teaching-learning; role-playing; History; pedagogical strategy; historical understanding.

Resumo

O role-playing no ensino-aprendizagem da História destaca-se como uma estratégia pedagógica essencial, uma vez que aborda a necessidade de envolver ativamente os alunos no seu processo de aprendizagem histórica. Ao assumirem papéis de figuras históricas ou fictícias e ao participarem em situações do passado, os alunos vivenciam uma imersão prática em contextos históricos, permitindo-lhes compreender melhor os valores, os conflitos e as decisões tomadas nesse período. Ao incorporar esta estratégia pedagógica na sala de aula, os professores podem não só encorajar o pensamento crítico, a empatia e a análise de causas e consequências, como também podem promover a interiorização do conhecimento histórico de forma participativa. O objetivo geral deste estudo é analisar como o role-playing é aplicado no ensino-aprendizagem da História, através de um guião de aula modelo, com o objetivo de medir a sua eficácia nos alunos do ensino secundário. Pretende-se demonstrar como esta técnica pode satisfazer a necessidade de melhorar a compreensão histórica dos alunos e aumentar o seu envolvimento com a matéria. Para tal, será utilizada uma abordagem mista que incluirá revisão bibliográfica, análise documental, entrevistas a professores e inquéritos a alunos do ensino secundário. Através deste estudo, procurou-se destacar a importância do role-playing como uma ferramenta eficaz para enriquecer o processo de ensino-aprendizagem da História e promover uma compreensão mais profunda e significativa dos acontecimentos históricos.

Palavras-chave: Ensino-aprendizagem; dramatização; História; estratégia pedagógica; compreensão histórica.

Introducción

El juego de roles es una técnica didáctica innovadora que ha ganado popularidad en la educación por su capacidad para involucrar activamente a los estudiantes. En la enseñanza de la Historia en

El Juego de Roles para la Enseñanza-Aprendizaje de la Historia en el Nivel Bachillerato

bachillerato, ofrece un enfoque dinámico para explorar eventos históricos, personajes y contextos socioculturales. A diferencia de los métodos tradicionales basados en la memorización, permite a los estudiantes sumergirse en el pasado, adoptando roles históricos y experimentando sus dilemas, lo que hace el aprendizaje más interactivo y entretenido.

En esta línea, el aprendizaje de la Historia a través del juego de roles, según Parra (2020), se convierte en un espacio donde se construye y se fomenta una comprensión profunda y empática de los contextos y motivaciones históricas, promoviendo el aprendizaje activo. Este método contrarresta el aprendizaje memorístico tradicional al hacer que los estudiantes participen de manera interactiva y reflexiva.

Además, el juego de roles es una estrategia pedagógica que se destaca en la educación por su capacidad para mejorar el aprendizaje y la convivencia entre los estudiantes. Fortalece la convivencia en el aula, permitiendo a los estudiantes apropiarse del conocimiento en varias dimensiones y desarrollar hábitos y actividades motivadoras (Polo-Acosta et al., 2018). El juego de roles, cuando se organiza con una estructura que incluye planeación, ejecución y verificación, promueve el desarrollo psicológico y neuropsicológico de los estudiantes (Bonilla-Sánchez et al., 2019). Por otro lado, para tener una mejor comprensión del tema se han recopilado algunos estudios relacionados con los juegos de roles en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Estudios previos, como el de Fernández et al. (2018), destacan una metodología didáctica que, basada en la pedagogía de la aventura para la enseñanza de la historia en bachillerato, busca educar mediante actividades en la naturaleza, aplicándola en el contexto escolar y centrada en el aprendizaje experiencial. Se enfoca en las Habilidades Motrices Básicas (HMB) como contenido principal, enseñadas de manera lúdica a través de un juego de rol interdisciplinario. Las actividades se dividen en dos sesiones: la primera se dedica a enseñar las herramientas necesarias, y la segunda consiste en un gran juego de rol fuera del centro educativo, coordinado con otras áreas para aprovechar el elemento lúdico e impartir diversos contenidos.

De manera similar, Molina y Salmerón (2020), en su estudio, analizan la adquisición de empatía histórica en alumnos de 2.º de Bachillerato en la Región de Murcia a través de un juego de rol sobre la Guerra Civil y el Franquismo. Utilizando relatos y cuestionarios, descubrieron que la mayoría de los estudiantes alcanzó un nivel medio o alto de comprensión empática. Sin embargo, el rendimiento académico no mejoró significativamente, lo cual podría deberse a la falta de familiaridad con este método en contraste con el aprendizaje memorístico tradicional. Los alumnos valoraron la experiencia como motivadora y educativa, destacando la importancia de la contextualización y la perspectiva

El Juego de Roles para la Enseñanza-Aprendizaje de la Historia en el Nivel Bachillerato

histórica. No obstante, prefieren que esta actividad se realice en cursos anteriores, debido a la menor carga académica en esos niveles.

Sierra y Mendoza (2024) analizan el uso del juego de rol en la enseñanza de la historia y destacan que, aunque hay escasa productividad académica sobre el tema, el juego de rol ofrece un enfoque innovador más allá de la enseñanza memorística tradicional. Permite una mayor articulación entre el juego y la enseñanza histórica, promoviendo el pensamiento histórico y la empatía al simular diferentes tiempos y espacios. Además, desarrolla habilidades blandas, comunicativas e investigativas. La implementación del juego de rol en el aula se complementa con dramatizaciones, simulaciones, clases magistrales, talleres, cuestionarios, trabajo colaborativo, debates, estudios de caso y gamificación. Sin embargo, se advierte sobre la necesidad de reflexionar más profundamente sobre la enseñanza y utilidad de la historia en estos contextos.

De igual modo, Pérez (2022) presenta resultados de una investigación realizada sobre la introducción de juegos de rol en la enseñanza de la Historia Antigua en la educación superior, donde desarrollaron un juego de rol histórico llamado Iberia como una alternativa metodológica para abordar los desafíos con el nuevo alumnado y adaptarse a las exigencias del aprendizaje basado en competencias. Los resultados mostraron una clara aceptación del recurso para las clases prácticas, acercando a los estudiantes a temas como los procesos económicos y sociales de la Historia Antigua de la península ibérica, y mejorando la comprensión de estos temas.

Abordar el uso del juego de roles en la educación inicial para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje en niños de cuatro años, enfrentando la percepción de los padres que consideran estas actividades meramente recreativas. El objetivo principal es implementar una guía didáctica para docentes del cantón Ambato, permitiéndoles utilizar el juego de roles como técnica educativa. Los resultados destacan que el juego de roles, basado en el juego simbólico y la imitación, permite a los niños sumergirse en mundos imaginarios donde desarrollan creatividad y habilidades, y los docentes pueden influir positivamente en sus esquemas mentales (Torres, 2020).

Se llevaron a cabo cuestionarios y entrevistas a docentes de Educación Primaria con diversos enfoques didácticos para explorar sus opiniones sobre el uso del juego de rol en la enseñanza del patrimonio, con el fin de desarrollar modelos educativos efectivos. Los resultados revelaron que, aunque los docentes valoran la educación patrimonial y reconocen la importancia del juego de rol como herramienta didáctica, no lo incorporan en su práctica educativa. Este hallazgo subraya la versatilidad y efectividad del juego de rol como estrategia pedagógica prometedora, ofreciendo un

El Juego de Roles para la Enseñanza-Aprendizaje de la Historia en el Nivel Bachillerato

enfoque dinámico e interactivo que puede mejorar significativamente el proceso educativo. Para su implementación exitosa en diversos contextos educativos, es crucial una integración cuidadosa y una disposición positiva hacia la innovación educativa (Sampedro-Martín & Estepa, 2022).

En Ecuador, según el Ministerio de Educación del Ecuador (2022), la asignatura de Historia y Ciencias Sociales exhibe carencias notables en el rendimiento de los profesores, siendo catalogada como la segunda área con más desafíos. Además, los educadores continúan empleando enfoques convencionales que conducen a un aprendizaje caracterizado por la repetición y con escasa relevancia (Cano et al., 2019), la transición de un enfoque tradicional a uno constructivista e innovador, que promueva el desarrollo del pensamiento histórico en los estudiantes es un desafío en la enseñanza de la materia (Álvarez, 2020a). Según los resultados de la evaluación del rendimiento de los docentes en Chimborazo en 2016, se notó que una considerable cantidad de maestros, fue calificada como "con fundamentos". Esto indica que tienen un entendimiento básico de los temas que enseñan y mantienen las dinámicas típicas de las clases convencionales (Ministerio de Educación del Ecuador, 2023).

Adicionalmente el proceso de enseñanza-aprendizaje de la Historia persiste en el uso del libro de texto como una herramienta para los docentes (Cavalcanti, 2020). El uso predominante del libro de texto puede restringir la flexibilidad del docente, además, puede promover un aprendizaje pasivo en lugar de fomentar el pensamiento crítico y la participación activa de los estudiantes en la construcción del conocimiento histórico. Por ende, es importante superar el predominio de las clases magistrales y utilizar estrategias innovadoras para fomentar el pensamiento histórico (Álvarez, 2020b). Además, la evaluación sumativa, que se centra en medir el conocimiento adquirido de manera final, puede no proporcionar una retroalimentación efectiva ni incentivar la reflexión crítica (Ramírez & Pagès, 2020). Estos enfoques tradicionales pueden crear una brecha entre la Historia como una disciplina dinámica y su presentación en el aula como un conjunto de hechos estáticos.

Para superar los desafíos en la enseñanza de la Historia, es esencial adoptar enfoques pedagógicos activos y participativos que conecten el conocimiento teórico con su aplicación práctica (Lahera & Pérez, 2021). El juego de roles se destaca como una estrategia eficaz para mejorar la comprensión de los estudiantes, valorando la diversidad cultural y el legado histórico. Según Sánchez et al. (2022), esta herramienta beneficia tanto a docentes como a estudiantes al promover una actitud positiva y una integración efectiva en el aula. Los docentes pueden crear experiencias prácticas que simplifican conceptos históricos complejos, mientras que los estudiantes desarrollan habilidades como el análisis crítico y la comprensión contextualizada de los eventos históricos.

El Juego de Roles para la Enseñanza-Aprendizaje de la Historia en el Nivel Bachillerato

El objetivo de esta investigación fue analizar como el juego de roles se aplica en la enseñanza-aprendizaje de la Historia, mediante una guía de clase modelo, con el propósito de medir su efectividad en los estudiantes de bachillerato. Para esto, se determina las mejores prácticas para la aplicación del juego de roles en la enseñanza de la Historia. Posteriormente, se identifica los elementos necesarios para la generación de una guía de clase para el aprendizaje de la historia en el nivel de bachillerato. Finalmente, se evalúa la percepción de los estudiantes al aplicar el juego de roles en el aprendizaje de la Historia.

Metodología

Este estudio adopta un enfoque mixto al incorporar tanto un componente cualitativo como cuantitativo. En el componente cualitativo, se emplea un método descriptivo-interpretativo para explorar las experiencias y percepciones de los docentes sobre el uso del juego de roles en sus clases. El diseño cualitativo es narrativo-fenomenológico, lo que permite una comprensión profunda de cómo los docentes viven y experimentan esta estrategia pedagógica en su práctica diaria. En cuanto al componente cuantitativo, se analizaron los resultados mediante una escala de Likert, evaluando las percepciones de los estudiantes tras la aplicación de una guía de clase. Para este análisis, se empleó un diseño pre-experimental, con una medición posterior a la aplicación del estímulo, con un corte transversal.

La población de estudio para las entrevistas estuvo compuesta por 6 docentes del área de Historia del cantón Colta, provincia de Chimborazo, Ecuador. La encuesta se aplicó a 30 estudiantes de bachillerato de una unidad educativa del mismo cantón, durante el periodo 2024-2025.

En cuanto a las técnicas de recolección de datos, se utilizó el análisis documental, mediante una revisión bibliográfica tanto para determinar las mejores prácticas como para los elementos necesarios para la generación de la guía, complementándose esta última con una entrevista. Para determinar la percepción se utilizó la técnica de la encuesta mediante un cuestionario de 10 preguntas.

Asimismo, se incorporó una metodología didáctico-pedagógica basada en el método de Guía de Interaprendizaje para la Educación Intercultural Bilingüe del Ecuador, que permitió conjuntamente con el análisis documental y la entrevista la creación de una guía de clase para la aplicación del juego de roles en los estudiantes de bachillerato

Prácticas para la aplicación del juego de roles en la enseñanza de la Historia

El juego de roles en la enseñanza de la Historia es una herramienta poderosa que permite a los estudiantes sumergirse en eventos y contextos históricos de manera activa y participativa. Para Chila et al. (2023), al asumir los roles de figuras históricas, los estudiantes no solo memorizan hechos, sino que también desarrollan una comprensión profunda de las motivaciones, desafíos y contextos que moldearon las decisiones y acciones de esas figuras. Esta metodología promueve una conexión emocional y cognitiva con el material, facilitando una mayor retención y comprensión de la Historia. Para implementar esta metodología de manera efectiva, es crucial definir objetivos claros tanto educativos como históricos. Los docentes deben establecer qué conocimientos y habilidades desean que los estudiantes adquieran, como el pensamiento crítico, la capacidad de argumentación, la empatía histórica y la habilidad para analizar fuentes primarias y secundarias. Es esencial asegurarse de que los escenarios y roles sean históricamente precisos y relevantes, lo que proporciona una base sólida para el aprendizaje (Espinola & Santos, 2022).

Buitriago y Jiménez (2017) manifiestan que el diseño de escenarios realistas es fundamental para el éxito del juego de roles. Los escenarios deben ser detallados y contextuales, incorporando aspectos como la geografía, economía, cultura y política de la época estudiada. Por ejemplo, un juego de roles sobre la Revolución Francesa podría incluir el contexto de la desigualdad económica, las tensiones sociales y las influencias de las ideas de la Ilustración. Ofrecer una variedad de escenarios enriquece la experiencia, permitiendo a los estudiantes explorar diferentes perspectivas de un mismo evento histórico. Además, asignar roles de manera estratégica, considerando las habilidades y niveles de conocimiento de los estudiantes, garantiza una participación equilibrada y desafiante. Esto significa que los roles deben ser diversos y reflejar una gama amplia de experiencias y perspectivas históricas (p.23).

Proveer materiales y recursos adecuados es esencial para que los estudiantes puedan prepararse y desempeñar sus roles de manera efectiva. Los documentos primarios y secundarios, como cartas, diarios, artículos de periódicos y tratados, son recursos valiosos que ayudan a los estudiantes a comprender mejor sus roles y el contexto histórico. Además, mapas, líneas de tiempo y fichas de personajes detalladas proporcionan el trasfondo necesario para que los estudiantes interpreten sus roles con precisión. Fomentar la investigación y la preparación previa al juego también es crucial. Asignar tareas de lectura y sesiones de práctica donde los estudiantes puedan discutir y ensayar sus

El Juego de Roles para la Enseñanza-Aprendizaje de la Historia en el Nivel Bachillerato

roles facilita una interpretación más rica y matizada de los personajes y eventos históricos (Rodríguez-Saltos et al., 2020).

Establecer reglas y expectativas claras desde el principio es fundamental para asegurar una participación respetuosa y activa durante el juego de roles. De acuerdo con Ayón et al. (2023), establecer normas de comportamiento y métodos para resolver conflictos contribuye a mantener un ambiente seguro y respetuoso para todos los participantes. Esto incluye expectativas sobre el respeto mutuo, la escucha activa y la colaboración. Después del juego de roles, facilitar discusiones y reflexiones permite a los estudiantes compartir sus experiencias, analizar críticamente los eventos históricos y reflexionar sobre lo aprendido. Estas sesiones de reflexión ayudan a consolidar el conocimiento y permiten a los estudiantes hacer conexiones entre el juego de roles y los conceptos históricos más amplios.

La evaluación del desempeño y el aprendizaje debe ser diversa y constructiva. Utilizar métodos como ensayos, presentaciones, diarios de reflexión y debates permite a los estudiantes demostrar su comprensión de diversas maneras. Estos métodos deben enfocarse tanto en el proceso como en el contenido, evaluando cómo los estudiantes investigaron, prepararon y desempeñaron sus roles, así como su capacidad para conectar sus experiencias de juego con el conocimiento histórico (Rodríguez & Pérez, 2022). Proporcionar retroalimentación específica y constructiva es esencial para que los estudiantes puedan mejorar y profundizar su comprensión histórica. Incorporar tecnología y multimedia, como herramientas digitales y aplicaciones de realidad virtual, puede enriquecer la experiencia del juego de roles, haciéndola más inmersiva e interactiva, y permitiendo a los estudiantes experimentar la Historia de manera dinámica y visual.

Por tanto, se considera importante adaptar y personalizar los escenarios y roles según las necesidades y características del grupo de estudiantes. Ser flexible y estar dispuesto a ajustar el enfoque basado en la retroalimentación de los estudiantes asegura una experiencia de aprendizaje dinámica y efectiva. Recoger y utilizar la retroalimentación de los estudiantes de manera continua ayuda a mejorar la implementación del juego de roles, asegurando que el aprendizaje sea significativo y relevante. Esto implica ajustar la complejidad de los roles y escenarios para mantener a los estudiantes comprometidos y desafiados, y estar atento a las dinámicas de grupo y las necesidades individuales (Espinoza, 2021).

Elementos para la generación de una guía de clase para el aprendizaje de la Historia en el nivel de bachillerato

Para la elaboración de una guía de clase efectiva para el aprendizaje de la historia a nivel de bachillerato, es fundamental considerar varios elementos clave. Primero, es esencial definir objetivos claros de aprendizaje que los estudiantes deben alcanzar al final de la unidad o curso. Estos objetivos deben ser específicos y medibles. Establecer objetivos claros proporciona una dirección definida tanto para los estudiantes como para los docentes, permitiendo a los primeros saber qué se espera de ellos y a los segundos planificar las lecciones de manera efectiva (Flores & Tisnado, 2021).

En el pensamiento de Salazar-Gómez y Tobón (2018), la selección y organización de los temas clave es otro componente crucial. Es necesario elegir eventos y conceptos históricos relevantes que proporcionen una cronología balanceada y representativa de diferentes épocas y regiones. Al seleccionar estos temas, es importante considerar su relevancia y cómo se conectan con los objetivos de aprendizaje. Organizar los temas de manera lógica y cronológica ayuda a los estudiantes a construir una narrativa coherente de la historia.

Es vital diseñar una variedad de actividades para mantener el interés de los estudiantes y facilitar diferentes estilos de aprendizaje. Esto puede incluir lecturas asignadas de libros de texto o artículos académicos, discusiones en grupo sobre temas controvertidos, análisis de documentos históricos utilizando fuentes primarias y secundarias, y el uso de tecnología educativa como videos y visitas virtuales a museos. Incorporar diferentes tipos de actividades no solo mantiene a los estudiantes comprometidos, sino que también atiende a diversos estilos de aprendizaje, permitiendo que todos interactúen con el material de manera significativa (Quinteros-Pallarozo & Cárdenas-Cordero, 2021). Los métodos de enseñanza deben promover un aprendizaje activo y participativo. Enfoques como el aprendizaje activo, donde los estudiantes participan en actividades prácticas; el aprendizaje basado en proyectos, que implica investigaciones en profundidad sobre temas históricos; y el aprendizaje colaborativo, que fomenta el trabajo en equipo y la resolución de problemas, son esenciales para mantener a los estudiantes involucrados y motivados (Moncayo-Bermúdez & Prieto-López, 2022). Estos métodos no solo facilitan un aprendizaje más profundo, sino que también ayudan a los estudiantes a desarrollar habilidades importantes como la colaboración, la resolución de problemas y la autoeficacia.

La evaluación es otro aspecto fundamental Ley y Espinoza (2021), destacan necesario diseñar una variedad de métodos de evaluación, como pruebas escritas para medir el conocimiento factual,

El Juego de Roles para la Enseñanza-Aprendizaje de la Historia en el Nivel Bachillerato

presentaciones orales para evaluar la habilidad de comunicación y proyectos para valorar la investigación y el análisis. La autoevaluación y la coevaluación también pueden ser útiles para fomentar la reflexión sobre el propio aprendizaje y el de los compañeros. Diversificar los métodos de evaluación permite a los docentes obtener una visión más completa del aprendizaje de los estudiantes y proporciona múltiples oportunidades para que los estudiantes demuestren su comprensión y habilidades.

Entender el contexto histórico de los eventos estudiados es crucial para ayudar a los estudiantes a relacionar los acontecimientos del pasado con la situación actual. Esto se puede lograr utilizando mapas, líneas de tiempo y estudios de caso que sitúen los eventos en un contexto más amplio, facilitando así una comprensión más profunda y significativa complementando de esta manera las ideas de Ortuño (2024), sobre la necesidad de contextualizar los eventos históricos no solo ayuda a los estudiantes a entender mejor las causas y consecuencias de estos eventos, sino que también les permite ver la relevancia de la historia en el mundo actual.

Incluir diferentes perspectivas históricas y culturales es vital para fomentar una comprensión completa y crítica de la historia. Según Velásquez et al. (2018), esto no solo enriquece el contenido, sino que también promueve la inclusión y el respeto por la diversidad. Incorporar múltiples perspectivas permite a los estudiantes desarrollar una comprensión más equilibrada y matizada de la historia, y fomenta habilidades críticas como la empatía y el análisis crítico de fuentes.

Considerar las diferentes habilidades y estilos de aprendizaje de los estudiantes es crucial para crear una guía de clase inclusiva y accesible. Ofrecer una variedad de actividades y recursos permite que todos los estudiantes participen y aprendan de manera efectiva, mientras que proporcionar apoyo adicional y desafíos según las necesidades individuales ayuda a todos los estudiantes a alcanzar su máximo potencial (Muñoz et al., 2022). La diferenciación de la instrucción es esencial para asegurar que todos los estudiantes tengan la oportunidad de aprender y crecer a su propio ritmo y de acuerdo con sus propias capacidades.

Finalmente, incluir momentos para la reflexión y la retroalimentación es esencial para el desarrollo continuo de los estudiantes. Proporcionar retroalimentación regular y constructiva, así como fomentar la autoevaluación y la reflexión personal sobre el proceso de aprendizaje, ayuda a los estudiantes a mejorar y a desarrollar una mentalidad de crecimiento. La retroalimentación efectiva no solo informa a los estudiantes sobre su progreso, sino que también les proporciona estrategias para mejorar y les motiva a seguir aprendiendo. Integrando todos estos elementos, se puede crear una guía de clase

El Juego de Roles para la Enseñanza-Aprendizaje de la Historia en el Nivel Bachillerato

efectiva que no solo enseñe historia de manera comprensiva, sino que también fomente un aprendizaje activo, crítico y significativo en los estudiantes de bachillerato (Campuzano-López et al., 2023).

Resultados y discusión

La Tabla 1 describe el estudio realizado mediante una entrevista aplicada a docentes del área de Historia a fin de implementar una guía de clase basada en el juego de roles, donde se obtuvo la percepción de los profesionales lo que a continuación se detalla:

Tabla 1: Elementos necesarios para la generación de una guía de clase para el aprendizaje de la historia en el nivel de bachillerato

Aspecto	Descripción
Importancia del Juego de Rol	Fomenta el aprendizaje activo, permite la inmersión en diferentes perspectivas históricas, mejora la comprensión y retención del contenido, y desarrolla habilidades clave.
Habilidades Desarrolladas	Pensamiento crítico, empatía, colaboración, capacidad de análisis y síntesis, investigación, argumentación y defensa de puntos de vista históricos.
Complemento a Otras Metodologías	Aunque no es absolutamente necesario, es una herramienta valiosa que complementa otras metodologías, aumentando la motivación e interés de los estudiantes.
Objetivos de Aprendizaje Mejorados	Comprensión de procesos históricos, análisis de causas y consecuencias, investigación, empatía hacia diversas perspectivas, síntesis y argumentación coherente.
Recursos didácticos	Textos históricos, fuentes primarias, mapas, gráficos, material audiovisual, guiones, manuales de roles, disfraces, plataformas digitales, software de simulación.
Métodos de evaluación	Observación directa, rúbricas, informes escritos, debates y discusiones, presentaciones y proyectos finales, solicitudes o cuestionarios.
Actividades complementarias	Debates históricos, proyectos de investigación, visitas a museos, talleres de escritura creativa, juegos de simulación, presentaciones multimedia.
Beneficios generales	Mejora significativa en la enseñanza de la historia, enriquecimiento del aprendizaje, desarrollo integral de estudiantes, preparación para ser ciudadanos conscientes y tolerantes.

Fuente: Entrevista aplicada a docentes del área de Historia en el cantón Colta.

El Juego de Roles para la Enseñanza-Aprendizaje de la Historia en el Nivel Bachillerato

La implementación del juego de roles en la enseñanza de la Historia, según la percepción de los docentes, resulta ser una herramienta educativa valiosa y complementaria a las metodologías tradicionales. Los docentes destacan que este enfoque promueve un aprendizaje activo al involucrar a los estudiantes en la inmersión en diferentes perspectivas históricas, lo que mejora la comprensión y retención del contenido. Además, se subraya el desarrollo de habilidades clave como el pensamiento crítico, la empatía, y la capacidad de análisis, síntesis y argumentación.

A pesar de que el juego de roles no es indispensable, se considera un complemento importante que incrementa la motivación e interés de los estudiantes. Los recursos didácticos utilizados varían desde textos históricos hasta plataformas digitales y disfraces, lo que sugiere una preparación integral y diversa para la enseñanza. En cuanto a la evaluación, se mencionan métodos que van desde la observación directa hasta proyectos finales, lo que evidencia un enfoque multifacético en la medición del aprendizaje. En general, el uso del juego de roles se percibe como un factor que enriquece la enseñanza de la Historia, fomentando un aprendizaje significativo y el desarrollo integral de los estudiantes, preparándolos para ser ciudadanos más conscientes y tolerantes.

La guía de clase de la Tabla 2, contiene dos clases de Historia de 45 minutos, en dos días (total 90 minutos) con el método de Guía de Interaprendizaje que se realiza en la Educación Intercultural Bilingüe del Ecuador. El juego de roles se aplica en la etapa de socialización, en el primero de bachillerato consideró un escenario relacionado al tema “La cultura griega” en la cual los estudiantes adoptaron el rol de dioses griegos. En el segundo año de bachillerato, los estudiantes aplicaron el juego de roles con el tema “Origen y Expansión del Cristianismo”. Y con el tercer año de bachillerato “El proceso de independencia política”.

Tabla 2: Guía de Interaprendizaje para la Enseñanza de Historia Basada en el Aprendizaje a través del Juego de Roles

Guía de interaprendizaje	Actividad	Tiempo (minutos)	Objetivo
Sensopercepción	Preguntas iniciales, análisis de una fuente o video introductorio.	10	Estimular la curiosidad y conectar a los estudiantes con el tema histórico.
Problematización	Presentación de los objetivos de la clase y discusión sobre problemas clave.	10	Clarificar lo que los estudiantes deben aprender y plantear el problema que se abordará en la clase.

El Juego de Roles para la Enseñanza-Aprendizaje de la Historia en el Nivel Bachillerato

Contenido científico	Explicación cronológica de eventos históricos y análisis en grupos pequeños.	10	Facilitar la comprensión profunda y crítica de los eventos mediante la explicación y análisis grupal.
Verificación	Debate sobre interpretaciones de un evento histórico y evaluación formativa.	10	Fomentar el pensamiento crítico, la argumentación histórica y monitorear el progreso de los estudiantes.
Conclusión	Reflexión grupal y retroalimentación del docente sobre los aprendizajes.	10	Promover la autoevaluación y la reflexión sobre el proceso de aprendizaje.
Aplicación del conocimiento	Preparación para el juego de roles, donde los estudiantes asumen personajes históricos.	15	Aplicar lo aprendido en un contexto práctico que refuerce la comprensión de los estudiantes.
Creación de conocimiento	Ejecución del juego de roles, recreando un evento histórico con interacción entre los personajes.	10	Fomentar la empatía, el pensamiento crítico y la comprensión de diferentes perspectivas históricas.
Socialización	Discusión final sobre las interpretaciones vividas durante el juego de roles y retroalimentación grupal.	15	Facilitar la reflexión sobre las diferentes perspectivas representadas y fomentar la discusión colectiva a partir del juego de roles.

La Tabla 3, muestra los resultados de una encuesta aplicada a estudiantes de bachillerato del cantón Colta, se realizó una encuesta estructurada a 30 estudiantes, utilizando una escala Likert de cinco puntos para evaluar la percepción y el impacto del juego de roles como metodología didáctica en la enseñanza de la historia. De estos estudiantes el 54% fueron mujeres y el 46% hombres.

Tabla 3: Evaluación de la percepción de los estudiantes al aplicar el juego de roles en el aprendizaje de la Historia

Preguntas	Totalmente en desacuerdo	En desacuerdo	Ni acuerdo, ni desacuerdo	De acuerdo	Totalmente de acuerdo
1.- ¿Qué tan de acuerdo está con la afirmación de que el Juego de Roles es un método eficaz que aporta significativamente a la enseñanza de Historia?	13.3%	0%	13.3%	66.7%	6.7%
2.- ¿Considera usted que el juego de roles en clase de historia le	10.3%	10.3%	10.3%	58.6%	10.3%

El Juego de Roles para la Enseñanza-Aprendizaje de la Historia en el Nivel Bachillerato

ayudaría a entender mejor los contextos históricos?					
3.- ¿El juego de roles le motiva a participar más en clase?	6.7%	10%	23.3%	60%	16.7%
4.- ¿Estaría de acuerdo en participar en juegos de roles como parte de sus clases de Historia?	10%	10%	10%	60%	13.3%
5.-¿Cree usted que su rendimiento académico mejore significativamente al usar juegos de rol en la asignatura de Historia?	7.1%	10.7%	10.7%	60.7%	10.7%
6.- ¿Considera usted que el juego de roles en el aula sea más educativo que recreativo?	3.3%	6.7%	10%	56.7%	23.3%
7.- ¿Le resulta difícil adaptarse a los juegos de roles en un entorno acostumbrado a métodos tradicionales de enseñanza?	3.7%	11.1%	21.1%	56.6%	22.2%
8.- ¿Cree que el juego de rol no promueve el pensamiento histórico ni la empatía?	3.4%	10.3%	22.7%	51.7%	27.6%
9.- ¿Considera importante la inclusión del juego de rol como una herramienta didáctica trascendental en la enseñanza de la historia para desarrollar su pensamiento crítico como estudiante?	6.9%	10.3%	21.4%	55.2%	20.7%
10.- ¿Está de acuerdo en que los docentes de otras asignaturas usen frecuentemente el juego de rol en sus clases?	6.7%	6.7%	10%	26.7%	50%

Nota. Se aplicaron encuestas a los estudiantes de bachillerato de una unidad educativa del cantón Colta, durante el periodo 2024-2025.

El análisis de los datos revela que un 66.7% de los estudiantes está de acuerdo con que el juego de roles es un método eficaz para la enseñanza de la historia, lo cual es un indicador positivo del potencial de esta metodología. Sin embargo, la presencia de un 13.3% de estudiantes que se muestra neutral y otro 13.3% que está en desacuerdo subraya la necesidad de comprender mejor qué factores están influyendo en esta percepción. Es posible que los estudiantes neutrales no hayan experimentado

El Juego de Roles para la Enseñanza-Aprendizaje de la Historia en el Nivel Bachillerato

el método lo suficiente como para formarse una opinión clara, o que estén influenciados por un apego a los métodos de enseñanza más tradicionales. Este resultado sugiere que, aunque muchos estudiantes valoran el juego de roles como una herramienta significativa en su proceso de aprendizaje, aún hay una proporción considerable que no está convencida de su eficacia.

El nivel de aceptación del juego de roles podría estar relacionado con su capacidad para hacer la historia más vivencial y relevante, permitiendo a los estudiantes experimentar y comprender los eventos históricos desde una perspectiva más inmersiva. La eficacia percibida del juego de roles puede deberse a su habilidad para transformar conceptos abstractos en experiencias tangibles, facilitando un aprendizaje más profundo y duradero. Un 58.6% de los estudiantes considera que el juego de roles les ayuda a entender mejor los contextos históricos, lo que demuestra que esta metodología tiene un impacto significativo en la forma en que los estudiantes internalizan la historia. Al recrear escenarios históricos, los estudiantes no solo memorizan hechos, sino que también comprenden las causas, consecuencias y dinámicas de los eventos históricos.

No obstante, un 10.3% de los estudiantes permanece neutral, lo que podría indicar que algunos necesitan más orientación para conectar la actividad lúdica con el contenido histórico. Este tipo de comprensión es crucial para desarrollar un pensamiento histórico robusto, que va más allá de la simple adquisición de conocimientos y se centra en el análisis crítico de los eventos y procesos históricos (Polo-Acosta et al., 2018).

La motivación y disposición a participar en clase son aspectos cruciales en el aprendizaje. Un 76.7% de los estudiantes manifiesta una alta motivación y disposición a participar más activamente al usar juegos de roles. Sin embargo, un 16.7% que permanece neutral puede estar indicando que, aunque encuentran la actividad interesante, no ven una diferencia en su nivel de participación en comparación con métodos más tradicionales. El juego de roles, al ser una metodología interactiva y dinámica, parece romper con la monotonía de los métodos tradicionales, captando el interés de los estudiantes y promoviendo una mayor implicación en el proceso de aprendizaje. Esta implicación puede traducirse en mejores resultados académicos y en un desarrollo más integral de las habilidades del estudiante (Flores et al., 2024).

A pesar de la alta disposición de los estudiantes a participar en juegos de rol (73.3%), la existencia de un 10% de estudiantes neutrales y un 20% en desacuerdo muestra que no todos están igualmente entusiasmados. Esta resistencia puede estar relacionada con la dificultad de adaptación mencionada por un 78.8% de los estudiantes, lo cual sugiere que la introducción de esta metodología requiere un

El Juego de Roles para la Enseñanza-Aprendizaje de la Historia en el Nivel Bachillerato

enfoque gradual y un soporte pedagógico adicional. Según Cruz (2022), estudiantes acostumbrados a un entorno de aprendizaje tradicional podrían beneficiarse de una preparación previa que explique los beneficios del juego de roles y les ayude a entender su propósito en el contexto educativo.

Aunque un 71.4% de los estudiantes cree que su rendimiento académico mejorará con el uso del juego de roles, un 10.7% se mantiene neutral y otro 17.8% no cree que tenga un impacto positivo. Esta neutralidad podría estar vinculada a la incertidumbre sobre cómo se evalúan los aprendizajes obtenidos a través del juego de roles o a la falta de familiaridad con la metodología. Para abordar esto, los docentes podrían ofrecer retroalimentación clara y explícita sobre cómo las habilidades desarrolladas durante el juego de roles se reflejan en el rendimiento académico (Meza et al., 2024). Este hallazgo sugiere la necesidad de implementar estrategias de acompañamiento y formación que faciliten la transición y adaptación de los estudiantes a estas nuevas metodologías, garantizando que todos puedan beneficiarse de ellas.

El hecho de que un 80% de los estudiantes considere el juego de roles más educativo que recreativo refuerza la validez del método como una herramienta pedagógica seria. No obstante, un 10% neutral y otro 10% en desacuerdo sugieren que algunos estudiantes podrían no ver la relación directa entre la actividad lúdica y los objetivos de aprendizaje. Es crucial que los docentes contextualicen el juego de roles dentro del currículo y hagan explícitos los resultados de aprendizaje que se esperan de la actividad. Según Pons y Soto (2020), esta metodología puede ayudar a desarrollar el pensamiento crítico al enfrentar a los estudiantes con dilemas históricos y obligarlos a analizar diferentes perspectivas, lo cual es esencial para la formación de ciudadanos críticos y comprometidos.

La adaptación al juego de roles presenta dificultades significativas, con un 78.8% de estudiantes enfrentando problemas debido a su familiaridad con métodos de enseñanza tradicionales. Esto indica que la transición a enfoques innovadores, como el juego de roles, puede generar resistencia. Un 21.1% de estudiantes se muestra neutral, posiblemente debido a la falta de exposición o de orientación clara sobre los beneficios del método. El 14.8% que no reporta dificultades podría estar compuesto por aquellos con estilos de aprendizaje más flexibles o que encuentran estimulante la novedad del juego de roles. Esta variabilidad en la adaptación sugiere la necesidad de estrategias de apoyo diferenciadas, como preparación intensiva y explicaciones detalladas, para facilitar la transición y mejorar la receptividad de los estudiantes (González-Moreno, 2022).

El hecho de que un 60.7% de los estudiantes crea que su rendimiento académico podría mejorar significativamente al usar juegos de rol en Historia es un indicio fuerte de que esta metodología no

El Juego de Roles para la Enseñanza-Aprendizaje de la Historia en el Nivel Bachillerato

solo es aceptada, sino que también es vista como un medio para lograr mejores resultados académicos. Esta percepción podría estar ligada a la idea de que el aprendizaje activo y experiencial facilita la retención de información y el desarrollo de habilidades analíticas. Sin embargo, es necesario realizar estudios longitudinales para verificar si esta percepción se traduce en mejoras concretas en el rendimiento académico, lo cual fortalecería aún más la justificación para la inclusión del juego de roles en el currículo de Historia.

Finalmente, la percepción estudiantil en cuanto a la aceptación del juego de roles como una metodología a implementar en otras asignaturas es alta (76.7%), pero la neutralidad del 20.7% de los estudiantes sugiere que algunos pueden estar indecisos sobre su aplicabilidad en diferentes contextos. Esta reticencia podría estar relacionada con la naturaleza específica de algunas asignaturas que los estudiantes perciben como menos adecuadas para esta metodología. La integración del juego de roles en otras áreas curriculares debería considerar la naturaleza del contenido y las formas en que esta metodología puede complementar, en lugar de reemplazar, otras estrategias pedagógicas. Esta disposición indica una apertura hacia la innovación pedagógica en otras áreas del conocimiento, lo que podría implicar un cambio significativo en la manera en que se concibe la enseñanza en general. Según Suárez-Cretton et al. (2020), la implementación del juego de roles en otras asignaturas podría fomentar un aprendizaje interdisciplinario, donde los estudiantes puedan aplicar las habilidades desarrolladas en un contexto más amplio

Conclusiones

El juego de roles emerge como una estrategia pedagógica efectiva para superar las limitaciones del enfoque tradicional. Al permitir a los estudiantes sumergirse en contextos históricos de manera activa, este método no solo mejora la comprensión de los eventos históricos, sino que también promueve el desarrollo de habilidades críticas como la empatía y el análisis

Para maximizar los beneficios del juego de roles en la enseñanza de la Historia, es crucial desarrollar guías de clase bien estructuradas y adaptadas a las necesidades y contextos específicos de los estudiantes. Estas guías deben incluir objetivos claros, actividades diversas y evaluaciones constructivas que fomentan un aprendizaje activo y reflexivo, además de considerar la retroalimentación continua de los estudiantes para ajustar la metodología según sea necesario.

Los resultados de este estudio muestran que el juego de roles es una metodología altamente valorada por los estudiantes, con un potencial significativo para mejorar la enseñanza y aprendizaje de la

El Juego de Roles para la Enseñanza-Aprendizaje de la Historia en el Nivel Bachillerato

Historia en el contexto educativo del cantón Colta. No obstante, la adaptación de los estudiantes a este método y su integración efectiva en el currículo requieren un enfoque cuidadoso, incluyendo la capacitación de los docentes y el acompañamiento a los estudiantes durante el proceso de transición. La percepción positiva hacia el juego de roles y su impacto en áreas como la motivación, participación, comprensión histórica, pensamiento crítico y empatía, sugiere que esta metodología podría convertirse en una herramienta clave para la educación del siglo XXI. Al involucrar activamente a los estudiantes, el juego de roles eleva su motivación y fomenta un aprendizaje más dinámico y participativo. Además, al situar a los estudiantes en diferentes contextos históricos o sociales, facilita una comprensión más profunda y relevante de los eventos, promoviendo el desarrollo del pensamiento crítico al requerir análisis y toma de decisiones complejas. Este enfoque también es fundamental para el desarrollo de la empatía, permitiendo a los estudiantes experimentar y comprender diversas perspectivas y realidades. En conjunto, el juego de roles se alinea con las tendencias educativas que priorizan el aprendizaje activo y experiencial, preparando a los estudiantes para enfrentar los desafíos del mundo moderno

Referencias

1. Álvarez, H. (2020b). Promoviendo aprendizajes significativos en la enseñanza universitaria de la Historia a través de un juego de roles. *Estudios pedagógicos (Valdivia)*, 46(2), 97-121. https://www.scielo.cl/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0718-07052020000200097&lang=es
2. Álvarez, H. (2020a). Enseñanza de la historia en el siglo XXI: Propuestas para promover el pensamiento histórico. *Revista de Ciencias Sociales*, 26(2), 442-459. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7599956>
3. Ayón, H., Zavala, A., Plúa, E., & Blanca, P. (2023). El respeto en el proceso de enseñanza-aprendizaje en estudiantes universitarios. *Revista Científica Arbitrada Multidisciplinaria PENTACIENCIAS*, 5(5), 736-749. <https://doi.org/10.59169/pentaciencias.v5i5.803>
4. Bonilla-Sánchez, M, Solovieva, Y, Méndez-Balbuena, I, & Díaz-Ramírez, I. (2019). Efectos del juego de roles con elementos simbólicos en el desarrollo neuropsicológico de niños preescolares. *Revista de la Facultad de Medicina*, 67(2), 299-306. <https://revistas.unal.edu.co/index.php/revfacmed/article/view/65174/71662>

El Juego de Roles para la Enseñanza-Aprendizaje de la Historia en el Nivel Bachillerato

5. Buitriago, D., & Jiménez, C. (2017). El juego de rol como herramienta en la enseñanza de las humanidades (4a ed.). Editorial Uniagustiniana. https://repositorio.uniagustiniana.edu.co/bitstream/handle/123456789/995/NC04_Juego%20de%20rol_Final.pdf?sequence=1&isAllowed=y
6. Cano, Y., Aguiar, J., & Mendoza, M. (2019). Metodologías activas: una necesidad la Unidad Educativa Reino de Inglaterra. *Revista Educación*, 43(2), 484-492. <https://doi.org/10.15517/revedu.v43i2.29094>
7. Cavalcanti, E. (2020). La formación docente inicial del profesor de Historia en Brasil: temas, reflexiones y desafíos. *Ciencias Sociales y Educación*, 9(18), 113-135. <https://doi.org/10.22395/csye.v9n18a5>
8. Chila, H., Chávez, L., Ardila, W., & Holguín, S. (2023). ERCA y ABP: enfoques educativos que fomentan el desarrollo del pensamiento lógico con estrategias innovadoras en la enseñanza de matemática. *Revista Iberoamericana de Investigación en Educación y Sociedad*, 3(2), 84-94. <https://doi.org/10.56183/iberoeds.v3i2.638>
9. Cruz, M. (2022). El juego de roles para el desarrollo del pensamiento crítico en estudiantes de educación básica regular [Tesis Doctoral, Universidad César Vallejo]. Repositorio digital institucional Universidad César Vallejo. <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/85481>
10. Espinola, J., & Santos, E. (2022). Importancia del pensamiento crítico en la labor docente. *Revista Científica Multidisciplinar Ciencia Latina*, 6(3). https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v6i3.2425
11. Espinoza, E. (2021). Importancia de la retroalimentación formativa en el proceso de enseñanza-aprendizaje. *Revista Universidad y Sociedad*, 13(4), 389-397. <http://scielo.sld.cu/pdf/rus/v13n4/2218-3620-rus-13-04-389.pdf>
12. Fernández, J., Prieto, E., Alcaraz, V., Sánchez, A., & Grimaldi, M. (2018). Aprendizajes significativos mediante la Gamificación a partir del Juego de Rol: "Las Aldeas de la Historia". *Espiral. Cuadernos del profesorado*, 11(22), 69-78. <https://ojs.ual.es/ojs/index.php/ESPIRAL/article/view/1919>
13. Flores, D., Fures, E., González, A., & Macas, A. (2024). Explorando el impacto positivo del juego de roles en la segunda infancia. *MENTOR Revista De investigación Educativa Y Deportiva*, 3(8), 419-436. <https://doi.org/10.56200/mried.v3i8.7855>

El Juego de Roles para la Enseñanza-Aprendizaje de la Historia en el Nivel Bachillerato

14. Flores, S., & Tisnado, L. (2021). Práctica y didáctica de la historia en el bachillerato universitario: una evaluación integral del desempeño docente. *Tendencias en la investigación Universitaria. Una visión desde Latinoamérica*, XV, 43–60. <https://alinin.org/wp-content/uploads/2022/05/LIBRO-TENDENCIAS-XV.Version7-1-63-80.pdf>
15. González-Moreno, C. (2022). Importancia del juego temático de roles sociales en la edad preescolar. *Revista latinoamericana de estudios educativos*, 52(1), 299-319. <https://doi.org/10.48102/rlee.2022.52.1.478>
16. Lahera, D., & Pérez, F. (2021). La enseñanza de la historia en las aulas: un tema para reflexionar. *Debates por la Historia*, 9(1), 129-154. https://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2594-29562021000100129
17. Ley, N., & Espinoza, E. (2021). Características de la evaluación educativa en el proceso de aprendizaje. *Revista Universidad y Sociedad*, 13(6), 363-370. <https://rus.ucf.edu.cu/index.php/rus/article/view/2400>
18. Ministerio de Educación del Ecuador. (2023). Plan Nacional de Formación Permanente. <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2023/11/Plan-Nacional-de-Formacion-Permanente.pdf>
19. Meza, M., Jiménez, F., Moreira, M., Gudiño, J., & Muentes, J. (2024). Juego de roles en las clases de estudios sociales. *Código Científico Revista De Investigación*, 5(1), 851–862. <https://doi.org/10.55813/gaea/ccri/v5/n1/411>
20. Ministerio de Educación del Ecuador (2022). Proyecto “Formar para transformar”. <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2023/02/Proyecto-Formar-para-Transformar.pdf>
21. Molina, S., & Salmerón, A. (2020). La empatía como elemento para la adquisición del pensamiento histórico en alumnos de bachillerato. Un estudio de caso centrado en la Guerra Civil española y el franquismo. *Panta Rei. Revista digital de Historia y Didáctica de la Historia*, 14(1), 129-153. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7714070>
22. Moncayo-Bermúdez, H., & Prieto-López, Y. (2022). El uso de metodologías de aprendizaje activo para fomentar el desarrollo del pensamiento visible en los estudiantes de bachillerato de U.E.F. Víctor Naranjo Fiallo. *593 Digital Publisher CEIT*, 7(1-1), 43-57. <https://doi.org/10.33386/593dp.2022.1-1.980>

El Juego de Roles para la Enseñanza-Aprendizaje de la Historia en el Nivel Bachillerato

23. Campuzano-López, J., Mero-Ponce, J., Zambrano-Zambrano, J., & Quiroz-Parrales. L. (2021). La retroalimentación como estrategia para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje en los estudiantes. *Dominio de las Ciencias*, 7(4), 57-69. <https://dominiodelasciencias.com/ojs/index.php/es/article/view/2081>
24. Muñoz, A., Villalva, A., Medina, A., & Perez, G. (2022). Los niños de la era digital: estilos de aprendizaje y los retos de la participación. *Dominio De Las Ciencias*, 8(2), 1682–1697. <https://dominiodelasciencias.com/ojs/index.php/es/article/view/2792>
25. Ortuño, J. (2024). Fomentar el pensamiento crítico en historia mediante aprendizaje basado en proyectos y la creación de un podcast [Tesis de Maestría, Universidad Católica de Murcia]. https://repositorio.ucam.edu/bitstream/handle/10952/8142/Ortu%C3%B1o%20Palao_Javier.pdf?sequence=1
26. Parra, M. (2020). Actividades Lúdicas como Estrategias de Transición Educativa. *Revista Scientific*, 5(17), 143–163. <https://doi.org/10.29394/Scientific.issn.2542-2987.2020.5.17.7.143-163>
27. Pérez, J. (2022). Guía didáctica digital para fomentar la inclusión en la asignatura de historia en tercero de bachillerato A, del colegio Pasaje [Trabajo de Grado, Universidad Técnica de Machala]. *Repositorio Digital de la UTMACH*. <https://repositorio.utmachala.edu.ec/handle/48000/20488?mode=simple>
28. Polo-Acosta, C., Carrillo-Estrada, M., Rodríguez-Barrio, M., Gutiérrez-Merino, O., Pertuz-Guette, C., Guette-Granados, R., Polo-Palacin, A., Padilla-Muñoz, R., Campo, R., Estrada, M., Vergara, R. & Osorio, A. (2018). Juego de roles: estrategia pedagógica para el fortalecimiento de la convivencia. *Cultura. Educación y Sociedad* 9(3), 869-876. <https://educrea.cl/wp-content/uploads/2021/03/Juego-de-roles.pdf>
29. Pons, L., & Soto, I. (2020). Evaluación de una propuesta de aprendizaje basado en juegos de rol llevada a cabo en la asignatura de Cultura Científica de Bachillerato. *Revista de estudios y experiencias en educación*, 19(39), 123-144. <https://dx.doi.org/10.21703/rexe.20201939pons7>
30. Quinteros-Pallarozo, C., & Cárdenas-Cordero, N. (2021). Aula invertida y juego de roles: Implementación en el bachillerato técnico agropecuario. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria Koinonía*, 6(3), 106–127. <https://doi.org/10.35381/r.k.v6i3.1306>

El Juego de Roles para la Enseñanza-Aprendizaje de la Historia en el Nivel Bachillerato

31. Ramírez, J., & Pagès, J. (2020). Los desafíos de enseñar historia en la formación inicial en Estudios Sociales. Un estudio de caso en el contexto costarricense. *Sophia Austral*, (26), 115-129. https://www.scielo.cl/scielo.php?pid=S0719-56052020000200115&script=sci_arttext&tlng=en
32. Rodríguez, A., & Pérez, J. (2022). Dirección escolar y liderazgo: análisis del desempeño del rol directivo en instituciones de educación públicas y privadas de Colombia (1 ed.). Corporación Universitaria Minuto de Dios. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/libro?codigo=936738>
33. Rodríguez-Saltos, E., Moya-Martínez, M., & Rodríguez-Gámez, M. (2020). Importancia de la empatía docente-estudiante como estrategia para el desarrollo académico. *Revista científica dominio de las ciencias*, 6(2), 23–50. <https://dominiodelasciencias.com/ojs/index.php/es/article/view/1205>
34. Salazar-Gómez, E., & Tobón, S. (2018). Análisis documental del proceso de formación docente acorde con la sociedad del conocimiento. *Revista Espacios*, 39(53), 17-30. <http://www.revistaespacios.com/cited2017/cited2017-17.pdf>
35. Sampedro-Martín, S., & Estepa, J. (2022). Concepciones de docentes de Educación Primaria sobre el juego de rol como herramienta para la enseñanza del patrimonio. *Panta Rei. Revista digital de Historia y Didáctica de la Historia*, 16, 217–240. <https://doi.org/10.6018/pantarei.508811>
36. Sánchez, V., Álvarez-Ossorio, A., & Álvarez, A. (2022). Iberia: un juego de rol para una didáctica de la Historia Antigua significativa e innovadora. *El Futuro del Pasado: revista electrónica de historia*, (13), 641-669. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8436524>
37. Sierra, F., & Mendoza, C. (2024). El juego de rol: Revisión y una propuesta para la enseñanza de la Historia. *Entramados: educación y sociedad*, 11(15), 176-193. <https://fh.mdp.edu.ar/revistas/index.php/entramados/article/view/7902/8214>
38. Suárez-Cretton, X., Castro-Méndez, N., & Muñoz-Vilches, C. (2020). Uso de juego de roles con grabación de video para el desarrollo de la competencia de entrevistar en estudiantes de psicología. *Revista Electrónica Educare*, 24 (2), 20-37. <https://dx.doi.org/10.15359/ree.24-2.2>

El Juego de Roles para la Enseñanza-Aprendizaje de la Historia en el Nivel Bachillerato

39. Torres, L. (2020). El juego de roles como técnica de enseñanza aprendizaje en niños de 4 años del circuito 07 distrito 18D02 del cantón Ambato [Tesis de Maestría, Ecuador: Latacunga: Universidad Técnica de Cotopaxi]. <https://repositorio.utc.edu.ec/handle/27000/5962>
40. Velasquez, D., Castiblanco, A., Rojas, L., Pinto, L., Moreno, N., Rodríguez, N., Oicatá, L., Correa, R., Penagos, O., Delgadillo, A., Rubio, A., Calderón, D., & Ramos, C. (2018). Evaluación curricular: análisis y perspectivas desde la media: (1 ed.). Corporación Universitaria Minuto de Dios. <https://repository.uniminuto.edu/items/87f584ca-498f-4bc3-bfc5-819eb5e6af07>

©2024 por los autores. Este artículo es de acceso abierto y distribuido según los términos y condiciones de la licencia Creative Commons Atribución-NoComercial-CompartirIgual 4.0 Internacional (CC BY-NC-SA 4.0) (<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>).