



**UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, HUMANAS Y**  
**TECNOLOGÍAS**  
**CARRERA DE PEDAGOGÍA DE LA HISTORIA Y LAS**  
**CIENCIAS SOCIALES**

El juego de rol como recurso para la enseñanza de la Segunda  
Guerra Mundial en estudiantes de segundo BGU de la Unidad Educativa  
Miguel Ángel León Pontón

**Trabajo de Titulación para optar al título de Licenciada en**  
**Pedagogía de la Historia y las Ciencias Sociales**

**Autor:**

Guamán Chávez, Evelyn Lizbeth

**Tutor:**

Mgs. Mery Elizabeth Zabala Machado

**Riobamba, Ecuador. 2026**

## DECLARATORIA DE AUTORÍA

Yo, Evelyn Lizbeth Guamán Chávez, con cédula de ciudadanía 0605534700, autor (a) (s) del trabajo de investigación titulado: El juego de rol como recurso para la enseñanza de la Segunda Guerra Mundial en estudiantes de segundo BGU de la Unidad Educativa Miguel Ángel León Pontón, certifico que la producción, ideas, opiniones, criterios, contenidos y conclusiones expuestas son de mi exclusiva responsabilidad.

Asimismo, cedo a la Universidad Nacional de Chimborazo, en forma no exclusiva, los derechos para su uso, comunicación pública, distribución, divulgación y/o reproducción total o parcial, por medio físico o digital; en esta cesión se entiende que el cesionario no podrá obtener beneficios económicos. La posible reclamación de terceros respecto de los derechos de autor (a) de la obra referida, será de mi entera responsabilidad; librando a la Universidad Nacional de Chimborazo de posibles obligaciones.

En Riobamba, a la fecha de su presentación.



---

Evelyn Lizbeth Guamán Chávez

C.I.0605534700



## DICTAMEN FAVORABLE DEL TRABAJO ESCRITO DE TITULACIÓN

En la Ciudad de Riobamba, a los 27 días del mes de MARZO de 2026, luego de haber revisado el Trabajo Escrito de Titulación presentado por el estudiante **EVELYN LIZBETH GUAMÀN CHÀVEZ** con CC: **0605534700**, de la carrera de **PEDAGOGÌA DE LA HISTORIA Y LAS CIENCIAS SOCIALES** y dando cumplimiento a los criterios metodológicos exigidos, se emite el **DICTAMEN FAVORABLE DEL TRABAJO ESCRITO DE TITULACIÓN** titulado **"EL JUEGO DE ROL COMO RECURSO PARA LA ENSEÑANZA DE LA SEGUNDA GUERRA MUNDIAL EN ESTUDIANTES DE SEGUNDO BGU DE LA UNIDAD EDUCATIVA MIGUEL ÀNGEL LEÒN PONTÒN"**, por lo tanto se autoriza la presentación del mismo para los trámites pertinentes.

Mgs. Mery Elizabeth Zabala Machado  
**TUTOR(A)**

## CERTIFICADO DE LOS MIEMBROS DEL TRIBUNAL

Quienes suscribimos, catedráticos designados Miembros del Tribunal de Grado para la evaluación del trabajo de investigación: El juego de rol como recurso para la enseñanza de la Segunda Guerra Mundial en estudiantes de segundo BGU de la Unidad Educativa Miguel Ángel León Pontón, presentado por Evelyn Lizbeth Guamán Chávez, con cédula de identidad número 0605534700, bajo la tutoría de Mgs. Mery Elizabeth Zabala Machado; certificamos que recomendamos la APROBACIÓN de este con fines de titulación. Previamente se ha evaluado el trabajo de investigación y escuchada la sustentación por parte de su autor; no teniendo más nada que observar.

De conformidad a la normativa aplicable firmamos, en Riobamba a la fecha de su presentación.

Mgs. Edison Paul Barba Tamayo  
**PRESIDENTE DEL TRIBUNAL DE  
GRADO**



Firma

PhD. Cristian Paul Naranjo Navas  
**MIEMBRO DEL TRIBUNAL DE  
GRADO**



Firma

Mgs. Oscar Ilich Imbaquingo Cobangango  
**MIEMBRO DEL TRIBUNAL DE  
GRADO**



Firma



# CERTIFICACIÓN

Que, **GUAMÁN CHÁVEZ EVELYN LIZBETH** con CC: **0605534700**, estudiante de la Carrera de **PEDAGOGÍA DE LA HISTORIA Y LAS CIENCIAS SOCIALES**, Facultad de **CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN ,HUMANAS Y TECNOLOGÍAS**; ha trabajado bajo mi tutoría el trabajo de investigación titulado "**EL JUEGO DE ROL COMO RECURSO PARA LA ENSEÑANZA DE LA SEGUNDA GUERRA MUNDIAL EN ESTUDIANTES DE SEGUNDO BGU DE LA UNIDAD EDUCATIVA MIGUEL ÁNGEL LEÓN PONTÓN**", cumple con el 8 %, de acuerdo al reporte del sistema Anti plagio **COMPILATIO MAGISTER**, porcentaje aceptado de acuerdo a la reglamentación institucional, por consiguiente autorizo continuar con el proceso.

Riobamba, 04 de mayo del 2026

Mgs. Mery Elizabeth Zabala Machado  
CC: 0602040925  
**TUTORA**

## **DEDICATORIA**

Le dedico el resultado de este trabajo a toda mi familia. Principalmente a mi querida madre Gladys, quien me acompañó en todo el proceso. Gracias por enseñarme a enfrentar los obstáculos con firmeza, sin perder la calma ni desfallecer en el intento. Ella me ha transmitido los principios, valores, perseverancia y empeño que hoy me definen, siempre con una enorme dosis de amor y sin esperar nada a cambio, a mi hija Romina B., cuya llegada llenó mi vida de valentía y esperanza. Gracias a ella encontré la fuerza necesaria para culminar esta etapa. Sin duda, es lo mejor que me ha ocurrido y llegó en el momento preciso para darme el impulso que necesitaba para concluir este proyecto.

Extiendo también esta dedicatoria a mis hermanos Jenny y Justin, a mis sobrinos Bryan y Martín, por permanecer a mi lado, brindándome su apoyo y aliento cada día, lo cual ha sido fundamental para alcanzar esta meta.

Finalmente, a mi compañero de vida, Wilmer B., por su apoyo incondicional a lo largo de mi etapa universitaria; por su comprensión, su paciencia y por estar siempre presente brindándome ánimo en cada momento. Gracias por creer en mí, por acompañarme en este camino y por ser un pilar fundamental en el logro de esta meta.

## **AGRADECIMIENTO**

Agradezco profundamente a la Universidad Nacional de Chimborazo por haberme abierto sus puertas y brindarme la oportunidad de alcanzar un sueño que en algún momento consideré lejano e inalcanzable. Ser parte de la Facultad de Ciencias de la Educación, Humanas y Tecnológicas, dentro de la carrera de Pedagogía de la Historia y las Ciencias Sociales, ha significado una etapa trascendental en mi vida, marcada por aprendizajes que transformaron mi manera de ver el mundo, fortalecer mis virtudes y consolidar en mí valores éticos y profesionales que me acompañarán en mi ejercicio docente y en mi vida personal. A la institución le debo no solo los conocimientos adquiridos, sino también la posibilidad de formarme en un espacio que promueve el pensamiento crítico, la reflexión y la sensibilidad social. Estos pilares no solo me han preparado como futura educadora, sino que también han forjado en mí la convicción de que la educación es un camino de compromiso con la verdad, la justicia y el desarrollo humano.

Extiendo mi gratitud a todos mis docentes y de manera especial, agradezco a mi tutora de tesis Mgs. Mery Zabala, cuyo acompañamiento fue fundamental durante este proceso investigativo. Su orientación, sus observaciones oportunas y su paciencia me permitieron avanzar con seguridad, superar dificultades y fortalecer el rigor académico de este trabajo. Su guía representó para mí un ejemplo de compromiso y excelencia profesional. Finalmente, expreso mi gratitud a mi familia, a quienes debo gran parte de este logro.

## ÍNDICE GENERAL

DECLARATORIA DE AUTORÍA

DICTAMEN FAVORABLE DEL PROFESOR TUTOR

CERTIFICADO DE LOS MIEMBROS DEL TRIBUNAL

CERTIFICADO ANTIPLAGIO

DEDICATORIA

ÍNDICE GENERAL

ÍNDICE DE TABLAS

ÍNDICE DE GRÁFICOS

RESUMEN

ABSTRACT

<b>CAPÍTULO I. INTRODUCCIÓN .....</b>	<b>15</b>
1.1 Antecedentes .....	16
1.2 Planteamiento del problema .....	17
1.3 Formulación del problema .....	18
1.4 Justificación .....	19
1.5 Objetivos .....	19
1.5.1 Objetivo general .....	19
1.5.2 Objetivos específicos .....	20
<b>CAPÍTULO II. MARCO TEÓRICO.....</b>	<b>21</b>
2.1 Bases Teóricas .....	21
2.1.1 Psicodrama pedagógico y el juego de rol.....	21
2.1.2 Teoría de aprendizaje significativo .....	21
2.1.3 Constructivismo social .....	22
2.1.4 ¿Qué es el juego de rol o role - playing? .....	23
2.1.5 Características del juego de rol como recurso didáctico .....	24
2.1.6 Elementos del juego de roles .....	25
2.1.7 Las ventajas y limitaciones del juego de rol como recurso educativo .....	26
2.1.7.1 Ventajas del juego de rol.....	26
2.1.7.2 Limitaciones o riesgos del juego de rol.....	26

2.1.8	¿Qué son los recursos didácticos? .....	27
2.1.9	Características de los recursos educativos.....	27
2.1.10	Clasificación de los recursos didácticos .....	28
2.1.11	Ventajas y desventajas de los recursos didácticos.....	29
2.1.12	La Segunda Guerra Mundial en el currículo de Segundo BGU .....	29
2.1.13	Principales actores y escenarios del conflicto .....	31
2.1.14	Consecuencias generales de la Segunda Guerra Mundial .....	31
2.2	Bases Legales.....	32
2.2.1	Fundamento internacional .....	32
2.2.2	Fundamento constitucional.....	33
2.2.3	Fundamento legal .....	34
2.3	Definición de términos básicos.....	35
2.3.1	Aprendizaje.....	35
2.3.2	Aprendizaje experiencial.....	35
2.3.3	Aprendizaje significativo.....	36
2.3.4	Juego de rol.....	36
2.3.5	Recursos didácticos .....	36
2.3.6	Segunda Guerra Mundial.....	36
<b>CAPÍTULO III. METODOLOGÍA .....</b>		<b>37</b>
3.1	Enfoque de la investigación.....	37
3.2	Nivel o tipo de investigación .....	37
3.2.1	Por el nivel o alcance .....	37
3.3	Diseño .....	38
3.4	Población y muestra.....	38
3.4.1	Población .....	38
3.5	Técnicas de recolección de datos.....	38
3.5.1	Técnica .....	38
3.5.2	Instrumentos .....	39
3.6	Aplicación del juego de rol: temas del currículo .....	40
3.7	Método analítico .....	41
3.8	Procesamiento de datos.....	41

<b>CAPÍTULO IV. RESULTADOS Y DISCUSIÓN.....</b>	<b>42</b>
4.1 Resultados.....	42
4.2 Resultados de las entrevistas hacia los docentes .....	55
<b>CAPÍTULO V. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES .....</b>	<b>60</b>
4.3 Conclusiones.....	60
4.4 Recomendaciones .....	61
<b>BIBLIOGRAFÍA .....</b>	<b>62</b>
<b>ANEXOS.....</b>	<b>66</b>

## ÍNDICE DE TABLAS.

<b>Tabla 1</b> Participación en el juego de rol .....	42
<b>Tabla 2</b> Comprensión de la Segunda Guerra Mundial.....	43
<b>Tabla 3</b> Motivación por aprender Historia.....	45
<b>Tabla 4</b> Interés por investigar la Segunda Guerra Mundial tras el juego de rol .....	46
<b>Tabla 5</b> Desarrollo del análisis crítico mediante el juego de rol.....	47
<b>Tabla 6</b> Suficiencia del tiempo en las actividades del juego de rol .....	49
<b>Tabla 7</b> Claridad de instrucciones y reglas del juego de rol .....	50
<b>Tabla 8</b> Recordación de contenidos con el juego de rol .....	51
<b>Tabla 9</b> Nivel de inclusión y participación en el juego de rol .....	53
<b>Tabla 10</b> Aceptación del juego de rol como herramienta didáctica.....	54
<b>Tabla 11</b> Respuestas de los docentes .....	55

## ÍNDICE DE GRÁFICOS

<b>Gráfico 1</b> Participación en el juego de rol .....	42
<b>Gráfico 2</b> Comprensión de la Segunda Guerra Mundial.....	43
<b>Gráfico 3</b> Motivación por aprender Historia con el juego de rol.....	45
<b>Gráfico 4</b> Interés por investigar la Segunda Guerra Mundial tras el juego de rol .....	46
<b>Gráfico 5</b> Desarrollo del análisis crítico mediante el juego de rol.....	48
<b>Gráfico 6</b> Suficiencia del tiempo en las actividades del juego de rol .....	49
<b>Gráfico 7</b> Claridad de instrucciones y reglas del juego de rol .....	50
<b>Gráfico 8</b> Recordación de contenidos con el juego de rol .....	51
<b>Gráfico 9</b> Nivel de inclusión y participación en el juego de rol .....	53
<b>Gráfico 10</b> Aceptación del juego de rol como herramienta didáctica.....	54

## RESUMEN

La presente investigación analiza el uso del juego de rol como recurso metodológico para la enseñanza de la Segunda Guerra Mundial en estudiantes de segundo de Bachillerato General Unificado de la Unidad Educativa Miguel Ángel León Pontón, a partir de la necesidad de fortalecer la enseñanza de la historia mediante metodologías activas que superen las limitaciones de los enfoques tradicionales basados en la memorización, los cuales dificultan el desarrollo del pensamiento crítico y la comprensión de los procesos históricos; en este sentido, el estudio plantea como objetivo analizar la utilización del juego de rol como recurso metodológico para favorecer un aprendizaje significativo dentro del contexto educativo ecuatoriano. El marco teórico se sustenta en el psicodrama pedagógico, el aprendizaje significativo y el constructivismo social, así como en el análisis de las características, ventajas y limitaciones del juego de rol y su relación con los contenidos curriculares. Metodológicamente, la investigación se desarrolló bajo un enfoque mixto, con diseño transversal y alcance explicativo, considerando una muestra de 30 estudiantes y un docente, y empleando encuestas y entrevistas como técnicas de recolección de datos, cuyos resultados fueron analizados de forma descriptiva. Los hallazgos evidencian que el juego de rol favorece la participación activa, incrementa la motivación y fortalece la comprensión de los contenidos históricos, concluyéndose que constituye un recurso didáctico pertinente para promover un aprendizaje significativo y crítico, recomendándose su incorporación como estrategia innovadora en la enseñanza de la historia.

**Palabras clave:** juego de rol, enseñanza de la historia, Segunda Guerra Mundial, aprendizaje significativo, metodologías activas, recursos didácticos.

## ABSTRACT

This research analyzes the use of role-playing games as a didactic resource for teaching World War II to second-year high school students at the Miguel Ángel León Pontón Educational Unit. This analysis stems from the need to strengthen history teaching through active methodologies that overcome the limitations of traditional, memorization-based approaches, which hinder the development of critical thinking and the understanding of historical processes. In this sense, the study aims to analyze the use of role-playing games as a methodological resource to promote meaningful learning within the Ecuadorian educational context. The theoretical framework is based on pedagogical psychodrama, meaningful learning, and social constructivism, as well as an analysis of the characteristics, advantages, and limitations of role-playing games and their relationship to curricular content. Methodologically, the research was conducted using a mixed-methods approach, with a cross-sectional design and explanatory scope. The sample consisted of 30 students and one teacher, and surveys and interviews were used as data collection techniques. The results were analyzed descriptively. The findings demonstrate that role-playing games promote active participation, increase motivation, and strengthen the understanding of historical content. It is concluded that role-playing games constitute a relevant teaching resource for promoting meaningful and critical learning, and their incorporation as an innovative strategy in history teaching is recommended.

**Keywords:** role-playing games, World War II, meaningful learning, teaching resources.



Validar electrónicamente en FirmadE:  
Firmado electrónicamente por:  
**MARCO ANTONIO  
AQUINO ROJAS**

Reviewed by:  
Marco Antonio Aquino  
ENGLISH PROFESSOR  
C.C. 1753456134

## CAPÍTULO I. INTRODUCCIÓN

La presente investigación se refiere al tema del juego de rol como recurso para la enseñanza de la Segunda Guerra Mundial en estudiantes de segundo BGU de la Unidad Educativa Miguel Ángel León Pontón. De acuerdo a lo que menciona De la Fuente (2018) la característica fundamental del uso del juego de rol radica en la posibilidad de recrear situaciones reales o hipotéticas siempre verosímiles cuando, por limitaciones de tiempo, seguridad o recursos, no es viable desarrollar la actividad en su contexto natural. Esta metodología permite, además, analizar procesos originales en aquellos casos en los que resulta costoso, complejo o imposible investigar directamente objetos o situaciones reales, como sucede con determinados acontecimientos históricos (p.8).

Para analizar esta problemática es necesario mencionar sus causas. Una de ellas es la limitación del tiempo asignado en el currículo nacional para abordar contenidos complejos como la Segunda Guerra Mundial, lo cual, sumado a la prevalencia de métodos tradicionales centrados en la memorización, dificulta el desarrollo de un aprendizaje significativo y crítico (Cuesta y Chamorro, 2022; Sierra y Mendoza, 2024). El interés puede versar sobre el mismo tema desde diferentes perspectivas: el interés puede ser académico, buscando comprender las potencialidades didácticas del juego de rol; el interés puede ser profesional, orientado a mejorar las prácticas pedagógicas y favorecer el desarrollo integral de los estudiantes.

La metodología remite a la teoría que fundamenta el uso del juego de rol en la enseñanza de la historia, a las técnicas e instrumentos aplicados para recopilar y analizar datos, a la muestra seleccionada: treinta estudiantes y un docente, al tipo de investigación, de enfoque mixto con diseño longitudinal y alcance explicativo, que permitirá observar el impacto del recurso en el aprendizaje (Arias, 2021; Neill y Cortez, 2018).

La presente investigación se estructura en cinco capítulos, que se describen a continuación:

**Capítulo I** en este capítulo se presenta la introducción, los antecedentes, el planteamiento del problema, la justificación, así como el objetivo general y los tres objetivos específicos que orientan a la investigación.

**Capítulo II** se desarrolla el marco teórico abordando los temas relacionados con el juego de rol, los recursos didácticos y cómo se enseña la Segunda Guerra Mundial.

**Capítulo III** se describe la metodología de la investigación, tipo y diseño, técnicas e instrumentos utilizados para la recolección de datos y la población utilizada en el proceso de análisis.

**Capítulo IV** el presente capítulo se exponen los resultados obtenidos en relación a los tres objetivos específicos que orientan a la investigación, los cuales son expuestos de manera organizada y analizados en función de la información recopilada.

**Capítulo V** se presentan las conclusiones, relacionadas directamente con los objetivos planteados, y se incluyen recomendaciones para las futuras investigaciones.

## **1.1 Antecedentes**

Según Cuervo (2021), en el artículo titulado *Innovación en el aula de historia: los efectos del role-playing en la educación secundaria*, presenta una experiencia desarrollada en un centro de educación secundaria con alumnado de 13 años, orientada a analizar el grado de aprendizaje alcanzado sobre el concepto de primer orden panhelenismo. Debido a la complejidad del concepto, este fue dividido en cuatro categorías subsidiarias, empleándose el Role-Playing como estrategia didáctica para facilitar la enseñanza – aprendizaje de conceptos aislados. En cuanto a la metodología empleada y como instrumento de recolección de datos utilizaron formularios, cuyo análisis mediante la taxonomía de SOLO evidenció un aumento significativo en el nivel de aprendizaje del estudiantado, poniendo de manifiesto la relación entre las metodologías activas empleadas, las actividades desarrolladas y los resultados de aprendizaje alcanzados.

En esta misma línea, De la Fuente (2018), en el trabajo de fin de máster titulado *La simulación y el role playing como metodologías activas en el aula de Historia: “Corresponsales de guerra”: una propuesta didáctica para abordar la II Guerra Mundial*, expone una propuesta didáctica enfocada en la simulación y el role playing aplicada a la enseñanza de la Segunda Guerra Mundial. El objetivo del presente estudio fue analizar la viabilidad de la simulación y el role playing para mejorar la motivación, la implicación y el aprendizaje significativo de los estudiantes en contenidos de historia del siglo XX. En cuanto a la metodología adoptó un enfoque cualitativo, descriptivo y aplicado, se diseñó y aplicó mediante una experiencia educativa en la que los estudiantes asumieron el rol de corresponsales de guerra mediante el diseño de un periódico histórico denominado Mendoza Herald. La población y muestra, y debido al tamaño reducido del universo no se realizó un muestreo estadístico, por lo que participaron todos los estudiantes involucrados junto con dos docentes de los primeros años de educación básica. Para la recolección de datos se emplearon como instrumentos las producciones escritas del alumnado, una rúbrica de evaluación, la observación directa y encuestas anónimas en modalidad virtual. Por último, los resultados evidenciaron una mejor participación del estudiantado, un incremento potencial en su motivación y mejoras en la comprensión de los contenidos históricos, aunque como negativa se identificaron dificultades relacionadas con el tiempo y el uso adecuado de fuentes donde buscaron información.

Asimismo, Crespo (2021), en la tesis titulada *El role play como estrategia lúdica para el aprendizaje en el área de Estudios Sociales en los niños y niñas de la Unidad Educativa Salinas*

*Innova del tercer año de Educación Básica General*, examina el uso del juego de rol o role play como estrategia lúdica y su impacto en el proceso de enseñanza-aprendizaje en el área de Estudios Sociales. El estudio, sustentado en la teoría constructivista, se desarrolló bajo un enfoque cualitativo de tipo documental, descriptivo y exploratorio, utilizando como técnicas de recolección de información la observación mediante una lista de cotejo y la aplicación de entrevistas. El análisis de los datos evidenció que la implementación del role play genera entusiasmo y motivación en los estudiantes, favorece un aprendizaje dinámico y significativo y permite relacionar los contenidos con situaciones de la vida real, contribuyendo al desarrollo de capacidades críticas, interpretativas, imaginativas y reflexivas.

Por otra parte, Párraga et al. (2024), en el artículo titulado *Aprendizaje basado en role-playing: Fomentando la Creatividad y el Pensamiento Crítico desde Temprana Edad*, analizan la aplicación del Aprendizaje Basado en Role-Playing como metodología activa orientada a potenciar la creatividad y el pensamiento crítico en estudiantes de educación primaria y secundaria. El objetivo del presente estudio fue evaluar los efectos que tiene el juego de rol en el desarrollo de habilidades cognitivas y sociales, así como en la motivación y el compromiso de los estudiantes. En la metodología se usó un diseño mixto, con enfoques cualitativos y cuantitativos, lo que permitió conseguir una visión completa del fenómeno motivo de la investigación. La población escogida estuvo conformada por una muestra de entre 200 estudiantes y 50 maestros de educación primaria y secundaria de distintas instituciones educativas. Para la recolección de datos se ejecutaron la observación directa, entrevistas semiestructuradas dirigidas a docentes y encuestas aplicadas a los estudiantes. Los resultados evidenciaron importantes mejoras en la comprensión de conceptos complejos y fundamentales, el fortalecimiento del pensamiento crítico, el desarrollo de la creatividad, el incremento de la motivación y participación activa por parte de los estudiantes.

Según Lima (2024), en su tesis titulada *Los juegos de roles en la integración social en los niños de inicial 2 de la Unidad Educativa 11 de Noviembre de la ciudad de Latacunga*, examina la importancia del juego de roles en la integración social de los niños de inicial II mediante la aplicación de este recurso. En cuanto a la metodología aplicada en el estudio adoptó un enfoque cualitativo, no experimental y descriptivo, desarrollándose con la población total de 31 estudiantes de educación inicial. La técnica de recolección de información fue la observación directa por cuanto, la ficha de observación fue su instrumento de análisis. Los resultados evidenciaron que la aplicación del juego de roles potencia las habilidades sociales de los estudiantes, favorece la empatía, el descubrimiento del entorno y contribuye al desarrollo de la expresión corporal, la expresión oral y la creatividad.

## **1.2 Planteamiento del problema**

La enseñanza de la historia en el nivel de bachillerato ecuatoriano se enfrenta a múltiples limitaciones que inciden en la calidad del aprendizaje. Entre las mencionadas limitaciones destacan la falta de implementación de metodologías activas, el uso constante de clases magistrales o más

conocidas como tradicionales y la escasa o nula motivación del alumnado frente a contenidos percibidos como difíciles o complicados de relacionar con la realidad de hoy en día (Sierra y Mendoza, 2024, p.178). En fin, esto desencadena que los procesos históricos en su mayoría sean vistos como complejos por los estudiantes, sin embargo, estos temas como son la Segunda Guerra Mundial no solo requiere memorizar información, sino también analizar, entender sus causas y consecuencias, y reflexionar sobre sus impactos sociales, culturales, políticos, etc.

En la Unidad Educativa Miguel Ángel León Pontón, en las clases donde se dictan este tema abordaje comúnmente suele basarse en la lectura y transcripción o resumen de contenidos del texto que proporciona el Ministerio de Educación, lo cual no favorece a la intervención activa y dinámica por parte de los estudiantes en el aprendizaje de este tema muy importante. La falta de recursos didácticos, junto a la presión por cumplir con la planificación curricular ajustada al tiempo, reduce las posibilidades de incorporar estrategias o recursos innovadores que promuevan la enseñanza de los contextos históricos en este caso sobre la Segunda Guerra Mundial. En consecuencia, los estudiantes eligen memorizar datos como fechas, nombres, lugares, etc. sin lograr una verdadera comprensión del conflicto, así como sus actores principales y secundarios y sus repercusiones globales pasados o incluso actuales.

Ante este problema, destaca la necesidad de incorporar recursos pedagógicos, dentro de los cuales el juego de rol aparece como una alternativa pertinente ante esta necesidad. Este recurso no solo se basa en la memorización de la información, sino que; el estudiante se pone en el lugar de las personas del pasado, toman decisiones como si estuvieran en esa época o situación y analizan qué consecuencias tendrían al tomar esas decisiones ya sea en el momento o en el futuro (Cuervo, 2021, p. 116).

Sin embargo, la aplicación de recursos metodológicos en las aulas sigue siendo limitada, debido tanto a la falta de formación docente en metodologías activas como a la impresión de que los juegos no forman parte de las herramientas tradicionalmente utilizadas. Por ello, es importante estudiar la viabilidad y los beneficios que el juego de rol como recurso didáctico favorece a la enseñanza de la Segunda Guerra Mundial, en especial en la Unidad Educativa Miguel Ángel León Pontón, donde las exigencias del currículo restringen el tiempo destinado a cada tema.

### **1.3 Formulación del problema**

¿De qué manera el juego de rol puede favorecer la enseñanza de la Segunda Guerra Mundial en los estudiantes de segundo de bachillerato general unificado de la Unidad Educativa Miguel Ángel León Pontón?

## **1.4 Justificación**

La presente investigación se justifica en la necesidad de innovar y fortalecer la enseñanza de la historia contemporánea, particularmente de la Segunda Guerra Mundial, mediante el uso de metodologías innovadoras que respondan a los retos educativos actuales. La enseñanza de la historia suele ejecutarse bajo métodos tradicionales como la exposición, lectura de libros por parte del docente y la memorización, lo que limita el desarrollo del pensamiento crítico y la participación real de los estudiantes. Esta situación evita una baja comprensión de los hechos históricos y una escasa conexión entre el pasado y el presente que son de suma importancia.

Frente a este problema, el juego de rol, entendido como un recurso metodológico, se presenta como una solución pedagógica lista para promover un aprendizaje significativo en los estudiantes. En el marco de esta investigación, se ha escogido específicamente la dramatización de personajes históricos relacionados con la Segunda Guerra Mundial como modalidad principal del juego de rol. Este método consiste en que los estudiantes asuman el papel de figuras relevantes del conflicto, representando sus acciones, decisiones y puntos de vista a partir de una clase introductoria en la que se les proporcionará la información teórica necesaria. Por consiguiente, la actividad se dará por terminada con una retroalimentación o diálogo colectivo, a fin de reflexionar y corregir sobre los aprendizajes adquiridos, identificar los avances y fortalecer la comprensión del tema.

Este recurso combina la enseñanza tradicional a través de la exposición de contenidos, como la clase introductoria con una estrategia vivencial que es el juego de rol y que fomenta la creatividad, la empatía histórica y la interpretación crítica de los sucesos históricos. Además, fortalece las habilidades comunicativas y sociales como es el trabajo en equipo, la argumentación y la resolución de conflictos, haciendo del proceso de aprendizaje una experiencia participativa y contextualizada.

Asimismo, la investigación tiene relevancia social y educativa, ya que promueve la reflexión sobre valores universales como la paz, la tolerancia y el respeto a los derechos humanos, importantes para la convivencia ciudadana. De esta manera, el juego de rol no se limita a ser un recurso didáctico alternativo, sino que se convierte como una herramienta integral para la formación ética y cívica de los estudiantes. Finalmente, los resultados obtenidos podrán servir como referente metodológico para la futura implementación de prácticas pedagógicas innovadoras en la enseñanza de la historia y en especial de la Segunda Guerra Mundial.

## **1.5 Objetivos**

### **1.5.1 Objetivo general**

- Analizar la utilización del juego de rol como recurso metodológico para la enseñanza de la Segunda Guerra Mundial en estudiantes de segundo de BGU de la Unidad

Educativa Miguel Ángel León Pontón, con el fin de favorecer un aprendizaje significativo y crítico dentro de las limitaciones del currículo ecuatoriano.

### **1.5.2 Objetivos específicos**

- Investigar la viabilidad y los beneficios del juego de rol como estrategia metodológica para la enseñanza de la Segunda Guerra Mundial, considerando las limitaciones temporales del currículo.
- Caracterizar los juegos de rol como recurso didáctico, considerando sus fundamentos teóricos y su aplicabilidad en el contexto educativo ecuatoriano.
- Identificar las estrategias metodológicas que se emplean actualmente en la enseñanza de la historia del siglo XX en segundo de BGU, con énfasis en el tratamiento de la Segunda Guerra Mundial.

## **CAPÍTULO II. MARCO TEÓRICO**

### **2.1 Bases Teóricas**

#### **2.1.1 Psicodrama pedagógico y el juego de rol**

Teniendo en cuenta que el juego de rol proviene del psicodrama educativo, desarrollado por Jacob Levy Moreno, donde se utiliza el cuerpo y la acción como herramientas fundamentales para el aprendizaje, permitiendo que los estudiantes experimenten los contenidos de manera práctica y significativa. Durante la puesta en escena, las acciones corporales funcionan como un canal de comunicación y conocimiento, integrando aspectos cognitivos, emocionales y de memoria corporal. Observar un acto permite analizarlo de manera más objetiva, mientras que realizarlo involucra directamente la memoria corporal y las emociones, facilitando la interiorización del aprendizaje (Forselledo, 2011, p. 30).

Jacob Levy Moreno define los roles como las formas de funcionamiento que adopta un individuo frente a situaciones que involucran a otras personas u objetos. Estos roles pueden ser sociales, psicosomáticos o psicológicos, y su comprensión y desempeño permiten ampliar el repertorio conductual de los individuos, mejorando su capacidad de adaptación y la efectividad de sus interacciones en distintos contextos (Camerini, 2020, pp. 33-36).

Moreno plantea el rol como una forma de expresión del individuo en interacción con otras personas, autores posteriormente mencionados como Camerini (2020) amplían esta idea al situar el juego de rol dentro del ambiente pedagógico estructurado, donde no solo se da a conocer la conducta, sino que también se orienta al conocimiento y al aprendizaje. Es así que se evidencia una evolución desde una perspectiva mental o terapéutica a una aplicación en el ambiente pedagógico y educativo (pp. 33-36).

Es así que se asume que el psicodrama pedagógico no solo permite que el estudiante se pueda expresar, sino que se convierte en un recurso didáctico que favorece que el estudiante comprenda contenidos históricos, al integrar lo cognitivo, emocional y social dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje.

#### **2.1.2 Teoría de aprendizaje significativo**

La teoría del aprendizaje significativo, propuesta por Ausubel, sostiene que el aprendizaje no parte desde cero, sino que depende de lo que ya ha aprendido previamente, es decir, cada persona tiene en su mente una base formada por conceptos, experiencias e ideas previas, y cuando recibe información nueva, esta solo se comprende si el estudiante logra conectar las ideas o conocimiento previo con el actualmente adquirido. Por esta razón, mientras más organizada y clara sea la información previamente adquirida, más fácil será que el estudiante entienda y asimile los nuevos contenidos (Ausubel, 1983, p.1).

En el proceso de orientación del aprendizaje, es importante que el docente conozca cómo está organizada la mente del estudiante, no cuánto sabe, sino qué conceptos entiende, cómo los entrelaza y si son claros o no estos. A partir de esto los principios del aprendizaje de Ausubel ayudan a crear estrategias y herramientas que permiten identificar cómo piensa el alumno, de modo que el profesor pueda guiarse para guiar mejor el proceso educativo de cada estudiante, así como facilitar el aprendizaje y que es sea significativo (Ausubel, 1983, p.2).

Desde esta perspectiva, el proceso educativo no debe concebirse como una labor dirigida a estudiantes sin conocimiento, ni asumir que el aprendizaje parte desde cero, ya que los alumnos cuentan con experiencias y conocimientos previos que influyen de manera directa en su aprendizaje y esto puede ser aplicable (Ausubel, 1983, pp. 1–2).

Aunque Ausubel hace hincapié en el papel de los conocimientos adquiridos previamente en el aprendizaje, esta postura se complementa con otros enfoques como es el constructivismo social, mismo que no solo considera lo que el estudiante sabe, sino también como aprende en interacción con su entorno.

En este estudio, se considera que el aprendizaje significativo se potencia cuando el estudiante no solo relaciona los contenidos de la materia, sino que también los experimenta activamente, como ocurre en el juego de rol, lo que fortalece la comprensión y la retención de información para adquirir conocimiento histórico.

### **2.1.3 Constructivismo social**

El constructivismo social, sustentado en los planteamientos teóricos de Lev Vygotsky, afirma que el conocimiento se desarrolla a partir de la interacción social y del involucramiento activo de los individuos. Es así que, el aprendizaje se observa como un proceso social en el que los estudiantes desarrollan sus conocimientos mediante el intercambio de ideas, el diálogo y la colaboración con otros individuos.

En este contexto, las aplicaciones de los juegos de rol en las clases de Estudios Sociales se convierten en una estrategia didáctica acorde con el enfoque del constructivismo social, debido a que promueve la construcción activa del conocimiento al implicar a los estudiantes en procesos de interacción, intercambio de significados y análisis de diferentes puntos de vista junto a sus pares. Estas dinámicas permiten que el aprendizaje se genere a partir de la experiencia compartida y de la comprensión de realidades distintas a la propia (Meza et al., 2024, p. 70).

Desde esta perspectiva constructivista, el aprendizaje se concibe como un proceso activo en el que el estudiante construye su conocimiento a partir de la interacción con su entorno social y educativo. En este sentido, los autores Araya et al. (2007) plantean que el constructivismo identifica distintos lineamientos que coinciden en reconocer al estudiante como el centro o la base

del aprendizaje, al considerarlo un sujeto activo y en resaltar la importancia del desarrollo gradual del pensamiento, la integración de los conocimientos previos y nuevos, así como el fortalecimiento de las capacidades cognitivas (p.17).

A diferencia de Ausubel, quien se centra en estructuras cognitivas individuales, Vygotsky hace énfasis en el papel que tiene el entorno social, evidenciando que el conocimiento no se construye de manera aislada o desde cero, sino más bien en interacción constante con otras personas. Desde esta investigación, se adopta una postura integradora, considerando que el aprendizaje de la historia se fortalece siempre y cuando se combinan los conocimientos previamente adquiridos por parte del estudiante con las experiencias sociales activas, como las que fortalece el juego de rol,

#### **2.1.4 ¿Qué es el juego de rol o role - playing?**

El role-playing o juego de rol es una técnica de carácter dramático que permite a los participantes representar situaciones de la vida real mediante la asunción de roles previamente asignados. Esta estrategia supone un esfuerzo consciente por revivir experiencias ajenas, lo que favorece la comprensión de las motivaciones y conductas del otro desde una perspectiva distinta a la propia (Gostian et al., 2022, p. 2).

En esta misma línea, Camerini (2020) define los juegos de rol como dramatizaciones de situaciones que reflejan el desempeño de roles específicos como maestro-alumno, doctor-paciente, con fines pedagógicos, de capacitación o de resolución de problemas. Esta práctica no solo implica la percepción y la actuación de los roles, sino también un proceso de ensayo previo que permite su correcta aplicación en situaciones futuras. Asimismo, el juego de rol fortalece el desarrollo de la creatividad, la espontaneidad y la comprensión del personaje al adoptar su lugar, promoviendo el aprendizaje social, la empatía histórica y la resolución de conflictos (p. 33).

López (2024) proporciona una de las definiciones mejor comprendidas, quien señala que este recurso pedagógico sitúa al estudiante en un contexto que simula o dramatiza contextos de la vida real, ya sea actuales o pasados, generando situaciones semejantes a aquellas que enfrentaría en condiciones reales y actuales. En este entorno, el alumno participa activamente en la construcción de su propio aprendizaje, al asumir un rol protagónico dentro del proceso educativo, lo que le permite adquirir acciones, habilidades y hábitos susceptibles de ser aplicados posteriormente en su vida cotidiana. En consecuencia, la simulación no solo posibilita la adquisición de conocimientos, la investigación, la interacción y la reflexión, sino que también acerca a los estudiantes a la realidad laboral y profesional (p.5).

Las ideas de Cirigliano, Camerini y López tienen en común el destacar el carácter activo que tiene el juego de rol, sin embargo, algunos abordan desde lo conductual y otros desde lo didáctico, esto permite entender al juego de rol como una estrategia polifacética. Es así que el

juego de rol trasciende de una simple dramatización, sino que es una herramienta muy importante para la construcción y el desarrollo del pensamiento crítico y la empatía histórica que se necesita en los estudiantes.

### **2.1.5 Características del juego de rol como recurso didáctico**

Las relevancias del juego de rol desde la perspectiva educativa se fundamentan, en primer lugar, en la posibilidad de recrear situaciones reales o hipotéticas siempre verosímiles cuando, por limitaciones de tiempo, seguridad o recursos, no es viable desarrollar la actividad en su contexto natural. Esta metodología permite, además, analizar procesos originales en aquellos casos en los que resulta costoso, complejo o imposible investigar directamente objetos o situaciones reales, como sucede con determinados acontecimientos históricos (De la Fuente, 2018, p. 8).

En segundo lugar, el role-playing o juego de rol supone una transformación significativa respecto a la enseñanza tradicional, ya que los estudiantes se convierten en protagonistas de las tareas propuestas y construyen su aprendizaje a partir de las decisiones que toman. De este modo, adquieren conocimientos aplicables al ámbito profesional sin exponerse a riesgos reales, potenciándose un aprendizaje centrado tanto en el saber cómo, en el saber hacer (De la Fuente, 2018, p. 8).

Asimismo, este recurso didáctico sitúa a los estudiantes en contextos de práctica comunicativa realista, en los que deben analizar las situaciones a las que se enfrentan y tomar decisiones de manera reflexiva (De la Fuente, 2018, p. 8). Por otra parte, la simulación involucra activamente a los alumnos en experiencias que favorecen el desarrollo de hábitos, destrezas y esquemas mentales capaces de influir en su conducta. En este sentido, se constituye como una fuente de estímulos sensoriales y cognitivos que permite poner en juego sus ideas y conocimientos previos (De la Fuente, 2018, p. 8).

Finalmente, el juego de rol posibilita ofrecer a los estudiantes una experiencia de aprendizaje activa, motivadora, diferente y significativa, lo que contribuye a que el proceso educativo resulte memorable (De la Fuente, 2018, p.8).

Los aportes de distintos autores coinciden en señalar nuevamente el carácter activo y participativo que produce el juego de rol, aunque unos enfatizan su utilidad práctica mientras que otros destacan su valor reflexivo. Por tanto, se considera que estas características convierten al juego de rol en un recurso de gran valor y pertinente para la enseñanza de la historia, ya que permite al estudiante no solo aprender y retener contenidos, sino comprenderlos desde una perspectiva cercana o más vivencial.

### 2.1.6 Elementos del juego de roles

A continuación, se describen los principales elementos que conforman el juego de roles como recurso didáctico.

- La situación social a trabajar, la cual se desarrolla a partir del juego intencionado, mediante el cual niños, jóvenes o adultos practican situaciones propias de la realidad. En este sentido, el docente o facilitador propone un contexto específico que ubica a los participantes en un tiempo y espacio determinados, con el propósito de crear un escenario de aprendizaje simulado. Dicha situación debe responder a las necesidades y condiciones de los estudiantes, ya que a través del juego de roles los participantes asimilan la dinámica de las relaciones sociales mediante su participación activa como personajes dentro de una temática que guarda similitud con la vida cotidiana (Ascencio, 2014, p. 72).
- Objetivo, ya que el juego de roles, como recurso metodológico, requiere una orientación clara que defina qué se espera que los estudiantes aprendan, cómo se desarrollará dicho aprendizaje y con qué finalidad. Esta intencionalidad pedagógica permite establecer una ruta organizada para la ejecución de las actividades, asegurando coherencia entre el desarrollo del juego y los propósitos educativos planteados (Ascencio, 2014, p. 73).
- Los roles constituyen uno de los componentes más relevantes del juego; puesto que, el docente o guía debe conocer en profundidad los personajes que serán representados. Esto implica un análisis detallado de los roles, así como el reconocimiento de las dificultades cognitivas y actitudinales de los estudiantes, con el fin de asignar a cada participante el rol más adecuado para favorecer su proceso de aprendizaje y superación de dichas dificultades (Ascencio, 2014, p. 73).
- Las preguntas orientadoras cumplen una función reflexiva, ya que permiten al docente guiar el análisis una vez finalizada la actividad lúdica. A través de estas preguntas, los estudiantes relacionan la experiencia del juego con las dificultades cognitivas o actitudinales que puedan presentar, mientras que el docente verifica el cumplimiento del objetivo propuesto con la actividad (Ascencio, 2014, p. 73).
- El argumento se refiere a la planificación detallada del desarrollo del juego, una vez definida la situación social a trabajar. En este elemento, el docente organiza los distintos momentos de la actividad, generando situaciones de tensión intencionada entre los participantes, las cuales serán comprendidas y resueltas a partir de las preguntas orientadoras al concluir el juego (Ascencio, 2014, p. 73).
- Finalmente, los materiales y la escenografía comprenden el conjunto de recursos que permiten ambientar la realidad social que será representada. Estos elementos facilitan que los estudiantes comprendan, asimilen y vivencien los roles que desempeñan,

contribuyendo al cumplimiento del objetivo pedagógico establecido por el docente o guía del proceso (Ascencio, 2014, p. 73).

## **2.1.7 Las ventajas y limitaciones del juego de rol como recurso educativo**

### **2.1.7.1 Ventajas del juego de rol**

El juego de roles tiene como propósito fundamental promover un aprendizaje significativo, en el que los estudiantes puedan integrar la nueva información con sus conocimientos previos, tanto académicos como no académicos, con el fin de construir nuevos saberes. En este enfoque, el protagonismo del proceso educativo recae principalmente en el estudiante y en sus formas de aprender, mientras que el rol del docente se orienta a la mediación del aprendizaje (Ascencio, 2014, p. 70).

Entre las principales ventajas del juego de roles se encuentra la reducción del aprendizaje memorístico y de las evaluaciones centradas únicamente en la repetición de contenidos. Asimismo, se favorece un aprendizaje activo, en el que el estudiante experimenta conocimientos y sensaciones que le permiten aprehender, comprender, analizar y valorar la información. Esta estrategia posibilita la aplicación práctica de la teoría, al tiempo que ayuda al estudiante a reconocer las tensiones presentes en la realidad social y a identificar las normas que la regulan (Ascencio, 2014, p. 70).

De igual manera, el juego de roles contribuye al desarrollo de la autonomía en la toma de decisiones asertivas, proporciona herramientas cognitivas y actitudinales para la resolución de problemas sociales y permite la construcción de posturas críticas y argumentadas frente a diversas realidades sociales. Además, promueve la construcción conjunta del conocimiento, fortalece la motivación del estudiante hacia el aprendizaje y favorece la transformación de actitudes y perspectivas (Ascencio, 2014, p. 71).

### **2.1.7.2 Limitaciones o riesgos del juego de rol**

Durante la aplicación del juego de roles pueden presentarse ciertas dificultades que afecten el logro de los objetivos educativos. Uno de los principales riesgos es que los estudiantes no asuman la actividad con la seriedad necesaria, razón por la cual el docente o guía debe planificar cuidadosamente la dinámica, asegurando la claridad de las instrucciones y del desarrollo de la actividad (Ascencio, 2014, p. 71).

Otra limitación se relaciona con la posibilidad de que se vean afectadas las sensibilidades de los participantes. Ante esta situación, es fundamental que el docente conozca adecuadamente a los estudiantes para asignar los roles de manera pertinente y, en caso necesario, interrumpa la actividad si se detecta que alguno de los participantes se siente incómodo o afectado por el rol asignado. Asimismo, puede ocurrir que algunos estudiantes experimenten vergüenza al participar;

por ello, se recomienda no imponer la actividad y, en su lugar, resaltar su carácter lúdico, motivador y estimulante (Ascencio, 2014, p. 71).

Mientras que Ascencio resalta las ventajas del juego de rol, también reconoce que existen limitaciones relacionadas a la actitud y comportamiento del estudiante, así como la planificación docente, lo que evidencia que si efectividad depende mucho de su adecuada aplicación y estructura reglamentaria. Se considera que las limitaciones del juego de rol no representan ser una barrera, sino un tema que se debe estructurar adecuadamente en las planificaciones pedagógicas.

### **2.1.8 ¿Qué son los recursos didácticos?**

Los recursos son materiales o herramientas que ayudan a los docentes a enseñar a los estudiantes a aprender mejor, porque les permiten comprender un tema mediante experiencias más claras y concretas. Estos pueden ser cualquier elemento usado en el aula para apoyar a las actividades educativas, aunque no todos necesariamente funcionan como medios didácticos directos (Villacreses et al., 2016, p.4)

Por ello, los recursos didácticos se definen como importantes dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje, ya que permiten el desarrollo de conocimientos, habilidades, destrezas, estrategias, así como la ética de los estudiantes. Gordillo indica que los recursos didácticos representan un conjunto de elementos que favorecen el aprendizaje de un contenido específico, al proporcionar experiencias significativas que favorecen la comprensión del conocimiento (Napa et al., 2024, p. 6).

Asimismo, Quintana destaca que los recursos didácticos funcionan como mediadores en el proceso de enseñanza, orientando la planificación, ejecución y evaluación de las actividades educativas. Además, favorecen soluciones colaborativas, considerando la zona de desarrollo actual y la zona de desarrollo próximo de los estudiantes, lo que permite que el aprendizaje se construya de manera progresiva y significativa (Napa et al., 2024, p. 6).

Las ideas de Villacreses, Gordillo y Quintana coinciden en reconocer a los recursos didácticos como intermediario del aprendizaje, pese a las distintas ponderaciones respecto a su funcionalidad práctica. Por ellos, se asume que el juego de rol, como recurso didáctico, cumple una mediadora que une a la teoría con la práctica desde el proceso enseñanza- aprendizaje.

### **2.1.9 Características de los recursos educativos**

Para el diseño y aplicación de un recurso didáctico, los docentes deben tener en cuenta aspectos como los contenidos que se enseñarán, el espacio disponible, el tiempo para su desarrollo y las necesidades de los estudiantes (Napa et al., 2024, p. 7).

Asimismo, Jaramillo identifica características fundamentales que deben cumplir los recursos educativos (Napa et al., 2024, p. 7).

- Comunicativo: Deben ser comprensibles para los estudiantes, de modo que puedan expresar el contenido con sus propias palabras.
- Estructura adecuada: Mantener coherencia interna y claridad en su desarrollo, permitiendo que los estudiantes comprendan los objetivos de cada actividad.
- Pragmático: Contar con los elementos necesarios para que los estudiantes puedan verificar, ejercitar y aplicar los conocimientos adquiridos,

Los recursos didácticos son implementados por los docentes en el diseño de sus actividades formativas, y pueden clasificarse según su naturaleza y el medio a través del cual se presentan. Esta clasificación permite organizar los materiales educativos y seleccionar los más adecuados según los objetivos de aprendizaje y las necesidades del alumnado (Andrade, 2020, p. 10).

#### **2.1.10 Clasificación de los recursos didácticos**

- Recursos auditivos: Los recursos auditivos incluyen materiales diseñados para desarrollar principalmente la comprensión auditiva, siendo especialmente útiles en el aprendizaje de idiomas. Estos recursos captan el interés de los estudiantes y favorecen la asimilación de la información expuesta durante la clase (Andrade, 2020, p. 10).
- Recursos de imagen fija: Los recursos de imagen fija son materiales como ilustraciones, fotografías y gráficos que acompañan los textos y ayudan a entender mejor los contenidos, especialmente en Historia. Estos permiten a los estudiantes observar y analizar los hechos del pasado, reconocer en qué época ocurrieron y comprender el significado y las ideas que transmiten cada una de estos recursos (Andrade, 2020, p. 11).
- Recursos gráficos: Se componen de elementos visuales usados como apoyo durante la explicación o exposición de las clases, charlas o cualquier evento que lo requiera, ejemplo de estos pueden ser mapas, carteles, pizarrón, cuadernillos, cartas, etc. Estos recursos permiten facilitar la comprensión de la información, convirtiéndola en ideas claras y precisas mediante imágenes que ayuda a que los estudiantes asimilen con mayor facilidad los contenidos expuestos (Andrade, 2020, p. 12).
- Recursos impresos: Los recursos impresos incluyen libros, revistas y guías que los docentes emplean para planificar y desarrollar las clases, mientras que los estudiantes los utilizan para leer, analizar y reforzar contenidos. Estos recursos pueden manipularse de diferentes maneras, como subrayar o destacar información importante, aunque actualmente están siendo complementados o reemplazados por recursos tecnológicos (Andrade, 2020, p. 13).
- Recursos mixtos: Los recursos mixtos combinan imágenes proyectadas de manera consecutiva para crear la ilusión de movimiento, a menudo acompañadas de sonidos y efectos multimedia, más conocidos como presentaciones virtuales. Este tipo de recurso requiere equipos específicos para su proyección como laptop, computadora de mesa,

proyector, etc. y permite una experiencia de aprendizaje más dinámica, divertida e interactiva (Andrade, 2020, p. 14).

- Recursos tecnológicos (TICs): Los recursos tecnológicos, como programas educativos, enciclopedias digitales, plataformas virtuales y páginas web, facilitan la obtención de información adicional y vigente. Además, permiten una interacción directa entre docentes y estudiantes, promoviendo el aprendizaje autónomo y colaborativo (Andrade, 2020, p. 14).

### **2.1.11 Ventajas y desventajas de los recursos didácticos**

Los recursos didácticos ofrecen múltiples beneficios en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Entre ellos, permiten que el aprendizaje se desarrolle en contextos variados y no únicamente mediante métodos tradicionales. Es así que, facilitan la participación activa de los estudiantes, ya sea de forma individual o grupal, lo que promueve un aprendizaje significativo. Asimismo, favorecen la interacción entre el docente y el estudiante, y proporcionan múltiples formas de acceder al conocimiento, al generar situaciones dinámicas y motivadoras que integran la perspectiva teórica e ideológica del docente (Andrade, 2020, p. 14).

Por otro lado, también pueden tener limitaciones, ya que se pueden provocar distracciones entre los estudiantes y generar dificultades económicas para la adquisición de materiales. Asimismo, algunos alumnos pueden tener problemas para comprender o manejar ciertos recursos, y los docentes requieren tiempo adicional para planificar y preparar los materiales que serán utilizados en las clases (Andrade, 2020, p. 14).

### **2.1.12 La Segunda Guerra Mundial en el currículo de Segundo BGU**

La Segunda Guerra Mundial forma parte de los contenidos establecidos en el área de Ciencias Sociales, específicamente en la asignatura de Historia del Bachillerato General Unificado, dentro del estudio de los procesos históricos del siglo XX. El currículo nacional ecuatoriano del año 2016 contempla este tema con el objetivo de que los estudiantes comprendan las transformaciones políticas, sociales y económicas que configuraron el mundo contemporáneo, así como las consecuencias que se derivaron de los conflictos bélicos a gran escala y en este caso de la Segunda Guerra Mundial (Ministerio de Educación del Ecuador, 2016).

Por esto, estudiar la Segunda Guerra Mundial no se limita a memorizar fechas o acontecimientos, sino que busca que los estudiantes comprendan y entiendan estos hechos históricos considerados como complejos, identifiquen sus causas y consecuencias, y reflexionen sobre sus consecuencias sociales. Además, se busca que los estudiantes entiendan que los conflictos surgen por decisiones del ser humano dentro de contextos específicos, con el fin de formar personas críticas y conscientes de la importancia de los valores humanos (Ministerio de Educación del Ecuador, 2016).

En el Bloque 1: Historia e identidad, la Segunda Guerra Mundial se articula con el siguiente criterio de evaluación:

**CE.CS.4.4.** Explica y aprecia los diversos procesos de conflictividad, insurgencia y lucha social por la independencia y la liberación de los pueblos, sus organizaciones y propuestas contra la guerra y en defensa de la paz y respeto de los derechos humanos en América Latina y el mundo (Ministerio de Educación del Ecuador, 2016).

Este criterio se operacionaliza a través del siguiente indicador de evaluación:

**I.CS.4.4.1.** Examina el impacto de la Revolución bolchevique, la Primera y Segunda Guerra Mundial, la Gran Depresión, la fundación de la República Popular China en la sociedad latinoamericana, destacando el papel de América Latina en la fundación de la Organización de las Naciones Unidas y la lucha por el respeto a los derechos humanos (Ministerio de Educación del Ecuador, 2016).

Asimismo, el currículo establece las siguientes destrezas con criterio de desempeño, directamente vinculadas al estudio de los conflictos bélicos del siglo XX: “**CS.4.1.46.** Resumir la influencia y el impacto de la Revolución bolchevique y de la Primera Guerra Mundial en la economía y la sociedad latinoamericana” y “**CS.4.1.48.** Analizar el nivel de involucramiento de América Latina en la Segunda Guerra Mundial y su participación en la fundación y acciones de la Organización de las Naciones Unidas” (Ministerio de Educación del Ecuador, 2016).

En este marco, la enseñanza de la Segunda Guerra Mundial en Segundo BGU no se orienta únicamente a la memorización de acontecimientos, sino a la comprensión de los procesos históricos que influyeron en la configuración del orden mundial posterior a 1945, lo cual justifica su inclusión como contenido pertinente para la aplicación de metodologías activas, como el juego de rol, promueve el pensamiento crítico, la reflexión ética y la implicación activa del estudiante en la construcción del conocimiento histórico (Ministerio de Educación del Ecuador, 2016).

El currículo ecuatoriano pretende que la materia deje de ser simplemente memorizaciones, listas de fechas y personajes, sino más bien que se convierta en una materia de analizar y entiendan las causas y consecuencias de los hechos en el presente. Se considera que este recurso denominado juego de rol responde adecuadamente a este enfoque curricular, al promover un aprendizaje significativo y dinámico en los estudiantes.

### **2.1.13 Principales actores y escenarios del conflicto**

La Segunda Guerra Mundial enfrentó a dos grandes bloques militares: las Potencias del Eje y el Bando Aliado. Las Potencias del Eje estuvieron conformadas por Alemania, Italia y Japón, mientras que el Bando Aliado estuvo integrado inicialmente por Reino Unido y Francia, a los que posteriormente se sumaron Estados Unidos y la Unión Soviética, entre otros países. Este conflicto bélico involucró a un muy alto número de naciones y soldados, lo que impulsó a que el conflicto adquiriera un carácter global y sin precedentes en la historia contemporánea (López, 2024, p. 52).

Alemania desempeñó un papel muy importante en este conflicto debido a su proceso de refuerzo militar, iniciado de forma discreta después de la Primera Guerra Mundial y consolidado durante el régimen nazi. Este acontecimiento, permitió la conformación de una estructura militar capaz de sostener y enfrentar un conflicto como este de gran magnitud, cuya expansión se evidenció con la invasión a Polonia en septiembre de 1939, marcando el inicio de la Segunda Guerra Mundial (Paz, 2019).

El desarrollo del conflicto se expandió a distintos escenarios, lo que confirma su carácter de impacto global. La participación de Japón y la incorporación breve de Estados Unidos y la Unión Soviética extendieron el alcance geográfico y militar de la guerra, transformándola en un enfrentamiento de escala mundial, mediante operaciones en distintos territorios y frentes de batalla (López, 2024, p. 52).

Por esto, la participación de numerosos actores estatales y la expansión del conflicto a diversos escenarios demuestran que la Segunda Guerra Mundial no se restringió a un único espacio geográfico, sino que constituyó un enfrentamiento de alcance mundial, en el que se emplearon masivamente recursos humanos, militares y económicos (López, 2024, p. 52).

### **2.1.14 Consecuencias generales de la Segunda Guerra Mundial**

La Segunda Guerra Mundial produjo efectos de gran alcance que modificaron de manera decisiva la estructura política, social y territorial del mundo contemporáneo. Debido a su magnitud y al elevado número de víctimas mortales, el conflicto dejó un impacto humano y material sin precedentes en la historia de la humanidad. La participación de millones de soldados y la afectación directa a la población civil evidenciaron el alcance de una guerra total cuyas secuelas se extendieron más allá del período bélico (López, 2024, p. 52).

Entre las principales consecuencias del conflicto se encuentra la reconfiguración del orden mundial, producto de los cambios políticos y territoriales derivados del desarrollo de la guerra. Estos procesos marcaron un punto de inflexión histórico, ya que modificaron de forma sustancial las relaciones internacionales y las estructuras de poder existentes hasta entonces, cuyos efectos continúan siendo perceptibles en la actualidad (López, 2024, p. 52).

La Segunda Guerra Mundial tuvo como uno de sus episodios más trágicos el Holocausto, mismo que es reconocido como un hecho muy importante en la historia de la humanidad. El estudio de este suceso histórico es importante en el ámbito educativo, ya que permite entender las consecuencias nunca antes valoradas, así como reflexionar sobre el impacto que tuvieron las ideologías totalitarias, la violencia y la vulneración de los derechos humanos en el siglo XX (López, 2024, p. 52).

Desde el contexto educativo del Segundo BGU, el análisis de las consecuencias de la Segunda Guerra Mundial permite al alumnado comprender que este conflicto no solo implicó enfrentamientos militares, sino que generó transformaciones profundas en la organización del mundo contemporáneo, consolidándose como un proceso histórico clave para entender la sociedad actual.

Los autores Paz y López en estos dos apartados coinciden en destacar la magnitud global que tuvo la Segunda Guerra Mundial y sus consecuencias, Paz prioriza el análisis político mientras López enfatiza el impacto que tuvo en el contexto social actual. Es fundamental abordar estos temas mediante estrategias activas como es el juego de rol, que da paso al estudiante a comprender los hechos históricos más allá de la memorización.

## **2.2 Bases Legales**

### **2.2.1 Fundamento internacional**

El derecho a una educación de calidad constituye un principio ampliamente reconocido en los instrumentos jurídicos internacionales de derechos humanos, los cuales establecen lineamientos orientados no solo al acceso al sistema educativo, sino también a la calidad de los procesos de enseñanza y aprendizaje. En este sentido, la integración de recursos metodológicos, como el juego de rol, se fundamenta en la necesidad de fomentar aprendizajes significativos, críticos y participativos en los estudiantes de bachillerato.

La Declaración Universal de los Derechos Humanos (1948) considera que la educación debe enfocarse en el desarrollo integral de las personas y al fortalecimiento del pensamiento crítico. Es así que se establece lo siguiente:

La educación tendrá por objeto el pleno desarrollo de la personalidad humana y el fortalecimiento del respeto a los derechos humanos y a las libertades fundamentales; favorecerá la comprensión, la tolerancia y la amistad entre todas las naciones y todos los grupos étnicos o religiosos, y promoverá el desarrollo de las actividades de las Naciones Unidas para el mantenimiento de la paz (Declaración Universal de los Derechos Humanos, 1948, art. 26).

Este principio respalda el uso de metodologías activas en el aula, ya que estas estrategias favorecen la participación del estudiante como sujeto activo del aprendizaje, permitiéndole analizar procesos históricos complejos como la Segunda Guerra Mundial desde una perspectiva reflexiva, ética y contextualizada.

De manera complementaria, el Pacto Internacional de Derechos Económicos, Sociales y Culturales (1966) profundiza esta concepción al señalar que la educación debe capacitar a todas las personas para participar efectivamente en una sociedad democrática. El instrumento dispone que la educación debe orientarse a:

Los Estados Partes en el presente Pacto reconocen el derecho de toda persona a la educación. Convienen en que la educación debe orientarse hacia el pleno desarrollo de la personalidad humana y del sentido de su dignidad, y debe fortalecer el respeto por los derechos humanos y las libertades fundamentales. Convienen asimismo en que la educación debe capacitar a todas las personas para participar efectivamente en una sociedad libre, favorecer la comprensión, la tolerancia y la amistad entre todas las naciones y entre todos los grupos raciales, étnicos o religiosos, y promover las actividades de las Naciones Unidas en pro del mantenimiento de la paz (Pacto Internacional de Derechos Económicos, Sociales y Culturales, 1966, art. 13).

Desde este punto de vista, el juego de rol en la enseñanza de la historia visto como un recurso, se entrelaza con los compromisos internacionales asumidos por el Estado ecuatoriano, en tanto promueve el pensamiento crítico por parte de los estudiantes, la empatía histórica sobre situaciones pasadas y la comprensión de los procesos sociales y políticos del siglo XX, elementos importantes que un estudiante de bachillerato debe conocer y practicar.

### **2.2.2 Fundamento constitucional**

En el Ecuador, la Constitución de la República del Ecuador (2008) reconoce a la educación como un derecho fundamental y un deber ineludible del Estado, entonces la aplicación de recursos en el aula de clase se encuentra plenamente respaldado por el marco constitucional vigente.

La educación es un derecho de las personas a lo largo de su vida y un deber ineludible e inexcusable del Estado. Constituye un área prioritaria de la política pública y de la inversión estatal, garantía de la igualdad e inclusión social y condición indispensable para el buen vivir. Las personas, las familias y la sociedad tienen el derecho y la responsabilidad de participar en el proceso educativo (Constitución de la República del Ecuador, 2008, art. 26).

Esta disposición obliga al sistema educativo a garantizar no solo el acceso, sino también condiciones pedagógicas que favorezcan aprendizajes significativos, lo cual implica la adopción

de estrategias didácticas innovadoras que respondan a las necesidades cognitivas y sociales de los estudiantes de bachillerato.

Asimismo, la educación debe centrarse en el desarrollo integral del ser humano y fomentar el pensamiento crítico:

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. La educación es indispensable para el conocimiento, el ejercicio de los derechos y la construcción de un país soberano, y constituye un eje estratégico para el desarrollo nacional (Constitución de la República del Ecuador, 2008, art. 27).

El uso del juego de rol como recurso metodológico para enseñar la Segunda Guerra Mundial también se fundamenta en el marco constitucional, debido a que permite que los estudiantes examinen los acontecimientos pasados desde distintos puntos de vista, reflexionen las consecuencias de los conflictos y también desarrollen competencias ciudadanas en concordancia con los principios democrático previamente establecidos en la Constitución.

### **2.2.3 Fundamento legal**

La normativa educativa ecuatoriana desarrolla los principios constitucionales y establece lineamientos específicos para la implementación de metodologías activas en los procesos de enseñanza-aprendizaje. En este marco, la Ley Orgánica de Educación Intercultural (LOEI) forma parte del principal sustento legal para la aplicación de estrategias innovadoras en el nivel de Bachillerato General Unificado.

La Ley Orgánica de Educación Intercultural (2011) establece que la educación se rige, entre otros, por el principio de calidad, entendido como la necesidad de garantizar procesos pedagógicos pertinentes y actualizados. Al respecto, la ley señala que la educación debe:

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 incluya 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 adapte a sus necesidades y realidades fundamentales. Promueve condiciones adecuadas de respeto, tolerancia y afecto,

que generen un clima escolar propicio en el proceso de aprendizajes (Ley Orgánica de Educación Intercultural, 2011, art. 2).

Este principio legitima el uso de metodologías como el juego de rol, ya que estas permiten contextualizar los contenidos históricos, favorecer la participación activa del estudiante y promover aprendizajes significativos dentro del currículo de Ciencias Sociales. De igual manera, la misma ley establece como obligación del Estado el fortalecimiento de prácticas pedagógicas innovadoras, indicando que corresponde al sistema educativo, “elaborar y ejecutar las adaptaciones curriculares importantes para garantizar la inclusión y permanencia educativa, de los ciudadanos con discapacidades, adolescentes y jóvenes embarazadas” (Ley Orgánica de Educación Intercultural, 2011, art. 6).

Esta disposición respalda jurídicamente la incorporación del juego de rol como estrategia metodológica en la enseñanza de la Segunda Guerra Mundial, al tratarse de un recurso que estimula el análisis histórico, el trabajo colaborativo y la comprensión crítica de los procesos del siglo XX, en coherencia con los objetivos formativos del Bachillerato General Unificado.

### **2.3 Definición de términos básicos**

Para el desarrollo de la presente investigación, es necesario precisar los principales conceptos que orientan el estudio del juego de rol como recurso didáctico para la enseñanza de la Segunda Guerra Mundial en el área de Estudios Sociales. La base conceptual permite delimitar el significado de los términos fundamentales utilizados a lo largo del trabajo, garantizando claridad y coherencia en su interpretación

#### **2.3.1 Aprendizaje.**

El aprendizaje se concibe como un cambio relativamente estable en el conocimiento de una persona que se produce como consecuencia de la experiencia. Este cambio puede manifestarse en distintos ámbitos, como el académico, el social o el cultural, y su comprensión varía de acuerdo con las perspectivas teóricas desde las cuales se lo estudia (Castañeda, 2008, p. 1).

#### **2.3.2 Aprendizaje experiencial**

El aprendizaje experiencial es un enfoque de la educación que entiende el conocimiento como el resultado de un proceso activo en el que la persona aprende a partir de sus propias experiencias, este tipo de aprendizaje implica reflexionar lo que ha vivido, darle el significado y transformarlo en conocimientos útiles en su desarrollo educativo. Situando al estudiante como su propio protagonista del proceso de aprendizaje (Gómez, 2013, p. 2).

### **2.3.3 Aprendizaje significativo**

El aprendizaje significativo ocurre cuando la nueva información se vincula de manera relevante con los conocimientos previos del estudiante, permitiéndolo comprender, integrar y aplicar lo aprendido. Es decir, los estudiantes no adquieren conocimiento desde cero, sino que poseen experiencias y saberes previos que ayudan al desarrollo de nuevos saberes (Ausubel, 1983, p. 1).

### **2.3.4 Juego de rol**

El juego de rol es un recurso didáctico y se basa en la representación de personajes, dentro de situaciones simuladas o mejor conocidas como dramatizaciones, permitiendo a los estudiantes asumir distintos roles y participar activamente en contextos sociales e históricos. Esta metodología favorece la comprensión de realidades complejas, el desarrollo de habilidades sociales y la construcción de aprendizajes significativos en el área de Estudios Sociales (Meza et al., 2024, p. 6).

### **2.3.5 Recursos didácticos**

Conjunto de materiales y elementos utilizados en el desarrollo del conocimiento para facilitar el aprendizaje y el dominio de los contenidos por parte de los estudiantes, mediante experiencias significativas dentro de un contexto educativo determinado (Villacreses et al., 2016, p. 4).

### **2.3.6 Segunda Guerra Mundial**

La Segunda Guerra Mundial fue un conflicto global desarrollado entre 1939 y 1945, considerado el mayor enfrentamiento bélico de la historia por la magnitud de su participación humana y el elevado número de víctimas mortales. Enfrentó a las Potencias del Eje y al Bando Aliado y constituyó un acontecimiento histórico decisivo, ya que transformó el orden político y territorial del mundo, cuyos efectos continúan presentes en la actualidad, razón por la cual su estudio resulta fundamental para comprender la sociedad contemporánea (López, 2024, p. 52).

## **CAPÍTULO III. METODOLOGÍA**

### **3.1 Enfoque de la investigación**

El presente estudio adoptó un enfoque mixto, debido a que se utilizó métodos cuantitativos como la encuesta y cualitativo como la entrevista. Neill y Cortez (2018) mencionan que el enfoque cuantitativo busca medir, cuantificar y analizar fenómenos, estableciendo relaciones entre variables de forma objetiva y sistemática, lo que permite generalizar los resultados obtenidos a poblaciones más amplias (p. 69). Lo que permitió medir el impacto del juego de rol como recurso didáctico a través de encuestas y análisis estadísticos.

Por otro lado, Cuervo (2021) señala que el enfoque cualitativo explora fenómenos como las experiencias, percepciones, conceptos y significados, utilizando la descripción como método, por ejemplo, entrevistas, observación y análisis de textos (p.2). Este enfoque ayudó a comprender las percepciones y experiencias de estudiantes sobre el uso del juego de rol, identificando aspectos como interés, reflexión, motivación y comprensión del tema: La Segunda Guerra Mundial.

### **3.2 Nivel o tipo de investigación**

#### **3.2.1 Por el nivel o alcance**

- **Exploratorio**

De acuerdo con Ramos (2020) el alcance exploratorio se orienta al estudio de fenómenos poco investigados o insuficientemente abordados, con la finalidad de obtener una aproximación inicial que permita identificar sus características, factores y formas de manifestación. Este tipo de investigación no pretende establecer relaciones causales ni generalizaciones definitivas, sino examinar el fenómeno en su contexto para generar información preliminar que sirva de base para estudios posteriores, pueden desarrollarse tanto en el paradigma cualitativo como cuantitativo y resultan pertinentes cuando se busca indagar e inspeccionar fenómenos sociales que no han sido analizados con anterioridad o presentan vacíos teóricos y empíricos (p. 3).

La presente investigación adoptó un alcance exploratorio, ya que investiga el uso del juego de rol como recurso metodológico para la enseñanza de la Segunda Guerra Mundial en estudiantes de segundo de Bachillerato General Unificado de la Unidad Educativa Miguel Ángel León Pontón, una temática poco sistematizada en el contexto educativo ecuatoriano. Este enfoque permitió una primera aproximación al fenómeno de estudio, identificando percepciones, experiencias y efectos iniciales del uso del juego de rol en la comprensión de contenidos históricos como es la Segunda Guerra Mundial, así como su viabilidad dentro de las limitaciones curriculares, sin buscar establecer conclusiones causales, sino generar información útil para futuras investigaciones.

### **3.3 Diseño**

- **Diseño transversal**

El diseño preexperimental de tipo transversal es aquel que se aplica en una única intervención a un determinado grupo de estudio con la finalidad de contemplar sus efectos, evitando un grupo de control o mediciones previas. Por su parte, el diseño transversal se caracteriza porque la obtención de datos se hace en un solo momento, sin seguimiento en el tiempo (Arias, 2021, p. 35).

Este diseño permitió aplicar el juego de rol al grupo de estudiantes y evaluar sus efectos en un solo momento, facilitó la recolección de información sobre la percepción y acogimiento de los estudiantes mediante una encuesta, así como el criterio de los docentes a través de entrevistas. Gracias a ello, se logró identificar la utilidad del juego de rol aplicado dentro del proceso enseñanza-aprendizaje en un contexto real.

### **3.4 Población y muestra**

#### **3.4.1 Población**

Mucha et al. (2021) definen a la población como un conjunto de individuos que comparten características y fines comunes para un determinado caso de estudio (p. 1). En la investigación, la población estuvo conformada por 30 estudiantes de segundo BGU de la Unidad Educativa Miguel Ángel León Pontón, periodo lectivo 2025-2026, debido a que se identificó una dificultad relacionada con el tiempo destinado al abordaje del tema específico sobre la Segunda Guerra Mundial.

Es importante señalar que el tamaño de la población es reducido, por lo que los resultados que se obtuvieron no pueden generalizarse en otros contextos educativos, sino que se interpretaron dentro de la población en específico de la Unidad Educativa Miguel Ángel León Pontón. No obstante, los resultados permitieron obtener una aproximación válida al fenómeno de estudio y aportan información valiosa para futuras investigaciones

### **3.5 Técnicas de recolección de datos**

Cisneros et al. (2022) definen a la técnica para el procesamiento y recolección de datos como el conjunto de métodos y herramientas que se utilizan para obtener, analizar y organizar la información importante en una investigación. La técnica para la recolección de datos unifica métodos como encuestas, cuestionarios y la observación directa (p. 2).

#### **3.5.1 Técnica**

- **Encuesta**

La técnica que se eligió fue la encuesta ya que esta, permite que los datos sean recogidos mediante preguntas dirigidas al encuestado con el fin de obtener la información necesaria para la investigación. (Arias, 2021, p. 81).

La técnica resultó fundamental para poder recopilar información de los estudiantes acerca del impacto que tuvieron al ser partícipes del juego de rol, de igual forma permitió identificar tanto la efectividad de este recurso didáctico como los aspectos que se debe tener en cuenta para mejorar. Al mismo tiempo, ayudó a conocer las percepciones y necesidades de los alumnos, aportando valiosa información para luego reconocer al juego de rol como recurso pedagógico accesible y didáctico.

- **Entrevista**

En esta técnica, el investigador elabora previamente la ficha organizándola mediante preguntas estructuradas, fijas y secuenciales que permiten la unificación de criterios en la recolección de la información. La entrevista se caracteriza por garantizar uniformidad en las respuestas obtenidas, lo que facilita su organización, comparación y posterior análisis, especialmente en estudios educativos donde se requiere sistematicidad y control metodológico (Arias, 2021, p. 95).

En la presente investigación, la entrevista fue una técnica vital para obtener información clara y organizada de tres docentes de la Unidad Educativa Miguel Ángel León Pontón, a través de preguntas previamente elaboradas. La aplicación de la entrevista permitió recopilar los distintos puntos de vista, experiencias y criterios de las tres docentes respecto al uso del juego de rol como recurso metodológico en la enseñanza de la Segunda Guerra Mundial, lo que permitió el análisis comparativo de las respuestas y la identificación de palabras importantes y relevantes para la investigación.

### **3.5.2 Instrumentos**

- **Cuestionario**

Este instrumento se compone de una serie de preguntas estructuradas de acuerdo con las variables que se pretende medir y cuenta con un formato estandarizado. La elaboración del cuestionario debe fundamentarse en el problema de investigación, las preguntas investigativas, las hipótesis y los aportes del marco teórico. Asimismo, la formulación de las preguntas debe ser clara y sencilla para facilitar su comprensión, mantener coherencia entre ellas y presentarse de manera ordenada (UNEMI, 2019, p. 13).

En esta investigación se empleó un cuestionario estructurado como instrumento de recolección de datos, elaborado a partir de las variables de estudio y los objetivos de la

investigación, con preguntas claras, coherentes y ordenadas que facilitaron la obtención de información sobre el uso del juego de rol en la enseñanza de la Segunda Guerra Mundial.

- **Guía de entrevista**

La guía de entrevista establece los lineamientos que orientan al investigador durante la entrevista, incluyendo temas y preguntas clave para alcanzar los objetivos del estudio, pudiendo aplicarse en entrevistas estructuradas o no estructuradas (UNEMI, 2019, p. 12).

Se utilizó una guía de entrevista con preguntas previamente estudiadas y establecidas, lo que permitió orientar el desarrollo de la entrevista y recopilar información relevante sobre las percepciones y experiencias de las docentes respecto a la aplicación del juego de rol como recurso didáctico.

La validez de los instrumentos fue garantizada mediante la pertinencia, claridad y coherencia de las preguntas en relación con los objetivos de la investigación y las variables de estudio, asegurando que los instrumentos midan efectivamente el fenómeno de estudio. En cuanto a la confiabilidad, se garantizó mediante la aplicación uniforme de los instrumentos a todos los participantes, así como la claridad en la formulación de preguntas, lo que permitió obtener respuestas verídicas y consistentes, así como comparables. Asimismo, se realizó una revisión previa del instrumento para evitar ambigüedades.

### **3.6 Aplicación del juego de rol: temas del currículo**

El juego de rol se desarrolló en una clase dirigida específicamente a 30 estudiantes de segundo BGU de la Unidad Educativa Miguel Ángel León Pontón, tomando como base los contenidos presentes en el currículo nacional y en el libro del Ministerio de Educación relacionados con la Segunda Guerra Mundial. Es así que, se abordaron temas específicos:

- Causas del conflicto
- Desarrollo de la guerra
- Países involucrados
- Principales consecuencias

Durante la actividad, los estudiantes asumieron distintos roles de personajes importantes y que se vieron involucrados en la Segunda Guerra Mundial, lo que permitió analizar los acontecimientos desde diferentes perspectivas y ser partícipes en el proceso de enseñanza – aprendizaje. Este recurso se aplicó dentro del tiempo establecido en la jornada académica, articulando los contenidos teóricos con una experiencia práctica en el aula.

### **3.7 Método analítico**

El método analítico consiste en un procedimiento sistemático mediante el cual se descomponen y evalúan los datos recolectados, con el fin de obtener conclusiones relevantes. En este estudio, dado que se emplearon enfoques cuantitativos y cualitativo, el análisis se adaptó para reconocer tanto los enfoques numéricos obtenidos de las encuestas como las respuestas descriptivas de las entrevistas y las observaciones.

Cuantitativo: Se efectuó un análisis descriptivo de la información recopilada mediante encuestas, calculando frecuencias, porcentajes y realizando comparaciones entre respuestas, con el propósito de identificar tendencias y valorar el efecto del juego de rol en el aprendizaje de la Segunda Guerra Mundial en los estudiantes de segundo BGU de la Unidad Educativa Miguel Ángel León Pontón.

Cualitativa: Se aplicó un análisis de contenido sobre las entrevistas, codificando la información y detentando patrones recurrentes, lo que permitió interpretar de manera detallada las percepciones, experiencias y actitudes tanto de los docentes como de los estudiantes respecto al uso del juego como recurso didáctico.

Cabe mencionar que, debido al tamaño reducido de la muestra, el estudio no buscó establecer leyes universales, ni aplicar los resultados a toda la población, sino que se enfocó en describir y analizar a fondo cómo se comportan las variables dentro de ese grupo en específico para comprender su realidad en particular

### **3.8 Procesamiento de datos**

El procesamiento de la información obtenida de las encuestas consistió en transformar las respuestas en datos numéricos o categóricos, organizados en Excel y realizar análisis estadísticos descriptivos para calcular frecuencias y porcentajes. Los hallazgos se presentaron mediante gráficos para facilitar su interpretación. Por su parte, las entrevistas y la observación directa se transcribieron y clasificaron en categorías temáticas, organizando la información según los aspectos más relevantes del estudio. Luego, se llevó a cabo un análisis de contenido con el objetivo de identificar patrones recurrentes y se interpretaron los resultados cualitativos para comprender cómo docentes y estudiantes percibieron el impacto del juego de rol en el proceso de enseñanza aprendizaje de la Segunda Guerra Mundial.

## CAPÍTULO IV. RESULTADOS Y DISCUSIÓN

### 4.1 Resultados

En este capítulo se exponen los resultados derivados de la aplicación del juego de rol como recurso didáctico en la enseñanza de la Segunda Guerra Mundial, se estudian percepciones de los estudiantes y docentes sobre la viabilidad del uso de este recurso en el proceso de enseñanza-aprendizaje, así como el impacto y retención de contenidos.

**Pregunta 1.** ¿Participó activamente en las actividades de juego de rol en clase?

**Tabla 1**

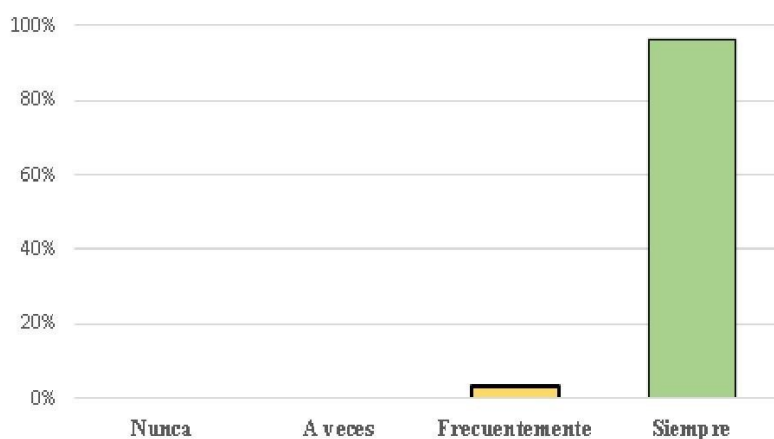
*Participación en el juego de rol*

Opciones	Frecuencia	Porcentaje
Nunca	0	0%
A veces	0	0%
Frecuentemente	1	3,3
Siempre	29	96,7%
Total	30	100%

**Nota.** Elaboración propia a partir de datos obtenidos mediante encuesta aplicada a estudiantes.

**Gráfico 1**

*Participación en el juego de rol*



**Nota.** Elaboración propia a partir de datos obtenidos mediante encuesta aplicada a estudiantes.

### **Análisis**

En relación con la participación activa en las actividades de juego de rol, los resultados muestran que el 96,7 % de los estudiantes indicó que siempre participó activamente, mientras que un 3,3% manifestó que lo hizo frecuentemente. No se registraron respuestas en las categorías “a veces” ni “nunca”. Estos datos, observables tanto en la tabla como en el gráfico de barras, evidencian una tendencia claramente positiva, ya que la totalidad de los estudiantes encuestados reportó altos niveles de participación durante el desarrollo de las actividades basadas en el juego de rol.

### **Interpretación**

Los resultados permiten inferir la aplicación del juego de rol favoreció significativamente la participación estudiantil, al generar un ambiente dinámico e interactivo que incentivó la implicación activa de los estudiantes en el proceso de aprendizaje. En este sentido, los resultados se relacionan con el objetivo específico dos, orientado a caracterizar el juego de rol como recurso didáctico, evidenciando que una de sus principales fortalezas pedagógicas radica en su capacidad para promover la participación activa dentro del aula.

**Pregunta 2.** ¿En qué medida el juego de rol le ayudó a comprender los hechos que se suscitaron en la Segunda Guerra Mundial?

**Tabla 2**

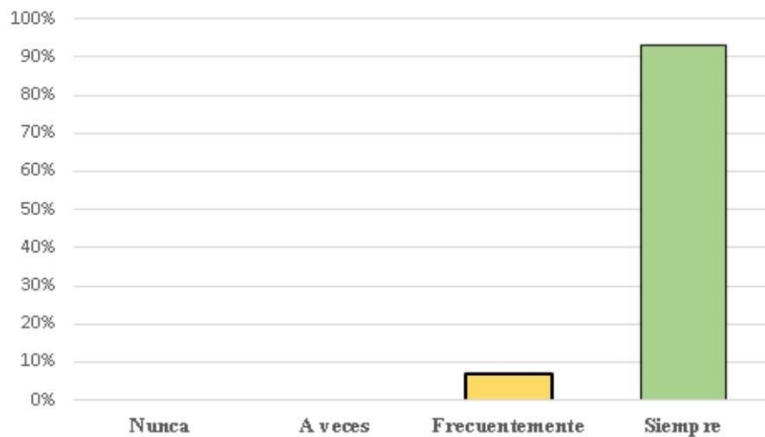
*Comprensión de la Segunda Guerra Mundial*

<b>Opciones</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
Nunca	0	0%
A veces	0	0%
Frecuentemente	2	6,9%
Siempre	27	93,1%
Total	30	100%

**Nota.** Elaboración propia a partir de datos obtenidos mediante encuesta aplicada a estudiantes .

## Gráfico 2

### Comprensión de la Segunda Guerra Mundial



**Nota.** Elaboración propia a partir de datos obtenidos mediante encuesta aplicada a estudiantes.

#### Análisis

En relación con la percepción de los estudiantes sobre la ayuda del juego de rol en la comprensión de los hechos de la Segunda Guerra Mundial, los resultados muestran que el 93,1% de los estudiantes indicó este recurso siempre contribuyó a su comprensión, mientras que el 6,9% manifestó que lo hizo frecuentemente. No se registraron respuestas en las opciones “a veces” ni “nunca”. Estos datos reflejan una valoración altamente positiva del recurso didáctico empleado.

#### Interpretación

Los resultados permiten inferir que la implementación del juego de rol contribuyó significativamente a fortalecer la comprensión de los hechos y procesos relacionados con la Segunda Guerra Mundial, al facilitar un aprendizaje activo y contextualizado. En este sentido, los hallazgos se vinculan con el objetivo específico uno, orientando a investigar los beneficios del juego de rol como estrategia metodológica, evidenciando que esta herramienta favorece la comprensión de los contenidos históricos dentro del proceso enseñanza-aprendizaje.

**Pregunta 3.** ¿Le motiva aprender historia cuando utiliza el juego de rol?

**Tabla 3**

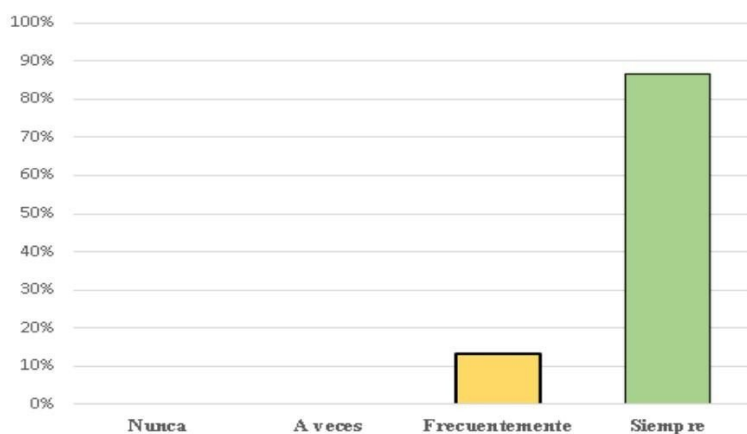
*Motivación por aprender Historia con el juego de rol*

Opciones	Frecuencia	Porcentaje
Nunca	0	0%
A veces	0	0%
Frecuentemente	4	13,3%
Siempre	26	86,7%
Total	30	100%

**Nota.** Elaboración propia a partir de datos obtenidos mediante encuesta aplicada a estudiantes

**Grafico 3**

*Motivación por aprender Historia con el juego de rol*



**Nota.** Elaboración propia a partir de datos obtenidos mediante encuesta aplicada a estudiantes

**Análisis**

En relación con la motivación por aprender historia mediante el uso del juego de rol, los resultados evidencian que el 86,7% de los estudiantes manifestó que siempre se sintió motivado al utilizar esta estrategia, mientras que el 13,3 % indicó que se sintió motivado frecuentemente. No se registraron respuestas en las categorías “a veces” ni “nunca”. Estos datos, observables tanto en la tabla como en el gráfico de barras, reflejan una tendencia altamente positiva, ya que la totalidad de los estudiantes percibió un incremento en su motivación hacia el aprendizaje de la Historia.

### Interpretación

Los resultados permitieron inferir que la aplicación del juego de rol generó un impacto significativo en la motivación de los estudiantes, al promover un ambiente de aprendizaje dinámico, participativo y atractivo. En este sentido, los hallazgos se relacionan con el cumplimiento del primer objetivo específico, orientando a investigar los beneficios del juego de rol como recurso metodológico, evidenciando que esta herramienta contribuye y aporta a fortalecer el interés y la disposición de los estudiantes hacia el aprendizaje de los hechos históricos.

**Pregunta 4.** Después de usar el juego de rol, ¿le interesa investigar más sobre la Segunda Guerra Mundial?

**Tabla 4**

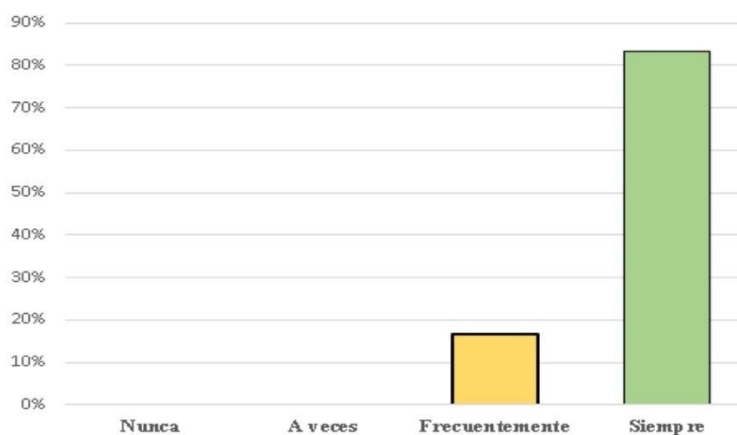
*Interés por investigar la Segunda Guerra Mundial tras el juego de rol*

Opciones	Frecuencia	Porcentaje
Nunca	0	0%
A veces	0	0%
Frecuentemente	5	16,7%
Siempre	25	83,3%
Total	30	100%

**Nota.** Elaboración propia a partir de datos obtenidos mediante encuesta aplicada a estudiantes

**Gráfico 4**

*Interés por investigar la Segunda Guerra Mundial tras el juego de rol*



**Nota.** Elaboración propia a partir de datos obtenidos mediante encuesta aplicada a estudiantes

### **Análisis**

Los resultados evidencian que el 83,3% de los estudiantes manifestó que siempre mostró interés por investigar más sobre el tema, mientras que el 16,7% indicó que lo hizo frecuentemente. No se registraron respuestas en las opciones “a veces” ni “nunca”. Estos datos, reflejados tanto en la tabla como en el gráfico de barras, muestran una tendencia claramente positiva, ya que la totalidad de los estudiantes presentó niveles altos de interés posterior al desarrollo de las actividades.

### **Interpretación**

Los resultados permiten inferir que el uso del juego de rol favoreció el interés investigativo de los estudiantes, al estimular su curiosidad y motivarlos a profundizar en los contenidos relacionados con la temática abordada. En este sentido, los hallazgos se vinculan con el primer objetivo específico, orientado a investigar los beneficios del juego de rol como estrategia metodológica, evidenciando que esta herramienta no solo facilita el aprendizaje, sino que también promueve el interés por ampliar el conocimiento histórico.

**Pregunta 5.** ¿El juego de rol le ayuda a analizar críticamente los acontecimientos históricos?

**Tabla 5**

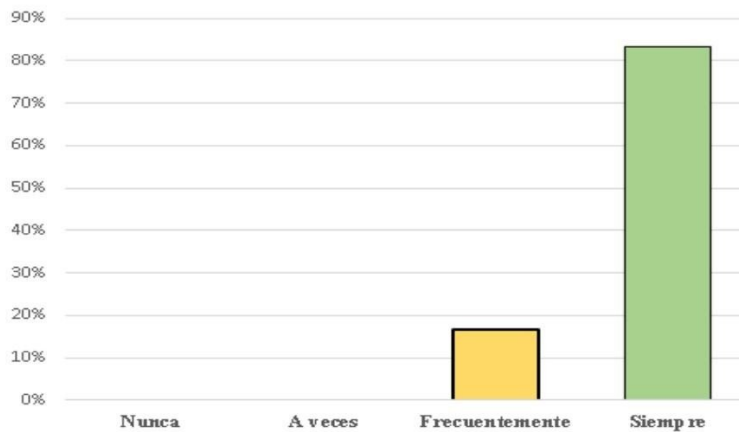
*Desarrollo del análisis crítico mediante el juego de rol*

<b>Opciones</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
Nunca	0	0%
A veces	0	0%
Frecuentemente	5	16,7%
Siempre	25	83,3%
Total	30	100%

**Nota.** Elaboración propia a partir de datos obtenidos mediante encuesta aplicada a estudiantes

## Gráfico 5

### *Desarrollo del análisis crítico mediante el juego de rol*



**Nota.** Elaboración propia a partir de datos obtenidos mediante encuesta aplicada a estudiantes

### **Análisis**

En relación con la pregunta sobre si el juego de rol ayuda al análisis de los conocimientos históricos, los resultados obtenidos evidencian que el 83,8% de los estudiantes consideró que este recurso didáctico siempre favorece este proceso, mientras que el 16,7 % señaló que lo hace frecuentemente. Por otro lado, no se registraron respuestas en las categorías “a veces” y “nunca”.

Es importante señalar que los datos obtenidos responden a la percepción de los estudiantes respecto al recurso utilizado, lo cual es relevante para destacar su experiencia en el desarrollo de habilidades críticas dentro del contexto.

### **Interpretación**

Los resultados permiten inferir que la implementación del juego de rol favoreció el desarrollo del análisis crítico en los estudiantes, al propiciar espacios de reflexión, interpretación y toma de decisiones frente a los hechos históricos representados. En este sentido, los hallazgos se vinculan con el segundo objetivo específico, orientado a caracterizar el juego de rol como recurso didáctico, evidenciando que una de sus principales aportaciones pedagógicas radica en su capacidad para fomentar habilidades de pensamiento crítico dentro del proceso de aprendizaje histórico.

**Pregunta 6.** ¿El tiempo destinado a las actividades de juego de rol es suficiente para aprender el tema?

**Tabla 6**

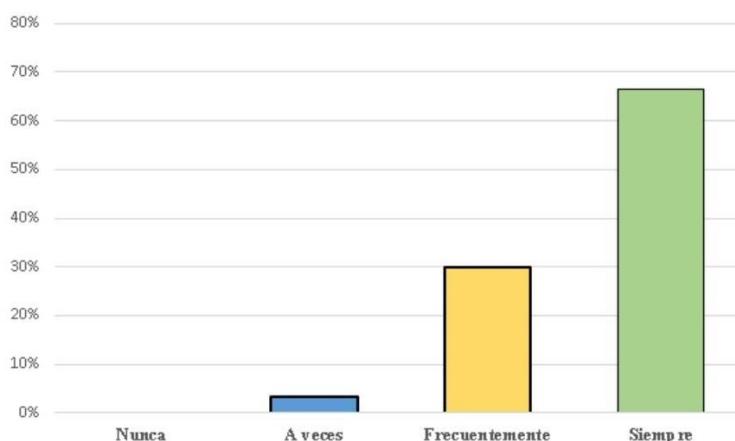
*Suficiencia del tiempo en las actividades del juego de rol*

Opciones	Frecuencia	Porcentaje
Nunca	0	0%
A veces	1	3,3%
Frecuentemente	9	30%
Siempre	20	66,7%
Total	30	100%

**Nota.** Elaboración propia a partir de datos obtenidos mediante encuesta aplicada a estudiantes

**Gráfico 6**

*Suficiencia del tiempo en las actividades del juego de rol*



**Nota.** Elaboración propia a partir de datos obtenidos mediante encuesta aplicada a estudiantes

**Análisis**

En relación con la suficiencia del tiempo destinado a las actividades de juego de rol, los resultados evidencian que el 66,7% de los estudiantes manifestó que el tiempo fue siempre suficiente, mientras que el 30% indicó que lo fue frecuentemente y un 3,3% consideró que solo fue suficiente a veces. No se registraron respuestas en la categoría “nunca”. Estos datos, observables tanto en la tabla como en el gráfico de barras, muestran una tendencia mayoritariamente positiva, aunque evidencian la presencia de una minoría que percibe limitaciones temporales.

### Interpretación

Los resultados permiten inferir que, en general, el tiempo asignado para el desarrollo de las actividades de juego de rol fue adecuado para la mayoría de los estudiantes; sin embargo, la presencia de respuestas en la categoría “a veces” sugiere que podrían existir ciertas restricciones relacionadas con la planificación del tiempo dentro del contexto curricular. En este sentido, los hallazgos se vinculan con el objetivo específico 1, orientado a investigar la viabilidad del juego de rol como estrategia metodológica, evidenciando que, si bien el recurso resulta aplicable en el aula, su implementación puede verse condicionada por las limitaciones temporales del currículo educativo.

**Pregunta 7.** ¿Las instrucciones y reglas del juego de rol son claras y fáciles de entender?

**Tabla 7**

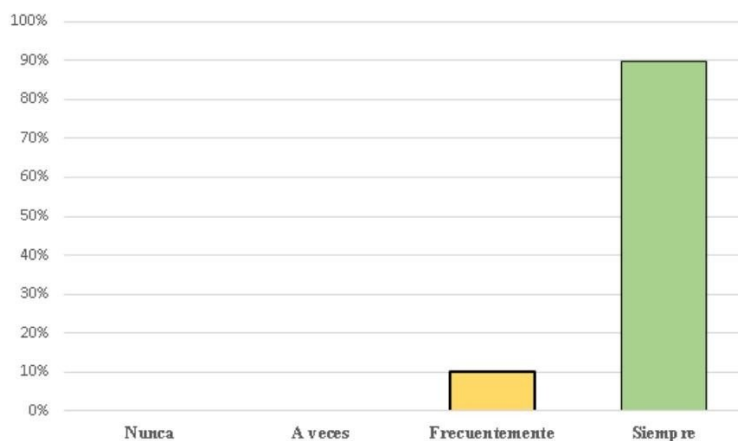
*Claridad de instrucciones y reglas del juego de rol*

Opciones	Frecuencia	Porcentaje
Nunca	0	0%
A veces	0	0%
Frecuentemente	3	10%
Siempre	27	90%
Total	30	100%

**Nota.** Elaboración propia a partir de datos obtenidos mediante encuesta aplicada a estudiantes

**Gráfico 7**

*Claridad de instrucciones y reglas del juego de Rol*



**Nota.** Elaboración propia a partir de datos obtenidos mediante encuesta aplicada a estudiantes

### **Análisis**

En relación con este indicador, los resultados muestran que el 90% de los estudiantes señaló que esta condición se cumplió siempre, mientras que el 10% indicó que ocurrió frecuentemente. No se registraron respuestas en las opciones “a veces” ni “nunca”. Estos datos, evidenciados tanto en la tabla como en el gráfico de barras, reflejan una tendencia ampliamente positiva, ya que la totalidad de los estudiantes percibió de manera favorable la explicación de reglas este aspecto del uso del juego de rol.

### **Interpretación**

Los resultados demuestran que el juego de rol fue explicado de manera adecuada en el aula, generando condiciones favorables para su desarrollo y comprensión por parte de los estudiantes. En este sentido, los hallazgos se vinculan con el segundo objetivo específico, orientado a caracterizar el juego de rol como recurso didáctico, evidenciando que esta estrategia presenta características pedagógicas claras que facilitan su aplicación dentro del proceso de enseñanza–aprendizaje.

**Pregunta 8.** ¿El juego de rol le ayuda a recordar mejor la información sobre la Segunda Guerra Mundial?

**Tabla 8**

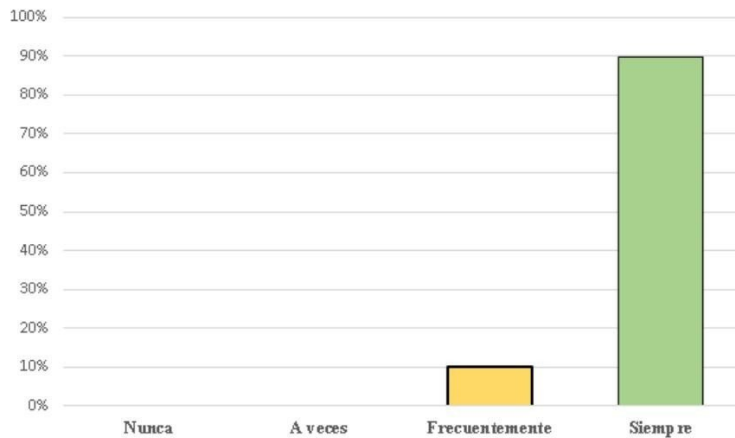
*Recordación de contenidos con el juego de rol*

<b>Opciones</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
Nunca	0	0%
A veces	0	0%
Frecuentemente	3	10%
Siempre	27	90%
Total	30	100%

**Nota.** Elaboración propia a partir de datos obtenidos mediante encuesta aplicada a estudiantes

## Gráfico 8

### *Recordación de contenidos con el juego de rol*



**Nota.** Elaboración propia a partir de datos obtenidos mediante encuesta aplicada a estudiantes

### **Análisis**

En relación con la capacidad del juego de rol para ayudar a los estudiantes a recordar mejor la información, los resultados muestran que el 90% indicó que esto ocurría siempre, mientras que el 10% respondió que ocurría frecuentemente. No se registraron respuestas en las categorías “a veces” ni “nunca”. Estos datos, observables en la tabla y el gráfico de barras, reflejan una tendencia claramente positiva, ya que la mayoría de los estudiantes percibió mejoras en la retención de la información mediante esta estrategia.

### **Interpretación**

Los resultados permiten inferir que el uso del juego de rol favoreció la memoria y retención de los contenidos históricos, al involucrar a los estudiantes de manera activa en la recreación de los hechos de la Segunda Guerra Mundial. En este sentido, los hallazgos se relacionan con el segundo objetivo específico, orientado a caracterizar el juego de rol como recurso didáctico, evidenciando que esta estrategia contribuye a fortalecer la comprensión y el aprendizaje significativo a través de la participación activa y la contextualización de los contenidos.

**Pregunta 9.** Durante las actividades de juego de rol, ¿se siente incluido y participa activamente?

**Tabla 9**

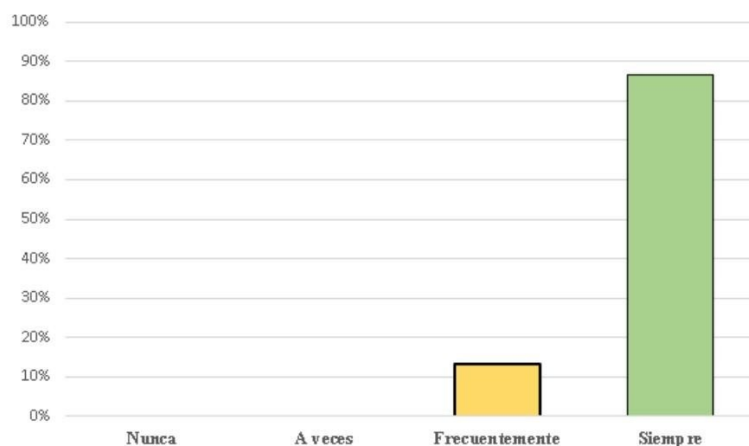
*Nivel de inclusión y participación en el juego de rol*

Opciones	Frecuencia	Porcentaje
Nunca	0	0%
A veces	0	0%
Frecuentemente	4	13,3%
Siempre	26	86,7%
Total	30	100%

**Nota.** Elaboración propia a partir de datos obtenidos mediante encuesta aplicada a estudiantes

**Gráfico 9**

*Nivel de inclusión y participación en el juego de rol*



**Nota.** Elaboración propia a partir de datos obtenidos mediante encuesta aplicada a estudiantes

### **Análisis**

En relación con el nivel de inclusión y participación en las actividades del juego de rol, los resultados muestran que el 86,7% de los estudiantes indicó que se sintió incluido y participó siempre, mientras que el 13,3% respondió que lo hizo frecuentemente. No se registraron respuestas en las categorías “a veces” ni “nunca”. Estos datos, observables en la tabla y el gráfico de barras, reflejan que la mayoría de los estudiantes percibió un alto grado de inclusión y participación durante las actividades.

### Interpretación

Los resultados permiten inferir que el juego de rol promovió un ambiente participativo e inclusivo dentro del aula, favoreciendo la implicación activa de todos los estudiantes en el proceso de aprendizaje. En este sentido, los hallazgos se vinculan con el segundo objetivo específico, orientado a caracterizar el juego de rol como recurso didáctico, evidenciando que esta estrategia metodológica contribuye a generar espacios de interacción equitativa y colaboración entre los estudiantes.

**Pregunta 10.** ¿Recomendaría el uso del juego de rol como herramienta didáctica para aprender historia?

**Tabla 10**

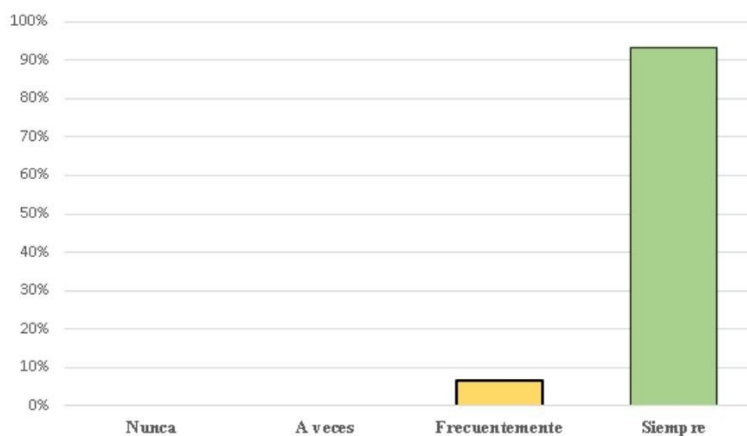
*Aceptación del juego de rol como herramienta didáctica*

Opciones	Frecuencia	Porcentaje
Nunca	0	0%
A veces	0	0%
Frecuentemente	2	6,7%
Siempre	28	93,3%
Total	30	100%

**Nota.** Elaboración propia a partir de datos obtenidos mediante encuesta aplicada a estudiantes

**Gráfico 10**

*Aceptación del juego de rol como herramienta didáctica*



**Nota.** Elaboración propia a partir de datos obtenidos mediante encuesta aplicada a estudiantes

### **Análisis**

En relación con la aceptación del juego de rol como herramienta didáctica, los resultados muestran que el 93,3% de los estudiantes indicó que lo aceptó siempre, mientras que el 6,7% respondió que lo aceptó frecuentemente. No se registraron respuestas en las categorías “a veces” ni “nunca”. Estos datos, reflejados en la tabla y el gráfico de barras, evidencian una tendencia claramente positiva, indicando que la totalidad de los estudiantes percibió favorablemente la implementación del juego de rol en el aula.

### **Interpretación**

Los resultados permiten inferir que el juego de rol fue ampliamente aceptado por los estudiantes como recurso didáctico, lo que sugiere un alto nivel de receptividad y disposición hacia este recurso. En este sentido, los hallazgos se vinculan con el primer objetivo específico, orientado a investigar los beneficios del juego de rol como estrategia metodológica, evidenciando que esta herramienta no solo facilita el aprendizaje de los contenidos históricos, sino que también es valorada positivamente por los estudiantes como un recurso motivador y efectivo dentro del proceso educativo.

## **4.2 Resultados de las entrevistas hacia los docentes**

Las entrevistas se realizaron a la Mgs. Olga Hernández (Docente 1), Lic. Elba Trujillo (Docente 2) y a la Lic. María Domínguez (Docente 3), docentes del área de Ciencias Sociales de segundo BGU de la Unidad Educativa Miguel Ángel León Pontón perteneciente a la ciudad de Riobamba, donde se destacó que:

**Tabla 11**

*Respuestas de las entrevistas*

<b>Preguntas</b>	<b>Respuestas de las Docentes</b>	<b>Síntesis</b>
¿Qué estrategias metodológicas utiliza actualmente para enseñar la historia del siglo XX, en especial la Segunda Guerra Mundial?	<b>Docente 1:</b> Actualmente uso diapositivas de PowerPoint para resumir hechos y fechas, buscando que los chicos tomen apuntes de lo más importante. <b>Docente 2:</b> Nos basamos casi siempre en la lectura dirigida del libro de Historia del Ministerio, subrayando ideas principales por unidad.	Diapositivas, Texto, Cuestionarios, Resúmenes.

---

<p>¿Qué beneficios considera que puede aportar el juego de rol en la enseñanza de la Segunda Guerra Mundial?</p>	<p><b>Docente 3:</b> Dictado de cuestionarios basados en el contenido del texto y proyección de algún video de YouTube para variar la rutina.</p> <p><b>Docente 1:</b> Sacaría a los chicos de la rutina de estar sentados mirando la pantalla y les daría algo de dinamismo al proceso.</p> <p><b>Docente 2:</b> Ayudaría a que entiendan que los personajes del libro eran personas reales, dándole sentido a tanta teoría acumulada.</p>	<p>Dinamismo, Humanización, Participación activa.</p>
<p>Desde su experiencia, ¿cómo perciben los estudiantes este tipo de actividades basadas en el juego de rol?</p>	<p><b>Docente 3:</b> Permitiría que los estudiantes participen más, ya que en la clase normal con el libro suelen estar callados o distraídos.</p> <p><b>Docente 1:</b> Les genera curiosidad porque están acostumbrados a copiar y leer; cuando ven algo diferente su actitud cambia positivamente.</p> <p><b>Docente 2:</b> Al principio se confunden porque no saben qué hacer sin el libro, pero luego se emocionan por la novedad del juego</p> <p><b>Docente 3:</b> Lo ven como un respiro. Para ellos, cualquier actividad que no sea llenar el cuaderno es vista como algo divertido.</p>	<p>Curiosidad, Novedad, Motivación externa.</p>
<p>¿Cree que el juego de rol favorece la motivación y participación de los</p>	<p><b>Docente 1:</b> Sí, porque el juego les obliga a hablar. En las clases con diapositivas a veces</p>	<p>Romper el silencio, Inclusión, Rol activo.</p>

---

estudiantes en la clase de historia?	siento que hablo sola frente a la clase.	
	<p><b>Docente 2:</b> Definitivamente. La participación sube porque el estudiante siente que tiene un rol y no solo una lección que memorizar.</p>	
	<p><b>Docente 3:</b> Sí, motiva incluso a los de bajo rendimiento porque el juego nivela las oportunidades de participar sin miedo.</p>	
¿Qué dificultades o limitaciones observa al aplicar el juego de rol en el aula?	<p><b>Docente 1:</b> El desorden. Es difícil controlar a 30 estudiantes en un aula pequeña si todos empiezan a hablar a la vez por el juego.</p> <p><b>Docente 2:</b> El tiempo. Entre explicar reglas y armar grupos se va media hora y el currículo nos exige avanzar muy rápido.</p>	Indisciplina, Tiempo corto, Currículo rígido
¿Cómo se podría adaptar el juego de rol a las condiciones del sistema educativo ecuatoriano?	<p><b>Docente 3:</b> La falta de materiales y que algunos estudiantes se lo tomen como un recreo perdiendo el enfoque académico del tema.</p> <p><b>Docente 1:</b> Debería hacerse en las horas de proyectos escolares o al final de cada bloque como una forma de repaso general.</p> <p><b>Docente 2:</b> Tendría que estar muy bien planificado en el PUD para que las autoridades vean que sí se está cumpliendo con la materia.</p>	Planificación (PUD), Materiales económicos, Refuerzo.

---

<p>¿Considera que este recurso permite desarrollar habilidades de análisis y pensamiento crítico en los estudiantes?</p>	<p><b>Docente 3:</b> Usando materiales sencillos como copias o fichas para que no represente un gasto extra para los padres de familia.</p>	<p>Toma de decisiones, Análisis causal, Cuestionamiento.</p>
<p>¿Recomendaría la implementación del juego de rol a otros docentes como recurso para la enseñanza de la historia? ¿Por qué?</p>	<p><b>Docente 1:</b> Sí, porque al dejar de leer el libro y empezar a decidir en el juego, tienen que pensar por qué ocurren los conflictos.</p>	
	<p><b>Docente 2:</b> Ayuda un poco ya que saca de la memorización mecánica de fechas y los pone a analizar situaciones de guerra a nuestros estudiantes.</p>	
	<p><b>Docente 3:</b> Sí, les permite cuestionar las decisiones del pasado, algo que difícilmente logran solo leyendo el texto escolar.</p>	<p>Complemento pedagógico, Clima de aula, Interés.</p>
	<p><b>Docente 1:</b> Sí, para romper el hielo en temas pesados, siempre y cuando el docente tenga paciencia con el ruido en el salón.</p>	
	<p><b>Docente 2:</b> Sí, es un buen complemento. No reemplaza al libro, pero hace que la historia sea mucho más digerible para los jóvenes.</p>	
	<p><b>Docente 3:</b> Totalmente, porque mejora el ambiente en el aula y hace que los chicos le pierdan la pereza a la materia de Historia.</p>	

---

**Nota.** Elaboración propia a partir de datos obtenidos mediante las entrevistas aplicadas a las docentes.

## **Análisis e interpretación**

El análisis de las respuestas de las tres docentes de la Unidad Educativa Miguel Ángel León Pontón refleja una realidad educativa donde predomina la enseñanza tradicional basada en el uso de diapositivas y el seguimiento estricto del libro de texto proporcionado por el Ministerio de Educación. Se observa que, aunque las docentes intentan cumplir con el currículo, reconocen que estos métodos suelen generar falta de interés y una participación limitada por parte de los estudiantes, mismo que se limita a subrayar textos o copiar apuntes del pizarrón. Por ello, la interpretación de los resultados sugiere que el juego de rol es visto no solo como un recurso innovador, sino como una necesidad pedagógica para reavivar el ambiente en el aula. Las tres docentes entrevistadas coinciden en que, la clase tradicional puede asegurar el alcance del contenido, pero el juego de rol asegura la retención de la información a largo plazo en cuanto se vivió la experiencia logrando que la teoría se convierta en una experiencia palpable.

Sin embargo, la interpretación también deja ver una preocupación viva por la gestión del tiempo y el control del grupo en aulas con un alto número de estudiantes, en la mayoría de casos mínimo 30. Se concluye que las docentes valoran el recurso porque permite que el estudiante desarrolle habilidades que el libro por sí solo no fomenta, como la toma de decisiones y la empatía histórica. Al comparar la práctica actual, basada en lectura y en muy pocas veces diapositivas, con la propuesta del juego de rol, se evidencia que existe una disposición docente al cambio metodológico, siempre que estas actividades estén estructuradas de forma que no sacrifiquen el rigor académico ni el orden institucional. En definitiva, se demuestra que el juego de rol actúa como un recurso dinámico que convierte el aula de Historia en un espacio de aprendizaje activo, superando la memorización tradicional y mecánica que suele sobresalir en la educación tradicional de segundo de BGU.

## CAPÍTULO V. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

### 4.3 Conclusiones

- Se concluye que el juego de rol es un recurso metodológico altamente viable y beneficioso, ya que logró altos niveles de participación incluso superiores al 96% y una mejora en la comprensión de sucesos históricos del 93%. A pesar de las limitaciones temporales del currículo ecuatoriano mencionadas por las docentes el recurso demostró ser útil para transformar el aprendizaje tradicional en uno activo, estimulando el interés investigativo y la retención a largo plazo de los hechos de la Segunda Guerra Mundial.
- Se caracterizó al juego de rol como un recurso didáctico integrador que promueve el pensamiento crítico en un 83,3 %. Asimismo, se identificó que su aplicabilidad en el aula del segundo de BGU depende también de una planificación estructurada que debe tener instrucciones y reglas claras, lo que garantiza que la actividad no se perciba como un recreo o simplemente como un juego común, sino como un recurso pedagógico que favorece la toma de decisiones y el análisis de situaciones históricas.
- Se identificó que las estrategias metodológicas predominantes en la Unidad Educativa Miguel Ángel León Pontón son en su mayoría tradicionales basados en lecturas, resúmenes, exposiciones, cuestionarios, entre otros; las cuales generan desmotivación y memorización en los estudiantes. La implementación del juego de rol evidenció una acogida positiva con este recurso, demostrando que tanto docentes como estudiantes acogen esta transición hacia métodos didácticos que facilitan la comprensión histórica y mejoran significativamente el ambiente en el aula de clase.

#### 4.4 Recomendaciones

- Se recomienda a los docentes del área de Ciencias Sociales de la Unidad Educativa Miguel Ángel León Pontón incorporar formalmente el juego de rol dentro de sus Planificaciones de Unidad Didáctica, lo que permitirá anticipar limitaciones de tiempo y asegurar que la actividad cuente con el respaldo institucional necesario, evitando que se vea como una actividad fuera de clases y garantizando que se cumplan los objetivos de aprendizaje que se requieren.
- Dada la preocupación docente por el control de grupos numerosos y la falta de materiales. Se sugiere organizar talleres de inter-aprendizaje sobre el manejo de técnicas de gamificación y juegos de rol con recursos presentes en el medio educativo. El uso de fichas impresas, roles predefinidos y escenografías sencillas puede evitar gastos económicos y ayudar a mantener el orden académico sin disminuir el dinamismo de la clase.
- Se recomienda que, tras la explicación del juego de rol se realicen siempre conversatorios o debates cortos. Esto es importante para que los estudiantes relacionen lo que vivieron en el juego con los hechos reales de la Segunda Guerra Mundial, asegurando que además de divertirse, comprendan y tengan una crítica positiva para la asignatura.

## BIBLIOGRAFÍA

- Andrade, E. (2020). *Recursos didácticos para la enseñanza de los números fraccionarios en los estudiantes de octavo año de educación general básica para el paralelo "A" de la Unidad Educativa Ciudad de Alausí en el periodo febrero-junio 2020* [Trabajo de grado]. Universidad Nacional de Chimborazo. <http://dspace.unach.edu.ec/bitstream/51000/6874/1/UNACH-EC-FCEHT-TG-C.EXAC-2020-000019.pdf>
- Araya, V., Alfaro, M., & Andonegui, M. (2007). Constructivismo: orígenes y perspectivas. *Laurus*, 13(24), 76–92. <https://www.redalyc.org/pdf/761/76111485004.pdf>
- Arias, F. G. (2021). *El proyecto de investigación: Introducción a la metodología científica* (8.ª ed.). Editorial Episteme.  
[https://tauniversity.org/sites/default/files/libro\\_el\\_proyecto\\_de\\_investigacion\\_de\\_fidias\\_g\\_arias.pdf](https://tauniversity.org/sites/default/files/libro_el_proyecto_de_investigacion_de_fidias_g_arias.pdf)
- Ascencio, L. M. (2014). *El juego de roles, estrategia para desarrollar el aprendizaje significativo*. Fundación Universitaria San Martín.  
<https://libros.usc.edu.co/index.php/usc/catalog/view/380/532/8755>
- Asamblea Nacional del Ecuador. (2008). *Constitución de la República del Ecuador*. Registro Oficial No. 449.  
[https://www.defensa.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2021/02/Constitucion-de-la-Republica-del-Ecuador\\_act\\_ene-2021.pdf](https://www.defensa.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2021/02/Constitucion-de-la-Republica-del-Ecuador_act_ene-2021.pdf)
- Ausubel, D. (1983). *Teoría del aprendizaje significativo*. Fascículos de CEIF, 1(1–10), 1–10.  
<https://n9.c/pkdhb>
- Camerini, J. (2020). *Jacob Levy Moreno's psychodrama*. ALAMOC / Fundación CATREC. [file:///D:/TESIS/tesis/DESCARGAS%20TODO%20LAPTOP/psicoterapia-de-grupo-y-psicodrama-jacob\\_compress.pdf](file:///D:/TESIS/tesis/DESCARGAS%20TODO%20LAPTOP/psicoterapia-de-grupo-y-psicodrama-jacob_compress.pdf)
- Castañeda Ramírez, I. G. (2008). *El aprendizaje a través de la mirada de diferentes autores*. Universidad Nacional Autónoma de México. <https://imced.edu.mx/Ethos/Archivo/41-27.pdf>
- Cisneros, A. J. C., García, A. F. G., Cedeño, J. J. U., & Bravo, J. E. G. (2022). Técnicas e instrumentos para la recolección de datos que apoyan a la investigación científica en tiempo de pandemia. *Dominio de las Ciencias*, 8(1), 58–72.  
<file:///C:/Users/INTEL%20PC/Downloads/Dialnet-TecnicasEIInstrumentosParaLaRecoleccionDeDatosQueAp-8383508.pdf>

- Crespo Rosales, T. B. (2021). *El role play como estrategia lúdica para el aprendizaje en el área de Estudios Sociales en los niños y niñas de la Unidad Educativa Salinas Innova del tercer año de Educación Básica General, 2021–2022* [Trabajo de grado]. Universidad Estatal Península de Santa Elena. <https://repositorio.upse.edu.ec/server/api/core/bitstreams/797e9d73-8c41-4e71-8e6f-fa85f38cdc11/content>
- Cuervo Sánchez, S. E. (2021). Innovación en el aula de Historia: Los efectos del role-playing en la educación secundaria. *Clío*, 47, 315–333. [https://doi.org/10.26754/ojs\\_clio/clio.2021475828](https://doi.org/10.26754/ojs_clio/clio.2021475828)
- Cuesta, H. O., & Chamorro, N. C. B. (2022). La educación en Ecuador: Retos y perspectivas. *Polo del Conocimiento*, 7(8), 2030–2045. <file:///C:/Users/INTEL%20PC/Downloads/Dialnet-LaEducacionEnEcuadorRetosYPerspectivas-9042819.pdf>
- De la Fuente Aguilera, A. (2018). *La simulación y el role playing como metodologías activas en el aula de Historia: “Corresponsales de guerra”: Una propuesta didáctica para abordar la II Guerra Mundial* [Trabajo de fin de máster, Universidad de Burgos]. <http://hdl.handle.net/10259/5109>
- Declaración Universal de los Derechos Humanos. (1948). *Organización de las Naciones Unidas*. <https://www.un.org/es/about-us/universal-declaration-of-human-rights>
- Forselledo, A. G. (2011). *El psicodrama pedagógico* (2.<sup>a</sup> ed.). UNESU. <http://www.agforselledo.info/ddnn.asu/PSD%20Pedagogico.pdf>
- Gostian Ropotin, L. A., Ruano Arriagada, K., & Asensio Castañeda, E. (2022). Taller de role-playing para la Generación Z. *Retos*, 45, 643–650. <file:///C:/Users/INTEL%20PC/Downloads/Dialnet-TallerDeRoleplayingParaLaGeneracionZ-8481836.pdf>
- Gómez Pawelek, J. (2013). *El aprendizaje experiencial*. Universidad de Buenos Aires. [https://www.ecominga.uqam.ca/PDF/BIBLIOGRAPHIE/GUIDE\\_LECTURE\\_5/1/3.Gomez\\_Pawelek.pdf](https://www.ecominga.uqam.ca/PDF/BIBLIOGRAPHIE/GUIDE_LECTURE_5/1/3.Gomez_Pawelek.pdf)
- Ley Orgánica de Educación Intercultural. (2011). *Asamblea Nacional del Ecuador*. Registro Oficial No. 417. [https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2017/02/Ley\\_Organica\\_de\\_Educacion\\_Intercultural\\_LOEI\\_codificado.pdf](https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2017/02/Ley_Organica_de_Educacion_Intercultural_LOEI_codificado.pdf)
- Lima Gancino, K. (2024). *Los juegos de roles en la integración social en los niños de inicial 2 de la Unidad Educativa 11 de Noviembre de la ciudad de Latacunga* [Tesis de grado]. Universidad Nacional de Chimborazo. <http://dspace.unach.edu.ec/bitstream/51000/12891/1/UNACH-EC-FCEHT-EINC-040-2024.pdf>

- López Rubio, M. (2024). *Programación didáctica para 4.º de la ESO: Causas, desarrollo y consecuencias de la Segunda Guerra Mundial*. Universidad de Granada. [https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/72567/TFM\\_F\\_2024\\_089.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/72567/TFM_F_2024_089.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Meza, A. D. M., García, J. F. J., Carrasco, M. E. M., Méndez, J. D. G., & Zambrano, J. J. M. (2024). Juego de roles en las clases de estudios sociales. *Código Científico Revista de Investigación*, 5(1), 851–862.
- Ministerio de Educación del Ecuador. (2016). *Currículo nacional de Bachillerato General Unificado*. <https://educacion.gob.ec>
- Mucha, L. F., Chamorro, R., Oseda, M. E., & Alania, R. D. (2021). Evaluación de procedimientos empleados para determinar la población y muestra. *Desafíos*, 12(1). <https://revistas.udh.edu.pe/udh/article/view/23/23>
- Naciones Unidas. (1966). *Pacto internacional de derechos económicos, sociales y culturales*. <https://apps.tce.gob.ec/jml/bajar/PACTO%20ECONOMICOS.pdf>
- Napa, M. C., Mendoza, D. P., Falcones, A. V., & Zambrano, M. M. (2024). Recursos digitales y didácticos. 593 *Digital Publisher CEIT*, 9(2), 578–589. <file:///C:/Users/INTEL%20PC/Downloads/Dialnet-RecursosDigitalesYDidacticosParaElMejoramientoDeLP-9398955.pdf>
- Neill, D., & Cortez, L. (2018). *Procesos y fundamentos de la investigación científica*. UTMACH. <https://repositorio.utmachala.edu.ec/server/api/core/bitstreams/b127d5c3-8164-4c86-82a0-560a720b490a/content>
- Párraga, A. P. B., et al. (2024). Aprendizaje basado en role-playing. *Ciencia Latina*, 8(4), 1437–1461. <file:///C:/Users/INTEL%20PC/Downloads/Dialnet-AprendizajeBasadoEnRolePlaying-9742260.pdf>
- Paz, J. G. (2019). ¿Cómo se llegó a la Segunda Guerra Mundial? *Military Review*, 15–26. <https://www.armyupress.army.mil/Portals/7/military-review/Archives/Spanish/Paz-Como-se-llego-a-la-Segunda-Guerra-Mundial-SPA-Q4-2019.pdf>
- Ramos Galarza, C. (2020). Los alcances de una investigación. *CienciAmérica*, 9(3). [file:///C:/Users/INTEL%20PC/Downloads/Dialnet-LosAlcancesDeUnaInvestigacion-7746475%20\(1\).pdf](file:///C:/Users/INTEL%20PC/Downloads/Dialnet-LosAlcancesDeUnaInvestigacion-7746475%20(1).pdf)
- Sierra, F. A., & Mendoza, C. A. (2024). El juego de rol: Revisión y propuesta. *Entramados*, 11(15), 176–193. <file:///C:/Users/INTEL%20PC/Downloads/Dialnet-ElJuegoDeRol-9618576.pdf>
- Universidad Estatal de Milagro. (2019). *Unidad 3: Métodos y técnicas de investigación*. [https://sga.unemi.edu.ec/media/recursotema/Documento\\_202043015231.pdf](https://sga.unemi.edu.ec/media/recursotema/Documento_202043015231.pdf)

Villacreses Veliz, E. G., Lucio Pillasagua, A. J., & Romero Yela, C.H. (2016). Recursos didácticos y aprendizaje significativo. *Revista SINAPSIS*, 9(2).  
<file:///C:/Users/INTEL%20PC/Downloads/Dialnet-LosRecursosDidacticosYElAprendizajeSignificativoEn-8280864.pdf>

## ANEXOS

### ANEXO 1. ENCUESTA



UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO  
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, HUMANAS Y  
TECNOLOGÍAS  
CARRERA DE PEDAGOGÍA DE LA HISTORIA Y LAS CIENCIAS  
SOCIALES

Distinguidos estudiantes de la Unidad Educativa Miguel Ángel León Pontón, la presente encuesta tiene como finalidad analizar la utilización del juego de rol como recurso metodológico para la enseñanza de la Segunda Guerra Mundial en estudiantes de segundo de BGU. Por lo tanto es importante que sus respuestas y opiniones sean verdaderas para lograr nuestro objetivo propuesto.

**Responda el siguiente cuestionario de manera clara, concreta y sincera.**

**Tema:** El juego de rol como recurso para la enseñanza de la Segunda Guerra Mundial en estudiantes de segundo BGU de la Unidad Educativa Miguel Ángel León Pontón

**Objetivo:** Analizar la utilización del juego de rol como recurso metodológico para la enseñanza de la Segunda Guerra Mundial en estudiantes de segundo de BGU de la Unidad Educativa Miguel Ángel León Pontón, con el fin de favorecer un aprendizaje significativo y crítico dentro de las limitaciones del currículo ecuatoriano.

**Instrucciones:** Lee cuidadosamente cada pregunta y señala con una X la opción que mejor represente tu opinión sobre cada afirmación

**1. Participó activamente en las actividades de juego de rol en clase.**

Nunca

A veces

Frecuentemente

Siempre

**2. ¿En qué medida el juego de rol le ayudó a comprender los hechos que se suscitaron en la Segunda Guerra Mundial?**

Nunca

A veces

Frecuentemente

Siempre

**3. Me motiva aprender historia cuando utilizamos el juego de rol.**

Nunca

A veces

Frecuentemente

Siempre

**4. Después de usar el juego de rol, me interesa investigar más sobre la Segunda Guerra Mundial.**

Nunca

A veces

Frecuentemente

Siempre

**5. El juego de rol me ayuda a analizar críticamente los acontecimientos históricos.**

Nunca

A veces

Frecuentemente

Siempre

**6. El tiempo destinado a las actividades de juego de rol es suficiente para aprender el tema.**

Nunca

A veces

Frecuentemente

Siempre

**7. Las instrucciones y reglas del juego de rol son claras y fáciles de entender.**

Nunca

A veces

Frecuentemente

Siempre / Muy de acuerdo

**8. El juego de rol me ayuda a recordar mejor la información sobre la Segunda Guerra Mundial.**

Nunca

A veces

Frecuentemente

Siempre

**9. Durante las actividades de juego de rol, me siento incluido y participé activamente.**

Nunca

A veces

Frecuentemente

Siempre

**10. Recomendaría el uso del juego de rol como herramienta didáctica para aprender historia.**

Nunca

A veces

Frecuentemente

Siempre

**¡Gracias!**

## ANEXO 2. ENTREVISTA



UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO  
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, HUMANAS Y  
TECNOLOGÍAS  
CARRERA DE PEDAGOGÍA DE LA HISTORIA Y LAS CIENCIAS  
SOCIALES

Distinguidos docentes de la Unidad Educativa Miguel Ángel León Pontón, la presente encuesta tiene como finalidad analizar la utilización del juego de rol como recurso metodológico para la enseñanza de la Segunda Guerra Mundial en estudiantes de segundo de BGU. Por lo tanto, es importante que sus respuestas y opiniones sean verdaderas para lograr nuestro objetivo propuesto.

**Tema:** El juego de rol como recurso para la enseñanza de la Segunda Guerra Mundial en estudiantes de segundo BGU de la Unidad Educativa Miguel Ángel León Pontón

**Objetivo:** Analizar la utilización del juego de rol como recurso metodológico para la enseñanza de la Segunda Guerra Mundial en estudiantes de segundo de BGU de la Unidad Educativa Miguel Ángel León Pontón, con el fin de favorecer un aprendizaje significativo y crítico dentro de las limitaciones del currículo ecuatoriano.

**Instrucciones: Responda a las siguientes preguntas:**

1. ¿Qué estrategias metodológicas utiliza actualmente para enseñar la historia del siglo XX, en especial la Segunda Guerra Mundial?
2. ¿Qué beneficios considera que puede aportar el juego de rol en la enseñanza de la Segunda Guerra Mundial?
3. Desde su experiencia, ¿cómo perciben los estudiantes este tipo de actividades basadas en el juego de rol?
4. ¿Cree que el juego de rol favorece la motivación y participación de los estudiantes en la clase de historia?

5. ¿Qué dificultades o limitaciones observa al aplicar el juego de rol en el aula?
6. ¿Cómo se podría adaptar el juego de rol a las condiciones del sistema educativo ecuatoriano?
7. ¿Considera que este recurso permite desarrollar habilidades de análisis y pensamiento crítico en los estudiantes?
8. ¿Recomendaría la implementación del juego de rol a otros docentes como recurso para la enseñanza de la historia? ¿Por qué?

### ANEXO 3. APLICACIÓN DEL JUEGO DE ROL SOBRE LA SEGUNDA GUERRA MUNDIAL EN ESTUDIANTES DE 2 BGU



*Nota:* Explicación breve del tema a los estudiantes de segundo BGU

*Fuente:* Elaboración propia, 2026.



*Nota:* Organización de los estudiantes en grupos para el desarrollo del juego de rol

*Fuente:* Elaboración propia, 2026.



*Nota: Ejecución del juego de rol*  
*Fuente: Elaboración propia,2026.*



*Nota: Aplicación de la encuesta a los estudiantes de 2°BGU*  
*Fuente. Elaboración propia,2026.*



*Nota: Entrevistas a las docentes*  
*Fuente: Elaboración propia, 2026.*