



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN
CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA
MODALIDAD PRESENCIAL

**Informe final del Trabajo de Titulación previo a la obtención del título de
Licenciada en Ciencias de la Educación Mención: Educación Básica**

TEMA:

EL JUEGO DE ROLES EN EL APRENDIZAJE DE ESTUDIOS SOCIALES EN
LOS ESTUDIANTES DEL OCTAVO AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL
BÁSICA, PARALELO “A” DE LA UNIDAD EDUCATIVA VIDA NUEVA I, DE
LA PARROQUIA GUAMANÌ, CANTÓN QUITO, PROVINCIA DE PICHINCHA.

AUTOR: María Cristina Fonseca Casamen

TUTOR: Mg. Pablo Enrique Hernández Domínguez

AMBATO - ECUADOR

2023

APROBACIÓN DEL TUTOR DEL TRABAJO DE GRADUACIÓN O TITULACIÓN

CERTIFICA:

Yo, Mg. Pablo Enrique Hernández Domínguez, en mi calidad de Tutor del Trabajo de Graduación o Titulación sobre el tema “El juego de roles en el aprendizaje de Estudios Sociales en los estudiantes del Octavo Año de Educación General Básica, paralelo “A” de la Unidad Educativa Vida Nueva I, de la parroquia Guamaní, cantón Quito, provincia de Pichincha” desarrollado por la estudiante Maria Cristina Fonseca Casamen, considero que dicho informe investigativo, reúne los requisitos técnicos, científicos y reglamentarios, por lo que autorizo la presentación del mismo ante el organismo pertinente, para que sea sometido a evaluación por parte de la comisión calificadora designada por el H. Consejo Directivo.

Mg. Pablo Enrique Hernández Domínguez

C.I. 120809808

TUTOR

AUTORÍA DE LA INVESTIGACIÓN

Dejo en constancia de que el presente informe es el resultado de la investigación del autor, con el tema: El juego de roles en el aprendizaje de Estudios Sociales en los estudiantes del Octavo Año de Educación General Básica, paralelo “A” de la Unidad Educativa Vida Nueva I, de la parroquia Guamaní, cantón Quito, provincia de Pichincha, quien, basado en la experiencia en los estudios realizados durante la carrera, revisión bibliográfica y de campo, ha llegado a las conclusiones y recomendaciones descritas en la investigación, las ideas, opiniones y comentarios especificados en este informe, son de exclusiva responsabilidad de su autor.



Maria Cristina Fonseca Casamen

C.I.1720679875

AUTOR

APROBACIÓN DEL TRIBUNAL DE GRADO

La comisión de estudio y calificación del Informe Final del Trabajo de Graduación o Titulación sobre el tema: El juego de roles en el aprendizaje de Estudios Sociales en los estudiantes del Octavo Año de Educación General Básica, paralelo “A” de la Unidad Educativa Vida Nueva I, de la parroquia Guamaní, cantón Quito, provincia de Pichincha, presentando por Maria Cristina Fonseca Casamen, egresada de la Carrera de Educación Básica, una vez revisada la investigación se APRUEBA, en razón de que cumple con los principios básicos técnicos, científicos y reglamentarios.

Por lo tanto, se autoriza la presentación ante los organismos pertinentes.

COMISIÓN CALIFICADORA

Dr. Medardo Alfonso Mera Constante Mg. Lic. José Asencio Fonseca Carrasco Mg.

C.C. 0501259956

Miembro del Tribunal

C.C. 1802106698

Miembro del Tribunal

DEDICATORIA

Este trabajo de investigación lo dedico principalmente a Dios por haberme dado la vida y la sabiduría para tomar buenas decisiones, a mi hija Melany por su amor, por ser mi motivación, inspiración y fortaleza, con ella aprendí a ser padre y madre pese a las adversidades presentadas, a Juan y Noemi quienes llegaron a complementar mi felicidad y son parte de mi perseverancia y constancia para finalizar con éxito mis estudios superiores.

AGRADECIMIENTO

Agradezco a mis padres por enseñarme a no rendirme fácilmente siendo un ejemplo de sacrificio, lucha y constancia. A mis hermanas Evelin y Lourdes por sus palabras de motivación que me brindaron en el trayecto de mi formación universitaria. A mi hermano Jorge por su apoyo constante en la crianza y compañía de mi hija Melany, por ser ejemplo de perseverancia. A mis sobrinas y sobrino Nataly, Rafaela, Domènica, Angela y Joseph por ser parte de mi felicidad y por sus palabras de aliento que recibí de ellos. A mi esposo Luis por su amor, apoyo, comprensión y paciencia. Agradezco a mi tutor Mg. Pablo Hernández por ser mi guía durante mi proceso de titulación. A la Universidad Técnica de Ambato, por darme la oportunidad de ser parte de tan prestigiosa Institución. A los docentes de la Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación por compartir sus conocimientos y ser parte fundamental de mi trayectoria estudiantil.

ÍNDICE GENERAL DE CONTENIDOS

APROBACIÓN DEL TUTOR DEL TRABAJO DE GRADUACIÓN O TITULACIÓN.....	ii
AUTORÍA DE LA INVESTIGACIÓN	iii
APROBACIÓN DEL TRIBUNAL DE GRADO	iv
DEDICATORIA	v
AGRADECIMIENTO.....	vi
ÍNDICE GENERAL DE CONTENIDOS.....	vii
ÍNDICE DE TABLAS	viii
ÍNDICE DE FIGURAS.....	ix
RESUMEN EJECUTIVO	x
ABSTRACT.....	xi
CAPÍTULO I.....	1
MARCO TEÓRICO.....	1
1.1. Antecedentes Investigativos	1
1.2. Objetivos.....	25
CAPÍTULO II	28
METODOLOGÍA	28
2.1. Materiales	28
2.2. Métodos	28
CAPÍTULO III.....	30
RESULTADOS Y DISCUSIÓN.....	30
3.1. Análisis y discusión de los resultados.....	30
CAPÍTULO IV.....	43
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....	43
4.1. Conclusiones.....	43
4.2. Recomendaciones	44
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	45
ANEXOS.....	48

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1.	<i>Calificaciones alcanzadas en la asignatura de Estudios Sociales</i>	18
Tabla 2.	<i>Escala valorativa Ministerio de Educación</i>	27
Tabla 3.	<i>Estudiantes encuestados</i>	29
Tabla 4.	<i>Actividades grupales en clase</i>	30
Tabla 5.	<i>Expresión de actitudes, pensamientos y sentimientos</i>	32
Tabla 6.	<i>Clases motivadoras</i>	33
Tabla 7.	<i>Interpretación de personajes, hechos y acontecimientos.</i>	34
Tabla 8.	<i>Exposición mediante el movimiento corporal</i>	35
Tabla 9.	<i>Responde preguntas con facilidad</i>	36
Tabla 10.	<i>Instrucciones claras para realizar actividades</i>	37
Tabla 11.	<i>Creatividad para realizar trabajos</i>	38
Tabla 12.	<i>Comprensión de hechos y acontecimientos</i>	39
Tabla 13.	<i>Problemas familiares influyen para realizar los trabajos</i>	40

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico 1.	Actividades grupales	30
Gráfico 2.	Expresión de actitudes, pensamientos y sentimientos.....	32
Gráfico 3.	Clases motivadoras.....	33
Gráfico 4.	Interpretación de personajes, hechos y acontecimientos.....	34
Gráfico 5.	Exposición mediante el movimiento corporal.....	35
Gráfico 6.	Responde preguntas con facilidad.....	36
Gráfico 7.	Responde preguntas con facilidad.....	37
Gráfico 8.	Creatividad para realizar trabajos.....	38
Gráfico 9.	Comprensión de hechos y acontecimientos	39
Gráfico 10.	Problemas familiares influyen para realizar los trabajos.....	40

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN
CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA
MODALIDAD PRESENCIAL

TEMA: EL JUEGO DE ROLES EN EL APRENDIZAJE DE ESTUDIOS SOCIALES EN LOS ESTUDIANTES DEL OCTAVO AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA PARALELO “A” DE LA UNIDAD EDUCATIVA VIDA NUEVA I, DE LA PARROQUIA GUAMANÍ, CANTÓN QUITO, PROVINCIA DE PICHINCHA.

Autor: Maria Cristina Fonseca Casamen

Tutor: MSc. Pablo Enrique Hernández Domínguez

RESUMEN EJECUTIVO

El presente trabajo sobre, está enfocada en analizar la importancia del juego de roles en el aprendizaje de Estudios Sociales en los estudiantes del Octavo Año de Educación General Básica, paralelo “A” de la Unidad Educativa Vida Nueva I, de la parroquia Guamaní, cantón Quito, provincia de Pichincha. Para la ejecución del mismo se partió del análisis y la relación entre las dos variables de estudio con el fin de fundamentar teóricamente la información. Su enfoque es cuantitativo y cualitativo, mediante la investigación bibliográfica documental se obtuvo información de diferentes autores para sustentar teóricamente la información. El nivel de investigación exploratoria permite profundizar el análisis del problema, por medio de la investigación de campo mediante la técnica de la encuesta se aplicó a 40 estudiantes en donde se utilizó el cuestionario como instrumento para recolectar información, una vez obtenido los resultados, se procedió con la tabulación de datos, posteriormente se realizó su análisis y discusión de resultados; los docentes mantienen impartiendo sus clases de forma tradicional ya que no realizan actividades grupales en la asignatura de Estudios Sociales, los estudiantes no comprenden ya que lo hacen de forma memorística. Con esto se recomienda a los docentes hacer uso de estrategias de enseñanza activas en especial aplicar la técnica del juego de roles para el aprendizaje de Estudios Sociales.

Descriptor: Juego de roles, Aprendizaje, investigación, Estudios Sociales.

TECHNICAL UNIVERSITY OF AMBATO
FACULTY OF HUMAN SCIENCES AND EDUCATION
BASIC EDUCATION CAREER
FACE-TO-FACE MODALITY

THEME: THE PLAY OF ROLES IN THE LEARNING OF SOCIAL STUDIES IN THE STUDENTS OF THE EIGHTH YEAR OF BASIC GENERAL EDUCATION, PARALLEL "A" OF THE EDUCATIONAL UNIT VIDA NUEVA I, OF THE PARISH OF GUAMANÍ, CANTON QUITO, PROVINCE OF PICHINCHA.

Author: María Cristina Fonseca Casamen

Tutor: MSc. Pablo Enrique Hernández Domínguez

ABSTRACT

The present work on, is focused on analyzing the importance of role playing in the learning of Social Studies in the students of the Eighth Year of Basic General Education, parallel "A" of the Vida Nueva I Educational Unit, of the Guamaní parish, canton Quito, Pichincha province. For the execution of the same, the analysis and the relationship between the two study variables were started in order to theoretically base the information. Its approach is quantitative and qualitative, through documentary bibliographic research, information was obtained from different authors to theoretically support the information. The level of exploratory research allows deepening the analysis of the problem, through field research through the survey technique was applied to 40 students where the questionnaire was used as an instrument to collect information, once the results were obtained, we proceeded with the tabulation of data, later its analysis and discussion of results was carried out from which the conclusions and recommendations were obtained. The teachers continue to teach their classes in a traditional way since they do not carry out group activities in the subject of Social Studies, the students do not understand since they do it by rote. With this, it is recommended that teachers make use of active teaching strategies, especially applying the role-playing technique for learning Social Studies.

Descriptors: Role play, Learning, investigation, Social Studies.

CAPÍTULO I

MARCO TEÓRICO

1.1. Antecedentes Investigativos

Para sustentar el problema a investigar se recurre a otros trabajos de investigación realizado por estudiantes de distintas universidades.

Dávila Puglla (2017). En su trabajo de investigación su objetivo general es analizar la importancia del juego de roles en el desarrollo de la producción oral en los estudiantes de los décimos años paralelos G y H de educación básica de la Unidad Educativa Buena Montalvo periodo lectivo 2016 – 2017”. La investigación de enfoque cuali-cuantitativo y bibliográfico, su nivel investigativo es exploratorio. Para la recolección de información se aplicó dos técnicas la entrevista y observación. Los resultados finales fueron útiles para concluir el que juego de roles despierta el interés y motivación del estudiante dando lugar a una producción oral espontanea, resultados que a su vez sustentan el proceso que se desarrolla en el juego de roles cuando son usados en la producción oral. El autor concluyó que existía un aumento de motivación frente al aprendizaje del estudiante, su creatividad aumentó y su participación en clase mejoró conforme se aplicaba la técnica del juego de roles. Como se puede analizar esta técnica trae consigo un gran aporte a la presente investigación ya que a los estudiantes que temen pasar al frente y realizar actividades llegan perder el miedo o timidez y aprovechando a oportunidad de hacerlo en presencia del grupo y del docente. Además, que fomenta la creatividad que será clave para interpretar los diferentes roles.

Triana Valeria (2017). En su investigación “El proceso de escritura a través del juego de roles” se llevó a cabo con los estudiantes del segundo curso de primaria en la Institución Educativa Distrital Liceo Femenino Mercedes Nariño. Su obtuvo general es determinar el impacto del uso de la herramienta del juego simbólico en el desarrollo del proceso de escritura. La presente investigación es de corte cualitativo ya que parte de la percepción que tiene el sujeto de su propio contexto. El autor

menciona que: El juego de roles es una técnica que se utiliza como una estrategia para fortalecer la escritura y el aprendizaje en los estudiantes, considerando que al ser una técnica activa promueve la participación en el aula de clase logrando conseguir resultados eficientes y eficaces ya que los estudiantes al realizar esta actividad se desenvuelven por sí solo sin miedo a ser llamados la atención por no explicar memorísticamente, esta técnica ayuda para que el estudiante genere su conocimiento y en base a ello se obtenga resultados en el aprendizaje y rendimiento académico.

Hoyos Zúñiga (2015) en su investigación sobre “El juego de roles como estrategia de evaluación de un curso de inglés como una lengua extranjera” su objetivo general es el de evaluar la implementación de una secuencia didáctica usando el juego de roles como estrategia de evaluación de un curso de inglés como una lengua extranjera. Esta es una propuesta enmarcada en la investigación acción en el aula cuyo proceso partió de la observación consignada en formatos narrativos a través del diario de campo a la clase de inglés del grado séptimo del colegio Los ángeles del norte. Se diseñó una secuencia didáctica con el fin de evaluar los efectos que tiene la implementación del juego de roles como instrumento de evaluación de la producción oral. En este trabajo el autor recalca que: un beneficio importante del juego de roles es que llega a ser tan lúdico para los estudiantes, que estos se olvidan que están siendo evaluados porque disminuyen los estados de ansiedad propios de una evaluación lo cual mejora la disciplina ya que los estudiantes están tan sumergidos en interpretar bien su rol, que no dan lugar a la distracción o desconcentración.

Moreno Doris (2017). En su investigación El juego de roles en la educación inicial. Su objetivo es determinar la importancia del juego de roles sociales para establecer sus beneficios en educación inicial. El trabajo de investigación se basó en la metodología cualitativa-cuantitativa. Cualitativa porque se evidenció los acontecimientos, acciones, sucesos desde la perspectiva de la muestra que fue estudiada y cuantitativa que nos ayudó a expresar en cantidades los datos obtenidos proyectando que en Educación inicial de la Unidad Educativa Manuel Gonzalo Alban de los 26 niños observados un porcentaje del 26.84% expresa de manera regular su forma de ser. Las técnicas e instrumentos que se utilizaron en esta

investigación son la encuesta, entrevista y la ficha de observación mediante los cuestionarios dirigidos a los diferentes sujetos de investigación que nos sirvieron de base para la recolección de datos. En esta investigación se enfatiza que el juego de roles beneficia al desarrollo integral del estudiante, pues el estudiante despliega la imaginación, el lenguaje, su independencia, la personalidad, la voluntad y el pensamiento hacia el mundo que los rodea, además que los docentes tienen conocimiento del juego de roles, pero lamentablemente lo aplican de manera esporádica y como actividad de recreación mas no como una actividad de aprendizaje.

Hidalgo Paredes (2020) en su investigación sobre “El juego de roles como estrategia para desarrollar habilidades socioafectivas y favorecer el trabajo cooperativo” tiene como objetivo elaborar una propuesta de innovación pedagógica para favorecer el desarrollo de habilidades socioafectivas y el trabajo cooperativo en niños de 4 años a través del juego de roles. La investigación se realizó en una institución privada del Distrito con un grupo de niños de 4 años. En este proyecto de investigación se considera que: es el juego de roles puede ser utilizado como estrategia para desarrollar habilidades socio afectivas ya que de esta manera los estudiantes adquieren estrategias para comunicarse entre ellos y llegar al aprendizaje de forma que pueden utilizar palabras, gestos, expresiones que serán moldeadas a través del juego en el día a día.

Núñez, (2012) en su trabajo sobre “El aprendizaje basado en problemas y su influencia en el rendimiento académico de los estudiantes del ciclo superior del Instituto Superior Bolívar en el semestre marzo - agosto 2010”. Este trabajo tiene como objetivo investigar la incidencia que tiene la aplicación del aprendizaje basado en problemas. Es una investigación descriptiva pues permite un acercamiento teórico y empírico a manifestaciones fenoménicas de relación entre la causa y sus consecuencias. Se empleo el método Inductivo – Deductivo para verificar a la luz de la opinión de los implicados la perspectiva de los mismos sobre las manifestaciones del problema. Se trato de un estudio cualitativo en los que se registró la opinión de los educandos y cuantitativo porque se realizó el análisis de los resultados y la verificación de la hipótesis por medios estadísticos. Fue de carácter bibliográfico ya

que toda la investigación nace de la existencia de un conocimiento previo mismo que provienen de fuentes como libros, revistas, artículos periódicos páginas electrónicas y otras publicaciones fue de tipo exploratorio ya que se realizó un acercamiento al objeto de investigación y descriptivo pues fue de acercarse al problema de tallando sus causales describiendo las relaciones de causa y efecto. La población estudiada fue de 3 autoridades, 47 estudiantes y 10 docentes. En el proyecto de investigación el autor menciona que el aprendizaje basado en problemas es una metodología que supera la enseñanza tradicional ya que esta le ofrece al estudiante los conocimientos ya elaborados, esta situación involucra las experiencias propias del estudiante y las del docente en una interacción afectiva por lo que el intercambio es responsable de la generación de aprendizajes significativos, demostrando que el aprendizaje basado en problemas ayuda a encontrar habilidades en los estudiantes mediante la identificación de problemas reales, mismo que provocan la criticidad y el autoconocimiento en proceso del interaprendizaje en las aulas de clase.

Salinas, A. (2014) en su trabajo de investigación titulado: “El aprendizaje basado en problemas y su incidencia en la comunicación en el idioma inglés de los estudiantes del tercer año de bachillerato paralelo c2 del Instituto Superior Tecnológico Baños del cantón Baños provincia de Tungurahua”, su objetivo es determinar cómo incide el aprendizaje basado en problemas como técnica didáctica para el aprendizaje del idioma inglés. El enfoque de la investigación es cualitativo porque permitió acercarse a las necesidades de cada persona. La modalidad de la investigación es bibliográfica y de campo, tiene un nivel de investigación exploratoria, descriptiva y correlacional. La población fueron los estudiantes del tercero de bachillerato del Instituto Superior Tecnológico Baños, con un total de 45 estudiantes y 6 profesores. El autor manifiesta que: El aprendizaje Basado en Problemas es utilizado como estrategia metodológica en el desarrollo de la comunicación de inglés, facilitando el proceso del interaprendizaje, dejando de lado el proceso tradicional y memorista que no ayuda a desarrollar el conocimiento de los estudiantes. Además, existe la aplicación e innovación de técnicas activas por parte de los docentes, pero hay un problema que existe como es la falta de razonamiento la cual se aplicará como estrategia metodológica los ABP para lograr obtener un conocimiento significativo y no memorístico.

Ramos (2016) en su trabajo realizado sobre “Estrategias de aprendizaje en Estudios Sociales dirigida a los profesionales de educación media superior”. Tiene como objetivo el determinar el impacto de las estrategias metodológicas en el aprendizaje de Estudios Sociales de los estudiantes. La población de estudio se encuentra por los docentes de quinto y sexto grado de la Unidad Educativa Guayaquil. Su investigación fue bibliográfica y documental. Sus niveles de investigación descriptiva y exploratoria. Se utilizó la técnica de la encuesta con el instrumento el cuestionario. En la investigación del proyecto mencionado los resultados muestran que la mayor parte de población de estudio contribuyen para que haya una transformación del rol del docente que brindan posibilidades para un aprendizaje significativo, como estrategia de aprendizaje fue considerada a través de diferentes criterios en donde se resalta la organización, planificación, ejecución y evaluación son acciones establecidas que orientan hacia el impacto general para elevar la preparación de los estudiantes y obtener mejores resultados.

Jessica Soliz, (2020) en su investigación “Las estrategias metodológicas y el aprendizaje de Estudios Sociales en el quinto y sexto grado de EGB de la Unidad Educativa Guayaquil, del cantón Ambato, durante el periodo académico 2019 – 2020”. El presente proyecto planteo como objetivo determinar el impacto de las estrategias metodológicas en el aprendizaje de Estudios Sociales de los niños de quinto y sexto grado. De carácter bibliográfico y de campo, para el análisis de la investigación se seleccionó como muestra a 38 estudiantes de sexto y 35 de quinto grado a quienes se aplicó una encuesta además se analizó los resultados obtenidos. La investigación fue bibliográfica - documental y de campo. El nivel de la investigación fue descriptiva y exploratoria. Se utilizó la técnica de la encuesta con su instrumento el cuestionario.

El autor manifiesta que: Las estrategias metodológicas son importantes para el aprendizaje de Estudios Sociales porque ayudan a los estudiantes a un mejor rendimiento tanto en lo revisado en el marco conceptual como también en el resultado de las calificaciones por los diferentes tipos de aplicación de metodología docente, por ende unos de los beneficios son el de fortalecer los procesos de enseñanza aprendizaje y generar en los estudiantes destrezas con criterio de

desempeño planificadas dentro del currículo de Estudios Sociales y más allá de eso fortalecer sus capacidades sociales, comunicativas, intelectuales, cognitivas que buscan un desarrollo integral, y adicionalmente favorecen al desempeño docente dentro de sus actividades profesional porque se vuelve innovadora y significativa.

Carrión (2017) en las “Estrategias didácticas aplicadas a la enseñanza de los estudios sociales, en los octavos años de educación básica superior”. El presente trabajo tiene un paradigma crítico propositivo de carácter cualitativo puesto que se realizó un análisis crítico de los resultados obtenidos de la encuesta realizada a los docentes y estudiantes de los octavos años. El enfoque de la investigación se consideró cualitativo porque tiene como objetivo la descripción de las cualidades de los fenómenos. Se utilizó la investigación documental porque se analizó la información descrita sobre el tema. Tiene un nivel correlacional debido a que se va medir el grado de relación que existe entre las variables. La población que se consideró fue 9 profesores del área de Estudios Sociales y 85 alumnos de los octavos años. El autor hace referencia que: la importancia de la relación existente entre estrategias didácticas y el proceso de enseñanza en el área de Ciencias Sociales, los docentes deben tener en cuenta que las estrategias por si solas no cumplen los objetivos de aprendizaje, por lo que es necesario ayudarse de métodos, técnicas y recursos. Este estudio reconoce que al utilizar las estrategias de enseñanza y de aprendizaje las clases de los docentes son dinámicas generando el interés de los estudiantes.

Didáctica

Comenio (1998) estableció tres principios básicos para el desarrollo de la didáctica: La didáctica es una técnica y un arte. La enseñanza debe tener como objetivo de aprendizaje de todo por parte de todos. Los procesos de enseñanza-aprendizaje deben caracterizarse por la rapidez y la eficacia, así como por la importancia del lenguaje y de la imagen.

Alves (1962) considera que la didáctica es la disciplina pedagógica de carácter práctico y normativo, el conjunto sistémico de principios, normas, recursos y procedimientos específicos que sirven para aprender los contenidos en estrecha

vinculación con los objetivos educativos propuestos. La didáctica es el arte de enseñar, como tal, es una disciplina de la pedagogía en las ciencias de la educación, que se encarga del estudio y la intervención en el proceso enseñanza-aprendizaje con la finalidad de optimizar los métodos técnicas y herramientas que están involucrados en la educación.

Camilloni (2007) dice que la didáctica supone el estudio de la acción del docente en el aula, los fundamentos de esa actuación para llegar a un punto en que las prácticas de enseñanza resulten optimizadas en beneficio de los actores de los procesos de enseñanza. Por lo tanto, la didáctica es una disciplina de suma importancia, gracias a ellas se aplican técnicas y métodos que ayudan a facilitar el aprendizaje de los estudiantes. Mediante métodos didácticos el profesor puede estimular el desarrollo del aprendizaje del estudiante. La didáctica es una disciplina que se puede usar en todas las ramas de la educación, es decir permite al docente planear estratégicamente lo procesos de enseñanza aprendizaje. Estos procesos logran que el estudiante asimile con mayor rapidez el contenido brindado. Puedo concluir que la didáctica es una ciencia teórica y práctica parte de la pedagogía que estudian técnicas y métodos de enseñanza, es decir, conjunto de procedimientos destinados a dirigir la enseñanza mediante principios aplicables a todas las disciplinas de la educación.

Estrategias Metodológicas

Según Jean Piaget, las estrategias metodológicas son el producto de la utilización del conocimiento del niño, su naturaleza, el contexto socio-cultural que lo rodea, sus niveles de desarrollo e intereses. Estos aspectos son determinantes en la planificación que realiza el docente para facilitar el desarrollo del niño.

Gómez (2009) dice que son un conjunto de procedimientos con un objetivo determinado en el aprendizaje significativo.

Gutiérrez (2018) menciona que en el ámbito educativo se concibe a la estrategia metodológica como el procedimiento para orientar el aprendizaje del estudiante.

Dentro del proceso de una estrategia, existen diferentes actividades para la consecución de los resultados del aprendizaje.

Estos aspectos son determinantes en la planificación que realiza el docente para facilitar el desarrollo del niño, al planificar las estrategias metodológicas, el docente pondrá al alcance de los estudiantes un ambiente donde tenga la oportunidad de participar selectivamente, interactuar con compañeros e incluirse al juego como una actividad normal que le permite ponerse en contacto con el mundo que lo rodea.

Por tal razón las estrategias metodológicas son aquellas actividades que el docente plantea en base a los contenidos a tratar y dependiendo de los grupos de estudiantes con los que trabaja. El docente debe elegir la mejor estrategia para que pueda motivar al estudiante y así facilitar el proceso de enseñanza-aprendizaje. Estas estrategias deben estar planificadas, deben contar con un tiempo determinado para realizar las actividades sea dentro o fuera del aula de clase, contar con los recursos necesarios y evaluar a los estudiantes para comprobar si los objetivos planteados se lograron cumplir.

Las estrategias permiten al docente y al estudiante la aplicación, utilización de procedimientos y actividades educativas de manera organizada con el propósito de facilitar la comprensión de los contenidos de la asignatura.

El juego de rol

Definición

Forero y Loaiza (2013) afirman que el juego de roles es una técnica que sirve para interpretar un papel en específico con el propósito de adaptarse a cualquier tipo de situación comunicativa, ofreciendo oportunidades de mejorar al utilizar el habla. El juego de roles como estrategia didáctica favorece la interacción entre estudiantes, debido al apoyo colectivo y a la relación de igualdad entre participantes. El juego de roles no es competitivo, es decir se necesita de la ayuda de los demás miembros del grupo para llevar cabo tareas que se hacen mejor en conjunto, de esta manera el

estudiante puede aprender como la cooperación y la relación entre los demás, lo lleva más allá de lo que él podría hacerlo solo.

El Instituto Tecnológico y de estudios superiores de Monterrey, México (2010) menciona que: El juego de roles consiste en la representación espontánea de una situación real o hipotética para mostrar un problema o información relevantes al contenido del curso. Cada estudiante representa un papel, pero también puede intercalar los roles que interpreta de este modo pueden abordar la problemática de diferentes perspectivas y comprender las diversas interpretaciones de una misma realidad. El estudiante juega con los contenidos que previamente fueron impartidos por el profesor haciéndolos a su vez suyos de una manera más real llegando a evidenciar por sí mismos lo que podría llegar a vivir en un futuro a la vez que pueden cambiar de lugar con compañeros y aprender a desarrollar un juicio de diferentes puntos de vista que lo ayudan a tomar decisiones en la vida misma e ir madurando mentalmente.

Fernández (2014) El juego de rol ayuda a la imaginación donde la inteligencia, la inventiva, la capacidad de improvisación son fundamentales ya que estimulan, educan y permiten ejercitar facultades que en la vida real quedan oprimidas por el entorno y las circunstancias. La práctica de juego de roles proporciona aprendizaje, destreza y una sensación muy parecida a la felicidad.

Mantovanni (2008) menciona que la utilización del juego de rol, es el medio más completo para permitir que el estudiante se exprese de modo espontáneo y orgánico, es decir a través del cuerpo unificando la voz y el gesto. En Estudios Sociales los temas suelen hacerse muy largos, y en algunos casos aburridos y monótonos. Una forma de motivarles de que aprendan jugando y de captar su atención es creando un teatro a partir de un tema, la puesta en práctica de las actividades y el desarrollo de estas variará dependiendo del nivel educativo en el que nos encontremos.

Tipos de juego de roles

Lúdico

Brell (2006) dice que corresponde al momento en que el estudiante está inmerso en la actividad, motivado por el docente se desenvuelve de tal manera que si comete errores no llega a ser un impedimento para dejar de actuar. El estudiante no se cohíbe, entra en la temática del juego y se divierte compartiendo con todos los involucrados dejando de lado el aburrimiento que tendría normalmente si solo sería dictado de palabras o repetición de palabras.

Recreativo

Ladousse (2000) menciona: al mismo tiempo que el estudiante aprende, el estudiante se envuelve en el papel que va a desempeñar, dejando atrás los nervios que será de mucha ayuda al momento de interpretar cualquier personaje o escenario que el profesor previamente prepare según sea el objetivo que desee alcanzar, además el estudiante crea una relación de confianza con sus compañeros y profesor que lo ayudará a poder analizar sus comportamientos para comunicarse mejor dentro del juego.

Entretenido

Kodotchigova (2001) afirma que la imaginación y las ganas de los participantes de realizar la actividad, crea una gran aventura junto con los amigos y el profesor, haciéndolo divertido tanto para los estudiantes que participen como para los espectadores ya que el profesor es el encargado de preparar las diferentes situaciones y personajes que pueden llegar a crear situaciones muy interesantes pues conoce: gustos, intereses, sueños, disgustos etc., de los estudiantes y pueden emparejar con las situaciones que pondrá para hacerlos as entretenido.

Elementos del juego

Reflexión

Kodotchigova (2001) manifiesta que el estudiante delibera ante las posturas que va detectando mientras dura el juego, pues esta no es una actividad mecánica ya que no

requiere de esfuerzo físico sino agilidad mental, es decir poner en práctica los conocimientos aprendidos durante la clase, los movimientos realizar etc. Para escoger una situación para un juego de rol se debe tener en consideración las necesidades, los intereses y las competencias de los estudiantes, es aquí donde la docente continúa con su rol pues quien más que el conoce a sus estudiantes y busca la situación, personajes precisos que podrían llegar a realizar conociendo sus capacidades asegurándose que los estudiantes definan una situación que es relevante para ellos hay que obtener los detalles tales como la escena y el número de personas involucradas. Hay que preparar a los estudiantes haciéndoles preguntas para que sean preparadas y contestadas al terminar el juego de roles por ejemplo ¿Aplicaría esta situación en la vida real?, ¿Cómo habrías manejado la situación?

Ejecución

Kodotchigova (2001) dice que es aquí donde el profesor explica al estudiante lo que va a desarrollar, en primer lugar describe el escenario e imparte los roles a los estudiantes o a su vez se prepara una breve descripción de cada rol en una hoja para que cada persona pueda leerla envolviendo siempre los objetivos principales, la información que desee transmitir, si el juego será para introducir o reforzar un tema y finalmente las competencias que se van a adquirir y así cada estudiante empieza a proceder de la manera ya señalada. La representación empieza con un tiempo determinado en caso de que este se prolongue el profesor debe advertir el tiempo indicado, el moderador debe fortalecer a los actores para que continúen añadiendo diálogos.

Apropiación de contenidos

Kodotchigova (2001) refiere que se debe aplicar lo aprendido teóricamente como una herramienta para procesar el juego, frases que ha recordado y lo que ha imaginado en su mente al rol que está desarrollado en ese momento. Como resultado de este proceso el estudiante irá adquiriendo dominio de frases o gramática como:

- Almacenar en su cerebro ideas que sirvan para el juego.
- Buscar la mejor idea y desechar las malas

- Estimular a que la idea salga sin temor a la luz sin temor a burlas y centrado en lo que se quiere lograr.
- Comprobar si funciona es decir llevar a cabo la escenificación.

Refuerzo

Kodotchigova (2001) menciona que todo proceso necesita de un refuerzo para que sea exitoso más aún si se busca un objetivo específico por este motivo esta parte es primordial y no se debe omitir para finalizar el juego. En este punto el profesor realiza un diálogo colectivo con el fin de que los estudiantes expongan: sentimientos, sensaciones, tácticas etc. que haya percibido durante el proceso a fin de que puedan enriquecer su participación en una situación real.

Desarrollo del juego de roles

Motivación

Dávila (2017) señala que la motivación es el motor para que los estudiantes lleven a cabo una actividad. En esta fase el docente identifica el problema, subraya su interés y estimula a la participación. La motivación alienta a las personas a hacer todo lo imposible para alcanzar sus metas dando su mejor esfuerzo para satisfacer sus necesidades. Es la razón por las que se hacen las cosas ya que siempre existe un motivo que está constituido por factores que controlan el comportamiento del ser humano.

Preparación

Everest (2006) hace referencia sobre contextualizar la situación que se va a representar, se debe pedir personas voluntarias que no pueden tomar el propio rol, preparación de las personas que intervienen, se les debe llevar a un espacio fuera del aula para explicar la representación del rol que van a interpretar, evitar juzgar sentimientos, argumentos, actitudes, posibilidades de solución. No hablar hasta el final del juego de rol.

Aplicación del juego de rol

Piaget (1951) Parte de que el juego es una forma de asimilación. Desde la infancia y a través de la etapa preoperacional el niño usa el juego para adaptar los hechos de la realidad a esquemas que ya tiene. Se debe asumir el rol del personaje esto incluye sentimientos, razonamientos, intereses, comportamiento. Adecuar la representación a la dinámica que va surgiendo, se debe tener una buena ambientación, observación cuidadosa en silencio y tomar anotaciones.

Comentario

Vivaldi (2000) define como la exposición por parte de las personas que han hecho la representación: que sentían, que valoración hacen entre otros. Diálogo colectivo para profundizar en el conflicto, sentimientos, argumento, consecuencias y construcción de alternativas. El papel del docente es de moderar y orientar, el de posibilitar la transferencia y la elaboración de posturas como grupo.

Objetivos del juego de roles

Sampieri (2004) menciona que todo objetivo debe orientarse al logro o generación de conocimientos por lo que se puede establecer como objetivos del juego de roles los siguientes:

- Contrastar y relativizar el propio punto de vista con el de las otras posturas implicadas.
- Sintetizar y profundizar en los conflictos, identificando presiones y posibles influencias en la propia perspectiva y actuación.
- Permitir que el participante observe y analice sus comportamientos en determinadas ocasiones y aprenda a reaccionar positivamente en situaciones consideradas conflictivas.
- Proporcionar a las participantes oportunidades de desarrollar su comprensión al ponerse en el lugar del otro.
- Clarificar y modificar actitudes
- Desarrollar destrezas personales e interpersonales relativas a las profesiones.

- Desarrollar el aprendizaje cooperativo.

Beneficios del juego de roles

Ayuda a comprender el mundo que les rodea y encontrar su lugar en él; el juego de roles les da la posibilidad de ser quienes deseen al momento de realizar la actividad. Fomenta la empatía al ponerse en lugar de otras personas.

Facilita la expresión creativa y la imaginación durante la actividad los estudiantes imaginan infinidad de situaciones que van cambiando y modificando en cada nuevo juego. Su parte creativa del cerebro está en pleno funcionamiento. Además, les da distinta funcionalidad a los objetos e imaginan que son diferentes cosas en cada juego.

Propicia la autonomía y la madurez, los estudiantes mientras juegan aprenden.

Ayuda a desarrollar habilidades sociales, expresando emociones y sentimientos: aunque el juego de roles empieza de modo individual, se acaba muchas veces transformando en un juego de grupo en donde los estudiantes interaccionan a través de distintos roles y se relacionan entre ellas desde distintas perspectivas.

Desarrolla competencias como el lenguaje, la lógica o la psicomotricidad, cuando los estudiantes realizan esta actividad generalmente hablan en voz alta y van poniendo palabras a lo que están haciendo de forma individual o grupal. Esto les ayuda a afianzar el vocabulario, sus habilidades intelectuales y su autoconfianza.

Enfrentarse a los temores a veces los estudiantes tienen que estar al frente de algo que les da miedo como es el equivocarse ante el público, miedo a que se burlen de lo que está realizando y miedo al expresar sus emociones. Por tal razón el docente debe dar seguridad al estudiante para que realice el juego de rol sin tener miedo a nada.

Educa en igualdad, el juego de roles es transformador porque prepara al estudiante para las diferentes situaciones de la vida y las ayuda a comprender como es nuestro

mundo social, también contribuye a que expresen sus vivencias que son las mismas que le definirá como persona adulta, en definitiva, jugar a roles es jugar para la vida.

Factores

Es necesario hacer uso de ciertos factores que deben predominar para realizar este juego ya que el estudiante debe adquirir buenos conocimientos para lo cual se ha enfatizado los siguientes factores:

Motivación

Dávila (2017) señala que la motivación es el motor para que los estudiantes puedan llevar a cabo una actividad, es decir si consideramos la cantidad de información que se recibe en el transcurso del juego, podremos ver que la predisposición del estudiante es necesario para que asimilen los conocimientos de otra manera a la habitual.

Motivación intrínseca

Según Maslow es aquella que el individuo trae consigo, propone, ejecuta no depende del exterior, la persona lo pone en marcha cuando sea necesaria y hace referencia a las capacidades internas de los estudiantes que tienen para interactuar con su entorno.

Motivación extrínseca

Según Maslow es aquella que empuja al individuo realizar una acción debido a una recompensa o factor externo y refiere al hecho de que el estudiante este motivado hacia las fuentes externas a través de diferentes tipos de premios y calificaciones. No funcionan en el largo plazo. Una vez que las recompensas o castigos son eliminados, los estudiantes pierden su motivación.

Conocimiento

Vigotsky (1987) señala que, con ayuda, todo estudiante puede hacer más de lo que puede hacer por sí solo, pues ahora son sus compañeros, pero en futuro serán personas que no conozcan y que sea necesario entablar una conversación, pero para esto el estudiante ya tendrá los conocimientos y sobre todo la práctica de interactuar con los demás, perdiendo el miedo a comunicarse.

Enfoque

Hernández (2010) menciona que se desarrolla en las aulas de clase, ya que el estudiante interactúa y socializa en las situaciones que el docente plantea para que el estudiante reflexione, ejecute y se apropie de los contenidos haciéndolo diferentes a las clases tradicionalistas en las cuales solo existía la memorización, llevando a que los estudiantes se aburrieran y pierdan el interés en la materia.

Las interacciones entre los miembros del equipo son la base del buen funcionamiento en un grupo. Es decir que el comportamiento de cada estudiante ya sea en la reflexión o ejecución del juego por parte de cada estudiante contribuirá a que este se lleve correctamente.

Por otra parte, tenemos la socialización que no es más que la ejecución misma del juego a través de la caracterización de los personajes, en este punto el docente debe estar muy atento a lo que realicen los estudiantes, pero, sin interrumpir la actividad.

Educación

Art. 26 de la Constitución de la república del Ecuador reconoce a la educación como un derecho que las personas ejercen a lo largo de su vida y un deber ineludible e inexcusable del estado. Constituye una parte prioritaria de la política pública y de la inversión estatal, garantía de la igualdad e inclusión social y condición especial para el buen vivir. Las personas, la familia y la sociedad tiene el derecho y la responsabilidad de participar en el proceso educativo. La educación es indispensable

para el conocimiento, el ejercicio de los derechos y la construcción de un país soberano que constituye un eje estratégico para el desarrollo nacional.

Aprendizaje

Para Piaget El aprendizaje es un proceso que mediante el cual el sujeto a través de la experiencia, la manipulación de objetos, la interacción con las personas genera o construye conocimiento mediante el proceso de asimilación y acomodación.

Para Vygotsky El aprendizaje se construye en un momento de interacción con adultos, pares, cultura e instituciones. Estos son agentes de desarrollo que impulsan y regulan el comportamiento del sujeto, el cual desarrolla sus habilidades mentales a través del descubrimiento y el proceso de interiorización que le permite apropiarse de los signos e instrumentos de la cultura reconstruyendo sus significados.

Para Brunner el aprendizaje es el proceso activo en que los estudiantes construyen o descubren nuevas ideas o conceptos, basados en el conocimiento pasado y presente en una estructura cognoscitiva, esquema o modelo mental, por la selección, transformación de la información, construcción de hipótesis, toma de decisiones, organización de los datos para ir más allá de ellos.

Iñesta (2022). El termino aprendizaje es empleado de forma general durante las actividades diarias en el lenguaje cotidiano de todo ser humano, es utilizado para describir el desarrollo del ser humano cuando empieza a hablar, a reconocer a los padres, cuando inician sus primeros pasos. Es utilizado en el ámbito de la educación para hablar acerca del rendimiento académico y el desempeño durante las actividades académicas, tareas, evaluaciones, entre otros. Al concluir la revisión bibliográfica del aprendizaje es importante tomar en cuenta las características que presenta un aprendizaje significativo que debe ser valorado desde la etapa inicial del ser humano hasta su formación profesional de tal manera que garantice el cumplimiento de los objetivos.

Aprendizaje de Estudios Sociales

Farnham (2006). El aprendizaje es la actividad por la cual el estudiante capta los contenidos, adquiere, retiene y utiliza conocimientos, hábitos y actitudes promoviendo un buen comportamiento. El aprendizaje es muy importante en el diario vivir de los seres humanos y más aún dentro del ámbito educativo durante los diferentes niveles que debe cursar los estudiantes en donde adquieren los conocimientos a través de técnicas empleadas por el docente y concretamente en el área de Estudios Sociales, posteriormente los conocimientos son asimilados para luego ser aplicados en la vida diaria.

Evaluaciones de estudiantes Primer Quimestre año lectivo 2022-2023

En la siguiente tabla podemos evidenciar los promedios alcanzados en la asignatura de Estudios Sociales por los estudiantes del Octavo Año de Educación General Básica paralelo “A”, resultados que corresponden a las calificaciones del primer parcial del Primer Quimestre año lectivo 2022-2023.

Tabla 1. *Calificaciones alcanzadas en la asignatura de Estudios Sociales*

Estudiante N.º	Estudiante	Promedio en la asignatura de Estudios Sociales
1	NN	9,00
2	NN	8,83
3	NN	9,25
4	NN	8,50
5	NN	7,00
6	NN	9,00
7	NN	9,08
8	NN	9,50
9	NN	9,00
10	NN	8,67
11	NN	9,17
12	NN	9,17
13	NN	9,00
14	NN	8,17
15	NN	8,50

16	NN	8,83
17	NN	9,00
18	NN	9,17
19	NN	8,83
20	NN	9,00
21	NN	7,00
22	NN	9,67
23	NN	8,67
24	NN	9,58
25	NN	9,67
26	NN	8,67
27	NN	9,33
28	NN	9,17
29	NN	8,92
30	NN	9,17
31	NN	9,17
32	NN	8,83
33	NN	7,83
34	NN	7,00
35	NN	9,17
36	NN	9,17
37	NN	7,83
38	NN	7,83
39	NN	7,33
40	NN	8,33
PROMEDIO GENERAL DEL CURSO		8,80

Nota. Elaborado por Fonseca, C (2023)

Factores del aprendizaje

“Para aprender necesitamos de cuatro factores fundamentales: inteligencia, conocimientos previos, experiencia y motivación” (Álvarez, 2011, p. 45).

Motivación: “A pesar de que todos los factores son importantes, debemos señalar que sin motivación cualquier acción que realicemos no será completamente satisfactoria” (Álvarez, 2011, p. 45).

Cuando se habla de aprendizaje, la motivación es el querer aprender siendo fundamental que el estudiante tenga el deseo. Aunque la motivación se encuentra limitada por la personalidad y fuerza de voluntad de cada persona.

Experiencia: “La experiencia es el saber aprender, ya que el aprendizaje requiere determinadas técnicas básicas tales como: técnicas de comprensión conceptual, repetitivas (copiar, recitar, etc.) y exploratorias viendo necesario una buena organización y planificación para lograr los objetivos” (Álvarez, 2011, p. 45)

La experiencia son conocimientos previos alcanzados por el estudiante, donde el docente los administra por medios de procesos de comunicación dentro del aula para recordar los conocimientos que los estudiantes han adquirido en el diario vivir y es el punto de partida para la adquisición de los nuevos conocimientos.

Conocimientos previos: “Los conocimientos previos, que al mismo tiempo se relacionan con la experiencia, permite utilizar todos los aprendizajes adquiridos a través del tiempo para tomarlos como base y construir los nuevos conocimientos” (Álvarez, 2011, p. 46)

Los conocimientos previos que el estudiante ha logrado adquirir en su experiencia en su vida diaria, son muy importantes para la adquisición de los nuevos conocimientos a través de procesos que deben ser direccionados por el docente dentro del aula mediante una planificación organizada.

Ebbinghaus (1885) La inteligencia es el poder de combinación, es la capacidad de adaptarse a nuevas situaciones, por otra parte, también se refiere a cualidades formales como la memoria, la percepción, la atención y el intelecto.

Piaget considera la atención humana como un instrumento de adaptación. El ser humano utiliza su inteligencia para adaptarse al medio en el que vive.

Vigotsky (1979, 1995) la inteligencia es un producto histórico cultural que puede modificarse a través de la actividad mediada por el lenguaje. La inteligencia puede ser heredada pero también puede ser desarrollada.

En conclusión, la inteligencia es la capacidad para discernir y responder de manera adecuada a los estados de ánimo, los temperamentos, las motivaciones y los deseos de otras personas.

Técnicas de aprendizaje

Ruiz (2010) existen varias técnicas de aprendizaje que permiten que los conocimientos sean transmitidos, asimilados y aplicados en la vida diaria.

Técnica expositiva

Ruiz (2001) menciona que se refiere a un trabajo en donde el docente expone sus clases de forma oral, por lo tanto, debe estimular la participación del estudiante en los trabajos de clase y una buena motivación para atraer la atención de los estudiantes, la técnica favorece el desarrollo del autodomínio y el lenguaje. Hace referencia al trabajo que realiza el docente en la clase en donde se dedica únicamente a exponer su clase de forma teórica, siendo el único en dominar los contenidos, esta técnica se considera en el aprendizaje tradicional donde solamente se transfiere conocimientos teóricos.

Técnica del dictado

Hernández (2012) afirma que el dictado es un procedimiento de escritura mediante el cual el estudiante oye de un texto previamente estudiando cierto número de palabras, las retiene en la memoria y las escribe de inmediato con toda corrección. La técnica del dictado consiste en que el docente dicta por medio de habla de forma pausada, mientras los estudiantes van escribiendo de lo que dice el docente, sin embargo, analizando detenidamente, esta acción constituye una pérdida de tiempo ya que el estudiante mientras escribe no puede reflexionar sobre lo que escribe.

Técnica biográfica

Ruiz (2001) menciona que consiste en exponer los hechos o problemas a través del relato de las vidas que participan en ellos o que contribuyen para su estudio, esta técnica es más común en el área de Estudios Sociales ya que es parte del proceso enseñanza-aprendizaje en donde los docentes lo utilizan como un recurso para

identificar la descripción de los autores y de los mismo involucrados dentro del proceso educativo.

Técnica cronológica

Ruiz (2001) dice que esta técnica consiste en presentar los hechos en orden y la secuencia de su aparición en el tiempo, esta técnica puede ser progresiva o regresiva. A través de esta técnica se busca que los estudiantes analicen los diferentes hechos suscitados en el tiempo y en el espacio y por medio de la descripción de los diferentes eventos se logre construir el conocimiento de los estudiantes.

Técnica del diálogo

Ruiz (2001) menciona que el gran objetivo del diálogo es orientar al estudiante para que reflexione, piense y se convenza que puede investigar valiéndose del razonamiento. El dialogo y la comunicación son importantes dentro del contexto cultural, social y educativo y más aún cuando se desarrolla procesos de educación formal en donde existe un emisor que son los docentes y un receptor que son los estudiantes. A través de esta técnica se busca llegar a platear soluciones a determinados problemas de su vida diaria.

Técnica del juego de rol

Mantovanni (2008) menciona que la utilización del juego dramático o de rol, es el medio más completo para permitir que el estudiante se exprese de modo espontáneo y orgánico, es decir a través del cuerpo unificando la voz y el gesto. En Estudios Sociales los temas suelen hacerse muy largos, y en algunos casos aburridos y monótonos. Una forma de motivarles de que aprendan jugando y de captar su atención es creando un teatro a partir de un tema, la puesta en práctica de las actividades y el desarrollo de estas variará dependiendo del nivel educativo en el que nos encontremos. El docente solo será el coordinador.

Características del aprendizaje

Quiroga (1989) menciona que hay características que debemos tener en cuenta para cualquier programa educativo entre ellas tenemos:

Físicas: equilibrio escaso, locomoción deficiente, dificultades en coordinaciones complejas, dificultades en destrezas manipulativas.

Personales: ansiedad, bajo autocontrol, tendencia a evitar el fracaso más que a buscar el éxito, posibilidad de trastornos de personalidad, menor control interno.

Sociales: retraso evolutivo en el juego, ocio y rol sexual.

En cuanto a las características del aprendizaje, el docente no se debe centrar únicamente en el grupo de estudiantes que poseen todas las habilidades y que se desenvuelven con normalidad dentro del proceso educativo, sino que deben ir más allá, para detectar las necesidades del estudiante que quizá tiene problemas de aprendizaje, ya sea por deficiencias físicas, problemas personales o sociales como de adaptación, problemas generados a nivel motriz y la coordinación corporal, mismas que deben ser evaluadas y realizar una planificación que permite trabajar con los involucrados y de esta manera realizar una educación inclusiva, situación que debe ser analizada, manejada por las autoridades y docentes del aula.

Importancia del aprendizaje

Gómez (2022) menciona: Las razones por las que el aprendizaje tiene gran importancia, es porque se le considera como base fundamental del desarrollo del ser humano, a través del aprendizaje se desarrolla una sociedad en general, es importante para los pueblos, lo que permite conocer nuevas realidades e interrelacionarnos con nuevos entornos y personas, los mismos garantizan aprendizajes significativos y por ende el desarrollo personal y colectivo, todo depende el ámbito donde se desarrolla el aprendizaje.

Teoría de aprendizaje

Definición

Pérez (2014) define como un conjunto de explicaciones que tratan de profundizar en un fenómeno principal como es el aprendizaje. Las teorías de aprendizaje determinan los diferentes procesos por los cuales aprende el ser humano, en donde se busca comprender, anticipar y modificar la conducta por medio de estrategias que permiten llegar al conocimiento para desarrollarse dentro del entorno social, natural, cultural y que los conocimientos adquiridos le ayuden a mantener un equilibrio en la relación con su entorno inmediato.

Teoría del aprendizaje de Piaget

Busca descubrir la manera en que los seres humanos dan sentido a su realidad a través de la acomodación de conocimientos, los mismos pasan por un proceso de asimilación desde el nacimiento y en cada etapa de la vida van adquiriendo madurez, el cual le permite estabilizarse para desarrollarse de forma efectiva con su entorno inmediato.

Teoría de aprendizaje de Vygotsky

Se enfoca en el constructivismo social, el estudiante debe construir su propio aprendizaje y este proceso se logra obtener a través de la relación que tienen los niños y niñas con su medio social, ya que son quienes ayudan a profundizar los nuevos aprendizajes y producto de las experiencias de la vida diaria logrando fortalecer los nuevos conocimientos para luego aplicarlas en la vida cotidiana.

1.2. Objetivos

Objetivo General

Analizar la importancia del juego de roles en el aprendizaje de Estudios Sociales en los estudiantes del Octavo Año de Educación General Básica paralelo “A”, de la Unidad Educativa Vida Nueva I, de la parroquia Guamaní, cantón Quito, provincia de Pichincha.

Objetivos Específicos

- Fundamentar teóricamente el juego de roles y el aprendizaje de Estudios Sociales.
- Identificar el juego de roles en el área de Estudios Sociales en los estudiantes del Octavo Año de Educación General Básica paralelo A.

- Determinar el nivel de aprendizaje de Estudios Sociales en los estudiantes del Octavo año de Educación General Básica paralelo A.

Descripción de los objetivos

- Fundamentar teóricamente el juego de roles y el aprendizaje de Estudios Sociales.

Para el cumplimiento de este objetivo se revisó y se obtuvo información Bibliográfica de artículos, publicación de autores, publicación de trabajos de investigación, bibliotecas y textos digitales, la información encontrada se utilizó en la construcción del marco teórico del presente trabajo de investigación.

- Identificar el juego de roles en el área de Estudios Sociales en los estudiantes del Octavo Año de Educación General Básica paralelo A.

Para dar cumplimiento a este objetivo se utilizó la técnica de la encuesta y como instrumento se utilizó el cuestionario conformado por 10 preguntas, 5 preguntas pertenecen a la variable independiente y 5 preguntas pertenecen a la variable dependiente, fue aplicado a 40 estudiantes del Octavo Año de Educación General Básica paralelo “A” con el fin de conocer si el docente de Estudios Sociales usa correctamente la técnica del juego de roles, una vez que realizó el análisis e interpretación de resultados puedo decir que aún persiste el tradicionalismo en clase, la mayoría de estudiantes respondieron que les gustaría aprender Estudios Sociales mediante la aplicación del juego de roles.

- Determinar el nivel de aprendizaje de Estudios Sociales en los estudiantes del Octavo año de Educación General Básica paralelo A.

Para dar respuesta a este objetivo luego de aplicar el instrumento de evaluación se procedió con el análisis de los resultados obtenidos en las calificaciones de los estudiantes durante el primer parcial del Primer Quimestre, año lectivo 2022-2023, donde se evidencia que los estudiantes según la escala establecida Alcanzan los aprendizajes requeridos.

Escala que se ha considerado según lo establecido por el Ministerio de Educación.

Tabla 2. *Escala valorativa Ministerio de Educación*

Escala Cualitativa	Escala Cuantitativa
DA: Domina los aprendizajes requeridos	9.00 – 10.00
AA: Alcanza los aprendizajes requeridos	7.00 – 8.99
PA: Próximo a alcanzar los aprendizajes requeridos	4.01 – 6.99
NA: No alcanza los aprendizajes requeridos	Menos o igual a 4

Nota. Elaborado por Fonseca, C (2023)

CAPÍTULO II

METODOLOGÍA

2.1. Materiales

Fueron necesarios para la investigación materiales como: útiles de oficina, internet, impresiones, computador y movilización con ello se pudo llevar a cabo el proceso investigativo.

2.2. Métodos

La presente investigación se desarrolló en base a un enfoque cuantitativo y cualitativo. Cuantitativo porque se empleó para la recolección de datos numéricos la técnica de la encuesta a través de su respectivo instrumento el cuestionario. La encuesta fue dirigida a los estudiantes del Octavo Año de Educación General Básica paralelo A, posterior a la evaluación del instrumento y para verificar su confiabilidad y validez se consideró el criterio de los expertos en el campo, mismos que aprobaron las 10 preguntas presentadas en el cuestionario siendo consideradas aptas para la recolección de información en referencia al tema de estudio.

Los resultados fueron procesados y analizados estadísticamente para su correspondiente interpretación en función del estudio realizado, fueron útiles también para el planteamiento de las conclusiones del trabajo investigativo.

Cualitativo porque en base a las percepciones que se evidenciaron en la encuesta, se trabajó con datos numéricos conseguidos a través de los diferentes instrumentos de investigación que seguidamente se utilizó para plasmar en gráficos estadísticos con el propósito de establecer las pertinentes conclusiones y recomendaciones.

Es investigación bibliográfica porque para el estudio de las variables se acudió a fuentes escritas válidas; es así que, mediante la investigación se ha podido acceder a documentos, libros, artículos científicos de diferentes autores que permitieron comprender las variables de estudio: el juego de roles en el aprendizaje de Estudios Sociales en los estudiantes del Octavo Año de Educación General Básica paralelo A de la Unidad Educativa Vida Nueva I.

Es investigación de campo ya que a través de la técnica de la encuesta con el instrumento del cuestionario se obtuvo la información directamente de los involucrados, estudiantes del Octavo Año de Educación General Básica paralelo A, con lo que se aplica esta modalidad que aporta al estudio, cumplimiento de objetivos y desarrollo de la investigación.

El estudio que se desarrolló, se realizó en base al nivel descriptivo; es el que pone en contacto al investigador con el objeto de estudio; es un acercamiento que permite detallar las características de las variables que se estudian: en el caso de la presente investigación se describió la importancia del juego de roles en el aprendizaje de Estudios Sociales en los estudiantes del Octavo Año de Educación General Básica paralelo A de la Unidad Educativa Vida Nueva I.

El presente trabajo de investigación tuvo una población de 40 estudiantes de 12 años. El total de estudiantes son el 70% hombres y 30% mujeres, los mismos que participaron en la investigación.

Tabla 3. *Estudiantes encuestados*

Estudiantes	N.º	Porcentaje
Hombres	28	70%
Mujeres	12	30%
Total	40	100%

Nota. Elaborado por Fonseca, C (2023)

CAPÍTULO III

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

3.1. Análisis e interpretación de los resultados.

Pregunta 1. ¿El docente realiza en clase actividades grupales con el fin de lograr un aprendizaje significativo en Estudios Sociales?

Tabla 4. Actividades grupales en clase

OPCIONES	RESPUESTAS	PORCENTAJE
Muy frecuente	5	12%
Frecuentemente	12	30%
Ocasionalmente	19	47%
Rara vez	3	8%
Nunca	1	3%
TOTAL	40	100

Fuente: Investigación de campo

Elaborado por: Microsoft Excel

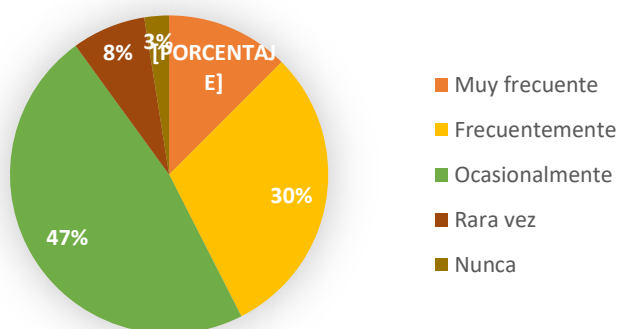


Gráfico 1. Actividades grupales

Elaborado por: Fonseca, C. (2023)

Fuente: Encuesta realizado a los estudiantes del Octavo Año

Análisis: De un total de 40 estudiantes que equivalen al 100%, 19 estudiantes que corresponden al 47% afirman que muy frecuente el docente realiza en clases actividades grupales, 12 estudiantes que corresponden al 30% mencionan que frecuentemente, 5 estudiantes que corresponde al 12% responden que

ocasionalmente, 3 estudiantes que corresponde al 8% dicen que rara vez, mientras que 1 estudiante que corresponde al 3% menciona que nunca.

Interpretación: Resultados que permiten conocer que ocasionalmente el docente realiza en clases actividades grupales con el fin de lograr un aprendizaje significativo en Estudios Sociales. Se podría dialogar con el docente para que de forma constantes realice actividades grupales que sean de motivación para el aprendizaje de Estudios Sociales.

Pregunta 2. ¿Expresa sus actitudes, pensamientos y sentimientos por medio del juego?

Tabla 5. *Expresión de actitudes, pensamientos y sentimientos*

OPCIONES	RESPUESTAS	PORCENTAJE
Siempre	8	20%
Casi siempre	14	35%
A veces	18	45%
Nunca	0	0%
TOTAL	40	100

Fuente: Investigación de campo

Elaborado por: Microsoft Excel

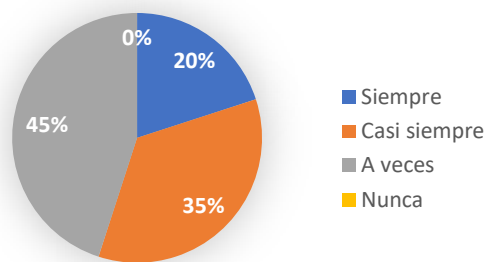


Gráfico 2. *Expresión de actitudes, pensamientos y sentimientos*

Elaborado por: Fonseca, C. (2023)

Fuente: Encuesta realizado a los estudiantes del Octavo Año

Análisis: De un total de 40 estudiantes que equivalen al 100%, 18 estudiantes que corresponden al 45% afirman que a veces expresan sus actitudes, pensamientos y sentimientos por medio del juego, 14 estudiantes que corresponden al 35% mencionan que casi siempre, 8 estudiantes que corresponden al 20% aseguran que siempre. **Interpretación:** Resultados que permiten conocer los estudiantes no siempre expresan lo que siente mediante el juego. Por lo que como docentes deberíamos realizar constantemente esta actividad para que los estudiantes expresen sin miedo lo que sienten.

Pregunta 3. ¿Las clases que imparten los docentes son motivadoras?

Tabla 6. Clases motivadoras

OPCIONES	RESPUESTAS	PORCENTAJE
Siempre	27	67%
Casi siempre	12	30%
A veces	1	3%
Nunca	0	0%
TOTAL	40	100

Fuente: Investigación de campo

Elaborado por: Microsoft Excel

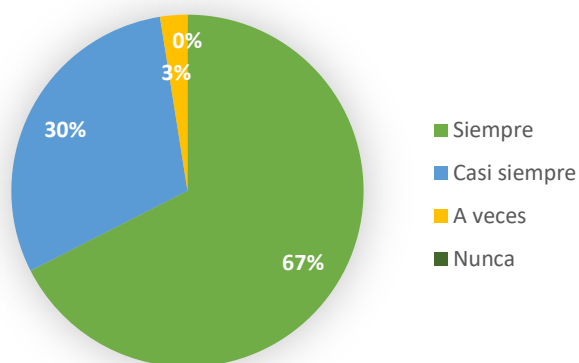


Gráfico 3. Clases motivadoras

Elaborado por: Fonseca, C. (2023)

Fuente: Encuesta realizado a los estudiantes del Octavo Año

Análisis: De un total de 40 estudiantes que equivalen al 100%, 27 estudiantes que corresponden al 67% afirman que las clases que imparten los docentes siempre son motivadoras, 12 estudiantes que corresponden al 30% mencionan que casi siempre, 1 estudiante que corresponde al 3% responde que a veces son motivadoras.

Interpretación: Resultados que permiten conocer que las clases que imparte los docentes siempre son motivadoras. Por tal razón los docentes deben mantener su forma de trabajo para que los estudiantes siempre estén motivados por aprender.

Pregunta 4. ¿Le gustaría jugar a interpretar personajes, hechos y acontecimientos para aprender mejor Estudios Sociales?

Tabla 7. Interpretación de personajes, hechos y acontecimientos.

OPCIONES	RESPUESTAS	PORCENTAJE
Si	34	85%
No	6	15%
TOTAL	40	100

Fuente: Investigación de campo

Elaborado por: Microsoft Excel

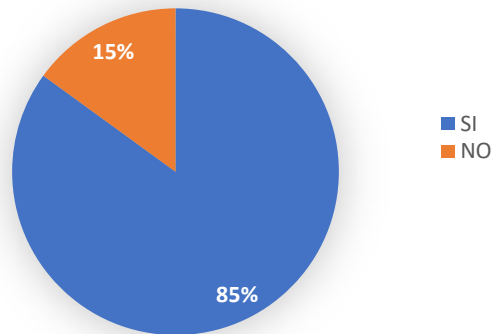


Gráfico 4. Interpretación de personajes, hechos y acontecimientos.

Elaborado por: Fonseca, C. (2023)

Fuente: Encuesta realizado a los estudiantes del Octavo Año

Análisis: De un total de 40 estudiantes que equivalen al 100%, 34 estudiantes que corresponden al 85% afirman que, si les gustaría jugar a interpretar personajes, hechos y acontecimientos para aprender mejor Estudios Sociales, mientras que 6 estudiantes que corresponden al 15% responden que no les gustaría.

Interpretación: Resultados que permiten conocer que a los estudiantes si les gustaría jugar a interpretar personajes, hechos y acontecimientos para aprender mejor Estudios Sociales. Por tal motivo el docente debe realizar con más frecuencia actividades con la técnica del juego de roles para que los estudiantes aprendan mejor Estudios Sociales.

Pregunta 5. ¿Al realizar una exposición utiliza el movimiento corporal para enfatizar lo que dice?

Tabla 8. *Exposición mediante el movimiento corporal*

OPCIONES	RESPUESTAS	PORCENTAJE
Siempre	14	35%
Casi siempre	9	22%
A veces	17	43%
Nunca	0	0%
TOTAL	40	100

Fuente: Investigación de campo

Elaborado por: Microsoft Excel

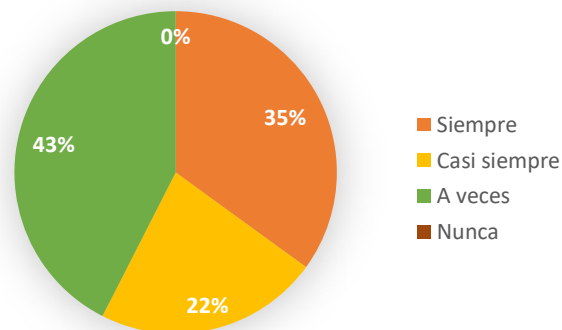


Gráfico 5. *Exposición mediante el movimiento corporal*

Elaborado por: Fonseca, C. (2023)

Fuente: Encuesta realizado a los estudiantes del Octavo Año

Análisis: De un total de 40 estudiantes que equivalen al 100%, 17 estudiantes que corresponden al 43% afirman que al realizar una exposición a veces utilizan el movimiento corporal para enfatizar lo que dicen, 14 estudiantes que corresponden al 35% afirman que siempre, mientras que 9 estudiantes que corresponde al 23% responden que casi siempre

Interpretación: Resultados que permiten conocer que al realizar una exposición a veces utilizan el movimiento corporal para enfatizar lo que dicen. Motivo por el cual el docente debe trabajar para que los estudiantes no estén estáticos cuando expongan.

Pregunta 6. ¿Responde con facilidad las preguntas que le realiza el docente de Estudios Sociales?

Tabla 9. *Responde preguntas con facilidad*

OPCIONES	RESPUESTAS	PORCENTAJE
Siempre	12	30%
Casi siempre	14	35%
A veces	13	32%
Nunca	1	3%
TOTAL	40	100

Fuente: Investigación de campo

Elaborado por: Microsoft Excel

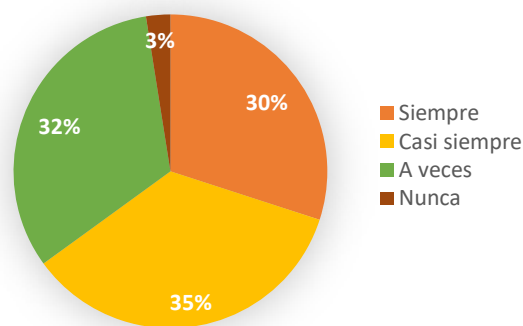


Gráfico 6. *Responde preguntas con facilidad*

Elaborado por: Fonseca, C. (2023)

Fuente: Encuesta realizado a los estudiantes del Octavo Año

Análisis: De un total de 40 estudiantes que equivalen al 100%, 14 estudiantes que corresponden al 35% afirman que casi siempre responden con facilidad las preguntas que le realiza el docente de Estudios Sociales, 13 estudiantes que corresponde al 32% mencionan que a veces, 12 estudiantes que corresponde al 30% responden que siempre, mientras que 1 estudiante que corresponde al 3% dice que nunca.

Interpretación: Resultados que permiten conocer que casi siempre responden con facilidad las preguntas que le realiza el docente de Estudios Sociales. Por lo que se debe trabajar con los estudiantes para que se sientan seguros al expresarse.

Pregunta 7. ¿El docente da instrucciones claras para realizar actividades de aprendizaje en Estudios Sociales?

Tabla 10. Instrucciones claras para realizar actividades

OPCIONES	RESPUESTAS	PORCENTAJE
Siempre	25	62%
Casi siempre	11	28%
A veces	4	10%
Nunca	0	0%
TOTAL	40	100

Fuente: Investigación de campo

Elaborado por: Microsoft Excel

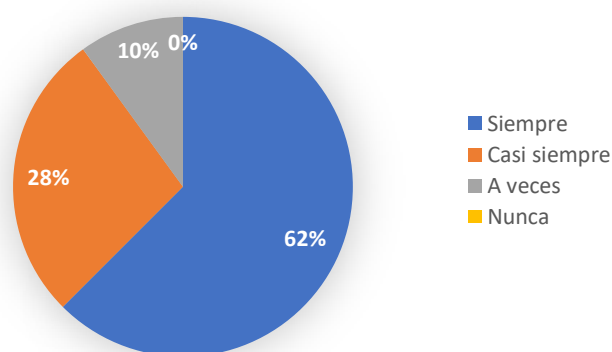


Gráfico 7. Responde preguntas con facilidad

Elaborado por: Fonseca, C. (2023)

Fuente: Encuesta realizado a los estudiantes del Octavo Año

Análisis: De un total de 40 estudiantes que equivalen al 100%, 25 estudiantes que corresponden al 63% afirman que el docente siempre da instrucciones claras para realizar actividades de aprendizaje en Estudios Sociales, 11 estudiantes que corresponde al 28% aseguran que casi siempre, mientras que 4 estudiantes que corresponde al 10% responden que a veces.

Interpretación: Resultados que permiten conocer que el docente siempre da instrucciones claras para realizar actividades de aprendizaje en Estudios Sociales. Por tal razón se debe mantener la forma trabajar antes de realizar las actividades académicas.

Pregunta 8. ¿Aplica la creatividad para realizar los trabajos de Estudios Sociales?

Tabla 11. *Creatividad para realizar trabajos*

OPCIONES	RESPUESTAS	PORCENTAJE
Siempre	17	42%
Casi siempre	15	38%
A veces	8	20%
Nunca	0	0%
TOTAL	40	100

Fuente: Investigación de campo

Elaborado por: Microsoft Excel

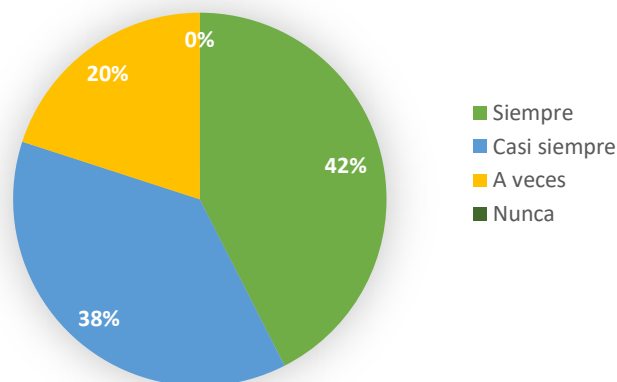


Gráfico 8. *Creatividad para realizar trabajos.*

Elaborado por: Fonseca, C. (2023)

Fuente: Encuesta realizado a los estudiantes del Octavo Año

Análisis: De un total de 40 estudiantes que equivalen al 100%, 17 estudiantes que corresponden al 42% afirman que siempre aplican la creatividad para realizar los trabajos de Estudios Sociales, 15 estudiantes que corresponde al 38% aseguran que casi siempre, mientras que 8 estudiantes que corresponde al 20% responden que a veces.

Interpretación: Resultados que permiten conocer que los estudiantes siempre aplican la creatividad para realizar los trabajos de Estudios Sociales, el docente debe mantener la forma de trabajo de los estudiantes.

Pregunta 9. ¿Considera usted que para el aprendizaje de Estudios Sociales es necesario comprender los hechos y acontecimientos?

Tabla 12. *Comprensión de hechos y acontecimientos*

OPCIONES	RESPUESTAS	PORCENTAJE
Siempre	26	65%
Casi siempre	10	25%
A veces	4	10%
Nunca	0	0%
TOTAL	40	100

Fuente: Investigación de campo

Elaborado por: Microsoft Excel

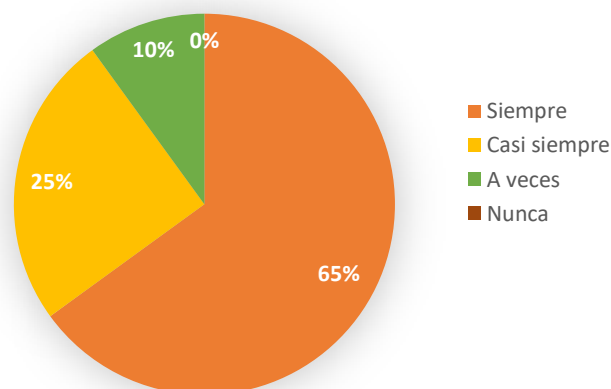


Gráfico 9. *Comprensión de hechos y acontecimientos*

Elaborado por: Fonseca, C. (2023)

Fuente: Encuesta realizado a los estudiantes del Octavo Año

Análisis: De un total de 40 estudiantes que equivalen al 100%, 26 estudiantes que corresponden al 65% consideran que para el aprendizaje de Estudios Sociales siempre es necesario comprender los hechos y acontecimientos, 10 estudiantes que corresponde al 25% mencionan que casi siempre, 4 estudiantes que corresponde al 10% responden que a veces.

Interpretación: Resultados que permiten conocer que para el aprendizaje de Estudios Sociales siempre es necesario comprender los hechos y acontecimientos. En esta asignatura los estudiantes deben comprender para conseguir un aprendizaje significativo.

Pregunta 10. ¿Cuándo tiene problemas familiares es difícil realizar los trabajos de Estudios Sociales?

Tabla 13. Problemas familiares influyen para realizar los trabajos

OPCIONES	RESPUESTAS	PORCENTAJE
Siempre	2	5%
Casi siempre	9	22%
A veces	22	55%
Nunca	7	18%
TOTAL	40	100

Fuente: Investigación de campo

Elaborado por: Microsoft Excel

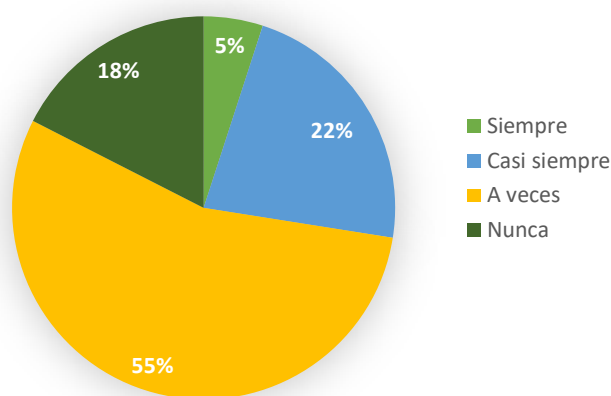


Gráfico 10. Problemas familiares influyen para realizar los trabajos

Elaborado por: Fonseca, C. (2023)

Fuente: Encuesta realizado a los estudiantes del Octavo Año

Análisis: De un total de 40 estudiantes que equivalen al 100%, 22 estudiantes que corresponden al 55% afirman que a veces les resulta difícil realizar los trabajos de Estudios Sociales, 9 estudiantes que corresponde al 22% mencionan que casi siempre, 7 estudiantes que corresponde al 18% responden que nunca, mientras que 2 estudiantes que corresponde al 5% aseguran que siempre.

Interpretación: Resultados que permiten conocer que cuando los estudiantes tienen problemas familiares a veces les resulta difícil realizar los trabajos de Estudios Sociales. Motivo por el cual se debe trabajar con el área asignado en el aspecto motivacional del estudiante.

Discusión de resultados

En base a los resultados de la presente investigación se puede evidenciar que la implementación constante del juego de roles en el aprendizaje de Estudios Sociales es una estrategia con resultados efectivos basándonos en la relación y en las respuestas obtenidas de los estudiantes, donde podemos darnos cuenta que las clases que imparte el docente de la asignatura son motivadoras porque para la participación de los estudiantes únicamente les asigna puntos extras, mientras que los estudiantes desean que el docente les motive de diferente manera una de ellas es la aplicación constante del juego de roles para comprender hechos, acontecimientos, interpretar personajes y con ello lograr un aprendizaje significativo en Estudios Sociales.

Referente al juego de roles se pudo demostrar que es una técnica efectiva para que los estudiantes se motiven, participen y lleguen al conocimiento sin necesidad de hacerlo de forma memorística, tal como menciona Dávila Puglla (2017). En su trabajo de investigación en el que manifiesta: los resultados finales fueron útiles para concluir que el juego de roles despierta el interés y motivación del estudiante dando lugar a un aprendizaje significativo, resultados que a su vez sustentan el proceso que se desarrolla en el juego de roles cuando son usados en el aprendizaje. Moreno Doris (2017). En su investigación enfatiza que el juego de roles beneficia al desarrollo integral del estudiante, pues el estudiante despliega la imaginación, el lenguaje, su independencia, la personalidad, la voluntad y el pensamiento hacia el mundo que los rodea, además que los docentes tienen conocimiento del juego de roles, pero lamentablemente lo aplican de manera esporádica y como actividad de recreación; mas no, como una actividad de aprendizaje.

Referente al aprendizaje de estudios Sociales, Ramos (2016) en la investigación del proyecto los resultados muestran que la mayor parte de población de estudio contribuyen para que haya una transformación del rol del docente que brinden posibilidades para un aprendizaje significativo, como estrategia de aprendizaje fue considerada a través de diferentes criterios en donde se resalta la organización, planificación, ejecución y evaluación, mismas que son acciones establecidas que

orientan hacia el impacto general para elevar la preparación de los estudiantes y obtener mejores resultados.

Jessica Soliz, (2020) en su investigación manifiesta que: Las estrategias metodológicas son importantes para el aprendizaje de Estudios Sociales porque ayudan a los estudiantes a un mejor rendimiento académico tanto en el conocimiento teórico como también en el resultado de las calificaciones por los diferentes tipos de aplicación de metodología docente, por ende unos de los beneficios son el de fortalecer los procesos de enseñanza aprendizaje y generar en los estudiantes destrezas con criterio de desempeño planificadas dentro del currículo de Estudios Sociales y más allá de eso fortalecer sus capacidades sociales, comunicativas, intelectuales, cognitivas que buscan un desarrollo integral, y adicionalmente favorecen al desempeño docente dentro de su actividad profesional porque se vuelve innovador y significativo.

Por todo lo mencionado es importante destacar que el rol que cumple el docente durante la clase es importante para lograr la comprensión de los temas y contenidos, puesto que es necesario que el docente realice y guíe actividades en donde el estudiante se sienta seguro y capaz de desenvolverse sin miedos entre sus compañeros.

CAPÍTULO IV

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

4.1. Conclusiones

- Después de la investigación realizada en diferentes fuentes de información y se concluye que el juego de roles es una técnica de aprendizaje que permite y garantiza la transferencia del conocimiento, de esta manera es evidente la influencia que tiene el juego de roles en el aprendizaje de Estudios Sociales en los estudiantes del Octavo Año de Educación General Básica paralelo “A” de la Unidad Educativa Vida Nueva I.
- Según los resultados obtenidos en el estudio de campo se concluye que un 85% en total de los estudiantes encuestados mencionan; que les gustaría que los docentes realicen actividades grupales en clase mediante el juego de roles para aprender mejor Estudios Sociales, los resultados no son satisfactorios por cuanto la utilización del juego de roles no es permanente en clase.
- Una vez revisado los resultados académicos obtenidos durante el primer parcial correspondiente al primer quimestre del presente año lectivo, puedo determinar alcanzan los aprendizajes requeridos en la asignatura de Estudios Sociales en los estudiantes del Octavo año de Educación Básica paralelo A, con la aplicación constante del juego de roles, el aprendizaje será mejor en todos los estudiantes.

4.2. Recomendaciones

- Implementar de forma constante en las clases el uso del juego de roles para el aprendizaje de Estudios Sociales, ya que debido al tradicionalismo que persiste en los docentes, a los estudiantes les resulta difícil comprender los contenidos establecidos. El uso constante de actividades grupales aumentará la interacción entre el docente y los estudiantes logrando conseguir un aprendizaje significativo.
- Hacer uso permanente de actividades grupales en donde se aplique el juego de roles durante las horas de clase de Estudios Sociales considerando que a los estudiantes les gustaría trabajar en equipo y aprender mediante el juego.
- Realizar constantes visitas pedagógicas al docente en las horas de clase de Estudios Sociales para asegurar la utilización correcta del juego de roles, de tal manera obtener en los estudiantes resultados académicos positivos garantizando un aprendizaje significativo en la asignatura y que las calificaciones sean resultado del conocimiento adquirido.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Aragón, L. E. (2016). *Evaluación psicológica en el área educativa*. México: Pax México.
- Arellano, Á., & Reino, S. (2017). *Los cuentos y fábulas en el aprendizaje de la lectura de niños y niñas*. Obtenido de <http://dspace.unach.edu.ec/bitstream/51000/3755/1/UNACH-FCEHT-TG-E.PARV-2017-000050.pdf>
- Barrera, C. (2017). *Habilidades lingüísticas del mediador y su incidencia en las fases de mediación de conflictos*. Obtenido de <https://bit.ly/HabilidadeslinguisticasCF>
- Bonvecchio, M. (2015). *Evaluación de los Aprendizajes*. Buenos Aires: Novedades Educativas.
- Brand, P. (2017). *Lectura literal*. Obtenido de https://www.tiposde.com/lectura_literal.html
- Camacho, G. (2016). *El hábito de la lectura en la comprensión lectora de los estudiantes*. Obtenido de <https://bit.ly/GracCamacho>
- Castelló, A. (2016). *Habilidades comunicativas (III): la escucha activa*. Obtenido de <https://comunicacionencambio.com/escucha-activa/>
- Celorio, M. (2017). *Elaborar estrategias metodológicas para el desarrollo de la inteligencia lingüística en niños*. Obtenido de <http://www.dspace.cordillera.edu.ec/bitstream/123456789/3084/1/72-DTI-17-17-1726312364.pdf>
- Cevallos, E., & Huertas, G. (2015). *Proceso de lectura*. Recuperado el 31 de Julio de 2015, de <https://bit.ly/ECeballos>
- Durango, Z. (2016). *La lectura y sus tipos*. Obtenido de <https://www.curn.edu.co/lineas/lectura/896-lectura-y-sus-tipos.html>
- Escoriza, J. (2016). *Evaluación del conocimiento de las estrategias de comprensión lectora*. México: Pearson Educacion.
- Freire, M. (2015). *Circuito de la comunicacion*. Riobamba-Ecuador: Edipcentro.
- Garcés, M., & Aveiga, M. (2016). *Tipología textual y su incidencia en las habilidades narrativas*. Obtenido de <https://bit.ly/HabilidadesNarrativasCF>

- Herrera, K. (2016). *Estrategias metodológicas para el desarrollo del hábito lector*.
Obtenido de http://repositorio.ute.edu.ec/bitstream/123456789/2599/1/60424_1.pdf
- Jañez, T. (2016). *Lógica jurídica*. Caracas: Rubens.
- Jarrín, L. (2015). *las técnicas lúdicas en el desarrollo espacial de los niños*.
Obtenido de <http://repo.uta.edu.ec/bitstream/123456789/13288/1/FCHE-EBS-1528.pdf>
- Lagua, E. (2016). *La lectura creativa y el rendimiento escolar de los estudiantes*.
Obtenido de <https://bit.ly/TesisEdwinN>
- Lastre, K., & Chima, F. (2018). *Efectos de la lectura en voz alta en la comprensión lectora de estudiantes de primaria*. Obtenido de http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1692-58582018000100011
- Llerena, S. (2016). *El aprendizaje cooperativo en el desarrollo de la comprensión lectora*. Obtenido de <http://repo.uta.edu.ec/jspui/bitstream/123456789/24148/1/Sandra%20Gissela%20Llerena%20Llerena.pdf>
- Lomce. (2016). *Cuerpo de Maestros. Educación Primaria*. Madrid: CEP.
- López, O., & González, M. (2017). *Incidencias de las Estrategias Metodológicas implementadas por docentes en la comprensión lectora*. Obtenido de <https://www.camjol.info/index.php/FAREM/article/view/7048/6656>
- López, R. (2018). *La lengua y cultura*. Obtenido de <https://www.oas.org/ext/es/desarrollo/recursos-educacion-docente/Planes-de-Clase/Detalles/la-lengua-y-cultura>
- Martín, M. (2017). *Glosario europeo sobre educación*. España: CIDE.
- Ministerio de Educación del Ecuador. (2016). *Currículo de niveles de educación*.
Obtenido de <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2016/08/Curriculov2.pdf>
- Monroy, J., & Gómez, B. (2016). *Comprensión lectora*. Obtenido de http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1665-75272009000100008

- Prado, G. (2018). *Incidencia del contexto social en la motivación lectora de los estudiantes de primer año de bachillerato, en la asignatura de lengua y literatura*. Obtenido de <http://dspace.utpl.edu.ec/handle/20.500.11962/20841>
- Punina, J. (2017). *La comprensión lectora y el aprendizaje significativo en el área de lengua y literatura*. Obtenido de [http://repo.uta.edu.ec/bitstream/123456789/26522/1/1804231189%20Punina Chaglla%20Jos%c3%a9%20Fabricio.pdf](http://repo.uta.edu.ec/bitstream/123456789/26522/1/1804231189%20Punina%20Chaglla%20Jos%c3%a9%20Fabricio.pdf)
- Quintero, J. (2015). *Las estrategias metodológicas de la lectura influye en la lectura comprensiva de los niños*. Obtenido de http://repositorio.ute.edu.ec/bitstream/123456789/3142/1/46018_1.pdf
- Rodríguez, D. (2016). *Técnicas de comprensión literal y su incidencia en el proceso de enseñanza-aprendizaje*. Obtenido de <http://repositorio.upse.edu.ec/bitstream/46000/2914/1/UPSE-TEB-2015-0194.pdf>
- Ruiz, M., & Guzmán, J. (2015). *Guía mínima de estudio para la evaluación del desempeño docente*. España: Editores.
- Sánchez, C. (2018). *Estrategias didácticas del método sgav en el desarrollo de destrezas comunicativas*. Obtenido de <http://repositorio.pucesa.edu.ec/bitstream/123456789/2377/1/76657.pdf>
- Segura, M. (2016). *Las habilidades comunicativas ¿qué son?* Obtenido de <https://konpalabra.konradlorenz.edu.co/2016/04/las-habilidades-comunicativas-qu%C3%A9-son.html>
- Sigcha, D. (2015). *La incidencia de las estrategias metodológicas en el aprendizaje de lengua y literatura de los estudiantes*. Obtenido de <https://repositorio.uta.edu.ec/jspui/bitstream/123456789/5779/1/Tesis%20Diana%20Alicia%20Sigcha.pdf>
- Suárez, A. (2015). *Estrategias metodológicas para potencializar el desarrollo lógico matemático*. Obtenido de <http://repo.uta.edu.ec/bitstream/123456789/7221/1/Mg.DCEv.Ed.1998.pdf>
- Tiño, C. (2017). *Fluidez lectora en idioma materno*. Obtenido de <http://recursosbiblio.url.edu.gt/tesisjrkd/2018/05/82/Ti%C3%B1o-Cecilia.pdf>
- Vaca, C. (2014, p. 8). *Comprensión y motivación de la lectura en los estudiantes y docentes*. Obtenido de <https://bit.ly/3YPuVkc>

Villena, D. (2018). *Las actividades lúdicas y la comprensión lectora en los estudiantes de quinto grado*. Obtenido de <https://bit.ly/3YPuVkC>

ANEXOS

ANEXO 1



UNIDAD EDUCATIVA
"VIDA NUEVA I"
"Educación de calidad para un mundo competitivo"

Quito, 25 de octubre de 2022
Oficio-RUEVNI-No. 118

CARTA DE COMPROMISO

Doctor
Marcelo Núñez
Presidente de la Unidad de Titulación
Carrera de Educación Básica.
Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación

Yo, Magister José Alejandro Caisatoa Casamen, en mi calidad de Rector de la Unidad Educativa Vida Nueva I, me permito poner en su conocimiento la aceptación y respaldo para el desarrollo del Trabajo de Integración Curricular bajo el Tema: **"El juego de roles en el aprendizaje de Estudios Sociales en los estudiantes del Octavo Año de Educación General Básica, paralelo A de la Unidad Educativa Vida Nueva I, parroquia Guamaní, cantón Quito, provincia Pichincha"** propuesto por la estudiante María Cristina Fonseca Casamen, portadora de la Cédula de Ciudadanía 172067987-5, estudiante de la Carrera de Educación Básica Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación de la Universidad Técnica de Ambato.

A nombre de la Institución a la cual represento, me comprometo a apoyar en el desarrollo del proyecto.

Particular que comunico a usted para los fines pertinentes.

Atentamente.



MSc. José Alejandro Caisatoa Casamen
171408826-5
Telf. 0996567863
Mail: alejo_c.c@hotmail.com

ANEXO 2

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN
CARERA: EDUCACIÓN BÁSICA

**Encuesta dirigida a los estudiantes del Octavo Año de Educación General Básica,
paralelo A de la Unidad Educativa Vida Nueva I**

OBJETIVO: Indagar el desarrollo del juego de roles en el aprendizaje de Estudios Sociales en los estudiantes del octavo año de Educación General Básica, paralelo A de la Unidad Educativa Vida Nueva I, parroquia Guamaní, cantón Quito, provincia Pichincha.

INSTRUCTIVO: Lea detenidamente las preguntas y responda con la mayor veracidad poniendo una X en la respuesta que considere correcta.

Cuestionario

1. ¿El docente realiza en clase actividades grupales con el fin de lograr un aprendizaje significativo en Estudios Sociales?
 Muy frecuente Frecuentemente Ocasionalmente Rara vez Nunca
2. ¿Expresa sus actitudes, pensamientos y sentimientos por medio del juego?
 Siempre Casi Siempre A veces Nunca
3. ¿Las clases que imparten los docentes son motivadoras?
 Siempre Casi Siempre A veces Nunca
4. ¿Le gustaría jugar a interpretar personajes, hechos y acontecimientos para aprender mejor Estudios Sociales?
 Sí No
5. ¿Al realizar una exposición utiliza el movimiento corporal para enfatizar lo que dice?
 Siempre Casi Siempre A veces Nunca
6. ¿Responde con facilidad las preguntas que le realiza el docente de Estudios Sociales?
 Siempre Casi Siempre A veces Nunca

7. ¿El docente da instrucciones claras para realizar actividades de aprendizaje en Estudios Sociales?

Siempre Casi Siempre A veces Nunca

8. ¿Aplica la creatividad para realizar los trabajos de Estudios Sociales?

Siempre Casi Siempre A veces Nunca

9. ¿Considera usted que para el aprendizaje de Estudios Sociales es necesario comprender los hechos y acontecimientos?

Siempre Casi Siempre A veces Nunca

10. Cuando tiene problemas familiares es difícil realizar los trabajos de Estudios Sociales.

Siempre Casi Siempre A veces Nunca

GRACIAS



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA
EDUCACIÓN



CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA
MODALIDAD PRESENCIAL

FICHA DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS DE REGISTRO Y
RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN

1. Datos del validador:

Nombres y apellidos: Mera Constante Medardo Alfonso
Grado académico (área): Doctor en Investigación Socio - Educativa
Años de experiencia: 25

2. Instrucciones

A continuación, podrá encontrar diferentes criterios sobre la estructura del instrumento de recolección de información (encuesta) sobre el tema de investigación: "EL JUEGO DE ROLES EN EL APRENDIZAJE DE ESTUDIOS SOCIALES EN LOS ESTUDIANTES DEL OCTAVO AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA, PARALELO A, DE LA UNIDAD EDUCATIVA VIDA NUEVA I, PARROQUIA GUAMANÍ, CANTÓN QUITO, PROVINCIA PICHINCHA", emita sus juicios de acuerdo con las escalas establecidas.

MA: Muy Adecuado; **BA:** Bastante Adecuado; **A:** Adecuado; **PA:** Poco Adecuado;
I: Inadecuado.

Nº	CRITERIOS	MA	BA	A	PA	I
1	El encabezado del instrumento está claro	V				
2	El objetivo es adecuado y pertinente al tema	V				
3	Las instrucciones son lo suficientemente claras	V				
4	Las situaciones evaluativas son lo suficientemente claras, de tal forma que, no se prestan a ambigüedades	V				
5	Las situaciones evaluativas están contextualizadas con el tema	V				
6	El diseño del instrumento es adecuado y comprensible	V				



firmado electrónicamente por
MEDARDO ALFONSO
MERA CONSTANTE

f.....

VALIDADOR: Dr. Medardo Mera, Mg.

CC: 050125995-6



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO
FACULTAD DE CIENCIAS HUAMANAS Y DE LA
EDUCACIÓN



CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA
MODALIDAD PRESENCIAL

FICHA DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS DE REGISTRO Y
RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN

1. Datos del validador:

Nombres y apellidos: José Asencio Fonseca Carrasco
Grado académico (área): Magister en Docencia y Currículo para la educación superior
Años de experiencia: 25 años

2. Instrucciones

A continuación, podrá encontrar diferentes criterios sobre la estructura del instrumento de recolección de información (encuesta) sobre el tema de investigación: **El juego de roles en el aprendizaje de Estudios Sociales en los estudiantes del Octavo Año de Educación General Básica, paralelo A de la Unidad Educativa Vida Nueva I, parroquia Guamaní, cantón Quito, provincia Pichincha.** emita sus juicios de acuerdo con las escalas establecidas.

MA: Muy Adecuado; **BA:** Bastante Adecuado; **A:** Adecuado; **PA:** Poco Adecuado; **I:** Inadecuado.

Nº	CRITERIOS	MA	BA	A	PA	I
1	El encabezado del instrumento está claro	x				
2	El objetivo es adecuado y pertinente al tema	x				
3	Las instrucciones son lo suficientemente claras	x				
4	Las situaciones evaluativas son lo suficientemente claras, de tal forma que, no se prestan a ambigüedades		x			
5	Las situaciones evaluativas están contextualizadas con el tema		x			
6	El diseño del instrumento es adecuado y comprensible		x			



Firmado electrónicamente por:
JOSE ASENCIO
FONSECA
CARRASCO

f.....

VALIDADOR Mg. José Fonseca

CC:1802106698

ANEXO 4



Presentación, explicación y entrega de cuestionarios a los estudiantes



Aplicación del cuestionario a los estudiantes.



Aplicación del cuestionario a los estudiantes.



Recepción de la aplicación del cuestionario y agradecimiento a los estudiantes.