

UNIVERSIDAD ESTATAL DE BOLÍVAR



FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, SOCIALES, FILOSÓFICAS Y HUMANÍSTICAS

CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA

APLICACIÓN DE LOS JUEGOS DE ROLES COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA PARA PROMOVER LA PARTICIPACIÓN ACTIVA EN ESTUDIANTES DE SEXTO AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA EN EL ÁREA DE CIENCIAS NATURALES DE LA UNIDAD EDUCATIVA "VICENTE ROCAFUERTE", DEL CANTÓN GUARANDA, PROVINCIA BOLÍVAR, PERIODO 2025–2026.

AUTORES:

OÑATE AGUILAR SOLANGE NATHALY

PAREDES ALDAS EMILY MADELEINE

TUTORA:

LCDA. PAOLA ELIZABETH ANDRADE SOLIS, MSC.

TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR OPCIÓN PROYECTO DE INVESTIGACIÓN, PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TITULO DE LICENCIADAS EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN BÁSICA.

2026



UNIVERSIDAD ESTATAL DE BOLÍVAR



FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, SOCIALES, FILOSÓFICAS Y HUMANÍSTICAS

CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA

APLICACIÓN DE LOS JUEGOS DE ROLES COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA PARA PROMOVER LA PARTICIPACIÓN ACTIVA EN ESTUDIANTES DE SEXTO AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA EN EL ÁREA DE CIENCIAS NATURALES DE LA UNIDAD EDUCATIVA "VICENTE ROCAFUERTE", DEL CANTÓN GUARANDA, PROVINCIA BOLÍVAR, PERIODO 2025–2026.

AUTORES:

OÑATE AGUILAR SOLANGE NATHALY

PAREDES ALDAS EMILY MADELEINE

TUTORA:

LCDA. PAOLA ELIZABETH ANDRADE SOLIS, MSC.

TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR OPCIÓN PROYECTO DE INVESTIGACIÓN, PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TITULO DE LICENCIADAS EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN BÁSICA.

2026

I. DEDICATORIA

Dedico este trabajo a Dios, por ser mi guía y fortaleza en cada etapa de este camino; a mi madre, Mónica Aldás por ser una mujer luchadora, con cuyo amor, esfuerzo y sacrificio han sido esenciales para alcanzar esta meta. Asimismo, dedico este logro a mis hermanos Dylan, María y Victoria, quienes han sido mi inspiración y motivación para seguir adelante. Con profundo cariño, anhelo que este esfuerzo contribuya a que ellos alcancen un futuro lleno de oportunidades y éxitos.

De manera especial, dedico este logro a mis amigas Solange, Jazmín, Ana, por su amistad sincera, apoyo y compañía durante este proceso académico. Gracias por compartir cada desafío, brindarme ánimos en los momentos difíciles y demostrar que la unión, el esfuerzo y la perseverancia son claves para alcanzar nuestras metas.

Emily Madeleine

Al culminar esta etapa tan importante en mi vida quiero dedicar este trabajo a Dios, ya que me permite seguir luchando por mis sueños; también lo dedico con profundo amor e inmensa gratitud a las dos personas que han sido mi mayor ejemplo de constancia, esfuerzo y disciplina: mi padre Ruben y mi madre Lili, quienes a través de su trabajo diario me enseñaron que los sueños siempre se pueden cumplir, que nunca debo darme por vencida y que con responsabilidad y fe en uno mismo todo es posible. Su fortaleza, perseverancia y la forma admirable en que han afrontado las adversidades han sido una fuente constante de inspiración y un ejemplo invaluable en mi trayectoria personal y académica.

A mi hermana Melanie porque con su alegría, cariño y motivación me brindó palabras de aliento en momentos difíciles. A mis amigas Emily, Ana y Jazmín quienes, con su alegría, palabras de aliento y motivación hicieron que esta etapa sea más significativa y tolerable; a ti Alexander mi compañero de risas, aventuras y también de desacuerdos quien ha sido mi apoyo incondicional, seguridad, amor y fortaleza gracias por animarme cada día para salir a delante.

Solange Nathaly

II. AGRADECIMIENTO

A la Universidad Estatal de Bolívar, por brindarnos la oportunidad de formarnos académica y profesionalmente, abriéndonos sus puertas para adquirir conocimientos valiosos y experiencias enriquecedoras. Ante ello, expresamos nuestro reconocimiento y gratitud a sus docentes comprometidos con la educación, la formación integral de sus discentes y el desarrollo del país; gracias a esta formación, hemos fortalecido nuestras capacidades y competencias, a fin de contribuir al progreso y bienestar de las futuras generaciones del Ecuador.

A nuestra tutora de investigación, Lcda. Paola Elizabeth Andrade Solis, por su orientación, apoyo constante y valiosos aportes durante el desarrollo de este trabajo; su paciencia, dedicación y disposición para compartir sus conocimientos fueron fundamentales para culminar con éxito este proyecto de investigación.

De la misma manera, expresamos nuestro sincero agradecimiento a la Unidad Educativa Vicente Rocafuerte por brindarnos la oportunidad de desarrollar nuestro trabajo de investigación en tan prestigiosa institución; nuestra gratitud a sus autoridades, docentes y estudiantes por su colaboración, confianza y apoyo durante todo el proceso investigativo, facilitando la recolección de información y la ejecución de las actividades propuestas; su valiosa participación hizo posible el cumplimiento de los objetivos planteados y el enriquecimiento de esta experiencia académica y profesional.

AUTORAS

III. CERTIFICACIÓN DEL TUTOR

Lcda. Paola Elizabeth Andrade Solis, MSC.

CERTIFICA:

Que el informe final de investigación titulado: **"APLICACIÓN DE LOS JUEGOS DE ROLES COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA PARA PROMOVER LA PARTICIPACIÓN ACTIVA EN ESTUDIANTES DE SEXTO AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA EN EL ÁREA DE CIENCIAS NATURALES DE LA UNIDAD EDUCATIVA "VICENTE ROCAFUERTE", DEL CANTÓN GUARANDA, PROVINCIA BOLÍVAR, PERIODO 2025–2026.",** elaborado por las autoras Oñate Aguilar Solange Nathaly, con cédula de identidad N.°1850072198, y Paredes Aldas Emily Madeleine, con cédula de identidad N.°0202163739, de la Carrera Educación Básica, de la Facultad Ciencias de la Educación, Sociales, Filosóficas y Humanísticas, de la Universidad Estatal de Bolívar, ha sido debidamente revisado e incorporadas las recomendaciones emitidas en la asesoría en tal virtud autorizo su presentación para su aprobación respectiva.

Es todo cuanto puedo certificar en honor a la verdad, facultando a las interesadas dar al presente documento el uso legal que estimen conveniente.

Guaranda, junio de 2026

Validar únicamente en FirmaEC.
Firmado electrónicamente por:
PAOLA ELIZABETH ANDRADE SOLIS

Lcda. Paola Elizabeth Andrade Solis, MSC.

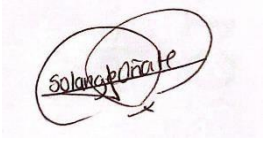
DOCENTE-TUTORA

DERECHOS DE AUTOR

Yo/nosotros **Oñate Aguilar Solange Nathaly** y **Paredes Aldas Emily Madeleine**. portador/res de la Cédula de Identidad No **1850072198** y **0202163739** en calidad de autor/res y titular / es de los derechos morales y patrimoniales del Trabajo de Titulación: **APLICACIÓN DE LOS JUEGOS DE ROLES COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA PARA PROMOVER LA PARTICIPACIÓN ACTIVA EN ESTUDIANTES DE SEXTO AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA EN EL ÁREA DE CIENCIAS NATURALES DE LA UNIDAD EDUCATIVA "VICENTE ROCAFUERTE", DEL CANTÓN GUARANDA, PROVINCIA BOLÍVAR, PERIODO 2025–2026 modalidad** Proyecto de Investigación, de conformidad con el Art. 114 del CÓDIGO ORGÁNICO DE LA ECONOMÍA SOCIAL DE LOS CONOCIMIENTOS, CREATIVIDAD E INNOVACIÓN, concedemos a favor de la Universidad Estatal de Bolívar, una licencia gratuita, intransferible y no exclusiva para el uso no comercial de la obra, con fines estrictamente académicos. Conservamos a mi/nuestro favor todos los derechos de autor sobre la obra, establecidos en la normativa citada.

Así mismo, autorizo/autorizamos a la Universidad Estatal de Bolívar, para que realice la digitalización y publicación de este trabajo de titulación en el Repositorio Digital, de conformidad a lo dispuesto en el Art. 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior.

El (los) autor (es) declara (n) que la obra objeto de la presente autorización es original en su forma de expresión y no infringe el derecho de autor de terceros, asumiendo la responsabilidad por cualquier reclamación que pudiera presentarse por esta causa y liberando a la Universidad de toda responsabilidad.





Solange Nathaly Oñate Aguilar
Autor 1

Emily Madeleine Paredes Aldas
Autor 2

V. ÍNDICE

PORTADA

HOJA DE GUARDA

PORTADILLA

I. DEDICATORIA 1

II. AGRADECIMIENTO 2

III. CERTIFICACIÓN DE TUTOR 3

IV. AUTORÍA NOTARIADA 4

V. ÍNDICE 5

VI. RESUMEN EJECUTIVO EN ESPAÑOL 6

VII. ABSTRACT 7

VIII. INTRODUCCIÓN 8

1. TEMA 10

2. ANTECEDENTES 11

3. PROBLEMA 14

3.1. Descripción del problema 14

4. JUSTIFICACIÓN 16

5. OBJETIVOS 19

5.1. Objetivo general 19

5.2. Objetivos específicos 19

6. MARCO TEÓRICO 20

6.1. Teoría científica 20

6.1.1. Aproximación conceptual sobre el juego de roles como estrategia didáctica 20

6.2 Teoría legal 35

6.3. 37

Teoría referencial 37

7 MARCO METODOLÓGICO 41

7.1 Enfoque de la investigación 41

7.2 Diseño o tipo de estudio 42

7.3 Métodos 42

7.5 Universo y nuestra 44

7.6 Procesamiento de información 44

8ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS 45

9 CONCLUSIONES 58

11 BIBLIOGRAFÍA 73

12 ANEXOS 76

VI. RESUMEN EJECUTIVO EN ESPAÑOL

El presente trabajo de investigación muestra la importancia de la aplicación de los juegos de roles como estrategia didáctica para promover la participación activa, debido a que en el contexto educativo actual persisten prácticas pedagógicas monótonas que limitan el involucramiento del discente en la construcción significativa del saber y en el fortalecimiento de habilidades sociales, comunicativas y cognitivas; en este sentido, el estudio tuvo como objetivo analizar el juego de roles como estrategia didáctica para promover la participación activa en el área de Ciencias Naturales en los estudiantes de sexto año de Educación General Básica en la Unidad Educativa Vicente Rocafuerte del cantón Guaranda, provincia Bolívar, durante el período académico 2025-2026, puesto que en dicho establecimiento se evidenciaron dificultades relacionadas con la escasa interacción, el interés y la reducida participación en las actividades áulicas; ante esta necesidad y problemática de carácter formativo la investigación se desarrolló bajo un enfoque mixto, que permitió integrar datos cuantitativos y cualitativos para comprender de mejor manera la realidad estudiada; para la recolección de datos se emplearon técnicas como la encuesta y la observación, aplicadas a la población objeto de estudio; de igual forma, los resultados obtenidos evidenciaron que la implementación de los juegos de roles si favorece el incremento del interés, la motivación, la interacción y el compromiso de la población estudiantil, ya que permitió germinar una mayor participación en las actividades y tareas durante el desarrollo de las clases; a partir de este hilo de resultados y parámetros, se deduce que el juego de roles es un componente eficaz para fortificar la participación activa en Ciencias Naturales, dado que mejora el proceso de enseñanza-aprendizaje y el desarrollo holístico.

Palabras claves: Ciencias Naturales, estrategia didáctica, juegos de roles, participación activa, proceso de enseñanza-aprendizaje.

VII. ABSTRACT

This research demonstrates the importance of role-playing as a teaching strategy to promote active participation. In the current educational context, monotonous pedagogical practices persist, limiting student involvement in the meaningful construction of knowledge and the strengthening of social, communicative, and cognitive skills. Therefore, the study aimed to analyze role-playing as a teaching strategy to promote active participation in Natural Sciences among sixth-grade students at the Vicente Rocafuerte Educational Unit in the Guaranda canton, Bolívar province, during the 2025-2026 academic year. This was necessary because the school had observed difficulties related to limited interaction, interest, and participation in classroom activities. Given this need and problem of an educational nature, the research was conducted using a mixed-methods approach, integrating quantitative and qualitative data to better understand the studied reality. For data collection, techniques such as surveys and observation were used, applied to the target population of the study; likewise, the results obtained showed that the implementation of role-playing games does favor the increase in interest, motivation, interaction and commitment of the student population, since it allowed for greater participation in the activities and tasks during the development of the classes; from this thread of results and parameters, it is deduced that role-playing is an effective component to strengthen active participation in Natural Sciences, given that it improves the teaching-learning process and the holistic development of the student.

Keywords: Natural Sciences, teaching strategy, role-playing games, active participation, teaching-learning process.

VIII. INTRODUCCIÓN

Es sustancial recalcar que la participación activa en el proceso edu-formativo no se coarta a la simple intervención ocasional del discente, sino que constituye un proceso dinámico de construcción de conocimientos en el que intervienen factores socio-emocionales; en este sentido, el aprendizaje de las Ciencias Naturales envuelve más allá de la adquisición de conceptos, la compresión, la experimentación y la interacción con el entorno, dado que esto admite a la población estudiantil desarrollar destrezas científicas y el pensamiento crítico; sin embargo, en muchos contextos educativos, estas competencias no logran consolidarse, debido al predominio de metodologías tradicionales centradas en la transferencia de contenidos que solo limitan la motivación y el protagonismo estudiantil.

Por tanto, el desafío de los pedagogos en la Educación General Básica contemporánea radica en implementar estrategias metodológicas innovadoras que promuevan una participación activa y significativa; entre estas, los juegos de roles que se delimitan como una alternativa pedagógica pertinente para reavivar o promover la interacción y el aprendizaje colaborativo; a partir de esta perspectiva, el afán de este estudio fue analizar el juego de roles como estrategia didáctica para promover la participación activa en el área de Ciencias Naturales en los estudiantes de sexto año de Educación General Básica en la Unidad Educativa Vicente Rocafuerte del cantón Guaranda, provincia Bolívar, durante el período académico 2025-2026

Desde una visión holística y estructural, el presente estudio se organizó en cinco etapas:

Etapa I, se delimitó la contextualización del problema de investigación a nivel macro (Latinoamérica), meso (Ecuador) y micro (Establecimiento educativo), junto con el desarrollo de los antecedentes, la justificación y el planteamiento del objetivo general y los específicos.

Etapa II, se elaboró el marco teórico tomando como base la fundamentación científica, legal y referencial, con el designio de abordar los subtemas relacionados con los juegos de roles como estrategia didáctica y la participación activa.

Etapa III, se realizó el marco metodológico (enfoque de la investigación, diseño, tipo y métodos de estudio, técnicas e instrumentos de recolección de datos, universo, muestra, procesamiento de información.

Etapa IV, se construyó el análisis e interpretación de resultados para identificar la realidad del problema y se plasmaron las conclusiones tomando como base cada objetivo.

Etapa V, se presentó la propuesta de intervención denominada, *Voces en acción: implementación del juego de roles para potenciar la participación estudiantil*

1. TEMA

APLICACIÓN DE LOS JUEGOS DE ROLES COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA PARA PROMOVER LA PARTICIPACIÓN ACTIVA EN ESTUDIANTES DE SEXTO AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA EN EL ÁREA DE CIENCIAS NATURALES DE LA UNIDAD EDUCATIVA “VICENTE ROCAFUERTE”, DEL CANTÓN GUARANDA, PROVINCIA BOLÍVAR, PERIODO 2025–2026.

2. ANTECEDENTES

La educación como proceso histórico-social ha estado sujeta a continuas reconfiguraciones paradigmáticas que han incidido en la forma de instaurar el proceso de enseñanza-aprendizaje; en este devenir histórico, los sistemas formativos se organizaron bajo una racionalidad de corte transmisiva, en la que el conocimiento era asimilado como un corpus estático de docente a estudiante; esta lógica pedagógica anclada en tradiciones escolásticas instauró según Vera (2023), un modelo donde la intervención del educando resultaba pasiva, repetitiva y rutinaria; como resultado, se configuró una problemática de larga data centrada en la desvinculación del estudiante de su propio proceso de aprendizaje, lo cual generó bajos niveles de implicación cognitiva, escasa participación y una limitada edificación de sapiencia.

Con el advenimiento de las corrientes pedagógicas del siglo XX, en particular aquellas vinculadas al constructivismo y al enfoque socio-cultural, se generó una metamorfosis epistémica que tensionó las bases del modelo tradicional; en este marco Pironi (2023), sostuvo que el aprendizaje no responde a una simple internalización del pensum curricular, sino a un proceso activo de edificación psíquica mediada por la interacción, el descubrimiento y la exploración; pese a la solidez de este planteamiento, aún en el ámbito educativo persisten prácticas formativas que bloquean el desarrollo de habilidades críticas y reflexivas en los discentes.

En esta atmósfera de tensiones entre premisas teóricas, germinaron estrategias didácticas encaminadas a dinamizar el proceso formativo y reconfigurar el rol del estudiante como sujeto activo del aprendizaje; entre estas, lo juegos de roles alcanzaron preeminencia progresiva al constituirse como recursos de carácter experiencial, dado que posibilitan la simulación de contextos reales mediante la asunción de identidades y funciones específicas; en este sentido, Gonzáles (2024) alude que el proceso de enseñanza-aprendizaje se fortalece mediante el descubrimiento guiado, donde la representación figurada y la interacción favorecen la reconstrucción de significados; no obstante, la unificación de esta estrategia en el aula ha presentado un carácter fragmentario, suceso que ha permitido la preexistencia y continuidad de prácticas pedagógicas tradicionales.

En el ámbito de las Ciencias Naturales, esta problemática adquiere una connotación particular, ya que esta área del saber curricular exige no solo la apropiación teórica-conceptual, sino también el desarrollo de habilidades de observación, análisis y experimentación; Sin

embargo, en heterogéneos contextos pedagógicos, la enseñanza de esta cátedra ha permanecido vinculada a metodologías expositivas que priorizan la transmisión de información por encima de la indagación, el descubrimiento y la experiencia. Ante ello; Ramírez (2023) alude que esta situación ha derivado una disminución del interés por parte de la población estudiantil, así como una participación restringida que, dificulta la compresión profunda de los fenómenos naturales, los seres vivos, el cuerpo humano, la naturaleza, entre otros.

En el contexto latinoamericano, los sistemas pedagógicos han inducido reformas que buscan liar los bártulos el saber educativo con énfasis en enfoques centrados en el discente y en el desarrollo de competencias; en el caso ecuatoriano, el Ministerio de Educación del Ecuador a través del currículo nacional 2016, incorporó el enfoque de destrezas con criterio de desempeño, el cual respondió a la necesidad de modular en la población estudiantil el fortalecimiento de capacidades vinculadas con los pilares del aprendizaje aprender a *conocer, hacer, ser y convivir;* este planteamiento según Segovia (2025) conjeturó un cambio del proceso educativo hacia la formación lúdica, integral y holística del estudiante, divisando esquemas centrados en la mera transmisión de contenidos. No obstante, en el decurso de su ejecución dicho enfoque ha curtido procesos de resignificación que han dado lugar a la incorporación progresiva de un currículo basado en competencias, el cual demanda de una praxis instructiva orientada al desarrollo de nuevas habilidades cognitivas y actitudinales Vélez (2024)

En este orden de ideas, el Ministerio de Educación del Ecuador en los últimos años ha buscado promover el uso de nuevas estrategias innovadoras que favorezcan la participación activa del estudiante, la interacción y la construcción significativa del conocimiento; Sin embargo, investigaciones como las de Borja (2024), han evidenciado la persistencia de una brecha entre las normativas curriculares y las acciones pedagógicas, en la que se advierten inercias metodológicas asociadas a esquemas tradicionales de enseñanza. En relación con ello, las estrategias didácticas activas entre ellas los juegos de roles, cuya incorporación en el ámbito formativo se consolidó en la segunda mitad del siglo XX, han sido reconocidas como herramientas que favorecen el desarrollo de competencias, el trabajo colaborativo y la participación.

En un plano más institucional y local, en la Unidad Educativa Vicente Rocafuerte, del cantón Guaranda, esta problemática se manifiesta en la población estudiantil de sexto año de Educación General Básica, quienes presentan una participación restringida durante el desarrollo de las clases de Ciencias Naturales, esta situación se expresa en la exigua

intervención en actividades académicas y la interacción limitada en espacios colaborativos; asimismo, se identifica la prevalencia de disposiciones pedagógicas de representación tradicional, caracterizadas por el predominio de la exposición magistral y la escasa incorporación de técnicas innovadoras, lo que restringe la configuración de escenarios de aprendizaje dinámicos y de intercambio.

Bajo este entramado interpretativo, la restringida participación activa de los estudiantes no se erige como un fenómeno aislado ni contingente, sino como la manifestación de una trayectoria histórica prolongada en la que las transformaciones teóricas del discurso pedagógico no han logrado una materialización efectiva en la praxis educativa; en carta con ello, la disociación entre el plano conceptual y su concreción en el aula ha favorecido la persistencia de dinámicas formativas que restringen el protagonismo del discente y limitan la edificación de nuevos conocimientos; desde esta óptica este estudio se inscribió en la necesidad de intervenir dicha problemática mediante la aplicación de los juegos de roles como estrategia innovadora.

3. PROBLEMA

3.1. Descripción del problema

En la esfera actual de la Educación Básica, el proceso de enseñanza-aprendizaje concebido a partir de la raíz etimológica "*Educere",* enfrenta múltiples retos en la asignatura de Ciencias Naturales; en este sentido, se observa con frecuencia una participación pasiva del estudiantado, caracterizada por la internalización memorística de contenidos; también, se evidencia una limitada activación de procesos psíquicos y una insuficiente construcción significativa del conocimiento, lo cual incide de forma directa en la consolidación del pensamiento crítico; desde una perspectiva neuro-educativa, esta situación circunscribe la estimulación de funciones ejecutivas como la: atención, memoria de trabajo y participación, las cuales resultan necesarias para que los discentes reconozcan el funcionamiento de su cuerpo y construyan explicaciones sobre su entorno a partir de la exploración e interpretación.

En consonancia con lo expuesto, el quehacer pedagógico tradicional anclado en la lógica magistral continúa prevaleciendo en el sistema educativo de América latina; dicha modalidad, si bien posibilita la transferencia de información, condiciona la participación del estudiantado y abrevia las oportunidades de intervención activa; situación que adquiere relevancia si se considera que esta problemática no debería presentarse, dado que el aprendizaje de las Ciencias Naturales exige la participación dinámica del niño como sujeto cognoscente; no obstante, esta realidad encuentra su sustento en la limitada implementación de estrategias didácticas activas, entre ellas los juegos de roles, cuya escasa presencia en la praxis formativa diluye el protagonismo del discente como arquitecto de su propio conocimiento y habilidades.

En este orden de ideas, es importante aludir que, al abordar la participación activa en el área de Ciencias Naturales, no se hace reseña solo a la intervención espontánea o al cumplimiento de actividades en el aula; si no a la congregación de capacidades cognoscitivas, sociales y comunicativas que permiten al estudiante envolverse de manera consciente en su proceso de aprendizaje, formular ideas y argumentar. En este marco, la aplicación de los juegos de roles como estrategia trasciende el carácter lúdico, constituyéndose en un recurso didáctico que beneficia la: interacción, empatía y mejora del pensamiento crítico.

De la misma manera, en el andamio del sistema educativo ecuatoriano en los subniveles de la Educación General Básica, se evidencia tensiones entre las normativas curriculares vigentes y las prácticas metodológicas que se desarrollan en el escenario áulico; si bien el currículo nacional vigente bosqueja un modelo de enseñanza basado en el pensamiento crítico,

la construcción activa del conocimiento y el desarrollo de competencias socioemocionales, digitales y comunicacionales, en la dinámica pedagógica cotidiana aún predominan enfoques que no excluyen la memorización, lo que sitúa al estudiante en un rol pasivo y secundario dentro del proceso formativo. En sintonía con lo anterior, en algunos casos la población estudiantil tiene inseguridad al momento de participar o expresar ideas; frente a esta realidad, los juegos de roles se proyectan como una estrategia didáctica que despierta la motivación, ya que permiten representar situaciones cotidianas y asumir diferentes roles de forma dinámica, es decir, a través de esta práctica los niños asumen el papel de personajes reales o ficticios para representar situaciones cotidianas y eso fortalece su confianza, mejora su expresión oral, fortifica sus relaciones interpersonales y potencia su creatividad.

Una realidad análoga se evidencia en la provincia Bolívar, en la Unidad Educativa "Vicente Rocafuerte" donde la población escolar de sexto año de Educación General Básica manifiesta dificultades para involucrarse en el desarrollo de las clases de Ciencias Naturales; en este hilo, el problema se manifiesta a través de heterogéneos indicadores observables en el aula, entre ellos: la baja colaboración en las acciones académicas, el desinterés frente al pénsum o plan de estudio y la insuficiente interacción entre estudiantes; desde un acercamiento causal esta problemática se asocia a la persistencia de metodologías tradicionales, así como a la restringida creación de recursos didácticos innovadores que susciten la participación del estudiante, como los juegos de roles, que favorecen la coyuntura entre el racionalismo y el empirismo, al ablandar la reflexión, experiencia y habilidades comunicativas.

Como resultado de lo expuesto, esta problemática genera efectos negativos en el proceso de aprendizaje, entre ellos, el limitado desarrollo del pensamiento crítico, científico, concreto, creativo, analítico y simbólico, que desde los aportes de la neurociencia constituyen un componente esencial en la formación epistémica del estudiante, dado que activan e integran múltiples áreas de la corteza prefrontal, encargada de las funciones ejecutivas como la: toma de decisiones, resolución de problemas, planificación, atención, participación; así como la estimulación del hipocampo y el sistema límbico que interviene en las pericias socio-emocionales y motivacionales.

3.2. Formulación de problema

¿En qué medida influye la aplicación de los juegos de roles como estrategia didáctica en la participación activa de los estudiantes de sexto año de Educación General Básica en el área de Ciencias Naturales de la Unidad Educativa Vicente Rocafuerte del cantón Guaranda, provincia Bolívar, durante el período académico 2025-2026?

4. JUSTIFICACIÓN

La enseñanza de las Ciencias Naturales ha experimentado a lo largo de estos años una transformación paradigmática significativa; este cambio tiene su origen en la superación de modelos tradicionales centrados en la transmisión unidireccional de contenidos y se orienta hacia discernimientos constructivistas que privilegian la participación activa del discente y la edificación eficiente del conocimiento; sin embargo, a pesar de estos avances teóricos y curriculares alcanzados todavía en el contexto de la Educación General Básica persisten orientaciones pedagógicas que no logran materializar tales postulados en el aula, ya sea por un limitado conocimiento o en su efecto por el insuficiente dominio de metodologías innovadoras por parte del pedagogo; en este marco, en la Unidad Educativa Vicente Rocafuerte, se divisa una problemática concreta asociada a la reducida intervención de la población estudiantil de sexto año de EGB en el área de Ciencias Naturales, evidenciada en actitudes pasivas, mínima interacción y escaso involucramiento en las actividades del pensum académico.

A la luz de esta realidad, la situación mencionada no responde a disposiciones individuales del estudiantado, sino a la limitada implementación de estrategias como los juegos de roles, cuya ausencia restringe la creación de dinámicas enriquecedoras, contextualizadas y colaborativas, lo cual incide en la escasa implicación del estudiante en su proceso formativo y en la débil construcción de aprendizajes significativos en torno a contenidos sobre: el medio ambiente, el cuerpo humano, la materia, la energía, los seres vivos, entre otros que forman parte de los contenidos imprescindibles y deseables del currículo y que deben ser comprendidos y dominados por los discentes.

A partir de esta disyuntiva, la presente investigación se realizó con el fin de promover la participación activa de los discentes de sexto año de EGB de la Unidad Educativa Vicente Rocafuerte en el área de Ciencias Naturales (beneficiarios), de la ciudad de Guaranda, distrito 02D01 – Zonal 5, mediante la aplicación de los juegos de roles que permitieron al estudiante representar y comprender de manera activa diversos fenómenos y contenidos, lo que favoreció el desarrollo del pensamiento científico y la resolución de problemas en contextos simulados, a su vez, promovió el aprendizaje colaborativo y la activación de funciones ejecutivas, como la: atención, memoria de trabajo y autorregulación como base priori hacia el desarrollo de la compresión y asimilación de los contenidos abordados.

Es factible porque, permitió fortalecer el proceso de enseñanza-aprendizaje en los estudiantes, al propiciar una participación más activa y una mejor asimilación de contenidos; asimismo, se contó con la apertura y autorización institucional del establecimiento educativo, lo que facilitó el acceso al contexto formativo y el levantamiento de información; a ello se sumó la viabilidad de las técnicas e instrumentos empleados para asegurar la rigurosidad del proceso investigativo, así como la aplicabilidad de la estrategia didáctica, la cual no demandó de recursos humanos, materiales y económicos complejos; de igual forma, el estudio se desarrolló en el tiempo previsto en correspondencia con la planificación académica establecida y en apego a los principios éticos que garantizan la confiabilidad de la información, el resguardo de la integridad del discente y la confiablidad de los resultados obtenidos.

En cuanto a su relevancia, el estudio adquirió una importancia sustantiva en el contexto educativo al evidenciar la necesidad de fortalecer la participación activa de los estudiantes en el área de Ciencias Naturales, frente a la prevalencia de prácticas pedagógicas de carácter tradicional, centradas solo en la transmisión de información y con limitada implicación del educando; en el ámbito social, resultó significativo debido a que la escasa intervención incidía en el desarrollo de habilidades comunicativas, colaborativas y críticas, las cuales son esenciales para la formación integral de la población estudiantil; en el contexto profesional, la investigación permitió mejorar el quehacer educativo, constituyéndose además en un referente teórico-práctico susceptible de ser analizado y replicado en otros entornos del sistema educativo.

En lo que respecta a su contribución, la investigación generó nuevos conocimientos al evidenciar la efectividad de los juegos de roles como estrategia didáctica para promover la participación activa en el área de Ciencias Naturales; bajo esta premisa, ofreció una respuesta pedagógica concreta a la problemática detectada, permitiendo sustentar su validez en el ámbito educativo y a la vez ofrecer alternativas metodológicas encaminadas a dinamizar el saber formativo; en otras palabras, su aporte trasciende lo descriptivo al articular la teoría con la práctica en la generación de soluciones pertinentes y replicables.

Por otra parte, el estudio se distingue de otras investigaciones por abordar los juegos de roles no como una actividad lúdica aislada, sino como una estrategia didáctica planificada, secuenciada y articulada con los contenidos del área; en este sentido, su carácter innovador radicó en la estructuración intencionada de situaciones de aprendizaje en las que el estudiante asumió roles vinculados con procesos y problemáticas, lo que favoreció una compresión más activa del cuerpo humano, el entorno natural, la materia, la energía y los seres vivos; a ello, se

sumó la integración de principios curriculares que permitieron fortalecer la participación estudiantil y la asimilación de contenidos deseables e imprescindibles. De ahí que la investigación se sustentara en un enfoque constructivista al privilegiar el aprendizaje activo desde la experiencia, lo que posibilitó situar al estudiante como eje central del proceso educativo.

5. OBJETIVOS

5.1. Objetivo general

Analizar el juego de roles como estrategia didáctica para promover la participación activa en el área de Ciencias Naturales en los estudiantes de sexto año de Educación General Básica en la Unidad Educativa Vicente Rocafuerte del cantón Guaranda, provincia Bolívar, durante el período académico 2025-2026

5.2. Objetivos específicos

- Identificar los fundamentos teóricos del juego de roles como estrategia didáctica para comprender su relación con la participación activa.
- Evaluar el nivel de participación activa en los estudiantes para determinar su estado actual.
- Aplicar el juego de roles como estrategia didáctica para promover la participación activa en los estudiantes.

6. MARCO TEÓRICO

6.1. Teoría científica

6.1.1. Aproximación conceptual sobre el juego de roles como estrategia didáctica.

El juego de roles según Solórzano (2025) es una estrategia didáctica activa que ayuda a representar diferentes personajes e interactuar con el diario vivir, a través de esta dinámica el estudiante puede tomar decisiones, participar, resolver problemas y controlar sus emociones de manera creativa y segura; por tanto, esta actividad promueve el desarrollo de la auto suficiencia. Además, el juego de roles es una actividad lúdica en la educación por la capacidad de impulsar habilidades autónomas que ocurren mediante la simulación de personajes, también favorece las habilidades sociales como el lenguaje y la comunicación a través de la interacción con sus compañeros.

Bajo esta línea conceptual, el juego de roles ayuda a desarrollar la autonomía de los niños, ya que es necesario para el crecimiento personal, social y la preparación para la vida cotidiana; asimismo, este proceso pedagógico expone de forma gradual las etapas del desarrollo en que van adquiriendo independencia en tareas, decisiones y la capacidad de pensar de manera razonable para tomar decisiones y resolver problemas.

Álvarez (2020) en un estudio desarrollado con discentes de Educación Básica, menciona que la estrategia del juego de roles es una actividad que fortalece la compresión de distintos contextos educativos y situaciones específicas. A través de este recurso didáctico se logró que la población estudiantil interpretara diversos personajes pertenecientes a la historia chilena, y luego que dicha experiencia favoreciera una aproximación más significativa del saber socio-histórico del país; por tanto, el juego de roles puede conceptualizarse como un elemento formativo que fortifica la participación activa a partir del descubrimiento y la compresión de experiencias ligadas con la vida cotidiana y los heterogéneos contextos edu-sociales.

En otras palabras, el juego de roles beneficia la convivencia armónica, respetuosa e inclusiva dentro de la esfera educativa, ya que permite a los estudiantes aprender y relacionarse con los demás; por lo general, esta actividad lúdica consiste en ponerse en los zapatos de otra persona y comprender las perspectivas de cómo se ve su entorno, así mismo en la etapa escolar los niños observan y adquieren conocimientos a través de la experiencia y del contacto directo con la materia; por esta razón, el juego de roles se convierte en una estrategia lúdica,

participativa, socio-afectiva, kinestésica y comunicativa que contribuye al desarrollo emocional y holístico-social de los niños.

6.1.2. Evolución histórica del juego de roles

El juego de roles es una actividad lúdica que ayuda al desarrollo social de las personas, su aparición se dio hace 35 años en Estados Unidos; desde entonces esta estrategia se introdujo en otros países y adquirió relevancia en heterogéneos contextos educativos y recreativos. En el caso de España, desde 1985 se comenzaron a publicar estudios relacionados con este recurso formativo, el cual permite que la población estudiantil asuma el papel de un personaje mediante el uso de la: creatividad, imaginación e interpretación. Además, García (2024) ostenta que existen diversos juegos de roles que surgen a partir de su temática, ambientación y sistema de reglas, lo que permite generar experiencias variadas en la construcción de historias acorde con los temas de la clase.

Chajchaa (2022) desde una perspectiva histórica y antropológica sostiene que las actividades lúdicas han estado presentes en la humanidad desde la antigüedad, debido a que permitían desarrollar diversas competencias en las personas: bajo este marco de desarrollo de habilidades alrededor del año 4000 a.C. aparecieron los primeros juegos que ayudaron a transformar y desarrollar capacidades relacionadas con la: inteligencia, planificación de movimientos y resolución de problemas. De igual manera, en las culturas Maya y Azteca se practicaba el juego de la pelota bajo un conjunto de normas que los participantes debían respetar, con el designio de fortalecer el trabajo en equipo y otras habilidades socio-comunicativas y participativas; a partir de estos antecedentes, los autores destacan que el juego de roles posee un carácter similar y colectivo, ya que al igual que otros permite expresar sentimientos y emociones que favorecen la empatía, el control de conductas y el respeto hacia los demás.

Álvarez (2020) sostiene que el juego de roles es una estrategia didáctica versátil del proceso de enseñanza-aprendizaje, debido a que posibilita la representación de escenarios vinculados con la realidad y con el ejercicio de varias profesiones; a partir de ello, esta metodología enriquece la compresión experiencial del pénsum académico y fortifica la participación del estudiantado en los distintos niveles y subniveles formativos. En este marco educacional, el juego de roles se emplea de diversas formas según las características y necesidades de cada etapa educativa, por ejemplo:

En educación inicial, el juego de roles es utilizado para que los niños puedan comprender y reconocer las diferentes profesiones y funciones que desempeñan las personas en el cosmos social; del mismo modo, es empleado para estimular procesos de socialización agnados con la cooperación, la escucha activa, el respeto y la interacción grupal.

En educación primaria, esta estrategia permite entender los diversos contenidos de las cuatro asignaturas básicas del currículo, ya que permite analizar y recrear situaciones históricas, representar personajes de obras literarias y escenificar procesos científicos contextualizados y reflexivos. Asimismo, el juego de roles en esta fase de escolaridad favorece el desarrollo de la competencia comunicativa, el pensamiento crítico-creativo, y las habilidades socioemocionales como la: empatía, autorregulación, cooperación, participación activa y autonomía.

En la educación secundaria**,** el juego de roles es considerado una estrategia pedagógica pertinente para el abordaje de contenidos presentes en cátedras del tronco común (Materias Básicas) y en las nuevas inserciones curriculares (Cívica, Ética e Integridad, Educación Financiera, Educación Socioemocional y Educación para el Desarrollo Sostenible). Su aplicación favorece el análisis crítico, la argumentación, la emancipación académica y la compresión contextualizada de varias problemáticas socio-culturales; en otras palabras, conforta la criticidad, la resolución de conflictos y la toma de decisiones conscientes frente a situaciones complejas.

En la educación universitaria, es una herramienta importante para evaluar y fortalecer competencias como: la comunicación asertiva, el liderazgo, la resolución de conflictos y la argumentación mediante situaciones vinculadas con contextos reales del ámbito profesional y académico, es decir, establece una articulación significativa entre la formación teórica y las dinámicas socio-laborales.

6.1.3. Elementos distintivos y características del juego de roles

El juego de roles se erige como una estrategia didáctica de naturaleza experiencial que trasciende la simple recreación lúdica para constituirse en un dispositivo pedagógico orientado a la construcción activa del conocimiento, dado que su singularidad radica en la articulación de componentes cognitivos, comunicativos y socioafectivos que favorecen la implicación consciente del estudiante en el proceso formativo; desde esta perspectiva, la riqueza pedagógica de esta estrategia se manifiesta a través de diversos elementos distintivos que delimitan su

identidad metodológica y sustentan su pertinencia en el ámbito educativo; entre ellos, tenemos los siguientes:

- **Asunción de roles y descentralización cognitiva**: uno de los componentes medulares del juego de roles radica en la atribución de personajes o funciones específicas que los participantes deben interpretar dentro de un escenario determinado; esta dinámica posibilita que el estudiante abandone una visión egocéntrica de la realidad para aproximarse a diversas perspectivas y modos de actuación; a la luz de esta consideración, la adopción de distintos papeles fortalece la empatía, la flexibilidad cognitiva y la comprensión de múltiples formas de pensamiento.
- **Potenciación de la creatividad y la imaginación:** de manera concomitante, el juego de roles estimula la capacidad creadora del estudiante, debido a que exige la construcción, adaptación e interpretación de personajes a partir de elementos presentes en su entorno inmediato, dicho proceso favorece la imaginación, la espontaneidad y la generación de respuestas originales frente a diversas situaciones; en consecuencia, el estudiante desarrolla habilidades para transformar experiencias cotidianas en oportunidades de aprendizaje significativo.
- **Fortalecimiento de las competencias comunicativas:** por añadidura, la representación de roles demanda el uso permanente del lenguaje como medio para transmitir ideas, emociones y argumentos; en otras palabras, la interacción verbal que se produce durante esta actividad contribuye al enriquecimiento del vocabulario, al perfeccionamiento de la expresión oral y al fortalecimiento de la coherencia discursiva; bajo este hilo conductor, el estudiante adquiere mayor seguridad para comunicar sus pensamientos de manera clara, organizada y comprensible.
- **Desarrollo de habilidades socioemocionales:** de igual forma esta estrategia favorece el reconocimiento y la regulación de las emociones mediante la exploración de experiencias ajenas o simuladas; ante ello la interpretación de diferentes personajes permite comprender sentimientos, identificar estados afectivos y desarrollar actitudes empáticas frente a las vivencias de los demás; desde esta perspectiva, el juego de roles contribuye al fortalecimiento de la inteligencia emocional y a la consolidación de relaciones interpersonales saludables.

- **Promoción de la resolución de problemas:** en el marco del juego de roles, los estudiantes se enfrentan a escenarios hipotéticos que demandan la interpretación de acontecimientos, la identificación de tensiones y la selección de cursos de acción acordes con las exigencias del contexto representado; dicha dinámica favorece la movilización de recursos cognitivos orientados a la deliberación, la anticipación de consecuencias y la emisión de juicios sustentados los cuales contribuyen al fortalecimiento de la capacidad resolutiva frente a situaciones de diversa complejidad.
- **Consolidación de las habilidades sociales:** desde otra óptica, la interacción inherente a esta metodología exige el cumplimiento de normas, el respeto de turnos y la consideración de las opiniones emitidas por otros participantes, tales experiencias favorecen la adquisición de conductas prosociales vinculadas con la cooperación, la tolerancia y la convivencia armónica; así pues, el juego de roles representa un espacio propicio para el aprendizaje de pautas de interacción indispensables en la vida comunitaria.
- **Participación activa y construcción compartida del conocimiento:** a diferencia de las prácticas pedagógicas de carácter transmisivo, esta estrategia demanda una implicación consciente y sostenida del discente en las experiencias de aprendizaje, lo que favorece la expresión de ideas, el intercambio de perspectivas y la generación de acuerdos en torno a las situaciones objeto de representación; en este escenario, el conocimiento deja de concebirse como un producto acabado susceptible de ser transferido de manera unidireccional y pasa a configurarse como una construcción colectiva que emerge de la interacción y la negociación de significados entre los participantes. Por tanto, el juego de roles propicia espacios de aprendizaje donde convergen la reflexión individual y la experiencia compartida.

6.1.4. El impacto del juego de roles en el desarrollo de habilidades sociales

El juego de roles es una estrategia didáctica con un notable potencial para favorecer el desarrollo de habilidades sociales durante la infancia, debido a que promueve experiencias de interacción basadas en la cooperación, el respeto y la participación conjunta; dado que a través de la representación de diversas situaciones los estudiantes aprenden a compartir responsabilidades, respetar turnos y coordinar acciones con sus pares, aspectos fundamentales

para una convivencia armónica dentro y fuera del contexto escolar; en este sentido, Osorio (2023) sostiene que la colaboración y la cooperación representan competencias esenciales que pueden fortalecerse mediante el juego de roles, dado que esta estrategia propicia espacios donde los niños ejercitan conductas orientadas al bienestar colectivo y a la construcción de relaciones interpersonales positivas.

Bajo esta misma línea argumentativa, el juego de roles se reafirma como un recurso pedagógico que contribuye al fortalecimiento de capacidades sociales indispensables para el desarrollo integral del estudiante, puesto que a través de dinámicas participativas, los niños consolidan habilidades vinculadas con la empatía, la negociación, la resolución de conflictos y el trabajo cooperativo, al tiempo que perfeccionan sus formas de comunicación con el entorno; desde esta perspectiva, Peñafiel (2023) señala que la práctica sistemática de esta estrategia favorece tanto la expresión verbal como la no verbal, permitiendo que los estudiantes manifiesten sus pensamientos, emociones y necesidades de manera más asertiva.

Por tanto, el juego de roles es una actividad primordial en la esfera educativa porque posibilita la comprensión progresiva del contexto social y la construcción de aprendizajes derivados de la experiencia compartida; al respecto, Carnicero (2023) manifiesta que el juego permite recrear escenarios inspirados en la cotidianidad, favoreciendo la utilización de símbolos y formas de comunicación acordes con el nivel evolutivo del infante. Asimismo, cuando estas experiencias se desarrollan en entornos grupales, contribuyen al fortalecimiento de las habilidades sociales, facilitan la interacción con personas ajenas a su círculo inmediato y promueven una expresión más espontánea y segura.

6.1.5. Beneficios del juego de roles

La incorporación del juego de roles en el ámbito educativo representa una estrategia con amplias potencialidades formativas, debido a que sus beneficios trascienden el plano académico para incidir en diversas dimensiones del desarrollo integral del estudiante; en virtud de su naturaleza interactiva y experiencial, esta metodología favorece la construcción de aprendizajes significativos al situar al educando como protagonista de experiencias contextualizadas que demandan reflexión, interpretación y participación activa; de igual manera, propicia el despliegue de la imaginación y la creatividad, al tiempo que contribuye a la consolidación progresiva de la identidad personal y al fortalecimiento de valores asociados con el respeto, la responsabilidad y la cooperación.

Bajo este entramado pedagógico, el juego de roles configura espacios de encuentro e intercambio que enriquecen las relaciones interpersonales y promueven formas de convivencia sustentadas en la aceptación y la colaboración mutua; en consonancia con esta perspectiva, Sangucho (2025) sostiene que esta estrategia favorece la comunicación y la integración entre compañeros, circunstancia que repercute en el bienestar socioemocional del estudiante y posibilita la expresión espontánea de ideas, emociones y opiniones dentro de ambientes seguros, participativos y orientados al desarrollo pleno de sus potencialidades. En síntesis, entre los principales beneficios derivados de la implementación del juego de roles en el ámbito educativo, se destacan los siguientes:

- Facilita la adquisición de conocimientos significativos, debido a que los estudiantes asumen diversos personajes, tanto reales como imaginarios, circunstancia que favorece la comprensión de nuevas experiencias y la apropiación activa de los contenidos.
- Contribuye al fortalecimiento de los procesos memorísticos mediante la recreación y repetición funcional de situaciones que demandan evocación, asociación y recuperación de información adquirida.
- Favorece el desarrollo de habilidades relacionadas con el cálculo mental y la agilidad cognitiva, cuando las dinámicas lúdicas incorporan retos sujetos a tiempos determinados y requieren respuestas inmediatas.
- Incentiva el interés por la lectura al motivar a los estudiantes a explorar características, contextos y particularidades de personajes desconocidos que serán interpretados durante las actividades propuestas.
- Potencia el enriquecimiento del vocabulario y fortalece las capacidades comunicativas mediante el uso intencionado del lenguaje verbal y no verbal durante la representación de distintos escenarios y situaciones.

6.1.6. Aplicación del juego de roles en el área de Ciencias Naturales

La enseñanza de las Ciencias Naturales demanda la implementación de estrategias didácticas que trasciendan la transmisión tradicional de contenidos y favorezcan experiencias de aprendizaje fundamentadas en la exploración, la participación y la comprensión significativa de los fenómenos presentes en el entorno. En este contexto, el juego de roles emerge como una alternativa pedagógica capaz de dinamizar el proceso de enseñanza-aprendizaje, al posibilitar

que los estudiantes asuman un papel activo mediante la representación de situaciones relacionadas con los contenidos curriculares de esta área del conocimiento.

Según Prado (2020), la aplicación del juego de roles en Ciencias Naturales permite recrear escenarios vinculados con el funcionamiento del cuerpo humano, las interacciones entre los seres vivos, los ciclos naturales, el cuidado del ambiente y diversas problemáticas socioambientales que forman parte de la realidad inmediata del estudiantado, dado que a través de estas experiencias, los educandos tienen la oportunidad de interpretar diferentes personajes, formular hipótesis, expresar opiniones y comprender los contenidos desde una dimensión práctica y contextualizada, circunstancia que favorece una apropiación más profunda de los aprendizajes; de igual manera, esta estrategia contribuye al fortalecimiento del pensamiento científico, debido a que promueve la observación, el análisis y la reflexión frente a acontecimientos que demandan la comprensión de causas, consecuencias y posibles alternativas de actuación.

Por añadidura, el carácter interactivo del juego de roles favorece la participación activa del estudiante durante el desarrollo de las clases de Ciencias Naturales, al propiciar espacios de diálogo, cooperación e intercambio de ideas que enriquecen la construcción colectiva del conocimiento porque contribuye a superar la pasividad característica de los modelos expositivos tradicionales, situando al discente como protagonista de su propio proceso formativo; en este orden de ideas, la incorporación del juego de roles en el área de Ciencias Naturales no solo representa una estrategia orientada a facilitar la comprensión de conceptos científicos, sino también una oportunidad para fortalecer habilidades comunicativas, sociales y cognitivas indispensables para la formación integral del estudiante; de ahí que su aplicación constituya una alternativa pertinente para promover aprendizajes significativos Sangucho (2025)

6.1.7. Tipos de juegos de roles

El juego de roles favorece la comprensión de pensamientos, comportamientos y emociones, al tiempo que fortalece las interacciones sociales entre los participantes; su incorporación en el ámbito educativo ha despertado un creciente interés debido a las oportunidades que ofrece para dinamizar el proceso de enseñanza-aprendizaje mediante experiencias sustentadas en la creatividad, la imaginación y la participación activa; asimismo, la flexibilidad que caracteriza a esta estrategia posibilita su adaptación a diversos contextos y propósitos pedagógicos, circunstancia que permite desarrollar actividades con diferentes

niveles de estructuración en función de los objetivos educativos propuestos; en este sentido, Sánchez (2024) señala que el juego de roles favorece el desarrollo de la imaginación, el pensamiento crítico, la expresión oral y el trabajo colaborativo, beneficios que adquieren especial relevancia por su aplicabilidad en distintas áreas del conocimiento, entre ellas: Historia, Literatura y Ciencias, facilitando el abordaje y la comprensión de temáticas complejas desde una perspectiva más dinámica, participativa y contextualizada.

Los tipos de juegos de roles se seleccionan en función de las características y propósitos de la actividad lúdica que se pretende desarrollar en el aula, dado que su implementación puede responder a dinámicas estructuradas, guiadas o sustentadas en la libre improvisación; independientemente del grado de organización que adopten, estas modalidades favorecen el fortalecimiento de la creatividad, la autonomía, el respeto, el compañerismo y otros valores esenciales para la convivencia, al tiempo que brindan oportunidades para afrontar y comprender diversas situaciones vinculadas con la realidad cotidiana; bajo esta premisa, los juegos de roles pueden clasificarse en diferentes tipos, los cuales se describen a continuación.

El juego de rol controlado, se caracteriza por desarrollarse a partir de un guion elaborado en el cual el docente planifica los diálogos, organiza la secuencia de la actividad y establece las directrices que orientarán la representación; bajo esta dinámica, los estudiantes practican y reproducen el contenido asignado, procurando adecuar la entonación, la pronunciación y las expresiones verbales y no verbales a las características del personaje o situación que interpretan; debido a su carácter estructurado, este tipo de juego favorece el fortalecimiento de las habilidades comunicativas, la fluidez lectora y la expresión oral en actividades relacionadas con la dramatización, la declamación y la recitación de textos con fines educativos.

El juego de rol guiado, se desarrolla a partir de orientaciones generales proporcionadas por el docente, quien diseña el escenario de representación y asigna a cada estudiante un rol específico dentro de la actividad propuesta; no obstante, aunque existen pautas que delimitan el desarrollo de la situación planteada, los participantes disponen de cierto grado de libertad para interpretar al personaje de acuerdo con las características del contexto y sus propias formas de expresión; bajo esta dinámica, el juego de rol guiado favorece la comprensión de diversas situaciones y contribuye al desarrollo de destrezas vinculadas con la comunicación, la empatía y la toma de decisiones, razón por la cual suele emplearse en dramatizaciones y

representaciones pedagógicas donde los estudiantes adecuan su actuación a las particularidades del personaje asignado.

El juego de rol libre: se sustenta en la improvisación, debido a que prescinde de guiones prediseñados e instrucciones detalladas, permitiendo que la actividad se desarrolle a partir de la imaginación, la intuición y las experiencias de los propios participantes; en este contexto, los estudiantes elaboran diálogos y construyen situaciones de manera espontánea, otorgando un significado personal a los personajes y escenarios representados. En otras palabras, en esta dinámica el docente adopta una función flexible y mediadora, orientada a propiciar un ambiente seguro y de confianza donde los educandos puedan expresar sus ideas y emociones Cacuango (2026)

6.1.8. El papel que cumple los padres en el juego de roles

La participación de los padres en el desarrollo del juego de roles puede variar en función de las dinámicas culturales, las creencias y las prácticas familiares presentes en cada contexto, lo cual influye en el grado de implicación que asumen frente a las actividades educativas de sus hijos; dado que en algunos casos los progenitores se involucran de manera directa en las experiencias lúdicas y de aprendizaje, mientras que en otros optan por promover la autonomía infantil, permitiendo que los estudiantes lideren sus propias actividades y fortalezcan su creatividad, imaginación y equilibrio emocional; en este marco, Torres (2020) destaca que los padres desempeñan un rol fundamental en el desarrollo socioemocional de sus hijos cuando participan en actividades como el juego de roles, debido a que esta estrategia didáctica facilita la exploración de diversas situaciones de la vida cotidiana y fortalece la capacidad comunicativa del estudiante en la resolución de problemas; asimismo, el juego de roles estimula la imaginación y permite la construcción de experiencias significativas que inciden en el aprendizaje.

Desde esta perspectiva, el juego de roles adquiere una relevancia significativa en el ámbito familiar, debido a que no se limita a ser una actividad de descanso o distracción, sino que se orienta como una oportunidad para fortalecer aprendizajes significativos en el hogar; en este sentido, la participación de los padres resulta esencial, ya que permite reconocer su valor educativo mediante el acompañamiento de actividades en las que los niños exploran, interactúan y expresan sus emociones y percepciones, en función de sus sentidos y experiencias, al tiempo que desarrollan habilidades para la resolución de problemas Sangucho (2025)

6.1.2 Participación activa en el área de Ciencias Naturales

6.1.2.1 Aproximación conceptual de participación activa

La participación activa se entiende como el nivel de involucramiento consciente, voluntario y sostenido del estudiante dentro de su propio proceso de aprendizaje, en el cual asume un rol protagónico en la construcción de su conocimiento, superando los enfoques tradicionales de enseñanza centrados en la transmisión de contenidos, en tanto promueve una interacción dinámica y constante entre el docente, el estudiante y su entorno educativo, lo que permite una comprensión más significativa de los aprendizajes y su vinculación con la realidad; en este marco, la participación activa se reconoce como un elemento fundamental en el desarrollo integral de los niños, debido a que fortalece su relación con el contexto y potencia su capacidad de interpretar, analizar e interactuar con su entorno, tal como señala Blanco (2025).

Desde una perspectiva contemporánea, la participación activa se concibe como un componente esencial del aprendizaje activo, caracterizado por la implementación de metodologías centradas en el estudiante, las cuales promueven su involucramiento directo en experiencias de carácter social, crítico, cognitivo y reflexivo, orientadas al fortalecimiento progresivo de los procesos de construcción del conocimiento; en este marco, dicho enfoque propicia que el alumnado asuma un rol dinámico dentro del aula, favoreciendo la interacción significativa con sus pares y con el entorno educativo, lo que contribuye a consolidar aprendizajes más profundos y funcionales en su formación.

En concordancia con esta perspectiva, Tigre (2023) sostiene que la participación constituye un proceso mediante el cual los estudiantes construyen su propio conocimiento durante su trayectoria escolar, al comprometerse en actividades de aprendizaje que potencian el desarrollo de habilidades críticas, creativas e imaginativas, además de fortalecer la capacidad de expresión de ideas frente a sus compañeros, lo cual contribuye a superar la timidez, mejorar la comunicación y promover una mayor seguridad en la participación dentro del aula.

Por tanto, la participación activa se concibe como un principio pedagógico que sitúa al estudiante en el centro del proceso educativo, reconociéndolo como protagonista en la construcción de su aprendizaje, en la medida en que este no se limita a una recepción pasiva de contenidos, sino que implica su involucramiento directo en procesos de carácter cognitivo, reflexivo e interactivo, mediante los cuales asume un compromiso progresivo con su formación; en este sentido, dicho enfoque integra dimensiones emocionales y cognitivas que

se articulan en la toma de decisiones y en el desarrollo de competencias de manera integral, favoreciendo así una formación más significativa y coherente con las exigencias del contexto educativo contemporáneo Schuliaquer (2020) .

6.1.2.2 Historia de la participación activa

En la década de 1990 se produjeron transformaciones relevantes en el ámbito educativo a nivel mundial, orientadas al mejoramiento de la calidad y a la reconfiguración de los sistemas de enseñanza-aprendizaje, en las cuales se promovieron diversos proyectos que incorporaban enfoques centrados en la participación del estudiante y en la apertura de la escuela hacia su entorno social; en el contexto de América Latina y otras regiones del Sur global, estas reformas contaron con el respaldo de organismos internacionales, entre ellos el Banco Mundial, impulsando la incorporación de componentes como la descentralización, la autonomía escolar, la participación comunitaria y la consulta social, aunque su implementación, en muchos casos, se caracterizó por ser acelerada y parcial, lo que generó diversas formas de apropiación por parte de docentes, comunidades educativas y actores sociales involucrados en el proceso, tal como señala Alexander (2024).

Ante este contexto, la participación en el ámbito educativo no debe limitarse al espacio escolar, sino que debe comprenderse como un proceso amplio que involucra a los distintos actores de la comunidad educativa y que acompaña la formación integral del estudiante a lo largo de su desarrollo; en este sentido, para que dicha participación resulte efectiva, es necesario integrar de manera articulada a docentes, estudiantes, familias y demás agentes educativos, con el propósito de fortalecer los procesos de enseñanza-aprendizaje y consolidar experiencias formativas más significativas y contextualizadas Murillo (2025).

6.1.2.3 Importancia de la participación activa en el proceso educativo

Vega et al. (2025) aluden que la participación activa en el proceso educativo permite que los estudiantes se involucren de manera flexible, consciente y responsable en la construcción de sus conocimientos, fortaleciendo habilidades de carácter reflexivo y colaborativo; en este sentido, diversas estrategias didácticas, entre ellas el juego de roles, favorecen la transición del estudiante desde un rol pasivo como receptor de información hacia una posición protagónica en su propio aprendizaje, a partir de experiencias significativas sustentadas en la exploración, la interacción y la autonomía, lo cual contribuye al desarrollo de procesos formativos más dinámicos, creativos y contextualizados.

El aprendizaje significativo adquiere una relevancia sustancial dentro de los distintos niveles del sistema educativo, debido a que permite consolidar una formación más sólida, crítica y funcional, en la cual los conocimientos no se incorporan como información aislada o temporal, sino que se integran como experiencias vinculadas con la realidad del estudiante, facilitando su aplicación en la resolución de problemas tanto en el ámbito académico como en el contexto personal; en concordancia con ello, Vásquez y Calderón (2024) sostienen que el aprendizaje significativo se fundamenta en la conexión entre los nuevos contenidos y los conocimientos previos del estudiante, lo que favorece una comprensión más profunda, duradera y estructurada de la información, evitando la memorización mecánica.

6.1.2.4 Fundamentos teóricos de la participación activa

La participación activa se fundamenta en diversas teorías pedagógicas contemporáneas, entre las que destacan el constructivismo, el aprendizaje social y el enfoque sociocultural, las cuales coinciden en que el conocimiento no se adquiere de manera pasiva, sino que se construye a partir de la interacción del estudiante con sus pares, su entorno y la comunidad educativa en general, en este marco, Brito et al. (2025) explican que las metodologías activas promueven escenarios de aprendizaje en los que el estudiante participa, reflexiona y experimenta situaciones significativas, lo que favorece la consolidación de aprendizajes más profundos y contextualizados, en coherencia con los principios de dichas corrientes teóricas que conciben el aprendizaje como un proceso dinámico, social y situado.

Desde el enfoque socio constructivista, la participación activa se comprende como un proceso vinculado a la interacción social y al aprendizaje colaborativo, en este sentido, la participación activa no se limita a la intervención individual en el aula, sino que implica la discrepancia consciente del estudiante en dinámicas grupales que favorecen la construcción compartida del aprendizaje; en concordancia con ello, Leonor (2025) señala que la participación activa se encuentra relacionada con la interacción entre estudiantes y el trabajo colaborativo, debido a que estos elementos fortalecen tanto las habilidades cognitivas como las socioemocionales, permitiendo una formación más integral; de igual manera, diversas investigaciones contemporáneas evidencian que la participación en actividades grupales contribuye a la resolución de problemas y al desarrollo de competencias como el pensamiento crítico, la creatividad, la innovación, el trabajo en equipo y la autonomía.

6.1.2.5 Dimensiones de la participación activa

Las dimensiones de la participación activa permiten comprender la complejidad inherente a los procesos de enseñanza-aprendizaje, en tanto este constructo no se limita a la intervención observable del estudiante en el aula, sino que integra un conjunto articulado de manifestaciones cognitivas, conductuales y socioemocionales que configuran su implicación integral en la construcción del conocimiento; en este orden de ideas, Sigcha (2023) plantea que la dimensión cognitiva se relaciona con el desarrollo del pensamiento crítico y la comprensión profunda de los contenidos, la dimensión conductual se evidencia en la participación efectiva en las actividades académicas, mientras que la dimensión socioemocional incorpora elementos como la motivación, el interés, el trabajo colaborativo y la interacción con los pares, aspectos que en su conjunto permiten una comprensión más amplia y estructurada del fenómeno.

Bajo esta lógica González (2025) sostiene que una participación genuina implica procesos de autorregulación, responsabilidad, comunicación efectiva y autonomía, variables que inciden de manera directa en la consolidación de aprendizajes significativos y perdurables en el tiempo.

6.1.2.6 Otras estrategia para fomentar la participación activa

Las estrategias orientadas a fomentar la participación activa se sustentan en la implementación de metodologías innovadoras que sitúan al estudiante como eje central del proceso de enseñanza-aprendizaje, en este sentido Villanueva (2025) señala que entre las más relevantes se encuentran el aprendizaje basado en proyectos, el aprendizaje cooperativo, el análisis de casos y la resolución de problemas, las cuales permiten que los educandos investiguen y construyan su propio conocimiento a partir de situaciones significativas; de manera complementaria Cuje (2025) sostiene que las actividades lúdicas y dinámicas fortalecen de forma sustancial la participación del estudiantado en la Educación General Básica, en tanto promueven la motivación, el interés y la interacción social dentro del aula.

En este marco, la promoción de la participación activa requiere la articulación de diversas estrategias ajustadas a las características y necesidades del grupo de estudiantes, en las que el uso de la tecnología se ha consolidado como un recurso relevante para dinamizar el aprendizaje y fortalecer la interacción académica; asimismo la planificación de actividades prácticas como debates, simulaciones, trabajos colaborativos y resolución de problemas favorece el desarrollo del pensamiento crítico y analítico, siempre que el docente asuma un rol mediador orientado a la generación de un clima inclusivo, participativo y seguro para el intercambio de ideas, el acompañamiento pedagógico y la retroalimentación constante

permiten que el estudiante identifique sus dificultades y mejore su desempeño, favoreciendo una participación más reflexiva, creativa y significativa, tal como plantea Guzmán (2024).

En coherencia con lo anterior, Páez (2025) destaca que las estrategias didácticas permiten que el estudiante asuma un rol protagónico en su aprendizaje, fortaleciendo la construcción de conocimientos significativos, la participación continua y el desarrollo de competencias orientadas a la autonomía, entre las cuales se distinguen el aprendizaje basado en problemas, el aprendizaje basado en proyectos, el aula invertida, el trabajo colaborativo, el estudio de casos y las simulaciones con juegos de rol, cada una de las cuales aporta de manera específica habilidades cognitivas, sociales y procedimentales; a continuación, se presentan sus principales características:

Aprendizaje basado en problemas (ABP): Consiste en proponer problemas reales para que los estudiantes exploren e investiguen, analicen la información y propongan una solución al problema; en otras palabras, esta estrategia estimula la capacidad del razonamiento crítico y la toma de decisiones ante distintas condiciones, lo que ayuda a mejorar la colaboración entre alumnos y la búsqueda constante de nuevos conocimientos.

Aprendizaje basado en proyectos (ABP): Se basa en elaborar proyectos que integren conocimientos de distintas áreas hasta lograr un producto final efectivo, gracias a ello se fortalece la creatividad, la organización y la aplicación de experiencias adquiridas en clases; también fortalece la responsabilidad y el trabajo en equipo entre los estudiantes.

Trabajo colaborativo: Requiere que los estudiantes trabajen en grupo para llegar a metas comunes mediante la colaboración constante de los integrantes; a su vez esta metodología promueve la comunicación afectiva, la solidaridad y el respeto entre compañeros.

Simulaciones y juegos de rol: Esta estrategia se fundamenta en la creación de situaciones o escenarios pedagógicos donde el estudiante ejerce diversas destrezas y toma decisiones en entornos controlados y supervisados; en este contexto, dichas experiencias favorecen el desarrollo de la empatía, la creatividad y la resolución de problemas, al promover la participación activa en procesos de interacción y análisis de situaciones similares a las de la vida real, lo que contribuye a su preparación para enfrentar de manera reflexiva y pertinente los desafíos del entorno social y académico.

6.2 Teoría legal

El presente trabajo de investigación titulado: *Aplicación de los juego de roles como estrategia didáctica para promover la participación activa en el área de Ciencias Naturales en estudiantes de sexto año de Educación General Básica en la Unidad Educativa Vicente Rocafuerte del cantón Guaranda, provincia Bolívar en el periodo académico 2025-2026*, se fundamentó en el marco normativo y pedagógico vigente, el cual establece la necesidad de fortificar los procesos formativos desde metodologías activas, inclusivas e innovadoras que garanticen una educación integral; en correspondencia con estos fundamentos legales, el juego de roles fue considerado como una estrategia didáctica pertinente para germinar la participación activa en la esfera áulica, debido a que posibilita la edificación de aprendizajes significativos mediante la reflexión crítica y el trabajo colaborativo, el cual favorece el desarrollo de competencias: comunicativas, sociales, empáticas y socioemocionales importantes en la formación integral del educando.

La LOEI aprobada en el año 2011 en su artículo 2 sobre los principios generales (Titulo 1), articulo 11 sobre los derechos y obligaciones de las y los docentes (Capitulo 4), determina que:

> **Art. 2.- Principios. -** La actividad educativa se desarrolla atendiendo a los siguientes principios generales, que son fundamentos filosóficos, conceptuales y constitucionales que sustentan, definen y rigen las decisiones y actividades en el ámbito educativo:
>
> **C. Libertad. -** La educación forma a las personas para la emancipación, autonomía y el pleno ejercicio de sus libertades; asimismo, el Estado garantizará la pluralidad y diversidad en la oferta educativa, asegurando el acceso a una formación inclusiva, democrática y respetuosa de los derechos fundamentales.
>
> **I. Educación en valores. –** La educación debe basarse en la transmisión y la práctica de valores que promuevan la libertad personal, la democracia, el respeto a los derechos, la responsabilidad, la solidaridad, la tolerancia, el respeto a la diversidad de género, etnia, condición social, identidad de género, situación migratoria y creencias religiosas, garantizando la equidad, igual, justicia y la eliminación de toda forma de discriminación.

O. Participación ciudadana. – La participación ciudadana se concibe como protagonista de la comunidad educativa en la organización, gobierno, funcionamiento, toma de decisiones, planificación, gestión y rendición de cuentas en los asuntos inherentes al ambiente educativo, así como a sus instancias y establecimientos. Comprende además el fomento de las capacidades y la prohibición de herramientas para la formación en ciudadanía y el ejercicio del derecho a la participación efectiva.

Q. Motivación. – Se promueve el esfuerzo individual y la motivación a las personas para el aprendizaje, así como el reconocimiento y la valoración del profesorado, la garantía del cumplimiento de sus derechos y el apoyo de sus tareas, como factor esencias de la calidad de la educación.

V. **Equidad e inclusión. –** La equidad e inclusión asegura a todas las personas el acceso, permanecía y culminación del Sistema Educativo. Garantiza la igualdad de oportunidad a comunidades, pueblos, nacionalidades y grupos con necesidades educativas especiales y desarrolla una ética de la inclusión con medidas de acción afirmativas y una cultura escolar incluyente en la teoría y la práctica con base a la equidad, erradicando toda forma de discriminación.

W. **Calidad y Calidez. –** Garantiza el derecho de las personas a una educación de calidad y calidez, pertinente, adecuada, contextualizada, actualizada y articulada en todo el proceso educativo, en sus sistemas, niveles, subniveles o modalidades; y que incluyan evaluaciones permanentes. Así mismo, garantiza la concepción del educando como el centro del proceso educativo, con una flexibilidad y propiedad de contenidos, procesos y metodologías que se adapten a sus necesidades y realidades fundamentales.

Art. 11.- Obligaciones. – Las y los docentes tienen las siguientes obligaciones: b. Ser actores fundamentales en una educación pertinente, de calidad y calidez con las y los estudiantes a su cargo; i. Dar apoyo y seguimiento pedagógico a las y los estudiantes, para superar el rezago y dificultades en los aprendizajes y en el desarrollo de competencias, capacidades, habilidades y destrezas; k. Procurar una formación académica continua y permanente a lo largo de su vida, aprovechando las oportunidades de desarrollo profesional existente.

6.1.2. Constitución de la República del Ecuador del 2008

La constitución del Ecuador aprobada en Montecristi en el año 2008, decreta que el estado debe garantizar la educación como un derecho universal, necesario para la formación integral y lingüística del ser humanos. Por tanto, establece en sus artículos 27,343 y 347 que:

> **Art. 27.-** La educación se centrará en el ser humano y garantizará su desarrollo holístico, en el marco del respeto a los derechos humanos, al medio ambiente sustentable y a la democracia; será participativa, obligatoria, intercultural, democrática, incluyente y diversa, de calidad y calidez; impulsará la equidad de género, la justicia, la solidaridad y la paz; estimulará el sentido crítico, el arte y la cultura física, la iniciativa individual y comunitaria, y el desarrollo de competencias y capacidades para crear y trabajar; dado que la educación es indispensable para el conocimiento, el ejercicio de los derechos y la construcción de un país soberano, y constituye para el desarrollo nacional.

> **Art. 343.-** El sistema nacional de educación tendrá como finalidad el desarrollo de capacidades y potencialidades que posibiliten el aprendizaje, la generación y utilización de conocimientos, técnicas, saberes, artes y cultura. De la misma manera, el sistema tendrá como centro al sujeto que aprende, y funcionará de manera flexible, dinámica, incluyente, eficaz y eficiente. Además, el sistema nacional de educación integrará una visión intercultural acorde con la diversidad geográfica, cultural y lingüística del país, y el respeto a los derechos de las comunidades, pueblos y nacionalidades.

> **Art. 347.-** Sera responsabilidad del Estado: Garantiza la participación activa de estudiantes, familias y docentes en los procesos educativos.

6.3. Teoría referencial

Con la finalidad de obtener mayor información sobre la aplicación de los juegos de roles como estrategia didáctica para promover la participación activa en el área de Ciencias Naturales, se realizó una revisión bibliográfica en el repositorio de la Universidad Estatal de Bolívar y en otras instituciones de educación superior, con el designio de analizar investigaciones relacionadas con el tema de estudio; en este tejido, se identificaron heterogéneos trabajos que aportan fundamentos teóricos y metodológicos relevantes sobre el empleo de actividades innovadoras encaminadas a fortalecer la participación estudiantil, la

interacción pedagógica, el pensamiento crítico-creativo y el aprendizaje significativo en el proceso educativo.

En esta línea de análisis, resulta pertinente destacar el estudio de Peñafiel (2023) encontrado en la revista Social Fronteriza: *"Juegos de roles como estrategia de enseñanza-aprendizaje para mejorar las relaciones sociales en niños de educación social"*, dicha investigación concibe al juego de roles como una actividad pedagógica orientada a fortalecer habilidades sociales y de participación activa dentro de los procesos educativos, a través de situaciones contextualizadas y actividades dirigidas al desarrollo de capacidades agnadas con la empatía, la comunicación asertiva y el respeto mutuo. Sin embargo, en este trabajo se evidenció una limitada producción investigativa en torno a la aplicación del juego de roles en el área de Ciencias Naturales y su incidencia en la participación activa del discente; en virtud de ello; el presente proyecto analiza esta estrategia didáctica que contribuye al fortalecimiento de la motivación, la interacción pedagógica, y el aprendizaje significativo en consonancia con las particularidades y necesidades inherentes a la población objeto de estudio.

Del mismo modo, en la Universidad de Málaga se evidencio la tesis titulada: *"El juego de rol como estrategia para una educación crítica: diseño de profesoras y profesores en formación inicial"* de los autores (Osorio, 2023), la cual analiza el juego de roles como una actividad lúdica y kinestésica efectiva para fortalecer el pensamiento crítico-creativo y reflexivo en estudiantes; dado que promueve habilidades relacionadas con el análisis de información, la argumentación, la interpretación de contextos y la toma de decisiones mediante procesos de representación, imitación e interacción simbólica, inherente a las variables del estudio; también, se divisó una limitada profundización respecto a la aplicación de esta estrategia dentro de escenarios edu-formativos, así como en la formulación de propuestas de intervención para atender problemáticas relacionadas con la escasa participación de la población estudiantil en áreas curriculares determinadas. Ante ello, este estudio adquiere relevancia debido a que se orienta analizar y aplicar el juego de roles como estrategia formativa en el área de Ciencias Naturales.

A partir de estas perspectivas, la presente investigación tuvo como objetivo aportar información teórica y proponer estrategias didácticas basadas en la aplicación del juego de roles para fortalecer la participación activa del discente en la esfera áulica. Asimismo, estas orientaciones pedagógicas podrán ser utilizadas por otros docentes e instituciones educativas como referentes metodológicos para el enriquecimiento del saber académico y de la praxis

formativa, en virtud de que buscan optimizar el proceso de enseñanza-aprendizaje y consolidar una educación participativa, dinámica, holística o integral.

6.3.1. Datos informativos del establecimiento educativo

El presente proyecto de investigación se desarrolló en la Unidad Educativa Vicente Rocafuerte, institución que oferta los subniveles de Educación General Básica: Preparatoria, Elemental, Media y Superior, con un total de 36 paralelos distribuidos en los distintos niveles. Se encuentra ubicada en el sector urbano de la parroquia Guanujo, cantón Guaranda, provincia de Bolívar.

6.3.1.1 Misión

La Unidad Educativa Vicente Rocafuerte promueve el desarrollo integral y la excelencia académica en los niveles de Educación Preparatoria hasta Básica Superior, mediante la implementación de un modelo pedagógico constructivista y humanista que sitúa al estudiante como protagonista activo de su aprendizaje. En este marco, fomenta en los estudiantes el pensamiento crítico, la creatividad, la autonomía, el compromiso ético y social, dentro de un ambiente de aprendizaje inclusivo, colaborativo y basado en el respeto a la interculturalidad. Este enfoque permite formar ciudadanos competentes, responsables y solidarios, capaces de contribuir a la construcción de una sociedad más humana, equitativa y sostenible.

6.3.1.2 Objetivo Estratégico

Consolidar un modelo educativo de excelencia académica y formación integral, mediante la innovación pedagógica, la capacitación docente continua, la incorporación de la tecnología y las provisiones de recursos e infraestructura adecuadas, orientadas a fortalecer una educación inclusiva, ética y responsable. De esta manera, la institución busaca formar lideres comprometidos con el desarrollo social, cultural y económico de su comunidad y del país, en armonía con los principios de interculturalidad, equidad y calidad educativa.

6.3.1.3 Reseña Histórica (contexto, cultura, lengua, población, entre otro)

La escuela Vicente Rocafuerte N.°6, denominada Unidad Educativa Vicente Rocafuerte, fue creada el 18 de octubre de 2013, constituyéndose en la primera institución educativa de la parroquia Guanujo. Sus orígenes se remontan a la época de la fundación del territorio en 1571 por Sebastián de Benalcázar, cuando se estableció el asiento de Guanujo o Villa de San Pedro de Guanujo, asignándose responsabilidades educativas para los varones,

mientras que la formación de las niñas estuvo a cargo de la congregación de las madres betlemitas, quienes se dedicaban a la enseñanza de manualidades y formación básica.

En los inicios de la vida republicana, la educación de los niños y niñas de Guanujo pasó a formar parte del sistema fiscal. Para la construcción de la institución, se expropió el terreno al señor Miguel Núñez durante la presidencia de Camilo Ponce Enríquez, siendo gobernador el señor Adolfo Pozo, en el año 1859. A lo largo de su trayectoria institucional, el plantel ha mantenido una amplia y significativa historia, con raíces que se remontan incluso a la época colonial, cuando Guanujo fue fundado como villa española en 1577, vinculándose desde entonces con procesos de formación educativa de carácter cristiano.

En sus inicios, la institución recibió diversas denominaciones relacionadas con la formación cristiana y la moralidad. Durante los primeros años de la independencia, la escuela formó parte de importantes acontecimientos históricos locales, como el levantamiento de las alcabalas, en el cual los estudiantes participaron recolectando piedras para ser utilizadas en acciones de protesta frente a las autoridades de la época.

En la etapa republicana, la institución se consolidó como un espacio de formación en arte, ciencia y cultura dentro del ámbito fiscal. A lo largo del tiempo, funcionó en distintos locales dentro del área urbana de Guanujo, recibiendo el aporte de numerosos docentes y directivos que contribuyeron a su desarrollo institucional, entre ellos Ángel Polibio Chávez, Salvador Vascones y Augusto Aguilar, así como otros maestros guarandeños que impulsaron el fortalecimiento educativo de la comunidad.

En este contexto, el señor Augusto Aguilar se desempeñó como director durante aproximadamente 38 años, hasta su jubilación en la misma institución. Posteriormente, en el periodo 1993-1994 asumió la dirección el Mgs. César Fernández, seguido en 1997-1998 por el Lic. Walter Segura (encargado). Luego, la Lic. Marcia del Pozo ejerció funciones directivas durante aproximadamente cuatro años hasta su jubilación, siendo reemplazada por la Lic. Mariana Monar, quien también se mantuvo en el cargo por un periodo similar. Posteriormente, el Lic. Galo Salazar dirigió la institución durante cuatro años hasta su jubilación, periodo en el cual la escuela se transformó en Unidad Educativa, integrando varias escuelas del sector.

Más adelante, la Dirección Distrital encargó el rectorado a la Lic. América Toro, quien permaneció aproximadamente un año y algunos meses, seguida por la Lic. Anita Culqui en calidad de rectora encargada, también por un periodo similar, quien posteriormente continuó

como docente de la institución. En el año 2019, el rectorado fue asignado al Lic. Freddy Verdezoto, quien ejerció sus funciones hasta el año 2023. Finalmente, desde el 24 de marzo de 2023, la Dirección Distrital encargó el rectorado a la Mgs. Jesseña Gavilanes, quien se mantiene en funciones hasta la actualidad.

En la actualidad, la institución se encuentra ubicada en las calles Manuel de Echeandía y Sucre, donde funcionan los subniveles de Preparatoria, Elemental, Media y Básica Superior, mientras que en el sector de las calles Simón Bolívar y Sucre se desarrolla Básica Superior, contando con aulas funcionales y espacios adecuados para el desarrollo del proceso de enseñanza-aprendizaje. La institución dispone de personal docente capacitado, orientado a brindar una educación de calidad y calidez, en correspondencia con las demandas de una sociedad globalizada y en constante transformación.

7 MARCO METODOLÓGICO

7.1 Enfoque de la investigación

La investigación se sustentó en un enfoque mixto, concebido como un proceso empírico, analítico y sistemático que posibilita la integración, articulación e interpretación de datos de naturaleza cualitativa y cuantitativa, con la finalidad de comprender de manera integral el fenómeno educativo objeto de estudio; en este contexto, dicho enfoque permitió abordar la aplicación del juego de roles como estrategia didáctica y su incidencia en la participación activa del discente, mediante la convergencia de información obtenida a partir de la observación del entorno áulico y del análisis interpretativo de las prácticas pedagógicas; en otras palabras, el enfoque mixto facilitó la operacionalización de la variable participación activa desde una perspectiva cuantitativa, a través de su medición sistemática, así como su análisis cualitativo, orientado a la comprensión de las dinámicas pedagógicas asociadas a la implementación del juego de roles, lo cual permitió una aproximación más profunda, contextualizada y multidimensional de la realidad educativa estudiada.

De igual manera, la investigación se enmarcó en un nivel descriptivo, en tanto se orientó a la caracterización de las prácticas docentes y de los niveles de participación evidenciados en el aula, sin la manipulación deliberada de las variables, limitándose a la observación, registro y análisis de los fenómenos tal como se manifiestan en su contexto natural, lo que permitió sistematizar información relevante sobre el comportamiento de la participación activa en los estudiantes de Educación General Básica.

7.2 Diseño o tipo de estudio

El presente trabajo tuvo como propósito proponer la aplicación del juego de roles como estrategia didáctica orientada al fortalecimiento de la participación activa de los estudiantes; en este sentido, la investigación se sustentó en un estudio de nivel descriptivo enmarcado dentro de un enfoque mixto, debido a que posibilitó la integración e interpretación de datos cualitativos y cuantitativos relacionados con la participación estudiantil en el aula de clases, lo que permitió estructurar y organizar la información obtenida con el fin de caracterizar las principales particularidades, aportes y alcances del juego de roles en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

De manera complementaria, el estudio adoptó un diseño bibliográfico-documental, el cual permitió la consulta, recopilación y análisis de diversas fuentes de información para fortalecer y comprender el tema planteado desde una perspectiva científica, legal y referencial. De este modo, se logró sustentar de forma adecuada la problemática existente en torno a la aplicación del juego de roles como estrategia didáctica para promover la participación activa del discente.

Asimismo, la investigación incorporó un nivel explicativo, el cual proporcionó recursos para el análisis, comprensión y comparación de las causas conexas con la limitación de la participación activa estudiantil dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje; en otros términos, este componente metodológico ayudó a identificar cómo y por qué se presentan las dificultades relacionadas con la expresión y participación de los estudiantes durante las actividades desarrolladas en la hora de clases, permitiendo proponer actividades pertinentes para la aplicación del juego de roles.

De forma complementaria, la investigación contempló un alcance correlacional que permitió establecer la relación existente entre la aplicación del juego de roles y el fortalecimiento de la participación activa en el área de Ciencias Naturales; ante ello, se evidenció que el uso de esta estrategia didáctica favorece el desarrollo de habilidades socioemocionales, cognitivas y comunicativas dentro del contexto educativo.

7.3 Métodos

Para la presente investigación se empleó el método inductivo, el cual permitió analizar situaciones particulares relacionadas con la limitada participación activa del discente en el área de Ciencias Naturales, con la finalidad de luego establecer conclusiones generales sobre la

aplicación del juego de roles como estrategia didáctica; asimismo, a través de este método fue posible examinar: experiencias, comportamientos y resultados observados durante el proceso de enseñanza-aprendizaje, lo cual permitió comprender como las actividades participativas influyen en el fortalecimiento de la interacción, la expresión oral y la participación estudiantil. Asimismo, se utilizó el método estadístico, orientado al procesamiento, organización e interpretación de los datos cuantitativos obtenidos mediante la escala de Likert aplicada en la ficha de observación, lo que permitió sistematizar la información, representar los niveles de participación activa y sustentar los resultados de manera objetiva dentro del análisis investigativo.

7.4 Técnicas o instrumentos de recolección de datos

En el desarrollo de la presente investigación se aplicaron técnicas de recolección de datos acordes con el enfoque mixto adoptado, con la finalidad de integrar información de naturaleza cuantitativa y cualitativa que permita comprender de forma integral la participación activa de los estudiantes en el área de Ciencias Naturales, en este sentido se empleó la observación directa como técnica principal, utilizando como instrumento una ficha de observación estructurada bajo escala de Likert dirigida a los estudiantes de sexto año de Educación General Básica, lo que posibilitó el registro sistemático, la medición y la valoración de los niveles de participación evidenciados durante el proceso de enseñanza-aprendizaje, a partir de indicadores vinculados con la intervención en clase, la interacción con sus pares, la disposición al trabajo colaborativo y el nivel de implicación en las actividades académicas

De manera complementaria se utilizó la entrevista semiestructurada como técnica cualitativa, aplicada al docente del aula mediante una guía de preguntas, lo que permitió recopilar información de carácter descriptivo e interpretativo sobre las estrategias didácticas implementadas y la percepción profesional respecto a la participación estudiantil, aportando así elementos contextuales que enriquecen el análisis del fenómeno educativo desde la experiencia pedagógica

En este marco metodológico la integración de ambas técnicas permitió la triangulación de la información, al articular los datos cuantitativos obtenidos mediante la observación con los aportes cualitativos derivados de la entrevista, lo cual fortaleció la consistencia del estudio y posibilitó una comprensión más amplia y fundamentada del objeto de investigación en coherencia con el enfoque mixto establecido

7.5 Universo y nuestra

En relación con la técnica e instrumento de carácter cuantitativo, se consideró la totalidad de 22 estudiantes del sexto año de Educación General Básica, paralelo “C”, conformado por 12 niños y 10 niñas, quienes constituyeron el universo de estudio al ser los principales actores del proceso de enseñanza-aprendizaje. La participación de este grupo permitió la aplicación del juego de roles como estrategia didáctica para promover la participación activa en el área de Ciencias Naturales, considerando los niveles de: interacción, desenvolvimiento, expresión y colaboración durante el desarrollo de la investigación. De manera complementaria, se consideró a la docente del área de Ciencias Naturales como informante clave, debido a su intervención directa en el proceso educativo y su conocimiento pedagógico del grupo estudiantil, lo que permitió recopilar información cualitativa relevante sobre las estrategias didácticas implementadas y la dinámica de participación en el aula.

7.6 Procesamiento de información

Debido a que la investigación se desarrolló bajo un enfoque mixto, los datos cuantitativos obtenidos mediante la ficha de observación con escala de Likert fueron codificados, tabulados y procesados en el programa Microsoft Excel, lo que permitió su organización sistemática y el tratamiento estadístico correspondiente; luego, se elaboraron tablas de frecuencia y gráficos estadísticos que facilitaron el análisis e interpretación de los resultados en función de los niveles de participación activa evidenciados en los estudiantes.

De manera complementaria, la información cualitativa recopilada a través de la entrevista semiestructurada aplicada a la docente fue analizada mediante un proceso descriptivo-interpretativo, organizándose sus respuestas en una matriz de categorización que permitió sistematizar las preguntas, interpretaciones y conclusiones derivadas del discurso pedagógico, lo que facilitó la identificación de patrones relacionados con la participación estudiantil, las estrategias didácticas empleadas y la percepción docente sobre la aplicación del juego de roles; en otras palabras, este procedimiento permitió contrastar los hallazgos cualitativos con los resultados cuantitativos, favoreciendo la triangulación de la información y una comprensión más integral del fenómeno investigado.

8 ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

UNIVERSIDAD ESTATAL DE BOLÍVAR

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, SOCIALES, FILOSÓFICAS Y HUMANÍSTICAS

CARRERA EDUCACIÓN BÁSICA

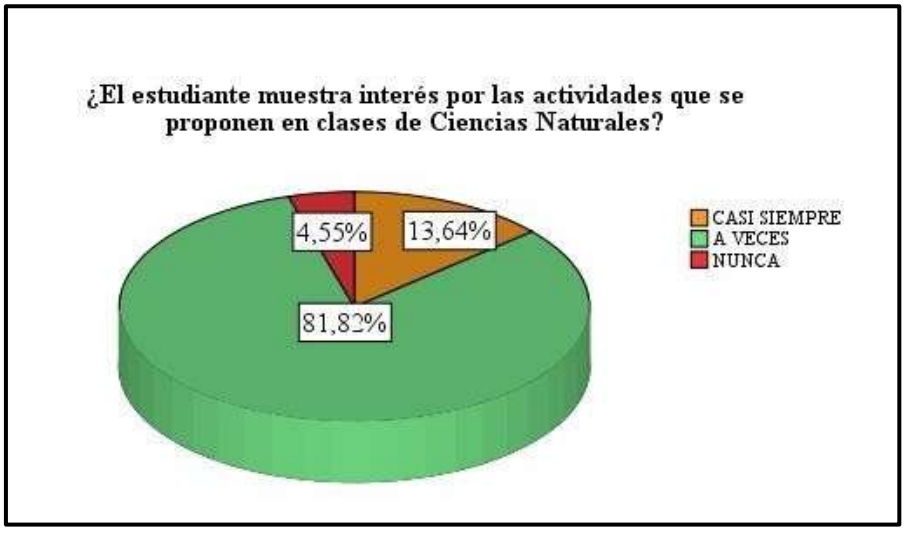
INSTITUCIÓN UNIDAD EDUCATIVA VICENTE ROCAFUERTE

FICHA DE OBSERVACIÓN: ESTUDIANTES DE 6TO AÑO DE EGB PARALELO "C"

CUADRO N°1

Categoría	Valor	Porcentaje
Siempre	0	0 %
Casi Siempre	3	13,64%
A veces	18	81,82%
Nunca	1	4,55%
Total	22	**100%**

GRÁFICO N°1



Fuente: Estudiantes de 6to año de EGB paralelo "C"

Elaborado por: Solange Oñate y Paredes Emily

Interpretación de resultados: del total de 22 estudiantes evaluados, la mayor concentración de respuestas se ubica en la categoría "A veces" con un 81,82%, lo que indica una participación intermitente en las actividades de Ciencias Naturales; en contraste, el 13,64% de los estudiantes manifiesta una participación frecuente "Casi siempre", mientras que un 4,55% señala no involucrarse en dichas actividades "Nunca"; ante ello, no se registran respuestas en la categoría "Siempre" (0%); esta distribución permite inferir que la implicación

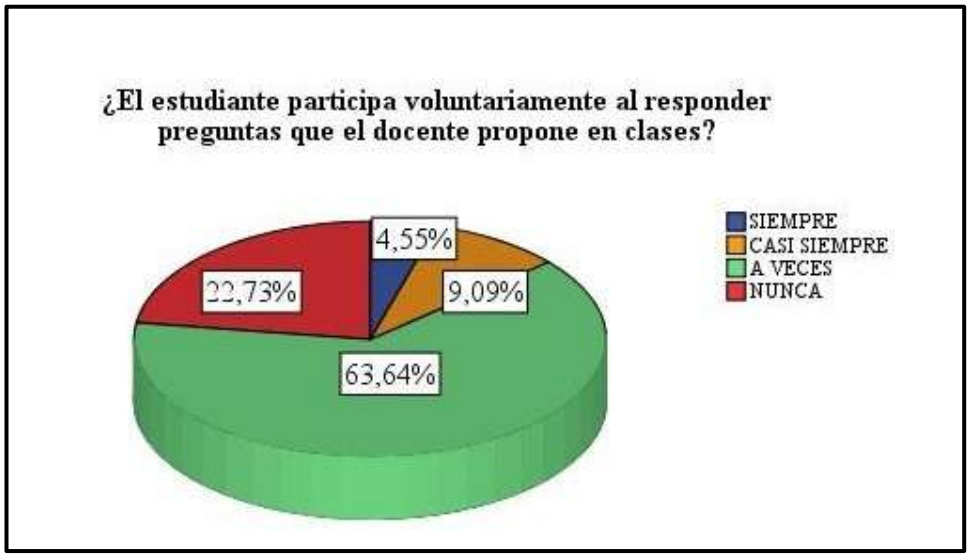
del estudiantado en el proceso de aprendizaje no es constante, predominando una actitud ocasional que evidencia variabilidad en los niveles de motivación; en este sentido, aunque existe un grupo reducido con participación sostenida, la mayoría presenta un comportamiento irregular, lo que sugiere la necesidad de revisar y fortalecer las estrategias didácticas implementadas, con el propósito de promover una mayor continuidad en la participación y favorecer un involucramiento más activo en las actividades de aprendizaje de Ciencias Naturales.

PREGUNTA N°2

CUADRO N°2

Categoría	Valor	Porcentaje
Siempre	1	4,55 %
Casi Siempre	2	9,09 %
A veces	14	63,64 %
Nunca	5	22,73 %
Total	22	**100%**

GRÁFICO N°2



Fuente: Estudiante de 6to año de EGB paralelo "C"

Elaborado por: Solange Oñate y Emily Paredes

Interpretación de resultado: el 63,64% de los estudiantes participan "A veces" al responder las preguntas en clase mientras que el 22,73% indico "Nunca", el 9,09% "Casi Siempre" y apenas el 4,55% "Siempre"; esta distribución refleja una baja regularidad en la intervención oral del estudiantado, con una tendencia marcada hacia la participación ocasional y un segmento significativo que evidencia ausencia de involucramiento; en consecuencia, los

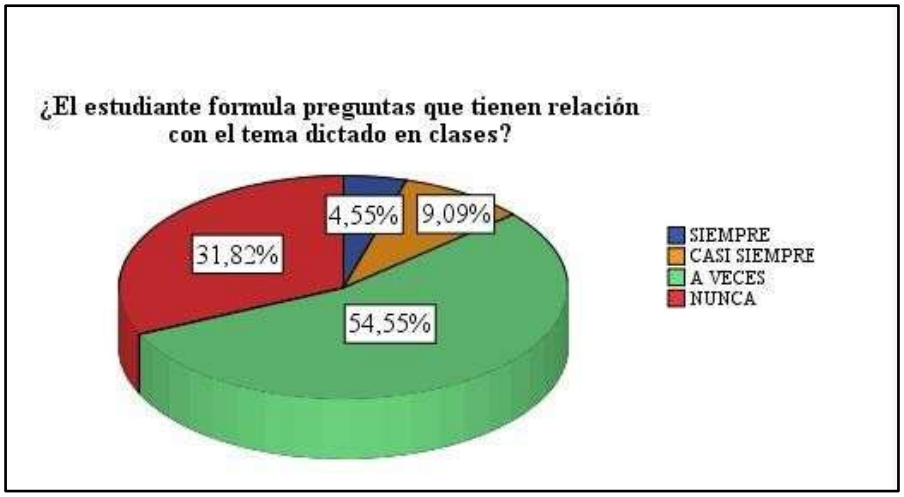
datos sugieren limitaciones en la participación activa dentro del aula, lo que podría asociarse a factores metodológicos o motivacionales; ante ello, se evidencia la necesidad de fortalecer las estrategias pedagógicas orientadas a fomentar la participación voluntaria y sostenida, incorporando metodologías activas como el juego de roles.

PREGUNTA N°3

CUADRO N°3

Categoría	Valor	Porcentaje
Siempre	1	4,55 %
Casi Siempre	3	9,09 %
A veces	8	54,55 %
Nunca	10	31,82 %
Total	22	**100%**

GRÁFICO N°3



Fuente: Estudiantes de 6to año de EGB paralelo "C"

Elaborado por: Solange Oñate y Emily Paredes

Interpretación de resultados: los resultados del Cuadro N.°3 evidencian que el 54,55% de los estudiantes participa "A veces" en las actividades propuestas, mientras que un 31,82% señala no intervenir en ningún momento "Nunca"; por otra parte, el 9,09% indica participar "Casi siempre" y el 4,55% lo hace de manera constante "Siempre"; en este sentido, se observa que la intervención espontánea en el aula presenta limitaciones, lo que sugiere dificultades en la confianza y en la disposición para expresarse durante el proceso de enseñanza-aprendizaje; en consecuencia, se evidencia la necesidad de implementar estrategias pedagógicas que promuevan espacios de interacción más dinámicos y seguros, orientados a

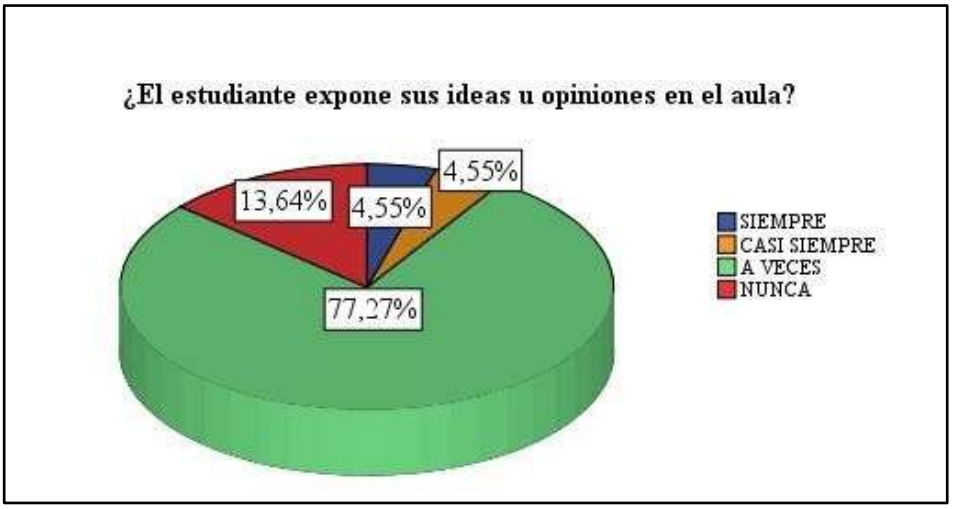
fortalecer la expresión oral, la confianza y el involucramiento activo del estudiantado en las actividades académicas.

PREGUNTA N°4

CUADRO N°4

Categoría	Valor	Porcentaje
Siempre	2	4,55 %
Casi Siempre	1	4,55 %
A veces	16	77,27 %
Nunca	3	13,64 %
Total	22	**100%**

GRAFICO N°4



Fuente: Estudiantes de 6to año de EGB paralelo "C"

Elaborado por: Solange Oñate y Emily Paredes

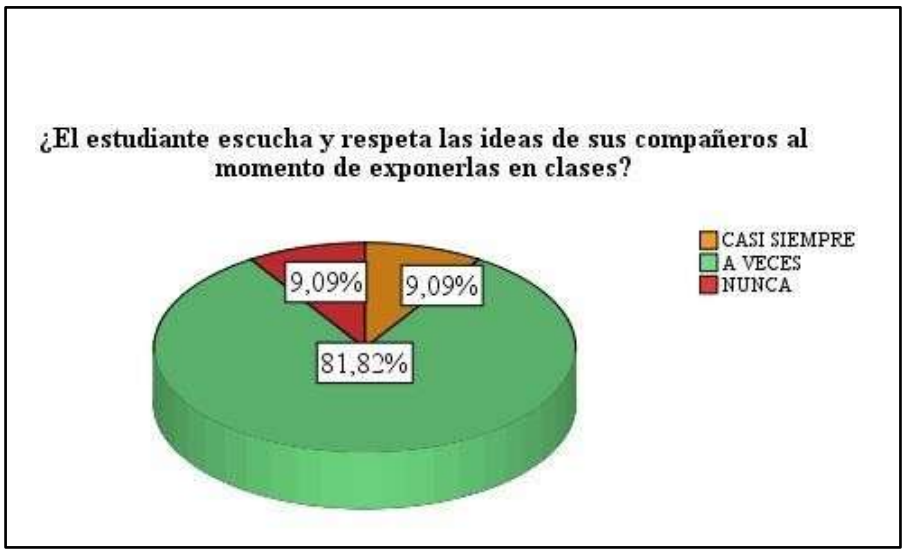
Interpretación de resultado: el gráfico muestra que el 77.27% los estudiantes participan "A veces", el 13,64% "Nunca", mientras que el 4,55% responde "Siempre" y otro 4,55% "Casi Siempre"; evidenciando que la participación oral en clase es irregular y poca constante, lo que refleja dificultades para expresar ideas con seguridad; además muy pocos son quienes mantienen una intervención continua, situación que demuestra la necesidad de generar espacios dinámicos que favorezcan el desenvolvimiento, la interacción y el fortalecimiento de habilidades comunicativas dentro del proceso educativo.

PREGUNTA N°5

CUADRO N°5

Categoría	Valor	Porcentaje
Siempre	0	0 %
Casi Siempre	3	9,09 %
A veces	16	81,82 %
Nunca	3	9,09 %
Total	22	**100%**

GRÁFICO N°5



Fuente: Estudiantes de 6to año de EGB paralelo "C"

Elaborado por: Solange Oñate y Emily Paredes

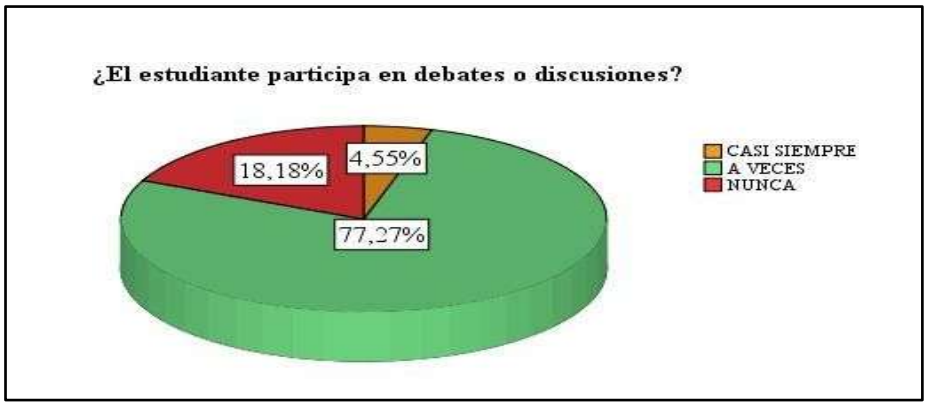
Interpretación de resultados: el 81,82% de los estudiantes escuchan y respetan las ideas de sus compañeros "A veces", el 9,09% lo hace "Casi Siempre" y otro 9,09% "Nunca"; lo que refleja limitaciones en la convivencia y en la valoración de las opiniones ajenas, por lo que es necesario fortalecer las habilidades sociales y comunicativas del estudiantado, mediante la implementación de estrategias pedagógicas orientadas a promover la escucha activa, el respeto mutuo y el trabajo colaborativo, con el fin de consolidar un ambiente de aprendizaje más participativo y armónico.

PREGUNTA N°6

CUADRO N°6

Categoría	Valor	Porcentaje
Siempre	0	0 %
Casi Siempre	1	4,55 %
A veces	17	72,27 %
Nunca	4	18,18 %
Total	22	**100%**

GRAFICO N°6



Fuente: Estudiantes de 6to año de EGB paralelo "C"

Elaborado por: Solange Oñate y Emily Paredes

Interpretación de resultados: el 77,72% de los estudiantes participan "A veces" en debates o discusiones, mientras que el 18,18% "Nunca" y apenas el 4,55% lo hace "Casi Siempre", evidenciándose una participación poco constante en clases; en este contexto, se deduce la existencia de limitaciones relacionadas con la expresión oral, la seguridad comunicativa y la motivación para intervenir en el aula.

PREGUNTA N°7
CUADRO N°7

Categoría	Valor	Porcentaje
Siempre	1	4,55 %
Casi Siempre	2	9,09 %
A veces	17	72,27 %
Nunca	2	9,09 %
Total	22	**100%**

GRÁFICO N°7



Fuente: Estudiantes de 6to año de EGB paralelo "C"

Elaborado por: Solange Oñate y Emily Paredes

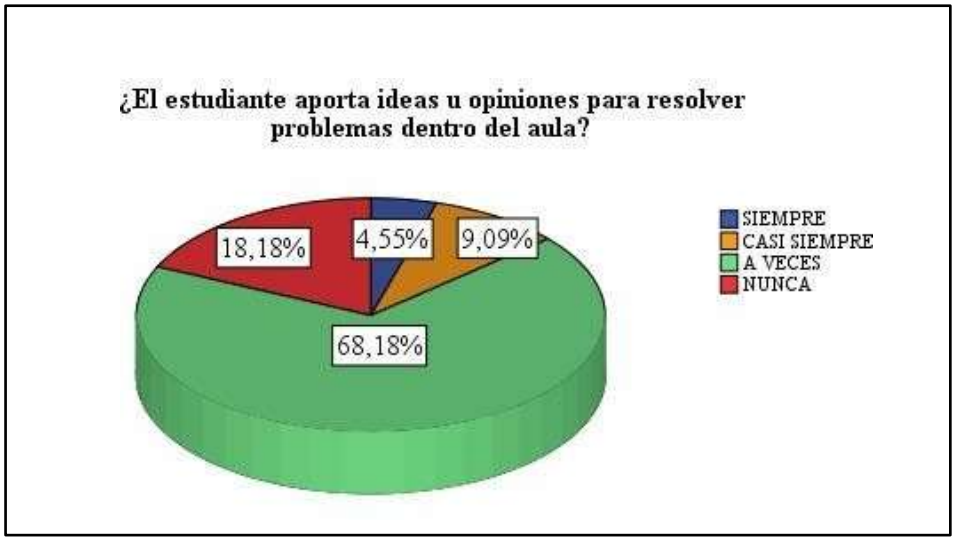
Interpretación de resultados: el 72,27% de los estudiantes manifiesta iniciativa únicamente "A veces", mientras que el 9,09% indica hacerlo "Casi siempre", un porcentaje equivalente señala "Nunca" y solo el 4,55% reporta hacerlo de manera constante "Siempre". Esta distribución refleja una participación irregular en las actividades propuestas por el docente, caracterizada por una baja continuidad en la iniciativa estudiantil; asimismo, se observa que la mayor parte del grupo presenta una disposición intermitente para involucrarse en el desarrollo de las clases, lo que puede incidir en la limitación de su desempeño y desenvolvimiento dentro del aula.

PREGUNTAS N°8

CUADRO N°8

Categoría	Valor	Porcentaje
Siempre	1	4,55 %
Casi Siempre	2	9,09 %
A veces	14	68,18 %
Nunca	5	18,18 %
Total	22	**100%**

GRÁFICO N°8



Fuente: Estudiantes de 6to año de EGB paralelo "C"

Elaborado por: Solange Oñate y Emily Paredes

Interpretación de resultados: el 68,18% de los estudiantes aporta ideas u opiniones para resolver problemas "A veces", mientras que el 18,18% "Nunca", el 9,09% "Casi Siempre" y apenas el 4,55% "Siempre"; evidenciando que la participación en actividades de análisis y resolución de problemas es poco constante, estos resultados reflejan dificultades para expresar opiniones y contribuir en el aula, donde la escasa participación frecuente limita el intercambio

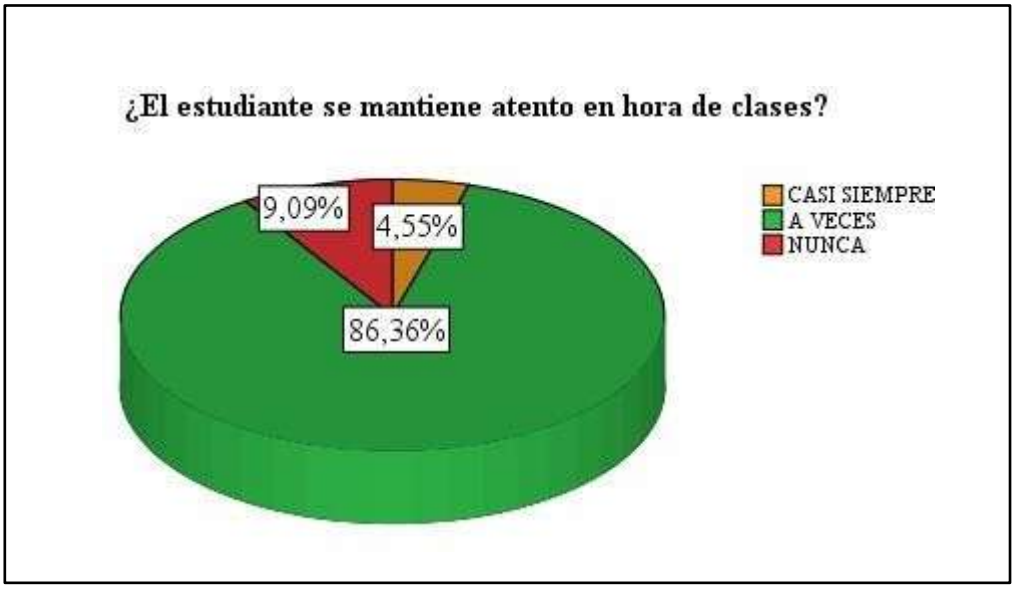
de ideas y el aprendizaje colaborativo, lo que hace necesario fortalecer estrategias que promuevan una mayor intervención de los estudiantes en la construcción de soluciones y conocimientos.

PREGUNTA N°9

CUADRO N°9

Categoría	Valor	Porcentaje
Siempre	0	0 %
Casi Siempre	1	4,55 %
A veces	19	86,36 %
Nunca	2	9,09 %
Total	22	**100%**

GRÁFICO N°9



Fuente: Estudiantes de 6to años de EGB paralelo "C"

Elaborado por: Solange Oñate y Emily Paredes

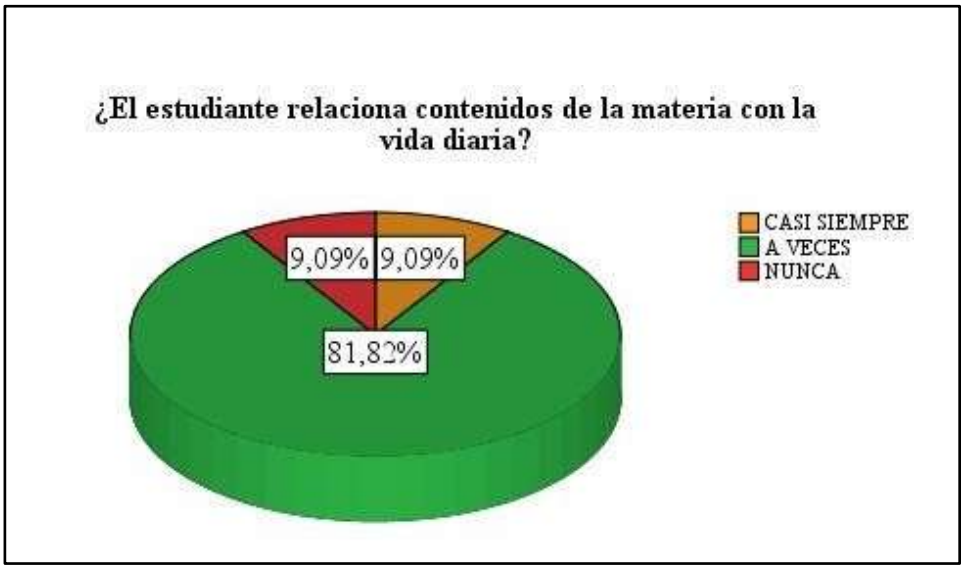
Interpretación de resultados: el 86,36% de los estudiantes se mantiene atento en clase "A veces", mientras que el 9,09% indico "Nunca" y apenas el 4,55% "Casi Siempre"; lo que muestra que la atención durante las clases no se mantiene de forma constante en la mayoría de los estudiantes; estos resultados reflejan dificultades para conservar el interés y la concentración a lo largo de las actividades desarrolladas en el aula, ya que la escasa presencia de estudiantes con atención frecuente puede influir en su participación y aprendizaje, por lo que es necesario implementar estrategias para mejorar la atención y compromiso durante el desarrollo de las clases.

PREGUNTA N°10

CUADRO N°10

Categoría	Valor	Porcentaje
Siempre	0	0 %
Casi Siempre	3	9,09 %
A veces	16	81,82 %
Nunca	3	9,09 %
Total	22	**100%**

GRÁFICO N°10



Fuente: Estudiante de 6to año de EGB paralelo "C"

Elaborado por: Solange Oñate y Emily Paredes

Interpretación de resultado: el 81,82% los estudiantes relacionan los contenidos de Ciencias Naturales con la vida cotidiana "A veces", mientras que el 9,09% lo hace "Casi Siempre" y otro 9,09% "Nunca"; esta distribución refleja la necesidad de fortalecer estrategias didácticas innovadoras y contextualizadas que favorezcan la conexión entre los contenidos curriculares y la vida cotidiana, promoviendo aprendizajes más significativos y funcionales para el estudiantado.

UNIVERSIDAD ESTATAL DE BOLÍVAR

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, SOCIALES, FILOSÓFICAS Y HUMANÍSTICAS

CARRERA EDUCACIÓN BÁSICA

INSTITUCIÓN: UNIDAD EDUCATIVA VICENTE ROCAFUERTE

INTERPRETACIÓN ENTREVISTA: DOCENTE DE 6TO AÑO DE EGB PARALELO "C"

N°	CATEGORÍAS	INTERPRETACIONES	CONCLUSIONES
1	**Desde su experiencia docente, ¿Por qué considera que actualmente existe poca participación activa de los estudiantes dentro del aula?**	La docente considera que la participación de los estudiantes es limitada debido a que una parte de ellos presenta timidez y escasa confianza para expresar sus ideas frente a sus compañeros, lo que dificulta su intervención espontánea en las actividades académicas y reduce su disposición para participar en espacios de diálogo y socialización dentro del aula.	Se determina que la baja participación del estudiantado responde a factores emocionales como la timidez y la inseguridad, los cuales condicionan su disposición para intervenir en clase y limitan el desarrollo de una participación más activa y constante en el proceso de enseñanza-aprendizaje.
2	**¿Qué factores cree usted que influyen en que algunos niños muestren escaso interés o participación durante las clases de Ciencias Naturales?**	Los principales factores que inciden en el escaso interés y participación de los estudiantes se relacionan con la limitada disponibilidad de materiales en la unidad educativa, debido a que se cuenta con un número reducido de recursos tecnológicos. Asimismo, menciona que las dificultades económicas de los estudiantes también influyen en el proceso de enseñanza-aprendizaje, lo que en conjunto provoca que las clases se desarrollen de manera más teórica y con menor énfasis en actividades didácticas y prácticas.	Se deduce que la falta de recursos materiales, el acceso limitado a la tecnología y las condiciones económicas del estudiantado constituyen factores determinantes en la disminución del interés y la participación de los estudiantes en las clases de Ciencias Naturales, afectando la dinamización del proceso educativo.

3	**¿Qué entiende usted por juego de roles como estrategia didáctica dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje?**	Entiendo que el juego de roles es una estrategia activa en la que los estudiantes representan personajes o situaciones vinculadas a un tema específico, lo que les permite comprender los contenidos de manera más dinámica. Asimismo, señala que esta metodología favorece la participación estudiantil y contribuye al desarrollo de habilidades socioemocionales y comunicativas.	Se concluye que el juego de roles constituye una estrategia pedagógica activa que promueve la participación, la interacción y el aprendizaje significativo, al permitir que los estudiantes representen situaciones reales o simuladas relacionadas con los contenidos de estudio.
4	**¿Ha aplicado alguna vez actividades basadas en juegos de roles durante sus clases?**	La docente manifiesta que no ha implementado actividades basadas en juegos de roles en su práctica pedagógica; además señala que, de manera habitual, desarrolla sus clases utilizando el texto proporcionado por el Ministerio de Educación, el cual le permite explicar los contenidos y formular preguntas para que los estudiantes respondan de forma sencilla.	Se determina que la docente no ha aplicado la estrategia del juego de roles en el proceso de enseñanza-aprendizaje, debido a que predomina el uso de recursos y metodologías tradicionales, ajustadas a las condiciones y disponibilidad de materiales de la institución educativa.
5	**¿Qué importancia considera que tiene el juego de roles para fomentar la participación activa de los estudiantes en el aula?**	El juego de roles constituye una estrategia didáctica de gran relevancia, ya que permite que los estudiantes se involucren de manera directa en el proceso de aprendizaje. Asimismo, señala que esta metodología contribuye a disminuir el temor a participar y favorece el desarrollo del interés hacia los contenidos abordados en clase.	Se concluye que el juego de roles representa una estrategia pedagógica significativa para fortalecer la participación estudiantil, debido a que promueve el involucramiento activo de los estudiantes y estimula su interés en las actividades de aprendizaje desarrolladas en el aula.
6	**¿Cuáles considera usted que son los principales beneficios de aplicar juegos de roles?**	La aplicación de juegos de roles favorece la comprensión de los contenidos, ya que permite que los estudiantes establezcan relaciones entre los temas abordados y situaciones de la vida	Se concluye que el juego de roles constituye una estrategia didáctica que facilita la comprensión significativa de los contenidos y contribuye a dinamizar el proceso de

		cotidiana. Asimismo, indica que esta estrategia promueve una participación más activa, en contextos donde no se dispone de laboratorios o de materiales suficientes para la realización de actividades experimentales.	enseñanza-aprendizaje, al constituirse en una alternativa frente a las limitaciones de recursos materiales y experimentales en el aula.
7	**¿De qué manera cree que el juego de roles puede contribuir al desarrollo del pensamiento crítico, la creatividad y la interacción entre estudiantes?**	Mediante la representación de distintos personajes o situaciones, los estudiantes se ven en la necesidad de analizar información, emitir opiniones y plantear soluciones a diversas problemáticas, este proceso favorece el desarrollo de la creatividad, el fortalecimiento del pensamiento crítico y la mejora de la interacción entre compañeros durante las actividades de aprendizaje.	Se concluye que el juego de roles constituye una estrategia didáctica que promueve el desarrollo integral de habilidades cognitivas y sociales, al incentivar el análisis, la creatividad, la resolución de problemas y la interacción efectiva entre los estudiantes dentro del proceso educativo.
8	**¿Qué estrategias utiliza actualmente para motivar la participación de los niños durante las clases de Ciencias Naturales?**	La docente señala que para motivar la participación de los estudiantes en las clases de Ciencias Naturales, emplea preguntas dirigidas y el uso de elementos disponibles en el aula; de igual forma, recurre a ejemplos vinculados con la vida cotidiana de los estudiantes, con el propósito de captar su atención y promover una mayor disposición para intervenir en las actividades académicas.	Se concluye que las estrategias aplicadas por la docente se centran en el uso de preguntas orientadoras y la contextualización de los contenidos a partir del entorno cercano del estudiantado, lo cual contribuye a estimular su participación durante el desarrollo de las clases.
9	**¿Qué dificultades o limitaciones considera que podrían presentar al implementar juegos de roles como estrategia didáctica en el aula?**	Las principales dificultades serian: la falta de experiencia en aplicar esta metodología, el tiempo para planificar las actividades y la timidez de los estudiantes al momento de expresarse frente a sus compañeros; sin	Se concluye que las principales dificultades para la implementación del juego de roles se relacionan con aspectos metodológicos, organizativos y emocionales; sin embargo, estas pueden ser superadas si se promueven

		embargo, con una aplicación progresiva y un ambiente de confianza estas barreras se podrían superarse.	condiciones pedagógicas adecuadas que favorezcan un entorno seguro, participativo y de confianza para el estudiantado.
10	**¿Considera que la aplicación de juegos de roles pudría mejorar significamente la participación activa de los estudiantes? ¿Por qué?**	Si, considero que podría mejor porque permitiría que los estudiantes aprendan de manera más dinámica y entretenida; por tanto, favorecería la comunicación, el trabajo colaborativo y el interés por las actividades desarrolladas en el aula aun cuando exista limitaciones de recursos.	Se establece que el juego de roles posee un potencial significativo para fortalecer la participación activa de los estudiantes, debido a que promueve clases dinámicas, motivadoras y colaborativas que contribuyen a un mayor involucramiento en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Fuente: Docente de 6to año de Educación Básica paralelo "A"

Elaborado por: Solange Oñate y Emily Paredes

9 CONCLUSIONES

Se concluye que el juego de roles se sustenta en enfoques pedagógicos de carácter constructivista y sociocultural, los cuales conciben al estudiante como eje central del proceso formativo al promover la construcción activa del conocimiento mediante la interacción, la mediación social y la representación de situaciones contextualizadas; en este sentido, se evidencia que esta estrategia didáctica mantiene una relación directa con la participación activa, dado que favorece procesos de comunicación significativa, intercambio discursivo, desarrollo de la empatía y participación sostenida del estudiantado en las dinámicas de aprendizaje.

Se determina que la participación activa del estudiantado se caracteriza por un nivel intermitente evidenciado en intervenciones ocasionales dentro del aula, lo que refleja una limitada regularidad en la participación espontánea y en el involucramiento sostenido durante las actividades académicas; esta situación se asocia a factores de índole socioemocional y motivacional, tales como la timidez, la inseguridad y la escasa motivación intrínseca los cuales influyen en la baja continuidad de la participación y en la reducida disposición para intervenir de manera autónoma; en este sentido, se establece un diagnóstico del proceso de enseñanza-aprendizaje que evidencia la necesidad de fortalecer estrategias pedagógicas orientadas a promover una participación más constante y significativa,

La implementación del juego de roles constituye una estrategia didáctica pertinente y eficaz para promover la participación activa del estudiantado, ya que reconfigura la dinámica tradicional del aula hacia un enfoque más interactivo, dialógico y centrado en el estudiante; asimismo, esta estrategia favorece el fortalecimiento de la motivación académica, la interacción colaborativa y la implicación cognitivo-afectiva, lo cual se traduce en un mayor nivel de compromiso con las actividades de aprendizaje; en otras palabras su aplicación contribuye a dinamizar el proceso de enseñanza-aprendizaje y a consolidar experiencias educativas más significativas, contextualizadas y participativas.

10 PROPUESTA

Titulo

Voces en acción: implementación del juego de roles para potenciar la participación estudiantil

Introducción

La implementación de juegos de roles para fomentar la participación activa en los estudiantes se presenta como una alternativa didáctica orientada a fortalecer su involucramiento en el área de Ciencias Naturales; en este sentido, el juego de roles permite que los educandos asuman diferentes personajes y situaciones, lo cual favorece la comunicación, la interacción y el aprendizaje significativo; asimismo, se configura como un entorno dinámico en el que los estudiantes expresan sus ideas con mayor libertad, sin dejar de lado el respeto hacia sus compañeros, de esta manera se busca convertir al alumno en el protagonista de su propio aprendizaje.

Las metodologías empleadas en el aula no siempre favorecen la participación activa de los estudiantes, ya que predominan prácticas de enseñanza tradicional, lo cual limita su participación y protagonismo en su proceso de enseñanza-aprendizaje; por lo tanto, fue necesario, antes de diseñar la presente propuesta, analizar las siguientes interrogantes: ¿De qué manera afecta la limitada aplicación de estrategias didácticas activas en la participación de los estudiantes durante las clases de Ciencias Naturales? Luego, se buscó conocer ¿Cómo se manifiesta la participación activa de los estudiantes dentro del aula? Asimismo, ¿Cuáles son los factores que influyen en su involucramiento en las actividades de aprendizaje?, para determinar de qué manera la implementación de juegos de roles como estrategia didáctica puede contribuir al fortalecimiento de la participación activa de los estudiantes de 6to año de Educación General Básica.

Ante esta situación, la implementación de juegos de roles resulta pertinente como una estrategia didáctica que favorece la confianza, la participación espontánea, el interés por aprender y la motivación; su aplicación permitirá crear escenarios de aprendizaje dinámicos y participativos en los cuales los estudiantes puedan expresar sus ideas y opiniones, asumir responsabilidades, resolver problemas y compartir con sus compañeros. Por otra parte, se contribuirá al fortalecimiento de habilidades cognitivas y comunicativas, mejorando la intervención dentro del aula y promoviendo una participación activa en las clases de Ciencias

Naturales; por ende, estas razones se presentan como una herramienta pedagógica de gran relevancia que responde a las necesidades identificadas en el aula y contribuye a mejorar la calidad del proceso de enseñanza-aprendizaje.

Por esta razón, en la presente propuesta se aplicaron actividades basadas en el juego de roles como estrategia didáctica para promover la participación de los estudiantes; el desarrollo de estas actividades se estructura de manera progresiva, ya que se consideraron las necesidades, intereses y características de los estudiantes de 6to año de Educación General Básica, a través de la presentación de personajes y situaciones relacionadas con los contenidos de Ciencias Naturales, con lo cual se busca fortalecer la comunicación, la interacción, el protagonismo, la confianza y el respeto dentro del proceso educativo; de esta manera, se abordó la problemática relacionada con la limitada participación activa, generando espacios en los que los estudiantes expresan sus ideas, responden preguntas y trabajan de forma colaborativa.

Esta propuesta fue ejecutada de manera presencial en la Unidad Educativa Vicente Rocafuerte, ubicada en el sector de Guaranda, provincia de Bolívar; su finalidad fue promover la participación activa de los estudiantes mediante actividades dinámicas y significativas que favorezcan el aprendizaje de Ciencias Naturales; los beneficiarios directos fueron los estudiantes, quienes participaron en diversas actividades de juegos de roles diseñadas para fortalecer habilidades cognitivas, sociales y comunicativas, considerando las necesidades de cada uno a partir de la ficha de observación; así, se elaboró una propuesta lúdica conformada por actividades orientadas a la participación y motivación de los estudiantes dentro del aula.

Objetivos

Objetico general

Implementar el juego de roles como estrategia didáctica para fortalecer la participación activa de los estudiantes, promoviendo su involucramiento en las actividades de aprendizaje y desarrollando habilidades comunicativas, sociales y cognitivas.

Objetivos específicos

- Fomentar hábitos alimenticios saludables mediante la recreación de la compra de víveres, para que los estudiantes clasifiquen la pirámide alimenticia según su valor nutricional.

- Concientizar sobre la automedicación a través de la interacción entre médicos y pacientes, de modo que el estudiante comprenda los riesgos asociados y la importancia de la consulta médica.
- Desarrollar la percepción auditiva mediante la representación de situaciones de comunicación con sonidos o lenguaje de señas, fortaleciendo la escucha activa y la comprensión de la diversidad sonora.
- Identificar las principales partes del órgano de la vista y reconocer la función que cumple cada una en el proceso de percepción visual.
- Estimular el sentido del tacto a través de juegos de roles de identificación de texturas a ciegas, fomentando la memoria sensorial y la descripción precisa de objetos.
- Identificar el sentido del gusto mediante la recreación de cartas de alimentos con diferentes sabores, para que el estudiante reconozca las funciones de las papilas gustativas.
- Reconocer el sentido del olfato mediante la interpretación de roles vinculados a la exploración de aromas del entorno, relacionando los olores con la memoria emocional y la prevención de peligros.

Desarrollo

La participación activa es fundamental en el proceso de enseñanza-aprendizaje, ya que permite que los estudiantes se involucren de manera directa en las actividades desarrolladas en clase; así, se fortalece la expresión de ideas y el intercambio de opiniones para construir un pensamiento colaborativo, dado que todos participan con aportes que contribuyen a promover dicha participación activa, desarrollando la confianza, la autonomía y la responsabilidad al asumir un rol más dinámico, lo cual permite mejorar su desempeño académico.

Para fortalecer la participación activa se deben implementar estrategias didácticas que motiven a los estudiantes a intervenir y a expresar sus perspectivas; actividades como el juego de roles, las dinámicas grupales y la resolución de problemas favorecen el interés por aprender; además, al crear un ambiente de respeto y confianza, se permite que los estudiantes se sientan seguros para participar sin temor a equivocarse en las actividades escolares, lo cual contribuye al fortalecimiento del aprendizaje significativo.

Aunque el juego ha sido una actividad recreativa para los niños, con el paso del tiempo se ha reconocido su importancia en el desarrollo escolar, el uso de dispositivos electrónicos y videojuegos se ha convertido en una de las principales formas de entretenimiento, desplazando

a los juegos al aire libre y al juego simbólico. Según Rivas (2025) los aspectos relacionados con lo social, las habilidades motrices y el manejo de emociones resultan fundamentales para revalorizar los juegos tradicionales al considerarlos herramientas que favorecen no solo la recreación, sino también el aprendizaje y la convivencia entre niños.

Asimismo, el juego contribuye al desarrollo de habilidades sociales y cognitivas, lo que favorece la construcción de un aprendizaje significativo, ya que se aprende mediante la interacción, la práctica y la resolución de problemas, involucrando a los estudiantes en el proceso educativo de forma natural y motivadora; permitiendo que asuman diferentes roles y aprendan de sus errores en contextos que simulan hechos tangibles, así se estimulan su curiosidad, creatividad y desarrollo integral. De este modo, no solo se adquieren conocimientos, sino que también se desarrolla la confianza para expresar ideas e interactuar con compañeros y docentes, promoviendo la autonomía y el protagonismo en el aula (Caballero, 2024).

Sección 1: Pirámide alimenticia

Una alimentación saludable tiene un papel fundamental en el desarrollo de los niños, debido a que este periodo requiere energía y nutrientes que contribuyen a su desarrollo físico, motor, mental y cognitivo Rojas (2022); asimismo, la formación de hábitos adecuados influye en los estudiantes y sus familias, aportando prácticas que benefician el bienestar mediante una alimentación equilibrada y que fortalecen hábitos saludables desde edades tempranas.

Mediante esta estrategia didáctica, se pretende identificar qué factores intervienen en las decisiones de los niños y sus familias al momento de seleccionar sus alimentos; asimismo, actividades como el juego de roles y las simulaciones relacionadas con el consumo de alimentos nutritivos incentivan hábitos alimentarios saludables, fortaleciendo la cultura de una alimentación adecuada; por ende, el docente orienta de manera efectiva el proceso educativo de los estudiantes para que desarrollen conductas positivas que pueden ser aplicadas en su vida diaria (Rojas, 2022).

Importancia educativa

La alimentación saludable es fundamental en el desarrollo de los estudiantes, ya que proporciona los nutrientes necesarios para el adecuado funcionamiento del organismo; así, favorece el rendimiento escolar de forma equilibrada, fortaleciendo la atención, la memoria y la capacidad de aprendizaje; dicho en otras palabras, la educación alimentaria desde tempranas

edades impulsa la adquisición de hábitos saludables que se mantienen a lo largo de la vida, beneficiando aspectos esenciales para el éxito académico (Vera, 2026).

Relación con el juego de roles y participación activa

El juego de roles permite a los estudiantes comprender la alimentación saludable de manera práctica y dinámica, ya que asumen personajes relacionados con diferentes grupos de alimentos; esta estrategia favorece la participación activa, en la cual se involucran todos los estudiantes para resolver situaciones, tomar decisiones e interactuar con sus compañeros, compañeras y docentes; asimismo, promueve un aprendizaje significativo al relacionar los contenidos con experiencias de la vida cotidiana Guerrero (2025)

Sección 2: La automedicación

La automedicación se entiende como una práctica de autocuidado basada en el uso adecuado de medicamentos de manera libre, ya que considera aspectos importantes como las dosis recomendadas, los posibles efectos y las condiciones para las cuales están indicados; para llevarla a cabo de manera segura, es necesario que las personas tengan conocimientos básicos sobre salud, de modo que desarrollen una actitud crítica y la capacidad de reconocer cuándo es necesario acudir a un profesional para recibir una atención especializada. Por otra parte, la educación en salud es un proceso cognitivo de comunicación y formación que permite desarrollar conocimientos y actitudes orientadas a la toma de decisiones adecuadas en beneficio del bienestar de las personas Marulanda (2022).

Las estrategias educativas incluyen diversas acciones pedagógicas como campañas informativas, talleres y materiales audiovisuales, con el fin de promover prácticas saludables para prevenir riesgos asociados con la salud, es decir las personas para aliviar síntomas o tratar determinadas afecciones, recurren a remedios caseros, plantas medicinales u otros tratamientos; estos conocimientos han sido transmitidos de generación en generación por parte de culturas relacionadas con el cuidado de la salud; ante ello, el concepto de automedicación ha evolucionado y se distingue en dos enfoques principales: el primero corresponde al autocuidado consciente y el segundo al consumo inadecuado de medicamentos sin supervisión de un profesional, lo que genera un riesgo para la salud y afecta los tratamientos médicos Moreno (2025).

Importancia educativa

La automedicación es un tema importante en la formación de los estudiantes, ya que permite concientizar sobre los riesgos del uso de medicamentos sin prescripción médica; comprender este fenómeno ayuda a que los estudiantes desarrollen hábitos responsables de cuidado de la salud y reconozcan la importancia de acudir a profesionales médicos que orienten el consumo adecuado de fármacos; por lo tanto, el abordaje de este tema contribuye al pensamiento crítico, la toma de decisiones y la prevención de enfermedades derivadas del mal uso de medicamentos.

Relación con el juego de roles y la participación activa

Las actividades relacionadas con la automedicación permiten que los estudiantes simulen situaciones cotidianas en las que deben tomar decisiones sobre el uso adecuado de medicamentos; al representar personajes como médicos, pacientes, farmacéuticos y familiares, los niños reflexionan sobre las consecuencias de la automedicación y la importancia de seguir las recomendaciones de un profesional. Además, esta actividad fomenta el análisis crítico y la participación activa dentro del aula, obteniendo así un aprendizaje significativo.

Sección 3: Los sentidos del ser humano

Los sentidos son procesos mediante los cuales los seres humanos establecen una comunicación directa con su entorno; de tal modo, constituyen un mecanismo corporal que facilita la percepción de todo aquello que los rodea, como tocar, oír, oler, degustar y ver, actividades que realizamos en la vida cotidiana; por tanto, cada uno de ellos tiene una gran importancia, ya que permite experimentar, a través de procesos de reflexión, aspectos fundamentales para la vida debido a que gracias a ellos, podemos comprender el mundo que nos rodea.

Cada uno de los sentidos se encuentra formado por un conjunto de células que ayuda a detectar estímulos o sensaciones mediante receptores internos y externos, a través de la percepción ejercida por órganos específicos: piel (tacto), ojos (vista), orejas (oído), nariz (olfato) y lengua (gusto); en general, estos órganos son los encargados de captar los estímulos, recolectando información del entorno, la cual es enviada al cerebro, que se encarga de procesarla y almacenarla como recuerdos necesarios para interpretar el entorno y evitar posibles peligros Marquina (2023).

Sentido del tacto

Para el desarrollo del sentido del tacto, los estudiantes interactúan con objetos que representan distintas características y texturas; entre ellas se encuentran superficies suaves, rugosas y duras, mediante cuya manipulación los niños pueden identificar sus propiedades y establecer comparaciones con objetos presentes en su entorno; dichas experiencias les permiten comprender la importancia del tacto, ya que este sentido posibilita reconocer de manera física los elementos que nos rodean; asimismo, durante el proceso de aprendizaje se activan la percepción sensorial y la capacidad de observación.

Sentido del olfato:

Los estudiantes estimulan el desarrollo del sentido del olfato a través de la exploración de diferentes aromas; para ello, se dispone de diversos frascos con lociones de distintos olores. Mediante la identificación y comparación de estos aromas, los estudiantes reconocen las propiedades de las sustancias y las relacionan con experiencias de su vida cotidiana; estas actividades favorecen la atención, la memoria sensorial y la participación activa, ya que los niños expresan y comparten sus percepciones con sus compañeros.

Sentido del gusto

Este sentido permite explorar diferentes sabores mediante la degustación de alimentos seleccionados a través de las sensaciones que estos producen en la lengua, los estudiantes comprenden la función del sentido del gusto y la importancia de la identificación de los alimentos, pudiendo describir las características de cada sabor y reconocer las diferencias entre ellos, lo cual incrementa la curiosidad y la participación voluntaria mediante la experimentación directa.

Sentido del oído

Reconoce diversos sonidos producidos por juguetes e instrumentos sencillos, como maracas, música grabada y objetos que imitan voces o sonidos del entorno; a través de la escucha atenta, se identifica el origen de cada sonido y se relaciona con el objeto que se considera que lo produce, para luego manipular algunos de estos materiales y comprender el desarrollo de la concentración, la audición, la memoria y la comunicación, favoreciendo así la participación activa y el intercambio de ideas entre los estudiantes.

Sentido de la visita

Permite observar e interpretar el mundo que nos rodea, así como diferenciar imágenes, colores, formas y tamaños que contribuyen al desarrollo de habilidades cognitivas como la memoria visual, la concentración, la atención y el análisis de los objetos que observamos; asimismo, promueve la participación activa al permitir que los niños expresen sus ideas, identifiquen diferencias y respeten las opiniones de sus compañeros; el uso de estos estímulos visuales fortalece la comprensión de contenidos y estimula la curiosidad, convirtiendo el aprendizaje en una experiencia dinámica.

Importancia educativa

Los sentidos son fundamentales para el aprendizaje, ya que permiten a los estudiantes explorar y comprender el entorno que los rodea; a través de la vista, el oído, el tacto, el gusto y el olfato, los niños reciben información que contribuye a la construcción del conocimiento y al desarrollo de habilidades motrices, cognitivas y sociales, las cuales favorecen el proceso educativo al ayudarles a ser más independientes, autónomos, críticos y motivados, convirtiéndose así en una base esencial para el aprendizaje significativo.

Relación con el juego de roles y la participación activa

La aplicación del juego de roles en actividades relacionadas con los sentidos contribuye a que los estudiantes participen de manera directa en experiencias de exploración y descubrimiento; al asumir diferentes personajes, los niños fortalecen la comunicación, la creatividad, el respeto, la empatía y el trabajo colaborativo. Además, esta metodología fomenta la interacción y favorece una participación espontánea y activa dentro del aula Cruz (2023).

ESTRATEGIA 1

Tema: Alimentos en acción	
Objetivo: Fomentar hábitos alimenticios saludables mediante la recreación de la compra de víveres, para que los estudiantes clasifiquen la pirámide alimenticia según su valor nutricional.	
Materiales:	• Pirámide alimenticia elaborada en espuma flex. • Imagines de alimentos pegados en palillos. • Tarjetas con adivinanzas. • Cinta adhesiva.
Tiempo establecido:	45 minutos

Figura 1



Descripción:

El docente presenta la pirámide alimenticia elaborada en espuma flex, la cual está dividida en grupos de alimentos: grasos, proteicos, reguladores y carbohidratos. Posteriormente, organiza a los estudiantes en grupos y asigna a cada participante un rol: representante de carbohidratos, vegetales, frutas, lácteos, carnes, grasas y azúcares; además, un estudiante asume el papel de presentador. El presentador lee una adivinanza relacionada con un alimento; al escucharla, los representantes de los diferentes grupos deberán identificar la respuesta y correr hacia la mesa donde se encuentran las imágenes de los alimentos para colocar la correspondiente en el nivel adecuado de la pirámide. Una vez ubicada la imagen, el participante deberá mencionar el nombre del alimento, indicar a qué grupo pertenece y explicar brevemente su función o beneficio para el organismo. Finalmente, el docente realiza una retroalimentación sobre la importancia de mantener una alimentación equilibrada y el consumo adecuado de cada grupo de alimentos.

ESTRATEGIA 2

Tema: La misión de los guardianes de la salud	
Objetivo: Concientizar sobre la automedicación a través de la interacción entre médicos y pacientes, de modo que el estudiante comprenda los riesgos asociados y la importancia de la consulta médica.	
Materiales:	• Imágenes o envases vacíos de medicamentos • Carteles con recomendaciones para el cuidado de la salud
Tiempo establecido:	45 minutos
Figura 2	



Descripción:

Se inicia la actividad con una lluvia de ideas sobre qué es la automedicación y si alguna vez han escuchado acerca de personas que consumen medicamentos sin consultar a un médico. Mediante un sorteo, los estudiantes asumirán diferentes roles: médico, paciente, farmacéutico y familiar; cada grupo presentará una situación en la que el paciente pretende automedicarse, mientras los demás personajes intervienen explicando los posibles riesgos y las acciones correctas que deben seguir. Luego, los estudiantes identificarán las conductas adecuadas e inadecuadas observadas durante la presentación, y el docente orientará la reflexión sobre la importancia del diagnóstico médico y el uso responsable de los medicamentos.

ESTRATEGIA 3

Tema: Guardianes de la vista	
Objetivo: Identificar las principales partes del órgano de la vista y reconocer la función que cumple cada una en el proceso de percepción visual.	
Materiales:	Libro elaborado con cartón reciclado. Imágenes de las partes del ojo. Tarjetas con preguntas y situaciones.
Tiempo establecido:	45 minutos

Figura 3



Descripción:

El docente presenta el tema del sentido de la vista y explica que cada estudiante se convertirá en una parte importante del ojo; para ello, se asignan los roles de córnea, iris, pupila, cristalino, retina y nervio óptico, mientras que un estudiante asume el papel de presentador, quien narra el recorrido que realiza la luz al ingresar al ojo. A medida que avanza la historia, cada estudiante participa explicando la función de la estructura que representa. Por ejemplo, el estudiante que representa la córnea dirá: "Soy la córnea y protejo el ojo mientras permito el paso de la luz"; posteriormente, el presentador plantea preguntas o situaciones como: ¿Qué sucedería si la luz no pudiera entrar al ojo? o ¿Quién se encarga de enviar la información al cerebro? El estudiante que representa la estructura correcta responde y procede a colocar su imagen en el lugar correspondiente del ojo gigante. Al finalizar, todos los participantes conforman el ojo completo y explican conjuntamente cómo funciona el sentido de la vista.

ESTRATEGIA 4

Tema: Caja misteriosa	
Objetivo: Estimular el sentido del tacto a través de juegos de roles de identificación de texturas a ciegas, fomentando la memoria sensorial y la descripción precisa de objetos.	
Materiales:	• Caja misteriosa elaborada con material reciclado. • Objetos cariados ocultos dentro de la caja.
Tiempo establecido:	45 minutos

Figura 4



Descripción:

El docente presenta una misión especial que consiste en descubrir objetos utilizando únicamente el sentido del tacto. Para ello, se asignan los siguientes roles: capitán de la misión, agente explorador y consejo de expertos. El capitán de la misión anuncia el inicio del reto e invita a un agente explorador a introducir una mano dentro de la caja

misteriosa sin observar su contenido; el explorador deberá describir las características del objeto encontrado, como su forma, textura y otras propiedades perceptibles al tacto. Mientras tanto, el consejo de expertos escucha atentamente las pistas y analiza la información para identificar el objeto oculto; el estudiante que acierte deberá explicar qué característica táctil le permitió llegar a esa respuesta. Posteriormente, los roles cambian para que todos tengan la oportunidad de participar; al finalizar, se realiza una breve reflexión sobre cómo el sentido del tacto nos ayuda a obtener información del entorno.

ESTRATEGIA 5

Tema: Chefs del sabor	
Objetivo: Identificar el sentido del gusto mediante la recreación de cartas de alimentos con diferentes sabores, para que el estudiante reconozca las funciones de las papilas gustativas.	
Materiales:	• Vasos pequeños con diferentes alimentos. • Pañuelos para cubrir los ojos. • Imagen ampliada de la lengua con sus zonas de percepción de sabor. • Gorros de chef elaborados con material reciclado.
Tiempo establecido:	45 minutos

Figura 5



Descripción:

El docente inicia la actividad explicando la función del sentido del gusto y las diferentes zonas de la lengua relacionadas con la percepción de los sabores; posteriormente, organiza a los estudiantes y asigna los siguientes roles: chefs del sabor, catadores expertos y presentadores. El presentador explica las reglas del juego y presenta a los chefs del sabor; los estudiantes que desempeñan este rol preparan vasos con pequeñas muestras de alimentos, mientras que los catadores expertos participan con los ojos vendados, debiendo identificar el sabor percibido y mencionar en qué parte de la lengua se reconoce dicho sabor. Al finalizar cada ronda, el docente

muestra la imagen de la lengua y realiza una retroalimentación sobre la función del sentido del gusto y la importancia de reconocer los diferentes sabores presentes en los alimentos que consumimos diariamente.

ESTRATEGIA 6

Tema: La fábrica de perfumes	
Objetivo: Reconocer el sentido del olfato mediante la interpretación de roles de investigación de aromas del entorno, vinculando los olores como la memoria emocional y la prevención de peligros.	
Materiales:	• Recipientes pequeños con diferentes aromas. • Etiquetas para identificar los roles • Hojas de registro.
Tiempo establecido:	45 minutos

Figura 6



Descripción:

El docente presenta una situación imaginaria, por ejemplo, una fábrica necesita crear un nuevo perfume y requiere la ayuda de especialistas; para ello, los estudiantes asumen los roles de perfumistas, evaluadores de aromas y director de producción. Los perfumistas analizan los diferentes aromas disponibles y seleccionan aquellos que consideran adecuados para elaborar un perfume especial, explicando las razones de su elección; por su parte, los evaluadores de aromas perciben las mezclas propuestas y emiten recomendaciones sobre cuáles consideran más agradables. El director de producción escucha las opiniones y selecciona la combinación ganadora; el docente concluye con una reflexión sobre la importancia del sentido del olfato para identificar sustancias y percibir el entorno.

ESTRATEGIA 7

Tema: Misión Sonidos Misteriosos	
Objetivo: Desarrollar la percepción auditiva representando situaciones de comunicación mediante sonidos o lenguaje de señas, fortaleciendo la escucha activa y la comprensión de la diversidad sonora.	
Materiales:	• Parlante. • Audios de diferentes sonidos • Objetos del aula que produzcan sonido.
Tiempo establecido:	45 minutos

Figura 7



Descripción:

El docente explica la importancia del sentido del oído y cómo este nos permite percibir sonidos y emociones del entorno; posteriormente, asigna los roles de narrador, exploradores del sonido y actores de las emociones. El narrador presenta diferentes situaciones imaginarias, por ejemplo: *Es una noche oscura y escuchas un fuerte trueno*; a continuación, se reproduce el sonido correspondiente mediante un parlante o utilizando objetos del aula. Los exploradores del sonido deberán identificar lo que escucharon y describir el lugar o la situación de donde proviene el sonido; luego, los actores de las emociones representarán cómo se sintieron al escuchar dicho sonido. Al culminar la actividad el docente realiza una retroalimentación sobre la función del oído y la relación entre los sonidos y las emociones que experimentamos diariamente.

Resultados de la aplicación de la propuesta

- Los estudiantes fortalecieron sus conocimientos sobre los hábitos de una alimentación saludable mediante el juego de roles denominado *"Alimentos en acción",* en el cual asumieron las funciones correspondientes a cada rol asignado; a través de esta actividad, lograron identificar, clasificar y seleccionar los alimentos de acuerdo con los niveles de la pirámide alimenticia; antes de la implementación de la estrategia, se

observó que varios estudiantes presentaban dificultades para diferenciar los grupos alimenticios y comprender la importancia de mantener una alimentación saludable.

- Mediante la representación de médicos, pacientes y familiares, los estudiantes desarrollaron una mayor conciencia sobre los diferentes riesgos de la automedicación y la importancia de acudir a un médico: asimismo, lograron analizar situaciones relacionadas con el uso adecuado de los medicamentos, ya que esta actividad fortaleció la participación activa, la expresión oral y la capacidad de reflexión frente al cuidado de la salud.
- Las actividades de juego de roles relacionadas con los órganos de los sentidos permitieron estimular la percepción auditiva, táctil, gustativa y olfativa de los estudiantes; mediante la identificación de sonidos, texturas, sabores y aromas, lograron reconocer las funciones de cada sentido y su importancia en la interacción con el entorno; además, estas actividades favorecieron procesos cognitivos como la atención, la observación, la percepción y la concentración, contribuyendo a una participación más dinámica durante las horas de clase.
- La aplicación del juego de roles como estrategia didáctica en el área de Ciencias Naturales permitió fortalecer la participación activa de los estudiantes durante el proceso educativo, donde las actividades desarrolladas contribuyeron al mejoramiento de habilidades comunicativas, sociales y cognitivas; incrementando el interés, la motivación y el trabajo colaborativo. Asimismo, la propuesta favoreció la comprensión significativa de los contenidos abordados y la integración constante de los estudiantes en las actividades escolares.

11 BIBLIOGRAFÍA

Álvarez Sepúlveda, H. (2020). 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://doi.org/10.4067/s0718-07052020000200097

Blanco Santiago, J. (2025). Estrategias de enseñanza para fomentar la participación activa en el aula, en alumnos de 3° A de la Telesecundaria Felipe Ángeles Ramírez de la comunidad La Unión Othón P. Blanco, Q. Roo. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, *9*(3), 7027–7038. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v9i3.18341

Borja-Sánchez, J. A., García-García, J. L., y Velázquez-Cigarroa, E. (2024). El rol de la educación ambiental frente a los desafíos de la enseñanza tradicional. *Revista Eduscientia. Divulgación de la Ciencia Educativa*, *7*(14), 176–184. https://www.eduscientia.com/index.php/journal/article/view/497

Brito-Tello, M. del C., Mora-Rosales, J. C., Castillo-Salazar, D. R., & Brito-Tello, G. A. (2025). Metodologías activas en el proceso de enseñanza aprendizaje en educación básica. *RICEd: Revista de Investigación en Ciencias de la Educación*, *1*(1), 1–11. https://doi.org/10.53877/riced1.1-3

Cabrero Sañudo, F. J. (2010). Historia de las publicaciones de los juegos de rol en España. *Education in the Knowledge Society (EKS)*, *11*(3), 85–133. https://doi.org/10.14201/eks.7451

Cadena Cacuango, M. A., & Figueroa Cunuhay, E. A. (2026). *El juego de roles para mejorar la expresión oral* [Trabajo de titulación de licenciatura, Universidad Técnica de Cotopaxi]. Repositorio Institucional de la Universidad Técnica de Cotopaxi. https://repositorio.utc.edu.ec/handle/123456789/15396

Calvo Hernando, P., & Gómez Gómez, M. del C. (2018). Aprendizaje y juego a lo largo de Historia. La Razón Histórica: *Revista Hispanoamericana de Historia de las Ideas Políticas y Sociales,* *1*(40), 23–31. https://www.revistalarazonhistorica.com/app/download/11369265198/LRH+40.2.pdf

Cuje-Cevallos, M. L., & García-Zambrano, B. E. (2025). La participación activa mediante actividades lúdicas en estudiantes de primero de básica. Noesis. *Revista Electrónica de Investigación, 7*(14), 579–597. https://doi.org/10.35381/noesisin.v7i14.426

González-Rivera, P. L. (2024). Estrategias activas y corrientes pedagógicas en la formación docente. *Revista de Educación,* *22*(2), e3625. https://mendive.upr.edu.cu/index.php/MendiveUPR/article/view/3625

Grande De Prado, M. (2010). Los juegos de rol en el aula. *Education in the Knowledge Society (EKS), 11*(3), 56–84. https://doi.org/10.14201/eks.7450

Leonor, A. B. (2025). Tendencias del aprendizaje activo en estudiantes de secundaria: una revisión de literatura en América Latina. *Revista de Educación Mendive*6(3), e603004. https://doi.org/10.5281/zenodo.17161717

Hierrezuelo Osorio, J. M., Fernández-Arroyo, J., & Franco-Mariscal, A. J. (2023). El juego de rol como estrategia para una educación crítica: Diseños de profesoras y profesores en formación inicial. *En Soñar grande es soñar juntas: En busca de una educación crítica e inclusiva* (pp. 1335–1347). https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8934609

Peñafiel Lara, A. D., Neira García, M. A., Alvear Heredia, F. I., & Tacle García, S. P. (2023). Juego de roles como estrategia de enseñanza-aprendizaje para mejorar las relaciones sociales en niños de educación inicial. *Revista Social Fronteriza, 3*(5), 192–206. https://doi.org/10.59814/resofro.2023.3(5)192-20

Quilumba Sangucho, K. M. (2025). *El juego de roles en la construcción de identidad y valores en niños de educación inicial* [Trabajo de titulación de licenciatura, Universidad Técnica de Cotopaxi]. Repositorio Institucional de la Universidad Técnica de Cotopaxi. https://repositorio.utc.edu.ec/handle/123456789/14918

Ramírez Ramirez, G. E. (2023). El papel de la experimentación en la enseñanza de las ciencias naturales. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar, 7*(3), 632–652. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i3.6222

Solórzano Zambrano, O. A., Zambrano Acosta, J. M., & Chica Chica, L. F. (2025). Diseño de una estrategia didáctica basada en juegos de roles para niños de educación inicial. *Universidad, Ciencia y Tecnología, 29*(Special), 174–182. https://doi.org/10.47460/uct.v29iSpecial.896

Tigre Jadan, B. R. (2023). *Estrategias de participación activa utilizadas por docentes de educación básica en ciencias naturales* [Trabajo de titulación de licenciatura, Universidad de Cuenca]. Repositorio Institucional de la Universidad de Cuenca. http://dspace.ucuenca.edu.ec/handle/123456789/42766

Torres-Toukoumidis, A. (2020). Reflexiones sobre el uso de los juegos de rol en el contexto educativo durante la pandemia. *Working Papers Gamelab UPS, 1*(1), 1–3. https://dspace.ups.edu.ec/handle/123456789/19311

Villanueva Domínguez, B., Matencio Rojas, R. P., & Salvatierra Melgar, Á. (2025). Metodología activa como estrategia de aprendizaje en la educación técnica. Horizontes. *Revista de Investigación en Ciencias de la Educación, 9(*36), 386–400. https://doi.org/10.33996/revistahorizontes.v9i36.926

12 ANEXOS

Anexos A

A1: resolución del tema por Consejo Directivo de la Facultad de Ciencias de la Educación

UEB
UNIVERSIDAD ESTATAL DE BOLIVAR

DECANATO

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, SOCIALES,FILOSÓFICAS Y HUMANÍSTICAS

CONSEJO DIRECTIVO

Guaranda, 2 de abril de 2026
RCD-FCESFH-UEB-0180.15 - 2026

El suscrito Decano de la Facultad de Ciencias de la Educación, Sociales, Filosóficas y Humanísticas, Lcdo. Javier Mármol Escobar, MSc, Certifica que el Consejo Directivo, en sesión ordinaria (05) del 1 de abril de 2026.

EN RELACION AL SEXTO PUNTO.- Análisis y resolución de la matriz con los temas de los proyectos de investigación, de los estudiantes de la Unidad de Integración Curricular de la Carrera de Educación Básica, proceso de titulación 01-2026, periodo académico PAO I marzo - julio 2026.

EL CONSEJO DIRECTIVO
CONSIDERANDO:

QUE, la Constitución de la República del Ecuador, en su artículo 350 dispone: "El Sistema de Educación Superior tiene como finalidad la formación académica y profesional con visión científica y humanista; la investigación científica y tecnológica; la innovación, promoción, desarrollo y difusión de los saberes y las culturas; la construcción de soluciones para los problemas del país, en relación con los objetivos del régimen de desarrollo".

QUE, la Ley Orgánica de Educación Superior (LOES, 2019), El artículo 17 de la Ley Orgánica de Educación Superior vigente, señala lo siguiente: Reconocimiento de la autonomía responsable- "El Estado reconoce a las universidades y escuelas politécnicas autonomía académica, administrativa, financiera y orgánica, acorde con los principios.

QUE, en el Reglamento de la Unidad de Integración Curricular de la Universidad Estatal de Bolívar en el Art. 8.- Funciones. - Las funciones de la Unidad de Integración Curricular de la carrera son: a) Recepta, analiza, gestiona y valida la documentación relacionada con el proceso de titulación de acuerdo con lo establecido en el presente reglamento. b) Analiza la pertinencia de los temas propuestos para las diferentes modalidades de titulación y sugiere su aprobación.

QUE, el Estatuto de la Universidad Estatal de Bolívar en el artículo 44.- Atribuciones del Consejo Directivo, literal c, manifiesta: Emitir resoluciones para el funcionamiento de la gestión administrativa, académica, investigación y vinculación de la Facultad, acorde a la normativa legal.

QUE, el Estatuto de la Universidad Estatal de Bolívar en el artículo 51.-Deberes y Atribuciones del Coordinador/a de Carrera, literal c) que expresa: Presentar informes del desarrollo académico al Decano.

QUE, en Memorando UEB-FCESFH-CEB- CUIC-2026-013, de fecha 27 de marzo de 2026, la Magister Daniela Ribadeneira, Coordinadora de la Unidad de Integración Curricular de la Carrera de Educación Básica, en la que hace la entrega la matriz con los temas de los proyectos de investigación, de los estudiantes de la Unidad de Integración Curricular de la Carrera de Educación Básica, proceso de titulación 01-2026, periodo académico PAO I marzo - julio 2026.

RESUELVE: "Aprobar el Tema de Trabajo de Integración, titulado: "APLICACIÓN DE LOS JUEGOS DE ROLES COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA PARA PROMOVER LA PARTICIPACIÓN ACTIVA EN ESTUDIANTES DE SEXTO AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA EN EL ÁREA DE CIENCIAS NATURALES DE LA UNIDAD EDUCATIVA "VICENTE ROCAFUERTE", DEL CANTÓN GUARANDA, PROVINCIA BOLÍVAR, PERIODO 2025–2026." presentado por: OÑATE AGUILAR SOLANGE NATHALY Y PAREDES ALDAS EMILY MADELEINE, estudiantes de la Unidad de Integración Curricular de la Carrera de Educación Básica, proceso de titulación 01-2026, periodo académico PAO I marzo – julio 2026, revisado y validado por el tutor/a: LIC. PAOLA ANDRADE SOLIS, Profesor/a – Investigador/a de la Facultad de Ciencias de la Educación, Sociales, Filosóficas y Humanísticas de la Universidad Estatal de Bolívar".

Notifiquese.

Atentamente,

COLMEDO JAVIER MARMOL ESCOBAR

Lcdo. Javier Mármol Escobar, MSc.
DECANO

JME/Marcela N.

Dirección: Av. Ernesto Che Guevara y Gabriel Secaira
Guaranda-Ecuador
Teléfono: (593) 3220 6059
www.ueb.edu.ec

A2: Certificado de la Unidad Educativa Vicente Rocafuerte

UNIDAD EDUCATIVA
"VICENTE ROCAFUERTE"

CODIGO AMIE: 02H00088 CÓDIGO DISTRITO: 02D01 CÓDIGO CIRCUITO: 02D01C04

Provincia Bolívar, Cantón Guaranda, Parroquia Guanujo.

Mgs. JESSENIA GAVILANES VASQUEZ RECTORA DE LA UNIDAD EDUCATIVA VICENTE ROCAFUERTE DE LA PARROQUIA GUANUJO, CANTÒN GUARANDA, PROVINCIA BOLÌVAR, A PETICIÓN VERBAL DE LA PARTE INTERESADA:

C E R T I F I C O

Que las señoritas: **EMILY MADELEINE PAREDES ALDAS** con cédula de ciudadanía **0202163739** y **SOLANGE NATHALY OÑATE AGUILAR** con cédula de ciudadanía **1850072198**, estudiantes de la **UNIVERSIDAD ESTATAL DE BOLÍVAR, Facultad de Ciencias de la Educación, Sociales, Filosóficas y Humanísticas,** cumplieron actividades pertinentes que enmarcan el trabajo de Unidad de Integración Curricular – Proyecto de Investigación, previo a la obtención del título de Licenciadas en Educación Básica, en el periodo lectivo 2025 – 2026.

Es todo cuanto puedo informar en honor a la verdad, facultando a los interesados hacer uso de la presente certificación en lo que ha bien tuvieren.

Guanujo, 09 de junio del 2026

Atentamente,

UNIDAD EDUCATIVA "VICENTE ROCAFUERTE" RECTORADO GUANUJO - GUARANDA

Lic. Jessenia Gavilanes. MSC.
RECTORA DE LA U.E.V.R
CI. 1206404681
Telf. 0992253193
Correo: jessenia.gavilanes@educacion.gob.ec

Anexos B

B1: Formato de la ficha de observación aplicada a los estudiantes de 6to año de EGB paralelo "C"

EDUCACIÓN BÁSICA

FICHA DE OBSERVACIÓN: PARTICIPACIÓN EN CIENCIAS NATURALES

Tema: Participación Activa.

Grado: Sexto de Educación Básica **Paralelo:** "C"

Nombre del estudiante: _____

Fecha de inicio: _____ **Fecha de culminación:** _____

Valoración	Siempre	Casi siempre	A veces	Nunca
Puntaje	4	3	2	1

N.º	INDICADORES DE PARTICIPACION	SIEMPRE	CASI SIEMPRE	A VECES	NUNCA
1	El estudiante muestra interés por las actividades que se proponen en clases de Ciencias Naturales.	○	○	○	○
2	El estudiante participa voluntariamente al responder preguntas que el docente propone en clases.	○	○	○	○
3	El estudiante formula preguntas que tienen relación con el tema dictado en clases.	○	○	○	○
4	El estudiante expone sus ideas u opiniones en el aula.	○	○	○	○
5	El estudiante escuchas y respeta las ideas de sus compañeros al momento de exponerlas en clase.	○	○	○	○
6	El estudiante participa en debates o discusiones.	○	○	○	○
7	El estudiante muestra iniciativa en las actividades que el docente propone en clases.	○	○	○	○
8	El estudiante aporta ideas u opiniones para resolver problemas dentro del aula.	○	○	○	○
9	El estudiante se mantiene atento en hora de clases	○	○	○	○
10	El estudiante relaciona contenidos de la materia con la vida diaria.	○	○	○	○

Observaciones:

_____

_____

_____

_____

B2: Formato de la entrevista aplicada a la docente de 6to año de EGB paralelo "C"

Universidad Estatal de Bolivar
Facultad de Ciencias de la Educación, Sociales, Filosóficas y Humanísticas.

La presente entrevista tiene como objetivo conocer la percepción del docente sobre la participación activa de los estudiantes y el uso del juego de roles como estrategia para fortalecer el proceso de enseñanza-aprendizaje.

1. **Desde su experiencia docente, ¿por qué considera que actualmente existe poca participación activa de los estudiantes dentro del aula?**
2. **¿Qué factores cree usted que influyen en que algunos niños muestren escaso interés o participación durante las clases de Ciencias Naturales?**
3. **¿Qué entiende usted por juego de roles como estrategia didáctica dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje?**
4. **¿Ha aplicado alguna vez actividades basadas en juegos de roles durante sus clases? En caso afirmativo, ¿cómo fue esa experiencia?**
5. **¿Qué importancia considera que tiene el juego de roles para fomentar la participación activa de los estudiantes en el aula?**
6. **¿Cuáles considera usted que son los principales beneficios de aplicar juegos de roles específicamente en el área de Ciencias Naturales?**
7. **¿De qué manera cree que el juego de roles puede contribuir al desarrollo del pensamiento crítico, la creatividad y la interacción entre los estudiantes?**
8. **¿Qué estrategias utiliza actualmente para motivar la participación de los niños durante las clases de Ciencias Naturales?**
9. **¿Qué dificultades o limitaciones considera que podrían presentarse al implementar juegos de roles como estrategia didáctica en el aula?**

Anexos C

C1: Cronograma de actividades para el acompañamiento-tutorías del trabajo de integración curricular, proyecto de investigación, proceso 01-2026

UEB FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN SOCIALES, FILOSÓFICAS Y HUMANÍSTICAS

CARRERA EDUCACIÓN BÁSICA

EDUCACIÓN BÁSICA

CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES PARA EL ACOMPAÑAMIENTO-TUTORÍAS DEL TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR, PROYECTO DE INVESTIGACIÓN, PROCESO 01-2026
PERIODO ACADÉMICO PAO I MARZO – JULIO 2026.

NOMBRE DEL DOCENTE: PAOLA ELIZABETH ANDRADE SOLIS
NOMBRE DE LOS ESTUDIANTES: OÑATE AGUILAR SOLANGE NATHALY; PAREDES ALDAS EMILY MADELEINE
HORARIO DE TRABAJO DE TUTORÍAS: MARTES DE 11H00 A 13H00.

N°	ACTIVIDADES	PERÍODO ACADÉMICO PAO I MARZO – JULIO 2026															% DE AVANCES
		SEM. 1	SEM 2	SEM 3	SEM 4	SEM 5	SEM 6	SEM 7	SEM 8	SEM 9	SEM 10	SEM 11	SEM 12	SEM 13	SEM 14	SEM 15	
1	Revisо y validación de temas para pasar su aprobación en Consejo Universitario.		x														10%
2	Redacción de la primera parte: Objetivo, Antecedentes, Problema, Justificación			x	x												30%
3	Redacción Marco Teórico					x	x	x									50%
4	Redacción Marco Metodológico								x								60%
5	Aplican instrumentos de recolección de datos									x							70%
6	Análisis de resultados										x						80%
7	Redacción Conclusiones y Recomendaciones											x					85%
8	Redacción Propuesta												x	x			90%
9	Revisar formato del documento previa entrega y análisis por el sistema institucional antiplagio.														x		95%
10	Firma del informe final y entrega															x	100%

C2: Formato para el informe de tutorías del trabajo de integración curricular

ANEXO 3. FORMATO PARA EL INFORME DE TUTORÍAS DEL TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR PERIODO ACADÉMICO PAO I MARZO - JULIO 2026.

Facultad: Ciencias de la Educación, Sociales, Filosóficas y Humanísticas			
Carrera: Educación Básica			
Modalidad de Titulación: Trabajo de Integración Curricular	**Opción:** Proyecto de Investigación		
Título del proyecto: Aplicación de los juegos de roles como estrategia didáctica para promover la participación activa en estudiantes de sexto año de Educación General Básica en el área de Ciencias Naturales de la Unidad Educativa "Vicente Rocafuerte", del cantón Guaranda, provincia Bolívar, periodo 2025–2026.			
Estudiantes: Oñate Aguilar Solange Nathaly Paredes Aldas Emily Madeleine	**Cédula:** 1850072198 0202163739	**Teléfono:** 0967529612 0987227263	**E-mail:** solange.onate@ueb.edu.ec emily.paredes@ueb.edu.ec
Docente Tutor: Lcda. Paola Elizabeth Andrade Solis, Msc.	**Cédula:** 0250007572	**Teléfono:** 0969746329	**E-mail:** paola.andrade@ueb.edu.ec

2. REGISTRO DE TUTORÍAS ACADÉMICAS EN LOS TRABAJOS DE INTEGRACIÓN CURRICULAR OPCIÓN PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

No	Fecha	Tema Tratado/ Actividad Académica Realizada	Horas de Tutoría	Firma del dirigido/a	Observaciones
1	17/03/2026	Orientación académica a las estudiantes asignadas para el desarrollo del Trabajo de Integración Curricular, modalidad Proyecto de Investigación. Revisión preliminar del tema propuesto y análisis de su pertinencia dentro del área de Ciencias Naturales. Emisión de observaciones orientadas a fortalecer la claridad, coherencia, precisión conceptual y delimitación del tema de investigación, sugiriéndose ajustes en su redacción para mejorar su formulación académica y metodológica. Socialización de los lineamientos institucionales, cronograma de actividades y compromisos establecidos para el desarrollo del proceso investigativo.	1		Ninguna
2	20/03/2026	Revisión de la versión corregida del tema de investigación elaborada por las estudiantes a partir de las observaciones emitidas en la tutoría anterior. Análisis de la redacción definitiva del tema y verificación de su	1		Ninguna

		coherencia con los objetivos formativos y la línea de investigación de la carrera. Emisión de orientaciones finales y validación del tema para su respectivo aval y presentación ante la Unidad de Integración Curricular, conforme a los lineamientos establecidos para el proceso de titulación.			
3	24/03/2026	Revisión de los antecedentes investigativos recopilados por las estudiantes y emisión de observaciones orientadas a fortalecer la fundamentación científica del estudio. Orientaciones para incorporar investigaciones nacionales e internacionales relacionadas con los juegos de roles como estrategia didáctica y la participación activa en el área de Ciencias Naturales. Corrección de aspectos vinculados con la redacción académica, coherencia argumentativa y aplicación de las normas APA séptima edición.	1		Ninguna
4	31/03/2026	Revisión del planteamiento del problema, justificación y formulación de los objetivos general y específicos del proyecto de investigación. Emisión de observaciones orientadas a fortalecer la coherencia entre la problemática identificada, la justificación y los objetivos planteados. Corrección de aspectos relacionados con la argumentación científica, delimitación del estudio y estructura académica del documento.	1		Ninguna
5	07/04/2026	Asesoría académica para la elaboración del marco teórico. Revisión de los referentes conceptuales y antecedentes científicos incorporados en el estudio. Emisión de observaciones orientadas a fortalecer la fundamentación teórica relacionada con los juegos de roles como estrategia didáctica y la participación activa en el área de Ciencias Naturales. Corrección de aspectos vinculados con la organización de contenidos, redacción académica y uso adecuado de fuentes científicas.	1		Ninguna
6	14/04/2026	Continuación de la revisión del marco teórico, legal y referencial elaborado por las estudiantes. Verificación de las correcciones realizadas en la tutoría anterior y emisión de nuevas observaciones orientadas a fortalecer la consistencia conceptual y científica del estudio. Corrección de aspectos relacionados con las citas, referencias bibliográficas y aplicación de las normas APA séptima edición.	2		Ninguna
7	21/04/2026	Revisión integral de los avances del marco teórico, legal y referencial y análisis de la correspondencia entre los fundamentos teóricos desarrollados y los objetivos de investigación. Emisión de observaciones orientadas a fortalecer el sustento científico del estudio y consolidar la versión definitiva del capítulo teórico.	1		Ninguna

8	28/04/2026	Asesoría académica para la elaboración del marco metodológico. Revisión del enfoque, tipo, nivel y diseño de investigación planteados en el estudio. Orientaciones para la definición de la población, muestra, métodos, técnicas e instrumentos de investigación. Corrección de aspectos relacionados con la coherencia metodológica del proyecto.	1		Ninguna
9	05/05/2026	Revisión de los instrumentos de recolección de datos elaborados por las estudiantes. Emisión de observaciones orientadas a fortalecer la pertinencia, claridad y correspondencia de los instrumentos con los objetivos y variables de investigación. Corrección de aspectos relacionados con la formulación de ítems y estructura de los instrumentos.	1		Ninguna
10	12/05/2026	Asesoría académica para el procesamiento, organización y análisis de la información obtenida mediante la aplicación de los instrumentos de investigación. Orientaciones para la tabulación de datos, elaboración de tablas y presentación de resultados conforme a criterios académicos y metodológicos.	1		Ninguna
11	19/05/2026	Revisión del análisis e interpretación de resultados desarrollados por las estudiantes. Emisión de observaciones orientadas a fortalecer la argumentación de los hallazgos obtenidos y su relación con los objetivos de investigación. Corrección de aspectos relacionados con la presentación y discusión de resultados.	2		Ninguna
12	26/05/2026	Asesoría académica para la elaboración de conclusiones y recomendaciones derivadas de los resultados obtenidos en la investigación. Emisión de observaciones orientadas a garantizar la coherencia entre los objetivos planteados, los hallazgos encontrados y las conclusiones formuladas. Corrección de aspectos relacionados con la redacción académica y precisión argumentativa.	1		Ninguna
13	02/06/2026	Revisión de la propuesta de intervención educativa elaborada a partir de los resultados de la investigación. Emisión de observaciones orientadas a fortalecer su pertinencia, viabilidad y aplicabilidad dentro del contexto educativo estudiado. Corrección de aspectos relacionados con la estructura, actividades, recursos y estrategias metodológicas contempladas en la propuesta.	2		Ninguna
14	09/06/2026	Revisión integral del documento final de investigación previo a su entrega. Corrección de aspectos relacionados con la redacción académica, coherencia, cohesión textual, citas, referencias	1		Ninguna

		bibliográficas, tablas, figuras y anexos. Verificación del cumplimiento de los lineamientos institucionales y revisión mediante el sistema institucional anti plagio.			
15	16/06/2026	Verificación del cumplimiento de las observaciones emitidas durante el proceso de tutoría y revisión definitiva de la versión final del informe de investigación. Validación del cumplimiento de los requisitos académicos e institucionales establecidos por la Unidad de Integración Curricular. Firma de conformidad y autorización para la entrega del Trabajo de Integración Curricular.	1		Ninguna



Lcda. Paola Elizabeth Andrade Solis, MSC.
Docente Tutor/a



Lcda. Daniela Ribadeneira, MSC.
Coordinadora de la Unidad Integración Curricular

Certificado de análisis
Compilatio Magister+ | UNIVERSIDAD ESTATAL DE BOLIVAR (UEB)

Informe final_TI_Oñate Aguilar Solange Nathaly y Paredes Aldas Emily Madeleine_

ID : 8a1c81e3c3eb673afe8c16ee3cc418de15ad6a51

3%
Textos sospechosos

Nombre del fichero : Informe final_TI_Oñate Aguilar Solange Nathaly y Paredes Aldas Emily Madeleine_.txt
Tamaño del archivo original : 9,81 MB
Número de palabras : 19.954
Número de caracteres : 136926

Depositante : Paola Elizabeth Andrade Solis
Fecha de depósito : 14 de junio de 2026
Tipo de carga : interface
fecha de fin de análisis : 14 de junio de 2026

Resumen (sección 1/2)

Localización de los textos sospechosos en el documento :



Incluido en el porcentaje de textos sospechosos :

Similitudes — 2%

Pasajes con similitudes a fuentes encontradas en diferentes colecciones.



Detección de IA — <1%

Textos estilísticamente próximos a un texto generado por una IA.
Este índice es un indicador y no una prueba. Comprueba con el autor si domina los conocimientos mencionados en el documento.



Idiomas no reconocidos — <1%

Pasajes en los que parte del vocabulario utilizado no forma parte del diccionario de la lengua.
Puede tratarse de un intento del autor de modificar el texto para evitar ser detectado.



No incluido en el porcentaje de textos sospechosos :

Textos entre comillas — <1%

Pasajes entre comillas, a menudo indicativos de una cita.

Validar únicamente en FirmaEC.
Firmado electrónicamente por:
PAOLA ELIZABETH ANDRADE SOLIS