



UNIVERSIDAD  
NACIONAL  
AUTÓNOMA DE  
NICARAGUA,  
MANAGUA  
UNAN-MANAGUA

# TRABAJO DE INVESTIGACIÓN

## Juegos de roles para el aprendizaje de componentes de Historia en Educación Superior

Acevedo, M; Altamirano, N; Lanuza, R.

### **Tutora**

Lcda. Ayesa Guadalupe Balladares Acuña

### **Asesor**

Dr. Cliffor Jerry Herrera Castrillo

*¡Universidad del Pueblo y para el Pueblo!*



UNIVERSIDAD  
NACIONAL  
AUTÓNOMA DE  
NICARAGUA,  
MANAGUA  
UNAN-MANAGUA

**Centro Universitario Regional de Estelí**

**CUR-Estelí**

Recinto Universitario “Leonel Rugama Rugama”  
Departamento de Ciencias de la Educación y Humanidades

## **Juegos de roles para el aprendizaje de componentes de Historia en Educación Superior**

Trabajo de investigación para optar al grado de  
Licenciatura en Ciencias de la Educación con mención en Ciencias Sociales

### **Autoras**

Mariela Janeth Acevedo Morales  
Nubia Vanesa Altamirano Martínez  
Rosa Elena lanuza Gutiérrez

### **Tutora**

Lcda. Ayesa Guadalupe Balladares Acuña

### **Asesor**

Dr Clifford Jerry Herrera Castrillo

01/12/2025





## **Dedicatoria**

Dedico este logro, primer lugar, a Dios quien ha sido mi guía y fortaleza, llenándome de sabiduría, fe y perseverancia para superar cada desafío. A mis padres, por su amor incondicional, su apoyo constante y sus incansables esfuerzos; ellos han sido siempre mi mayor inspiración para alcanzar este sueño. A mis hermanos por sus palabras de aliento y su compañerismo, que me impulsaron a seguir adelante en los momentos difíciles. Y a mi compañero de vida, por caminar a mi lado con amor, comprensión y paciencia. Gracias por alentarme en los momentos difíciles, celebrar cada logro conmigo y brindarme su apoyo incondicional.

Le dedico este logro a mis padres, testimonio de su inmenso amor, valoro mucho las lecciones de vida que me han impartido y por su gran cariño. Mi gratitud hacia ustedes es imposible de expresar, por el incansable esfuerzo que han invertido para brindarme una educación sólida, cada sacrificio que han hecho, cada día de trabajo duro y cada decisión que tomaron en mi nombre, en garantía de mi éxito. Esta tesis es un tributo a su legado y a la eterna admiración que siento por ustedes. Esta tesis es un pequeño testimonio de que todo lo que hago, lo hago pensando en ustedes. Gracias por llenar mi mundo de amor y dulzura, son los mejores padres del mundo.

Dedicada con mucho amor, a mi madre Pastora Amanda Rodríguez, quien fue y sigue siendo mi más grande inspiración para luchar día a día, por ser mi pilar y fortaleza a lo largo de mi carrera; porque desde el principio estuvo ahí, siempre creyó en mí, incluso cuando yo dudaba. Ninguna palabra es suficiente para expresarle tanto agradecimiento, sin sus sacrificios, dedicación, amor y esfuerzo nada de esto sería posible, este logro es tan suyo como mío, gracias por preparar y construir a la mujer soy.

## **Agradecimiento**

Agradezco profundamente a Dios, fuente de sabiduría y fortaleza, a mis padres por su apoyo, su paciencia y su amor incondicional; que me inspiraron a no rendirme en el camino. A mi compañero de vida por apoyarme con amor y paciencia, por animarme y darme palabras de aliento cuando las necesitaba. A mi tutora maestra Lcda. Ayesa y a mi Asesor Dr. Clifford, por su guía y orientación; a ellos por sus aportes que enriquecieron mis conocimientos. A maestra Lcda. Feliciano quien con su entrega y dedicación también ha dejado una huella significativa en mi formación académica.

Agradezco a la universidad por brindarme la oportunidad de avanzar en mi carrera profesional. También mi agradecimiento a los docentes, por contribuir en mis conocimientos con experiencia, comprensión y paciencia; por ser guías que me han motivado a alcanzar alturas que nunca imaginé. Infinitas gracias a mis padres, por su amor incondicional y su apoyo moral. También expreso mi gratitud a mis hermanos, quienes supieron brindarme su tiempo para escucharme y apoyarme; y a mis abuelos, quienes supieron estar cuando más los necesitaba. Todo esto no habría sido posible sin su amor y sacrificio que ha sido la luz que guio mi camino a través de este viaje académico.



UNIVERSIDAD  
NACIONAL  
AUTÓNOMA DE  
NICARAGUA,  
MANAGUA  
UNAN-MANAGUA

CENTRO UNIVERSITARIO REGIONAL, ESTELÍ  
“2025: Eficiencia y Calidad para seguir en victorias”  
Departamento de Ciencias de la Educación y Humanidades

**CARTA AVAL DEL TUTOR**

Estelí, 01 de diciembre de 2025

Por medio de la presente, en calidad de tutor(a) del trabajo de modalidad de graduación titulado: **“Implementación de los juegos de roles para los aprendizajes en la enseñanza de historia”**, elaborado por el(la)/los(as) estudiante(s):

Mariela Janeth Acevedo Morales	20-50266-7
Nubia Vanesa Altamirano Martínez	20-50259-0
Rosa Elena lanuza Gutiérrez	21-50908-0

Estudiante(s) de la carrera de **Licenciatura en Ciencias de la Educación con mención en Ciencias Sociales**, hago constar que he brindado acompañamiento académico y metodológico durante el desarrollo de dicho trabajo, cumpliendo con lo establecido en el cronograma y en la normativa institucional vigente. Asimismo, avalo que el trabajo cumple con los requisitos formales, científicos y éticos exigidos por la Universidad, en cumplimiento de la modalidad de graduación correspondiente.

Atentamente,

Ayesa Guadalupe Balladares Acuña

Orcid:0009-0006-8036-9116

UNAN-Managua/CUR-Estelí

CC/

**¡Universidad del Pueblo y para el Pueblo!**

Barrio 14 de abril, contiguo a la subestación de ENATREL, Tel 27137734, Ext 7424  
dceh.curesteli@unan.edu.ni

## Resumen

La presente investigación tuvo como objetivo general analizar los juegos de roles como estrategia metodológica para el aprendizaje de los componentes de Historia en estudiantes de primer año de Ciencias Sociales de la UNAN-Managua/CUR-Estelí, con el propósito de fortalecer el pensamiento crítico, la motivación y la comprensión significativa de los contenidos históricos. Metodológicamente, el estudio se desarrolló bajo el paradigma interpretativo con enfoque cualitativo, de tipo descriptivo, diseño no experimental y corte transversal, permitiendo comprender las percepciones y experiencias de los participantes en su contexto natural. La muestra fue teórica e intencionada, integrada por ocho estudiantes, un docente y un coordinador académico, a quienes se aplicaron entrevistas semiestructuradas y un grupo focal como técnicas de recolección de datos. El análisis se realizó mediante métodos inductivo, análisis-síntesis y triangulación de la información. Los resultados evidenciaron que el juego de roles favorece el aprendizaje significativo, fortalece la expresión oral, el trabajo colaborativo, la empatía y la participación activa, incrementando el interés por el aprendizaje de la Historia. No obstante, se identificaron limitaciones relacionadas con la participación desigual y el control del grupo. Se concluye que el juego de roles constituye una estrategia pedagógica eficaz que contribuye al desarrollo integral del estudiante.

**Palabras clave:** juego de roles, pensamiento crítico, motivación, competencias.

## **Abstract**

This research aimed to analyze role-playing as a methodological strategy for learning History components in first-year Social Sciences students at UNAN-Managua/CUR-Estelí, in order to strengthen critical thinking, motivation, and meaningful understanding of historical content. Methodologically, the study was conducted under an interpretive paradigm with a qualitative approach, descriptive type, non-experimental design, and cross-sectional scope, allowing the understanding of participants' perceptions and experiences in their natural context. The sample was theoretical and purposive, consisting of eight students, one teacher, and one academic coordinator. Semi-structured interviews and a focus group were used as data collection techniques. Data analysis was performed using inductive methods, analysis-synthesis, and information triangulation. The findings showed that role-playing promotes meaningful learning, improves oral expression, collaborative work, empathy, and active participation, while increasing interest in learning History. However, limitations related to unequal participation and classroom management were identified. It is concluded that role-playing constitutes an effective pedagogical strategy that contributes to the comprehensive development of students and improves the teaching-learning process in higher education.

Keywords: role-playing, critical thinking, motivation, competencies.

## Índice

1.	Introducción .....	1
2.	Antecedentes .....	2
3.	Planteamiento del problema .....	8
4.	Justificación .....	9
5.	Objetivos de investigación .....	11
5.1.	Objetivo General .....	11
5.2.	Objetivos específicos .....	11
6.	Limitaciones del estudio.....	12
7.	Supuestos básicos .....	13
8.	Preguntas de investigación.....	17
8.1.	Pregunta general.....	17
8.2.	Preguntas específicas.....	17
9.	Marco Teórico.....	18
9.1.	Educación y aprendizaje en el siglo XXI .....	18
9.2.	Estrategias metodológicas innovadoras .....	20
9.3.	Juegos de roles en la educación .....	22
9.4.	Perspectiva de las Ciencias Sociales y teoría del rol .....	24
9.5.	Criterios de calidad aplicados .....	24
9.6.	Marco legal y político-educativo en Nicaragua.....	25
10.	Diseño metodológico .....	30
10.1.	Enfoque cualitativo asumido .....	30
10.2.	Tipo de investigación .....	30
10.3.	Línea de investigación.....	31

10.4. Muestra teórica y sujetos del estudio .....	32
10.5. Métodos, técnicas e instrumentos para recolección de datos .....	32
10.6. Métodos, técnicas e instrumentos para el procesamiento y análisis de datos e información.....	33
11. Análisis y discusión de resultados .....	34
11.1. Importancia de la implementación del juego de roles para el aprendizaje .....	34
Aspectos que limitan la estrategia metodológica del juego de roles .....	37
11.2. Efectividad de la implementación de juego de roles como estrategia metodológica .....	38
12. Conclusiones .....	54
13. Recomendaciones .....	56
13.1. Para las universidades.....	56
13.2. Para el Ministerio de Educación .....	56
13.3. Para los docentes .....	56
13.4. Para los investigadores .....	57
14. Anexos .....	64
Anexo A. Cronograma de Trabajo.....	64
Anexo B. Instrumentos de recolección.....	64
Anexo C. Validación de instrumentos.....	68

## Índice de tablas

<b>Tabla 1.</b> <i>Categorías, temas y patrones de la investigación</i> .....	13
<b>Tabla 2.</b> Descripción general.....	48
<b>Tabla 3.</b> Descripción de objetivos, temas y contenidos .....	49
<b>Tabla 4.</b> Descripción de las actividades .....	49
<b>Tabla 5.</b> Descripción de la evolución .....	50
<b>Tabla 6.</b> Descripción de los niveles de calificación .....	50
<b>Tabla 7.</b> Categorías y códigos, entrevista semiestructurada al docente .....	71
<b>Tabla 8.</b> Categorías y códigos entrevista semiestructurada al coordinador académico .....	72
<b>Tabla 9.</b> Categorías y códigos del grupo focal con 8 estudiantes .....	73

## Índice de figuras

<b>Figura 1.</b> Firma del acta de independencia de Centroamérica .....	40
<b>Figura 2.</b> Causas de la firma del acta de independencia .....	43
<b>Figura 3.</b> Causas externas e internas .....	45
<b>Figura 4.</b> Proceres de la independencia .....	46
<b>Figura 5.</b> Firma del acta de la independencia escena 1 .....	74
<b>Figura 6.</b> Firma del acta de la independencia escena 2 .....	74
<b>Figura 7.</b> Estudiantes de primer año del componente historia primer año de Ciencias Sociales UNAN-Managua/CUR-Estelí.....	75

## **1. Introducción**

Según Hačatřjana & Namsone (2024), la finalidad de la educación no es llenar la cabeza del alumno de conocimientos fragmentos, sino formar una mente capaz de organizar y utilizar esos conocimientos de manera permanente. En este sentido, en UNAN-Managua/CUR-Estelí se ha realizado un estudio descriptivo de la situación actual, entorno a los juegos de roles como estrategia a usarse en componente de Historia, con estudiantes de la carrera de Ciencias Sociales.

El uso de la metodología de los juegos de roles en el ámbito educativo permite a los estudiantes adaptar distintos papeles y enfrentarse a las diversas situaciones simuladas, lo que favorece el desarrollo de habilidades comunicativas, el trabajo en equipo, la resolución del problema y la toma de decisiones. Además, esta estrategia didáctica promueve la creatividad, incrementar la motivación y despierta el interés por aprender de manera activa y participativa, convirtiéndose en una herramienta eficaz para fortalecer el aprendizaje significativo.

En este estudio se analiza el juego de roles como estrategia metodológica para fortalecer los aprendizajes en estudiantes de primer año de Ciencias Sociales de la UNAN-Managua/CUR-Estelí. La intervención, con enfoque participativo, implementó actividades innovadoras orientadas a mejorar la comunicación y el trabajo en equipo. Asimismo, se examinan los fundamentos pedagógicos que la sustentan y valoran sus beneficios, con el propósito de demostrar su eficacia como recurso didáctico innovador.

También en este documento se presenta: resumen, introducción, antecedentes, planteamiento de problema, justificación, objetivos de la investigación, marco teórico, diseño metodológico, análisis y discusión de resultados, así como un instructivo para juego de roles.

## 2. Antecedentes

Este apartado incluye estudios realizados en el marco de la temática relacionadas con “Juegos de roles para el aprendizaje del componente de Historia en la Educación Superior”, con estudiantes de primer año de ciencias sociales del CUR-Estelí del municipio de Estelí durante el periodo 2025”.

A nivel internacional la investigación realizada por Taday Guashpa & Arteño Ramos (2024), en provincia de Chimborazo – Ecuador, utilizó un enfoque mixto, que incluyen revisión bibliográfica, análisis documental, entrevista a docentes y encuesta a estudiantes. La población del estudio estuvo compuesta por 6 docentes de historia y 30 estudiantes. El objetivo fue mostrar que el juego de roles es una metodología para mejorar la enseñanza y aprendizaje de la historia. Según la percepción de los docentes, la implementación de juegos de roles en la enseñanza es una herramienta educativa valiosa y complementaria a las metodologías tradicionales. También se encontró que el 66.7% de los estudiantes está de acuerdo con que el juego de roles es un método eficaz para la enseñanza de la Historia, el 13.3% se mostró neutral y otro 13.3% que está en desacuerdo.

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

También, González Moreno (2023) , realizó en la universidad de Manizales, Colombia, un artículo titulado “importancia del juego temático de roles sociales en la edad preescolar”. El objetivo fue reflexionar respecto a las aportaciones en el desarrollo psicológico infantil con 20 niños en la edad preescolar. Desde el enfoque histórico-cultural y la teoría de la actividad, el juego temático de roles sociales constituye una actividad innovadora, que incluye la participación conjunta y activa de los niños con los adultos.

Los juegos de roles transforman el desarrollo psicológico de los niños; también se desarrollan habilidades de intencionalidad colectiva e individual en la realización de acciones, el niño se sujeta a normas de respeto. Se concluye que el rol del adulto como

investigador es reflexivo durante la planeación e implementación de la actividad lúdica, lo que permite proponer diversas acciones didácticas novedosas que promueven el desarrollo infantil.

Por su parte, Álvarez Sepúlveda (2020) en la universidad católica de La Santísima Concepción, Chile, realizó un estudio titulado “Promoviendo aprendizajes significativos en la enseñanza universitaria de la historia a través de un juego de roles”, la cual fue una investigación exploratoria de corte cualitativo, basado en un estudio de casos y en un diseño transeccional.

El objetivo fue evaluar un juego de roles implementando en un grupo de estudiantes de pedagogía en educación básica, quienes tuvieron que interpretar a un personaje destacado de la historia chilena; se hizo observación de participante de las clases donde se realizó la experiencia, los instrumentos para recolectar datos fueron: cuaderno de campo diseñado por estudiantes, planilla de asistencia y la rúbrica analítica elaborada para evaluar la actividad.

La muestra fue de 24 alumnas y 3 alumnos, la edad mínima de los participantes fue de 21 y la máxima 54. Los resultados muestran una mejora en el aprendizaje del alumnado; no obstante, también se constataron varias dificultades en la propuesta, tales como la escasa familiarización de los futuros docentes con la estrategia y la gran carga de trabajo que implica para el docente y estudiantado.

A nivel nacional, Cruz García et al. (2021) realizaron una investigación titulada “El juego como estrategia didáctica para la enseñanza y aprendizaje de la multiplicación en la asignatura de matemática”. La investigación tuvo como propósito validar el juego como una estrategia metodológica activa en el proceso de enseñanza aprendizaje, utilizando un enfoque cualitativo durante la etapa de diagnóstico y luego se empleó un enfoque mixto en la etapa de intervención, integrando datos cualitativos y cuantitativos para enriquecer el análisis de los resultados.

Se trató de una investigación de campo con diseño transversal estructurada en dos etapas diagnóstico y propuesta de solución. También tuvo características de investigación - acción educativo, al intervenir directamente en el proceso pedagógico para mejorar la

enseñanza. La población objeto de estudio estuvo conformada por 12 docentes y 1 director del colegio público “Nueva Vida”. La investigación se centró en los estudiantes de tercer grado “B” aunque los datos recolectados involucran principalmente al personal docente.

Finalmente, se evidenció que el uso del juego como estrategia didáctica fortalece significativamente la enseñanza y aprendizaje de las tablas de multiplicación logrando así mejorar la motivación, la participación activa del estudiantado y el dominio de contenidos básicos en matemáticas. La investigación acción educativa es un proceso que busca mejorar la educación a través de la identificación de problemas y la búsqueda de soluciones, que son la base para el diseño de la estrategia metodológica juego de roles.

Valle Téllez et al. (2012) plantearon en un estudio titulado “El aprendizaje significativo en la Historia Universal, en Noveno grado “B” del Instituto España, del Municipio de Larreynaga Malpaisillo en el primer Semestre del Año 2012”, cuyo objetivo fue evaluar el aprendizaje significativo de la disciplina de Historia Universal en el contexto ya mencionado.

Se refiere a un estudio con metodología cualitativa, que incluye las experiencias propias de los autores desde la posición de docentes en el área de las Ciencias Sociales, con un paradigma constructivista, por lo que permite realizar un análisis holístico de la realidad educativa. En cuanto a técnicas, se recurrió a la entrevista, encuesta y observación de participantes, también se hizo análisis de documentos. La encuesta fue aplicada los 45 alumnos y la entrevista al docente de la clase de Historia Universal.

En la sección de los resultados se dan a conocer las preguntas acompañadas de las respuestas porcentuales, además, se describe que el estudio de la Historia Universal es considerada importante e interesante para el estudiante en su formación educativa, permitiéndoles conocer aspectos políticos, militar, el desarrollo de las ciencias, las manifestaciones artísticas, la vida cotidiana, las relaciones entre grupos sociales, la forma de pensar y las aspiraciones de las personas y de los pueblos.

Además, Ruiz Torrez et al. (2019) realizaron un estudio acerca de “El juego como estrategia didáctica para favorecer el aprendizaje de los niños en el primer nivel del Centro de desarrollo Integral la Gran Comisión ubicado en La Villa Bosco Monje en la ciudad de

Masaya durante los meses Febrero – Abril del año 2019”. La investigación se realizó bajo un enfoque cualitativo, fundamentado en un estudio del fenómeno de tipo descriptivo, se hizo uso de instrumentos para la recolección de datos como la entrevista, guía de observación, las cuales brindaron aportes necesarios, para fundamentar la teoría, entrevistas dirigidas a la docente del primer nivel (3 a 5 años) y directora del centro.

Las principales observaciones fueron: la docente aplica pocas estrategias lúdicas que no favorece la motivación en los niños, no logra un aprendizaje, ya que en la mayoría de los niveles de la educación inicial se presentan las actividades a manera de juegos. En el plan de clase no se aprecia el propósito de jugar y disfrutar del placer del juego para desarrollar aprendizajes.

A nivel local, la investigación realizada por, Zamora Real et al. (2019) quienes llevaron cabo en la Facultad Regional multidisciplinaria de Estelí FAREM-Estelí hoy llamada UNAN - Managua/CUR-Estelí, según Ley de Autonomía de las Instituciones de Educación Superior a través de la Ley 1176 y la reforma a la Ley 582, conocida como Ley General de Educación, aprobado el 30 de noviembre de 2023. El objetivo general de la investigación fue diseñar una propuesta pedagógica innovadora que permita utilizar el juego de roles para fortalecer el desarrollo del lenguaje oral en niños y niñas. Se utilizó un enfoque cualitativo, los sujetos de estudio fueron 4 docentes, 8 niños de CDI en edades comprendidas de 18 meses a 3 años, 6 estudiantes de I nivel (preescolar comunitario), 35 estudiantes entre II y III nivel atendidos únicamente en la modalidad matutina, para un total de 49 niñas y niños atendidos.

La muestra fue intencionada, en este caso se seleccionó a niños de II nivel del centro de educación inicial Azul y Blanco: 35 niños (25 niños y 10 niñas), la maestra del aula y 3 padres y madres de familia. En conclusión, se demostró que, los juegos de roles proporcionan a los estudiantes más imaginación, exigen la creatividad y, sobre todo, estimulan y fortalecen el desarrollo de su lenguaje oral, lo cual permite hacerles frente a las diversas situaciones que a lo largo de su vida tenga que afrontar, el juego de roles tiene un lugar importante en la primera infancia.

Aragón Mojica et al. (2019) realizaron un estudio que consiste en una propuesta relacionada a las estrategias de trabajo colaborativo y simulación, para tratar de solucionar

la problemática, relacionada con la comprensión de procesos históricos en la asignatura de Historia de Nicaragua en los estudiantes de 7º grado.

El objetivo de la investigación fue saber si las estrategias planteadas pueden facilitar a los estudiantes una mejor asimilación en la enseñanza – aprendizaje, llevando a cabo la teoría con la práctica, logrando que mejoren sus conocimientos, describiendo con una mayor facilidad procesos históricos. Además, sean capaz de analizar y comprender: lectura, escritura, análisis, razonamiento crítico, sintetizar, reflexionar, resumir, experimentar, asociar, abstraer en los fenómenos sociales con los cuales se enfrentan con objetividad y contribuyan en función del desarrollo del país.

En este estudio se empleó un enfoque cualitativo bajo el paradigma sociocrítico, utilizando como tipo de investigación la investigación acción participativa (IAP), con carácter transversal. La muestra estuvo conformada por ocho estudiantes seleccionados de una población total de veinte, con edades entre 12 y 14 años.

Los resultados demostraron que inicialmente los estudiantes tenían bajos niveles de comprensión en procesos históricos, con aprendizajes mecanizados y memorísticos. Sin embargo, la aplicación de las estrategias de trabajo colaborativo y simulación favoreció un aprendizaje más significativo, permitiendo a los estudiantes comprender mejor la conformación del Estado de Nicaragua, desarrollar actitudes críticas y reflexivas, así como mayor interés y motivación hacia la asignatura.

Por otro lado (Orozco Alvarado & Díaz Pérez, 2017) realizaron una investigación titulada la simulación como estrategia didáctica para desarrollar comprensión en la asignatura historia. Fue intervención didáctica realizada en educación secundaria, se llevó a cabo en el colegio público Esquipulas de Managua. La investigación se realizó bajo un paradigma investigativo socio crítico; para la recolección de datos realizaron entrevista, diarios de campos y guía de observación.

La muestra fue de 35 estudiantes que cursan séptimo grado en el colegio público Esquipulas. El objetivo de este estudio fue aplicar estrategias didácticas innovadoras para generar comprensión en la disciplina de historia, como método para que los maestros

reviertan la apatía y rechazo que los estudiantes tienen acerca de la enseñanza-aprendizaje de la historia.

### 3. Planteamiento del problema

Los estudiantes de primer año de Ciencias Sociales suelen enfrentar dificultades para comprender los contenidos históricos de manera crítica, limitándose a la memorización de datos. Esta situación reduce su capacidad de análisis y reflexión sobre los hechos pasados, en gran parte debido a la aplicación de métodos que no promueven el pensamiento crítico, la comunicación, la empatía y el liderazgo, que son habilidades necesario para la formación de un individuo socialmente adaptado, capaz de identificarse con su propia realidad y de la sociedad donde viven. Además, algunos docentes tienen limitaciones de tiempo y otros están aferrados en estrategia tradicionales que pueden influir en la resistencia al cambio

Global education monitoring report team (2024), en el monitoreo global de la educación ha enfatizado la necesidad de transformar la enseñanza, para desarrollar competencias y no limitarse a la transmisión de contenidos. Esto respalda la relevancia de metodologías activas (como juegos de roles) para mejorar la comprensión significativa. Además, la UNESCO (2025) en una iniciativa llamada “Clase magistral para dotar a los educadores de herramientas para el pensamiento crítico y la alfabetización mediática.” enfatiza que, en una era de desinformación y algoritmos, la educación ya no puede limitarse a transmitir información pasiva: se requiere formar la capacidad de cuestionar y reflexionar.

También, un estudio en Nicaragua denominado, “La enseñanza aprendizaje de la filosofía en educación secundaria con estudiantes de Filosofía”, señala que los estudiantes no le daban mucha importancia a la asignatura y que se requerían estrategias más dinámicas para conseguir comprensión significativa de los contenidos, donde la didáctica tradicional no siempre garantiza la comprensión Orosco Alvarado et al. (2023)

En consecuencia, debido a las dificultades de los estudiantes de primer año de Ciencias Sociales, para comprender los contenidos de historia de manera crítica; y por qué la evidencia teórica propone estrategias dinámicas para superar los métodos tradicionales basados en la memorización; la estrategia metodológica juego de roles, rompe lo acostumbrado y busca lograr un aprendizaje significativo que promueva, el pensamiento crítico, la comunicación, la empatía y el liderazgo. En resumen, se crearán habilidades para comprender un mundo mediático, con mucha información diversa.

## **4. Justificación**

### **Justificación teórica**

El presente estudio está enfocado en el uso de estrategias activas en los aprendizajes de la Historia, particularmente el juego de roles como herramienta para promover el pensamiento crítico, la empatía y la comprensión significativa de los hechos históricos. A nivel nacional, existen escasas investigaciones sobre esta estrategia en el ámbito universitario, lo que hace necesario generar evidencia que amplíe el marco conceptual de la didáctica de las Ciencias Sociales. Asimismo, esto se alinea con los principios de la Agenda 2030 y el ODS 4 establecidos por la UNESCO (2017), así como con la Estrategia Nacional de Educación “Bendiciones y Victorias”, los cuales promueven aprendizajes de calidad, valores humanos, identidad cultural y sostenibilidad social (Comisión Nacional de Educación, Nicaragua, 2024).

### **Justificación metodológica**

Metodológicamente, la investigación aporta al campo educativo al analizar de manera objetiva la incidencia del juego de roles como estrategia didáctica en la comprensión de contenidos de Historia y en el desarrollo integral de los estudiantes de primer año de Ciencias Sociales. El estudio busca generar un espacio de análisis sobre la calidad educativa en la enseñanza de la Historia en la educación superior, proponiendo un enfoque participativo que contrasta con los modelos tradicionales centrados en la memorización. De esta manera, los resultados permitirán disponer de evidencia empírica que oriente la aplicación y evaluación de estrategias activas, ajustadas a los requerimientos de la educación universitaria moderna y a las políticas nacionales de calidad educativa.

### **Justificación social**

Socialmente, la investigación se argumenta porque promueve la formación de estudiantes más empáticos, críticos y cooperativos, capaces de enfrentar los desafíos sociales actuales con una visión reflexiva e inclusiva. El fortalecimiento de competencias como el respeto, la comunicación oral, la cooperación y la toma de decisiones fundamentadas contribuye al desarrollo humano integral y al cumplimiento de los fines

educativos nacionales. Además, los resultados del estudio servirán como referente para docentes e instituciones interesadas en transformar sus prácticas pedagógicas.

## **5. Objetivos de investigación**

### **5.1. Objetivo General**

Analizar los juegos de roles como estrategia metodológica para los aprendizajes en los campos de acción y actuación con estudiantes de primer año de Ciencias Sociales UNAN-Managua/CUR-Estelí.

### **5.2. Objetivos específicos**

1. Describir la importancia de la implementación de los juegos de roles para el aprendizaje en los campos de acción y actuación de los componentes de historia con estudiantes de primer año de Ciencias Sociales de la UNAN-Managua/CUR-Estelí.
2. Valorar la efectividad de la implementación de juego de roles como estrategia metodológica para el aprendizaje en el campo de acción.
3. Elaborar un instructivo para la implementación de los juegos de roles como estrategia metodológica en pro del aprendizaje de los componentes de historia con estudiantes primer año de Ciencias Sociales

## **6. Limitaciones del estudio**

### **Metodológica**

La escasez de estudios previos a nivel nacional y local dificultó la elaboración de los antecedentes y marco teórico, esto fue especialmente crítico en fuentes bibliográficas relacionadas con estudios sobre la aplicación de los juegos de roles como estrategia metodológica en el aprendizaje de historia. Por tanto, prácticamente el estudio llevado a cabo en esta ocasión es una primera aproximación de la comprensión del efecto de una estrategia basada en juegos de roles para la enseñanza de historia.

### **Tiempo**

El tiempo para la aplicación de la actividad juegos de roles es muy importante, no obstante, en esta ocasión la actividad se limitó, a la disponibilidad de tiempo asignado por el docente de la clase, por lo que se tuvo que reducir el tiempo de intervención de los personajes de juego; y, por tanto, la duración total del juego es por lo que algunos estudiantes consideraron que tiempo asignado fue muy poco. Esto puede afectar la percepción general del efecto de los juegos de roles en la enseñanza de historia.

### **Recursos**

Aunque se tuvo acceso a vestuarios adecuados y representativos de los personales, es espacio físico del aula donde se desarrolló la actividad fue limitado, lo que podría dar la impresión una actividad poco organizada y casi caótica, lo que repercutiría en la valoración del juego de roles como estrategia metodológica.

### **Técnicas**

La asignación de los personales y guiones en la estrategia metodológica juego de roles es determinante para un buen desempeño de este, no obstante, hubo dificultades en la asignación de personajes e incluso algunos tuvieron que reemplazarse momentos antes de la actividad, esta situación influyó en desarrollo de las actividades de esta estrategia metodológica.

## **7. Supuestos básicos**

### **Supuesto para el Objetivo 1**

La implementación de los juegos de roles favorece una comprensión más profunda y contextualizada de los contenidos históricos, permitiendo que los estudiantes relacionen los hechos con situaciones reales y desarrollen habilidades cognitivas y sociales vinculadas a los campos de acción y actuación de la carrera.

### **Supuesto para el Objetivo 2**

El juego de roles, al ser una estrategia activa y participativa, resulta efectivo para mejorar el aprendizaje en el campo de acción, incrementando el pensamiento crítico, la motivación, la expresión oral y la participación activa de los estudiantes.

### **Supuesto para el Objetivo 3**

La elaboración de un instructivo metodológico facilitará la correcta aplicación del juego de roles por parte de los docentes, promoviendo experiencias de aprendizaje más dinámicas, organizadas y significativas en la enseñanza de los componentes de historia.

**Tabla 1.** Categorías, temas y patrones de la investigación

Objetivo específico	Categoría principal	Definición conceptual	Definición operación	Subcategorías	Técnicas e instrumentos	Fuentes de recolección
Describir la importancia de la implementación de los juegos de roles para el aprendizaje en los campos de acción y actuación de los componentes de historia con estudiantes de primer año de Ciencias Sociales de la UNAN-Managua/CUR-Estelí.	Implementación de los juegos de roles	Es una estrategia didáctica y se emplea habitualmente en la educación en valores. Buscando específicamente sensibilizar, empatizar o facilitar la comprensión de situaciones concretas, se basa en una simulación donde los participantes interpretan un papel	Uso de estrategias didácticas	Juegos de aprendizaje  Simulación  Personajes	Técnica: Entrevista  Instrumento: Guía de entrevista	Coordinador a de carrera

Objetivo específico	Categoría principal	Definición conceptual	Definición operación	Subcategorías	Técnicas e instrumentos	Fuentes de recolección
	Aprendizaje significativo	<p>sin la necesidad de un guion cerrado, la dinámica suele ser guiada por un moderador imparcial. (Gande De Prado, 2010).</p> <p>Aprendizaje es un conjunto de procesos a través del cual o de los cuales se adquieren o se modifican ideas, habilidades, destrezas, conductas o valores como</p>		<p>Conocimiento Estructura Cognitiva</p>		

Objetivo específico	Categoría principal	Definición conceptual	Definición operación	Subcategorías	Técnicas e instrumentos	Fuentes de recolección
		<p>resultado o con el concurso del estudio, la experiencia, la instrucción, el razonamiento o la observación</p> <p>(Escamilla Martinez, 2022)</p>				
<p>Valorar la efectividad de la implementación de juego de roles como estrategia metodológica para el aprendizaje en el campo de acción.</p>	<p>Efectividad de la implementación</p> <p>Estrategias metodológicas</p>	<p>Existe una gran cantidad de estrategias didácticas, así como también diferentes formas de clasificarlas. Se</p>	<p>Importancia de implementar estrategias metodológicas</p>	<p>Herramientas para el aprendizaje. Participación.</p>	<p>Técnica: Entrevista</p> <p>Instrumento: Guía de entrevista semiestructurada</p>	<p>Docente de historia</p>

Objetivo específico	Categoría principal	Definición conceptual	Definición operación	Subcategorías	Técnicas e instrumentos	Fuentes de recolección
		<p>presentan distinciones en tres diferentes ejes de observación: la participación, que corresponde al número de personas que se involucran en el proceso de aprendizaje y que va del autoaprendizaje al aprendizaje colaborativo; el alcance donde se toma en cuenta el tiempo que se invierte en el</p>		<p>Fines pedagógicos.</p>		

Objetivo específico	Categoría principal	Definición conceptual	Definición operación	Subcategorías	Técnicas e instrumentos	Fuentes de recolección
		<p>proceso didáctico, en esta clasificación se definen las técnicas que se utilizan para la revisión de un contenido específico, o bien, estrategias que pueden adoptarse a lo largo de un curso o de todo un plan curricular; y estrategias didácticas en función de los elementos básicos</p>				

Objetivo específico	Categoría principal	Definición conceptual	Definición operación	Subcategorías	Técnicas e instrumentos	Fuentes de recolección
		del proceso didáctico: docente, alumno, contenido y contexto				
Elaborar un instructivo para la implementación de los juegos de roles como estrategia metodológica en pro del aprendizaje de los componentes de historia con estudiantes primer año de Ciencias Sociales	Instructivo	Un instructivo es un texto o documento que tiene como finalidad guiar al lector en la realización de una tarea o procedimiento determinado. Se caracteriza por presentar información clara, ordenada y	Estrategia	Apoyo mediante la elaboración de materiales	Técnica: Grupo Focal Instrumento: Guion de preguntas	Estudiantes

Objetivo específico	Categoría principal	Definición conceptual	Definición operación	Subcategorías	Técnicas e instrumentos	Fuentes de recolección
		<p>secuencial, de modo que el usuario pueda ejecutar correctamente una acción o comprender el funcionamiento de un proceso. Según (Wallwork, 2014) los instructivos forman parte de la escritura técnica y deben estructurarse pensando en el lector, organizando los pasos de manera lógica y precisa.</p>				

---

Objetivo específico	Categoría principal	Definición conceptual	Definición operación	Subcategorías	Técnicas e instrumentos	Fuentes de recolección
---------------------	---------------------	-----------------------	----------------------	---------------	-------------------------	------------------------

---

---

## **8. Preguntas de investigación**

### **8.1. Pregunta general**

¿Cómo influyen los juegos de roles en la comprensión de los contenidos de historia e involucramiento del pensamiento crítico con estudiantes de primer año de Ciencias Sociales de UNAN-Managua/CUR-Estelí?

### **8.2. Preguntas específicas**

1. ¿Cuál es la importancia de la implementación de los juegos de roles para el aprendizaje significativo en la asignatura de historia con estudiantes de primer año?
2. ¿Cuál es la efectividad de los juegos de roles como estrategias metodológicas para lograr aprendizajes relevantes?
3. ¿De qué manera el instructivo contribuirá en la aplicación de la estrategia metodológica juego de roles?

## **9. Marco Teórico**

En este capítulo se recopila y expone los conceptos y teorías existentes sobre una investigación, la cual está relacionada con estrategia metodológica juego de roles. El contenido que se presenta sirva para contextualizar el objeto de estudio con información reciente, tanto a nivel regional, nacional y local; con esto logra una fundamentación teórica adecuada y discusión de resultados basados en fuentes verificables y actualizadas.

### **9.1. Educación y aprendizaje en el siglo XXI**

#### **9.1.1. Concepto de educación y aprendizaje.**

El proceso de enseñanza y aprendizaje es fundamental en el desarrollo de los estudiantes, ya que les brinda las herramientas necesarias para adquirir conocimientos y habilidades que les permitirán enfrentar los desafíos futuros. En los últimos años, se ha evidenciado la importancia de implementar técnicas activas en el aula, especialmente en el nivel de Educación Inicial que involucren a los estudiantes de manera activa en el proceso de aprendizaje, fomentando su participación, colaboración y reflexión. A través de estas dinámicas, los estudiantes se convierten en protagonistas de su propio aprendizaje, desarrollando habilidades críticas y creativas que les serán útiles tanto en su vida académica, laboral y personal Baque Pibaque et al., (2025)

El aprendizaje es un conjunto de procesos a través del cual o de los cuales se adquieren o se modifican ideas, habilidades, destrezas, conductas o valores como resultado o con el concurso del estudio, la experiencia, la instrucción, el razonamiento o la observación. Entender el aprendizaje desde su concepción es el parteaguas para la identificación de teorías que conduzcan al entendimiento del proceso de aprendizaje. Es de interés de los gestores y educadores poner a prueba teorías que funcionen con el diseño de su investigación y que sean idóneas en esta práctica. Ahora bien, en la práctica educativa existen dos tipos de teorías: las descriptivas, que pueden proporcionar un conocimiento producto de los fenómenos, y las teorías prácticas, que proporcionan una orientación más directa hacia el logro de los objetivos de aprendizaje. Por esto es importante la indagación de las teorías que históricamente han contribuido a las actuales perspectivas del aprendizaje (Escamilla Martinez, 2022).

### **9.1.2. Teorías del aprendizaje activo y significativo.**

Métodos activos del aprendizaje, son aquellos que promueven la actividad de los estudiantes en clase, en contraposición a una actitud pasiva, aparecen formando algo así como el discurso hegemónico en casi todas las instituciones de Educación Superior. El aprendizaje de los estudiantes se beneficia de la utilización de dichos métodos, por lo que todo profesor universitario debería considerar esto a la hora de preparar y llevar a cabo sus clases. Sin embargo, en estricto rigor, el uso de estos métodos no es una idea nueva en el ámbito educativo (Espejo Leupin, 2016).

No obstante, a pesar de que los métodos activos se inscriben en una larga tradición, aparecen hoy en día como parte de la respuesta ante la problemática de la amplitud y de la calidad en la enseñanza universitaria, entendida esta última como la implementación de procesos de enseñanza-aprendizaje efectivos. Así, estos métodos son parte de una estructura que intenta enfatizar la importancia de la centralidad del aprendizaje de los estudiantes. Esto los ubica en un lugar que no es exactamente el mismo que el de sus antecesores de la Escuela Nueva y del Movimiento Progresista.

Es difícil trazar de manera precisa el momento de la aplicación de los métodos activos en la enseñanza superior. Lo más probable es que siempre hayan existido profesores universitarios excepcionales que han utilizado dichas estrategias pedagógicas en sus clases, incluso de manera intuitiva y sin acercarse expreso a un movimiento pedagógico. Sin embargo, si se intentar rastrear los antecedentes del discurso, los encontramos en un inicio en los Estados Unidos, muy probablemente asociados a la influencia del movimiento de la Educación Progresista.

Así mismo, la Teoría del aprendizaje significativo, propuesto por David Ausubel, postula que el aprendizaje genuino ocurre cuando una nueva información se relaciona con el conocimiento preexistente del que aprende, es decir, con los conceptos relevantes que ya posee el individuo. Para que este proceso ocurra, son necesarias dos condiciones: primero, que el material a utilizar sea potencialmente significativo, lo cual implica poseer una estructura lógica y conceptual coherente; y segundo, que el aprendiz manifieste una disposición al aprendizaje, lo que significa tener la intención de relacionar el nuevo

conocimiento de forma no literal con lo que ya sabe, de ese modo el aprendizaje, promueve una asimilación consciente que resulta en una retención más duradera y en la capacidad de transferir el conocimiento a nuevas situaciones (Rodríguez Palmero, 2004).

### **9.1.3. Retos de la enseñanza en Educación Superior**

El análisis evolutivo del sistema de educación superior de Nicaragua, haciendo énfasis en el carácter público y gratuito de este importante subsistema educativo, es imprescindible hablar de la Revolución Popular Sandinista, cuando las Instituciones de Educación Superior (IES) dejan de ser objeto exclusivo del sector social pudiente; y se incluyen todos los sectores sociales del país. De igual manera, no se puede soslayar los gobiernos neoliberales que buscaron dismantelar el sistema público e incluyente de las universidades y con ello acabar con el sistema de gratuidad (Rodríguez Pérez & López Briceño, 2024).

Por otra parte, es necesario subrayar algunos retos que se deben asumir para continuar con el fortalecimiento de los procesos de mejora continua en el ámbito de la educación superior en Nicaragua. En este sentido, es necesario garantizar la retención estudiantil y la promoción de los estudiantes que finalizan. Es decir, asegurar el acceso, la permanencia y el éxito con la graduación. Esto será posible con un acompañamiento, seguimiento, monitoreo de la docencia y del perfeccionamiento de los procesos de aprendizaje (Rodríguez Pérez & López Briceño, 2024)

## **9.2. Estrategias metodológicas innovadoras**

### **9.2.1. Estrategias didácticas y su clasificación.**

Existe una gran cantidad de estrategias didácticas, así como también diferentes formas de clasificarlas. Se presentan distinciones en tres diferentes ejes de observación: la participación, que corresponde al número de personas que se involucran en el proceso de aprendizaje y que va del autoaprendizaje al aprendizaje colaborativo; el alcance donde se toma en cuenta el tiempo que se invierte en el proceso didáctico, en esta clasificación se definen las técnicas que se utilizan para la revisión de un contenido específico, o bien, estrategias que pueden adoptarse a lo largo de un curso o de todo un plan curricular; y estrategias didácticas en función de los elementos básicos del proceso didáctico: docente,

alumno, contenido y contexto. Ahora bien, dadas las relaciones estrechas entre estos elementos, una misma estrategia puede referirse a varios o a todos ellos. Otra clasificación es la que centra su análisis en los elementos del proceso didáctico: docente, estudiante y contenido (Bravo Mancero & Varguillas Carmona, 2015).

El modelo educativo tradicional ha colapsado y este hecho exige un cambio de enfoque en la educación superior, para pasar de la Universidad “del enseñar” a la Universidad “del aprender”, de la formación por objetivos a la formación por logros del aprendizaje, de los métodos centrados en el profesor, a los métodos centrados en el estudiante, de la evaluación por resultados, a la evaluación por procesos (Bravo Mancero & Varguillas Carmona, 2015)

### **9.2.2. Instructivo**

Un instructivo es un documento o texto que tiene como propósito guiar a una persona, de manera clara y ordenada, para realizar una determinada acción o tarea. Su función principal es transmitir conocimientos o indicaciones precisas para que el receptor pueda lograr un objetivo específico

### **9.2.3. Aprendizaje experiencial y colaborativo**

El aprendizaje experiencial reconoce y valora las diferencias individuales en el proceso de aprendizaje. Parte de los conocimientos previos de los estudiantes y de la adquisición de nuevos esquemas mentales, que se integran de manera fluida como eslabones para construir una comprensión desconocida, resultando en un aprendizaje significativo. Este proceso orienta la búsqueda y el crecimiento del discernimiento mediante la innovación en la enseñanza.

En el campo pedagógico, este enfoque se utiliza para destacar las diferencias —tanto internas como externas— entre los seres humanos al aprender, las cuales sirven como indicadores clave para interactuar con los estudiantes y potenciar al máximo sus saberes previos. La experiencia, en este marco, es el origen del discernimiento, ya que se construye a partir de la percepción sensorial y la interpretación del mundo de acuerdo con las vivencias de cada sujeto. Para que este principio se concrete y adquiera valor en la práctica, se observa

que debe contextualizarse en la época, los sistemas y los procesos formativos particulares de quien aprende (Espinar Alava & Viguera Moreno, 2020).

El trabajo colaborativo, en un contexto educativo, es un modelo de aprendizaje interactivo, donde los estudiantes construyen juntos, lo cual demanda conjugar esfuerzos, talentos y competencias. El trabajo colaborativo es considerado una filosofía de interacción y una forma personal de trabajo, que implica el manejo de aspectos, tales como el respeto a las contribuciones individuales de los miembros del grupo. Se caracteriza por una fuerte relación de interdependencia entre los miembros, metas que concierna a todos sus miembros, responsabilidad individual para el alcance de la meta final. La formación de los grupos en el trabajo colaborativo es heterogénea en habilidades y características de los miembros (Damian Ponte et al., 2021).

### **9.3. Juegos de roles en la educación**

#### **9.3.1. Definición y características.**

El juego de roles es una estrategia didáctica cuyo origen se relaciona con los psicodramas de Moreno y se emplea habitualmente en la educación en valores. Su finalidad es didáctica, buscando específicamente sensibilizar, empatizar o facilitar la comprensión de situaciones concretas. Las características esenciales de esta actividad incluyen una simulación donde los participantes interpretan un papel sin la necesidad de un guion cerrado, permitiéndoles actuar basándose en lo que su personaje haría en una situación dada. Adicionalmente, la dinámica suele ser guiada por un moderador imparcial. Los juegos de roles suelen centrarse en la representación de una escena o momento puntual (como un debate) y los personajes creados se utilizan generalmente en una sola sesión (Gande De Prado, 2010).

Según Elouali (2023) el uso del juego de roles en contextos educativos fomenta, no solo las habilidades comunicativas y el pensamiento crítico, sino también la creatividad y la capacidad innovadora de los estudiantes. En su estudio con estudiantes de inglés como lengua extranjera, se reportó que la simulación de escenarios reales mediante juegos de roles promueve la generación de ideas originales y soluciones creativas, al involucrar a los alumnos en una experiencia vivencial que exige imaginar, negociar y adaptar respuestas.

### **9.3.2. Beneficios en el desarrollo de habilidades comunicativas, sociales y cognitivas**

La correcta aplicación de estrategias didácticas facilita la adquisición de habilidades, como la escucha activa y la expresión oral, lo cual establece una relación bidireccional estrecha y positiva con los procesos cognitivos superiores, como la atención y la concentración, que son indispensables para la asimilación efectiva de nuevos contenidos y aprendizaje significativo. Además, se promueven habilidades sociales, que capacita a los alumnos para una interacción eficaz, en la resolución de conflictos y el trabajo colaborativo. De esta manera, se crean ambientes óptimos que favorecen no solo el rendimiento académico, sino también una formación humana y social robusta (Bolaños Melo, 2025).

### **9.3.3. Aportes al aprendizaje significativo en Historia**

El juego de roles es una metodología didáctica efectiva para transformar la enseñanza de la Historia, promoviendo el aprendizaje significativo sobre la memorización. Esta estrategia permite trascender la lectura pasiva al vivir la historia en primera persona, asumiendo los roles de personajes de épocas específicas y, con ello, experimentando las tensiones sociales y los dilemas morales de aquel contexto. El estudiante al investigar a fondo el periodo, las motivaciones y las interacciones de su personaje, activa sus estructuras cognitivas, facilitando la comprensión profunda. Desarrolla la empatía histórica, que permite comprender las decisiones y los contextos desde la perspectiva del pasado (Álvarez Sepúlveda, 2020).

No obstante, al introducir la estrategia de juego de roles como método pedagógico, existe el riesgo de que se profundicen las desigualdades en el aprendizaje, si algunos estudiantes participan más activamente, tienen mayor confianza o mayor dominio de la dinámica grupal, mientras que otros quedan relegados o tienen menor acceso al rol central. En un estudio realizado con estudiantes universitarios del primer año en lectura académica, se observó que “solo unos pocos estudiantes alcanzaron un nivel alto, muchos temían ser juzgados y no podían participar” al usar role-play combinado con instrucción explícita de estrategias (Elouali 2023, p. 150).

## **9.4. Perspectiva de las Ciencias Sociales y teoría del rol**

### **9.4.1. Relación entre Ciencias Sociales y juegos de roles.**

Según Sevillano Pareja (2008) el sector editorial en España demuestra que, desde la perspectiva de las Ciencias Sociales, el juego de rol se erige como un fértil objeto de estudio que trasciende su dimensión lúdica, este fenómeno constituye una práctica cultural y comunicativa compleja. Su estudio permite comprender los mecanismos de creación colectiva y socialización en la cultura actual.

La implementación del juego de roles en la enseñanza de Estudios Sociales demuestra una relación con las Ciencias Sociales al transformar a los estudiantes de la Unidad Educativa “Juan León Mera” de receptores pasivos en agentes históricos y sociales activos. Esta estrategia, como se evidencia en el estudio, permite comprender conceptos abstractos de geografía, historia y civismo a través de la simulación de procesos sociohistóricos (Tigse Heredia, 2022).

### **9.4.2. Teoría del rol como sustento pedagógico**

La Teoría del Rol conceptualiza el proceso de enseñanza-aprendizaje como una dinámica social basada en expectativas recíprocas entre actores. Pedagógicamente, el rol sirve para analizar las interacciones y las normas que rigen el aula, donde el docente asume roles múltiples (instructor, guía, orientador) y el estudiante asume el rol de aprendiz activo y participativo. Este enfoque considera que el conocimiento, es cognitivo, y que se internaliza a través de las funciones sociales, preparando al individuo para sus futuros roles ciudadanos y profesionales. Aquí los educadores alinean su práctica a un modelo constructivista, enfocándose en la formación integral y la responsabilidad social (Soto Vergel et al., 2018).

## **9.5. Criterios de calidad aplicados**

La investigación se basó en la Política de Calidad de la UNAN-Managua (2024), la cual garantiza la excelencia y pertinencia del proceso. Así mismo, para asegurar la confiabilidad de los resultados, se triangularon los datos de entrevistas a docentes, con los resultados del grupo focal. La validez fue garantizada mediante la validación de los instrumentos por juicio de expertos, asegurando que midieran de manera precisa los

constructos teóricos definidos. Además, se aplicó el principio de mejora continua, ajustando el diseño según las necesidades surgidas, lo que permitió optimizar los procedimientos de recolección de datos. Finalmente, el compromiso con la pertinencia social y académica, de los objetivos del estudio se alinearon con la necesidad de innovar en las estrategias de enseñanza-aprendizaje, respondiendo así a los desafíos educativos contemporáneos.

## **9.6. Marco legal y político-educativo en Nicaragua**

### **9.6.1. Ley General de Educación (Ley 582)**

A continuación, se presentan los fundamentos de la ley general de educación (Ley 582), la cual regula la actividad educativa en Nicaragua y que está consignada en la constitución (Asamblea Nacional de la República de Nicaragua, 2022).

Artículo 1.- Esta Ley tiene por objeto, establecer los Lineamientos Generales de la Educación y del Sistema Educativo Nacional, las atribuciones y obligaciones del Estado, los derechos y responsabilidades de las Personas y la Sociedad en su función educadora. Se regulan todas las actividades educativas desarrolladas por Personas Naturales o Jurídicas Públicas o Privadas en todo el país.

Artículo 2.- La presente Ley es de observancia general y sus disposiciones son de orden público e interés social.

#### Principios de la Educación

Artículo 3.- La Educación Nacional se basa en los siguientes principios:

a) La educación es un derecho humano fundamental. El Estado tiene frente a este derecho la función y el deber indeclinable de planificar, financiar, administrar, dirigir, organizar, promover, velar y lograr el acceso de todos los nicaragüenses en igualdad de oportunidades.

b) La Educación es creadora en el ser humano de valores sociales, ambientales, éticos, cívicos, humanísticos y culturales, está orientada al fortalecimiento de la identidad nacional. Reafirma el respeto a las diversidades religiosas, políticas, étnicas, culturales, psicológicas, de niños y niñas, jóvenes y adultos que apunta al desarrollo de capacidades de autocrítica y crítica, de participación social desde el enfoque de una nueva ciudadanía formada en el respeto a la dignidad humana.

c) La Educación se regirá de acuerdo con un proceso de administración articulado, descentralizado, participativo, eficiente, transparente, como garantía de la función social de la educación sin menoscabo de la autonomía universitaria, el cual deberá interactuar con la educación no formal para alcanzar la formación integral.

d) La Educación es un proceso integrador, continuo y permanente, que articula los diferentes subsistemas, niveles y formas del quehacer educativo.

e) La educación es una inversión en las personas, fundamental para el desarrollo humano, económico, científico y tecnológico del país y debe establecerse una necesaria relación entre la educación y el trabajo; la educación es un factor imprescindible para la transformación de las personas, la familia y el entorno Social.

f) El estudiante es el verdadero artífice de sus propios aprendizajes en interacción permanente con sus maestros y maestras, compañeros y compañeras de estudio y su entorno.

#### Fines de la Educación

Artículo 4.- De conformidad con la Constitución Política, la educación se desarrollará atendiendo a los siguientes fines:

a) El pleno desarrollo de la personalidad, dentro de un proceso de formación integral, física, psíquica, intelectual, moral, espiritual, social, afectiva, ética, cívica y demás valores humanos.

b) La formación de los estudiantes en el respeto a la vida y a los demás derechos humanos, a la paz, a los principios democráticos, de convivencia, pluralismo, justicia social, solidaridad y equidad, así como en el ejercicio de la tolerancia y de la libertad.

c) La formación de las personas sin distinciones por razones de raza, credo religioso, posición política, sexo o condición social, para facilitar la participación de todos y todas en las decisiones que afectan la vida económica, política, administrativa y cultural de la nación.

d) El estudio y la comprensión crítica de la cultura nacional y de la diversidad étnica y cultural de la nación, como fundamento de la unidad nacional y su identidad, la protección

a la soberanía Nacional, la práctica de la solidaridad y la integración con el mundo, en especial con Latinoamérica y el Caribe.

e) El acceso a la Ciencia, la Técnica y la Cultura, el desarrollo de la capacidad crítica, autocrítica, reflexiva, analítica y propositiva que fortalezca el avance científico y tecnológico nacional, orientado al mejoramiento de la calidad de vida de la población, a la participación ciudadana en la búsqueda de alternativas de solución a los problemas y al progreso social y económico del país.

f) La adquisición de compromisos de conservación, protección y mejoramiento del medio ambiente, el uso racional de los recursos naturales, de prevención de desastres, dentro de una cultura ecológica de defensa del patrimonio de la nación.

g) La formación en la práctica del trabajo, mediante los conocimientos técnicos y habilidades, así como en la valoración de este como fundamentos del desarrollo individual y social.

h) La Educación nicaragüense es laica, el Estado se abstendrá de impartir a los estudiantes una religión oficial en los Centros Educativos Públicos.

#### Objetivos de la Educación

Artículo 5.- Son Objetivos de la Educación los siguientes:

a) Desarrollar en los y las nicaragüenses una conciencia moral, crítica, científica y humanista; desarrollar su personalidad con dignidad y prepararle para asumir las tareas que demanda el desarrollo de la Nación multiétnica.

b) Promover el valor de la Justicia, del cumplimiento de la ley y de la igualdad de los nicaragüenses ante ésta. Fomentar las prácticas democráticas y la participación ciudadana en la vida del país.

c) Desarrollar la educación del nicaragüense a través de toda su vida, en todas sus etapas de desarrollo y en las diferentes áreas, cognoscitiva, socio afectiva, laboral.

d) Ampliar la infraestructura y plazas de maestros para garantizar el derecho educativo en todo el país, los cuales deberán responder a las demandas sociales y a las necesidades locales que se concretan en la educación.

e) Desarrollar en los estudiantes, habilidades que le permitan aprender tanto lo que le brinda la escuela como fuera de ella para que sean capaces de desarrollar competencias que lo habiliten para el trabajo.

### **9.6.2. Estrategia Nacional de Educación “Bendiciones y Victorias”**

Estrategias nacional de educación “Bendiciones y Victoria” 2024-2026, tiene el propósito de evolucionar el proceso educativo hacia la consolidación de aprendizaje de calidad para la vida , como un derecho humano de niñas, adolescentes, jóvenes y adultos del campo y la ciudad, atreves de acciones que promueven valores para el fortalecimiento de la identidad nacional multicultural y multiétnica , amor a la vida, cuidado a nuestra madre tierra, cultura de paz para el buen vivir, actividad física y deportiva, creatividad, arte y cultura, así como, el dominio de conocimientos fundamentales en ciencias, historia literatura , matemáticas y otros (Comisión Nacional de Educación, Nicaragua, 2024).

La Estrategia Nacional de Educación 2024-2026 impulsa un modelo centrado en el ser humano como protagonista de su aprendizaje, con el propósito de fortalecer la calidad, la inclusión y la pertinencia educativa en todas las modalidades. Dentro de este marco, las Ciencias Sociales y de la educación, juegan un papel clave en la formación integral, la identidad nacional y la construcción de ciudadanía crítica y participativa. Entre los ejes más relacionados con estas áreas destacan:

- Educación para la vida y los valores, que promueve la formación ética, solidaria y responsable, orientada a la convivencia y el respeto a la diversidad.
- Historia, cultura e identidad nacional, que busca fortalecer el conocimiento de los procesos históricos y el sentido de pertenencia al país mediante la enseñanza crítica de la historia y las ciencias sociales.
- Ciencias, investigación e innovación educativa, que impulsa la reflexión pedagógica, la investigación en educación y la mejora continua de las prácticas docentes.
- Calidad educativa y formación docente, que enfatiza la profesionalización del magisterio, la actualización en metodologías activas y el uso de estrategias centradas en el aprendizaje significativo.

- Cobertura con inclusión y equidad, que busca garantizar el acceso de todos los sectores sociales a una educación que respete las diferencias culturales, lingüísticas y sociales.
- En conjunto, estos lineamientos refuerzan la función social de la educación como herramienta para la transformación individual y colectiva, fomentando la participación, la justicia social, el pensamiento crítico y el compromiso ciudadano desde las aulas.

### **9.6.3. Plan Nacional de Lucha contra la Pobreza y Desarrollo Humano**

Edgar Palazio Galo (2024) mencionan que el “Plan Nacional de Lucha Contra la Pobreza y Desarrollo Humano 2022-2026”, establece que la educación superior pública y gratuita, es la base de una gestión universitaria integral. Por tanto, la UNAN-Managua impulsa plataformas digitales en los procesos formativos, aporta recursos académicos, investigativos y humanos, facilita la implementación de programas de educación técnica y formación profesional, fortaleciendo los servicios educativos, necesarios para el desarrollo de la nación.

## **10. Diseño metodológico**

En este capítulo se presentan los aspectos que lleva el diseño metodológico de esta investigación realizada en la UNAN-Managua/CUR-Estelí, departamento de Estelí durante el periodo del año escolar 2025, que incluye: enfoque cualitativo asumido, tipo de investigación, muestra teórica y sujetos del estudio, métodos, técnicas e instrumentos para recolección de datos, criterios de calidad aplicados, así como los métodos, técnicas e instrumentos para el procesamiento y análisis de datos e información.

### **10.1. Enfoque cualitativo asumido**

Para la presente investigación se utilizó un paradigma interpretativo con enfoque cualitativo, que considera que el conocimiento se construye socialmente mediante la interacción, es decir que se busca analizar las cualidades, propiedades y contexto de un grupo de estudiantes de historia que participarán en la estrategia metodología de juego de roles (Yañez Figueroa et al., 2022).

La investigación cualitativa en este contexto permite comprender la complejidad de la experiencia humana. Su propósito central es explorar de manera subjetiva los significados, creencias, motivaciones y prácticas culturales desde la perspectiva de los propios actores sociales. Para lograr este cometido, utiliza métodos flexibles, como la etnografía, la fenomenología, la investigación-acción, estudio de caso y sistematización de experiencias y análisis narrativos (Flick, 2018).

### **10.2. Tipo de investigación**

De acuerdo con McMillan & Schumache (2014) esta investigación sobre la implementación de los juegos de roles en la enseñanza de historia en el UNAN-Managua/CUR-Estelí del municipio de Estelí durante el periodo 2025, se puede describirse de la siguiente manera:

- Es una investigación que según la manipulación de variables corresponde a un diseño no experimental, debido a que el fenómeno de estudio se observa en su contexto natural, sin manipular variables deliberadamente.
- Por su alcance temporal, el estudio es transversal, recolectando los datos en un momento específico.

- Según el nivel de profundidad se tipifica como descriptivo, lo que permite comprender las experiencias, percepciones y significados que los estudiantes atribuyen al uso de juegos de roles para el aprendizaje de la historia.
- De acuerdo con su área de aplicación es de una investigación en el ámbito educativo ya que analiza fenómenos y prácticas en el ámbito educativo para mejorar procesos de enseñanza-aprendizaje.

### **10.3. Línea de investigación**

La presente investigación se enmarca en el área de Educación y de acuerdo con la Clasificación Internacional Normalizada de la Educación (CINE 13), corresponde al Campo amplio 01: Educación, dentro del Campo específico 011: Educación, y al Campo detallado 0111: Ciencias de la educación. Esta clasificación refleja su enfoque centrado en los procesos formativos, la enseñanza-aprendizaje y la investigación educativa (UNESCO, 2011).

Asimismo, de las líneas de investigación de la UNAN-Managua (2024), el tema de estudio se ubica en el Área de Ciencias de la Educación, en la línea CED-1: Educación para el desarrollo, esta línea de investigación tiene como eje fundamental estudiar los procesos educativos de calidad a partir de la mejora de los sistemas educativos. A sí mismo, el aprendizaje para toda la vida, la formación y la actualización del profesorado que contribuye al aprendizaje integral.

La sublínea CED-1.3: Aprendizaje permanente. Esta sublínea de investigación enfatiza en el estudio las estrategias de aprendizaje, la pertinencia de los contenidos y la mediación pedagógica. Esta tiene como finalidad generar aprendizaje para toda la vida. En esta línea se basa el estudio “Juegos de roles para el aprendizaje de componentes de Historia en Educación Superior”, el cual se desarrollará en el municipio de Estelí, con la participación de docentes y estudiantes de primer año de Ciencias Sociales, que imparten y reciben el componente de Historia Universal, durante el segundo semestre.

#### **10.4. Muestra teórica y sujetos del estudio**

La muestra seleccionada fue muestra teórica y participativa, que es adecuada para un enfoque cualitativo, lo que implica que los participantes se eligen por su disposición y pertinencia para que, con los instrumentos apropiados, aporten información significativa para el análisis del fenómeno de estudio.

Según Hernández Sampieri et al., (2014), en el muestreo por conveniencia el investigador selecciona a los participantes que están disponibles y que cumplen con los criterios necesarios para el propósito del estudio, sin buscar representatividad estadística, sino profundidad en la comprensión del fenómeno.

Por otra, Patton (2014) menciona que este tipo de muestra es coherente con el enfoque cualitativo, donde el interés radica en obtener información detallada a partir de casos relevantes. Por ello, se seleccionaron ocho estudiantes del primer año de Ciencias Sociales de la UNAN-Managua/CUR-Estelí, integrados en un grupo focal, junto con el docente y el coordinador de la asignatura de historia, quienes aportaron información complementaria sobre la planificación, desarrollo y evaluación de la estrategia de juegos de roles. Esta diversidad de informantes favoreció la triangulación de datos y permitió una comprensión más amplia del fenómeno.

#### **10.5. Métodos, técnicas e instrumentos para recolección de datos**

En esta investigación se emplearon métodos empíricos para obtener información directa de los participantes, con el propósito de comprender la importancia de la implementación de los juegos de roles en el aprendizaje de la historia y valorar su efectividad como estrategia metodológica.

Según Hernández Sampieri et al., (2014), el método empírico implica la observación y recopilación de datos provenientes de la realidad, a fin de describir y comprender fenómenos tal como ocurren en su contexto natural. Este tipo de método es coherente con el enfoque cualitativo, ya que busca captar los significados y experiencias de los sujetos estudiados.

Así mismo, de acuerdo con Patton (2014), las técnicas cualitativas permiten explorar en profundidad los pensamientos, percepciones y sentimientos de los participantes, a través

de interacciones flexibles que facilitan la construcción de significado compartido. Por tanto, en la aplicación del método, se aplicaron dos técnicas de recolección de datos: la entrevista semiestructurada y el grupo focal.

La entrevista semiestructurada se utilizó para obtener información de tipo descriptivo e interpretativo de parte del coordinador académico y del docente del área, a quienes se aplicó un guion de preguntas abiertas. Este guion sirvió como instrumento, el cual es el medio físico o digital mediante, donde se registran los datos obtenidos de los sujetos, garantizando la coherencia entre los objetivos de la investigación y la información recolectada (Hernández Sanpieri et al., 2014).

Asimismo, se implementó la técnica del grupo focal, dirigida a ocho estudiantes del primer año de Ciencias Sociales UNAN-Managua/CUR-Estelí. Los grupos focales son espacios interactivos donde los participantes comparten perspectivas, generando datos a través del diálogo social y la comparación de experiencias individuales (Patton, 2014).

Finalmente, los instrumentos aplicados se describen detalladamente en los Anexos B1, B2 y B3, donde se presenta su estructura, propósito y forma de aplicación, garantizando la validez y coherencia con los objetivos de la investigación.

#### **10.6. Métodos, técnicas e instrumentos para el procesamiento y análisis de datos e información**

Se tomó en cuenta los conceptos de Salkind (2021), por lo que se utilizaron los métodos teóricos de análisis y síntesis para deconstruir y recomponer las narrativas emergentes, y el método inductivo para generar categorías de análisis a partir de los datos particulares recolectados, evitando imponer marcos predefinidos y permitiendo que las conclusiones emergieran de la evidencia misma. Para el análisis se implementó una técnica de triangulación, cruzando los datos obtenidos de entrevistas y grupos focales, para la interpretación de la información cualitativa obtenida.

## **11. Análisis y discusión de resultados**

En este capítulo se analizó el efecto de los juegos de roles como estrategia metodológica para el aprendizaje significativo de historia, basado en la percepción del docente, coordinador y estudiantes de primer año de Ciencias Sociales UNAN-Managua/CUR-Estelí. Las evidencias se obtuvieron mediante entrevistas a docentes y un grupo focal de estudiantes del componente de historia. En el análisis se identificaron seis categorías en las cuales se agrupan las evidencias de los aportes de la estrategia metodológica como medio para el aprendizaje significativo, no obstante, también se presentaron dos categorías sobre aspectos que pueden limitar el aprendizaje.

Por tanto, según Hernández Sampieri et al. (2014), las categorías permiten clasificar y sistematizar la información para generar interpretaciones más profundas dentro del proceso de investigación cualitativa. También cabe mencionar que el marco de este estudio monográfico, una categoría se entiende como una unidad conceptual que agrupa elementos, significados o patrones comunes presentes en los datos, permitiendo organizar, interpretar y explicar el fenómeno investigado. Las categorías funcionan como ejes de análisis que orientan la comprensión del problema.

### **11.1. Importancia de la implementación del juego de roles para el aprendizaje**

La implementación del juego de roles en la enseñanza de la historia favorece el aprendizaje significativo, entendido como la capacidad de relacionar nuevos contenidos con conocimientos previos, siempre que el estudiante muestre disposición y compromiso cognitivo (Rodríguez Palmero, 2004). En el presente estudio, los datos obtenidos mediante entrevistas y grupo focal permitieron identificar una serie de categorías, las cuales evidencian los aportes de la estrategia metodológica aplicada en los estudiantes de primer año de Ciencias Sociales del UNAN-Managua/CUR-Estelí. A continuación, se presentan las categorías analíticas construidas a partir de los testimonios y su articulación con el sustento teórico.

#### **Desarrollo de competencias cognitivas y sociales**

Esta categoría se fundamenta en el principio de que el aprendizaje histórico requiere pensamiento crítico, empatía, contextualización y comprensión de acciones humanas. El

docente señaló que los estudiantes mostraron mejores habilidades para analizar situaciones, asumir roles y comprender diversos puntos de vista, mientras que los estudiantes afirmaron sentirse más capaces de intervenir y desenvolverse en clase.

Estos hallazgos se articulan con lo expuesto por Tigse Heredia (2022), quién sostiene que el juego de roles en la enseñanza transforma a los estudiantes de receptores pasivos en agentes históricos y sociales, no solo memorizan datos, sino que analizan causas, comprenden contextos y experimentan las consecuencias de las decisiones humanas. En consecuencia, esta estrategia potencia habilidades cognitivas superiores y habilidades sociales como respeto, escucha activa y empatía.

### **Incremento de la motivación y participación**

Rodríguez Palmero (2004) afirma que la motivación es un elemento clave en el aprendizaje significativo, pues impulsa al estudiantado a integrar nuevos conocimientos con experiencias previas. En el estudio, tanto docentes como estudiantes mencionaron un aumento en el interés, la participación y la disminución del aburrimiento cuando se implementó el juego de roles.

Estas observaciones coinciden con Baque Pibaque et al. (2025) quienes afirman que las técnicas activas fomentan la participación directa del estudiante, generan dinamismo y rompen la rutina tradicional. Por tanto, los datos observados, confirman que el juego de roles fortalece la disposición hacia el aprendizaje y favorece un ambiente emocional positivo.

### **Mejora de las habilidades comunicativas**

El desarrollo de habilidades comunicativas es fundamental para el aprendizaje de las ciencias sociales. El docente mencionó mejoras en la expresión oral y en la capacidad de los estudiantes para comunicar ideas con claridad, mientras que los estudiantes expresaron sentirse más seguros al hablar frente al grupo. Esto se interpreta como que el juego de roles promueve la comunicación efectiva y fortalece la expresión oral en contextos académicos. De este modo los resultados observados, se relacionan con los planteamientos sobre el saber pedagógico, donde el docente actúa como un catalizador para el desarrollo comunicativo, social y cognitivo del estudiantado (Bolaños Melo, 2025).

### **Fortalecimiento del trabajo en equipo**

Aunque los estudiantes no proporcionaron testimonios directos sobre el trabajo en equipo durante las actividades con el juego de roles, el docente manifestó que esta estrategia metodológica, en su aplicación, exige coordinación, colaboración y responsabilidad entre todos los participantes.

Lo anterior es coherente con Ponte et al. (2021), quienes explican que la comunicación dentro de actividades grupales fortalece la cooperación y la responsabilidad compartida para la consecución de tareas conjuntas. En consecuencia, aun sin expresiones explícitas por parte del estudiantado, se interpreta que el juego de roles contribuye al desarrollo de dinámicas colaborativas fundamentales en el aprendizaje social.

### **Promoción de la creatividad e innovación**

Esta categoría se vincula con la capacidad de los estudiantes para generar ideas, representar escenas y expresar interpretaciones históricas desde perspectivas originales. Aunque ni docente ni estudiantes mencionaron explícitamente la creatividad, la naturaleza misma del juego de roles, permite suponer la presencia de procesos creativos. Desde el marco teórico, las metodologías activas favorecen la exploración creativa y la innovación pedagógica, lo que respalda la interpretación de esta categoría como componente inherente al uso del juego de roles.

Al respecto Elouali (2023) manifiesta que el uso del role-play en contextos educativos fomenta no solo las habilidades comunicativas y el pensamiento crítico, sino también la creatividad y la capacidad innovadora de los estudiantes. La simulación de escenarios reales promueve la generación de ideas originales y soluciones creativas, al involucrar a los alumnos en una experiencia vivencial que exige imaginar, negociar y adaptar respuestas.

### **Facilitación del aprendizaje significativo**

La evidencia empírica muestra que los estudiantes experimentaron mayor comprensión y conexión con los contenidos históricos cuando participaron en juegos de roles. Expresaron sentirse “sumergidos” en la clase, lo que coincide con la definición de aprendizaje significativo.

Al respecto Rodríguez Palmero (2004), señala que este tipo de aprendizaje ocurre cuando la nueva información se integra de manera consciente y no literal al conocimiento

propio. De esta manera, se interpretan los datos como evidencia de que el juego de roles potencia la comprensión profunda y la capacidad de transferir conocimientos a diversas situaciones académicas.

### **Aspectos que limitan la estrategia metodológica del juego de roles**

El análisis cualitativo permitió identificar dos categorías esenciales que representan las principales limitaciones de la implementación del juego de roles en la enseñanza de la historia: la desigualdad en la participación y el aprendizaje, y la pérdida de control del grupo durante la actividad. Estas categorías emergen tanto de las declaraciones del docente como de las percepciones del estudiantado, y se articulan con hallazgos reportados en la literatura reciente sobre metodologías activas.

#### **Desigualdad en la participación y el aprendizaje**

Esta categoría se basa en la observación del docente sobre la existencia de una participación desigual, donde algunos estudiantes asumen roles protagónicos y otros permanecen pasivos. Los estudiantes, por su parte, expresaron que ciertos compañeros muestran timidez o falta de confianza para actuar, lo que limita su involucramiento efectivo en la actividad.

Estos hallazgos coinciden con lo reportado por Elouali (2023), en un estudio con estudiantes universitarios, donde se evidenció que el juego de roles puede generar ansiedad o temor al juicio, afectando la participación de aquellos con menor seguridad comunicativa. Por tanto, esta limitación sugiere la necesidad de estrategias complementarias que garanticen la inclusión y participación equitativa de todos los estudiantes. En coherencia con la teoría del aprendizaje significativo, esta desigualdad limita la integración profunda del contenido, pues no todos los estudiantes logran relacionar la nueva información con sus conocimientos previos de forma activa y consciente (Rodríguez Palmero, 2004).

#### **Pérdida de control del grupo y desorden en la dinámica**

La segunda categoría se relaciona con la preocupación del docente sobre la posibilidad de que la actividad se vuelva caótica o difícil de gestionar durante su desarrollo. Algunos estudiantes mencionaron que en ciertos momentos la clase requería “más seriedad”, lo que sugiere que percibieron episodios de desorganización o falta de

coordinación. Por tanto, esta categoría advierte sobre la necesidad de una planificación cuidadosa y un acompañamiento docente que regule la dinámica grupal sin inhibir la participación estudiantil.

Estos resultados se alinean con lo expuesto por Fan (2020), quien identificó que el uso de juegos de roles en el aprendizaje de idiomas puede enfrentar dificultades relacionadas con la preparación de guiones, diferencias en competencias entre estudiantes y el tamaño del grupo, factores que pueden afectar la fluidez y la efectividad de la actividad. Desde una perspectiva pedagógica, la pérdida de control puede limitar la atención, la concentración y la coherencia del proceso de aprendizaje, disminuyendo el potencial de la estrategia para promover análisis crítico y comprensión histórica profunda.

### **11.2. Efectividad de la implementación de juego de roles como estrategia metodológica**

La efectividad de los juegos de roles en el aprendizaje se alinea con Rodríguez Palmero (2004) quién manifiesta la capacidad para activar procesos cognitivos y sociales superiores, al promover un aprendizaje significativo en el que los estudiantes relacionan nuevas ideas con sus conocimientos previos.

Tigse Heredia (2022) menciona que la estrategia metodológica juego de roles, transforma a los aprendices en protagonistas activos, capaces de analizar, interpretar y aplicar conceptos en contextos simulados, favoreciendo el desarrollo de competencias sociales, comunicativas y críticas.

También, Baque Pibaque et al. (2025) menciona que, además el juego de roles incrementa la motivación y la implicación estudiantil, rompiendo la rutina tradicional y fomentando la participación y la confianza.

El trabajo colaborativo también resulta fortalecido mediante la interacción y la responsabilidad compartida. En conjunto, estos elementos convierten al juego de roles en una estrategia metodológica efectiva para mejorar el aprendizaje y consolidar habilidades esenciales para la formación académica y personal Damian Ponte et al., (2021).



**UNIVERSIDAD  
NACIONAL  
AUTÓNOMA DE  
NICARAGUA,  
MANAGUA**  
UNAN-MANAGUA

**Centro Universitario Regional de Estelí**

**(CUR-Estelí)**

**PROPUESTA DE INTERVENCIÓN DIDÁCTICA**

**Firma del acta de independencia de centro américa**

**Autores:**

Mariela Janeth Acevedo Morales

Nubia Vanesa Altamirano Martínez

Rosa elena Lanuza Gutiérrez

**Asesores:**

Lic. Ayesa Guadalupe Balladares Acuña

Dr. Cliffor Jerry Herrera Castrillo

**Noviembre, 2025**

**Figura 1.** Firma del acta de independencia de Centroamérica



### **Propuesta**

Instructivo didáctico: Cabildo Abierto: Juegos de Roles para Comprender la Independencia Centroamericana

Tema: Firma del acta de la independencia de centro américa

#### Introducción

El presente documento presenta la propuesta de implementación de la estrategia metodológica juego de roles aplicando la con el tema firma del acta de independencia de Centroamérica. El desarrolló de la propuesta será con estudiantes de primer año de Ciencias Sociales, utilizando como escenario el aula de clase cuyo mobiliario será adecuado para la realización de un cabildo abierto, en el cual participaran actores con guiones y vestuarios alusivo al tema.

La propuesta será realizada en cuatro fases la primera fase incluirá la presentación del tema, firma del acta de independencia, la segunda fase asignación de roles, guiones y vestuario, la tercera fase consistió en la actuación de los personajes asumiendo sus guiones y la cuarta y última fase consistió en la valoración de los juegos de roles y agradecimiento a los estudiante y docentes

También se evaluará a través de una rubrica la comprensión histórica del estudiante, el compromiso y la expresión oral. Tanto la estrategia metodológica como la evaluación de

su impacto en el estudio de historia forman parte de las actividades desarrolladas para la elaboración de la tesis juego de roles en la enseñanza de historia de educación superior la cual busca analizar los juegos de roles como estrategia metodológica para los aprendizajes en los campos de acción y actuación.

### **Objetivos**

- Favorecer la comprensión de los procesos históricos mediante la recreación de personajes y contextos a través de los juegos de roles.
- Desarrollar el pensamiento crítico promoviendo la empatía y el análisis de distintas perspectivas histórica
- Fortalecer el trabajo en equipo y la comunicación, impulsando un aprendizaje dinámico y participativo en histórico

# **Pasos del instructivo**

## Preparación del contenido

### Breve repaso del contexto histórico

La independencia de centro américa fue proclamada el 15 de septiembre de 1821, cuando las provincias del reino de Guatemala -actuales Nicaragua y Costa Rica declararon su separación del dominio español, promovido por las ideas independentista que en aquella época prosperaban en Latinoamérica y por el deseo de la Separación de la monarquía española y lograr un destino político propio

**Figura 2.** Causas de la firma del acta de independencia



### Causas externas de la firma del acta de independencia

#### 1. Políticas

Invasión napoleónica a España en 1808, crisis política en España por el reemplazo de Fernando VII por José Bonaparte, la independencia de otras colonias latinoamericanas como México, Venezuela y Colombia.

#### 2. Territoriales

La lejanía geográfica de Centroamérica con España dificultaba el control directo y efectivo. debilidad del poder español en América debido a guerras europeas, lo que permitió mayor autonomía local.

#### 3. Culturales / Filosóficas

Influencia de la Ilustración europea, con ideas de libertad, igualdad, derechos humanos y soberanía popular. Impactó de la Revolución Francesa (1789) y sus ideales de libertad, igualdad y fraternidad.

#### 4. Económicas

El interés británico en abrir nuevos mercados y debilitar el monopolio comercial español, la crisis económica de España, agravada por las guerras napoleónicas, que afectaba el comercio colonial. Los modelos de independencia que promovían la libertad económica.

#### 5. Educativas

Difusión de ideas ilustradas a través de libros, periódicos, así como la educación de los criollos y líderes locales fomentó el pensamiento crítico y la conciencia de derechos. Además, ocurrió Intercambio de conocimientos y experiencias con otras colonias independientes en América.

### **Causas internas de la firma del acta de independencia**

#### **Causas políticas**

Exclusión de los criollos de los altos cargos de gobierno, reservados para los peninsulares. Así como el abuso de poder y centralismo de las autoridades coloniales en Guatemala y el descontento por la falta de representación real en las decisiones políticas.

#### **Causas culturales**

Sentimiento de identidad criolla y orgullo local frente a la cultura peninsular y menosprecio de los españoles hacia los nacidos en América, así como difusión de costumbres y tradiciones propias.

#### **Causas filosóficas**

Influencia de las ideas ilustradas como la libertad, igualdad, soberanía. Inspiración en los procesos revolucionarios de Estados Unidos (1776), Francia (1789) y las independencias sudamericanas, así como la creciente convicción de que el poder debía emanar del pueblo.

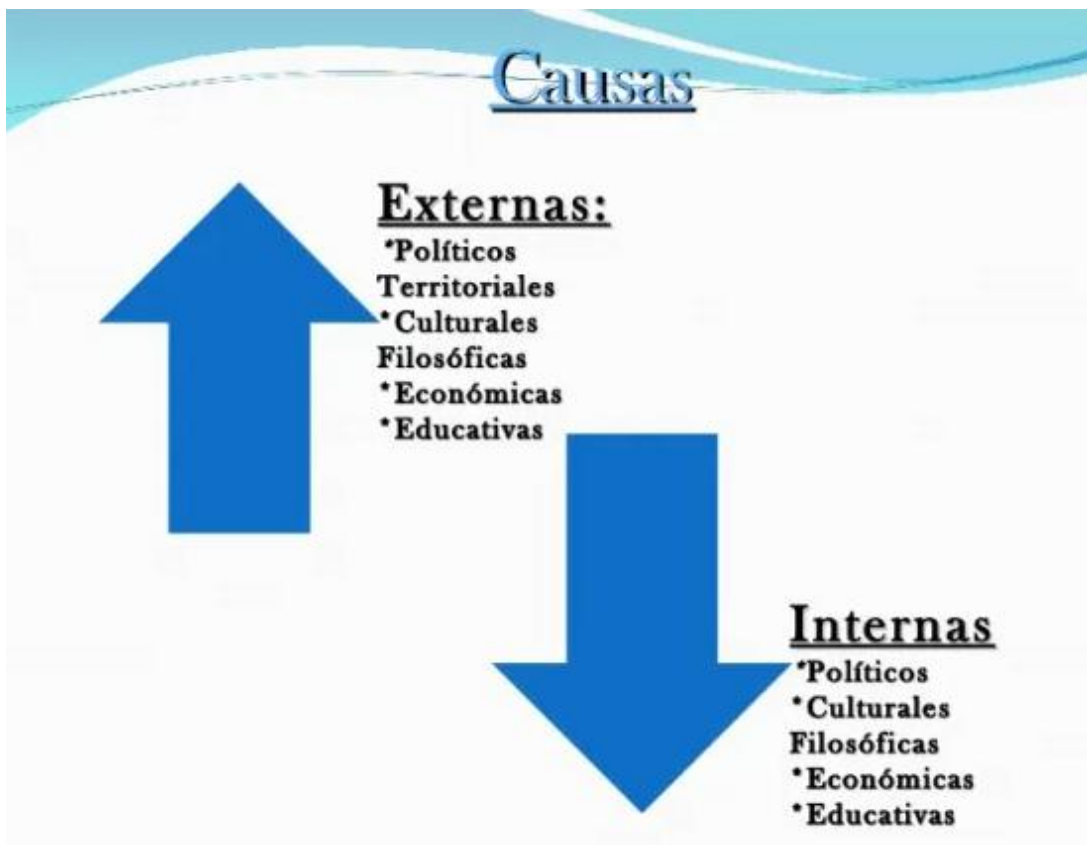
### **Causas económicas**

Monopolio comercial de España, altos impuestos y tributos que afectaban a criollos y mestizos. Deseo de abrir el comercio con otras naciones para dinamizar la economía regional.

### **Causas educativas**

Expansión de la educación en sectores criollos y mestizos, especialmente en Guatemala y El Salvador, así como la circulación de libros y panfletos con ideas liberales y republicanas y por la formación de una élite ilustrada

**Figura 3.** Causas externas e internas



### **Actores principales de la firma del acta de independencia de centro América**

El narrador, Gabino Gainza, José Cecilio del Valle, Don Pedro Molina, Miguel Larreynaga, presbítero José Matías Delgado y Mariano de Beltranera y el pueblo.

Figura 4. Próceres de la independencia



#### Asignación de roles

- Asignar un personaje a cada estudiante
- Compartir con cada estudiante el guion de su personaje

El vestuario recomendado es camiseta blanca, chaqueta negra pantalón formal el presbítero, lleva su sotana, llevar una pluma fuente, un pergamino para el acto de independencia, las banderas de cada provincia, reventar globos a la hora de la firma del acta

#### Escenarios del juego

- Simular un cabildo abierto en el que se firma el acta
- Cada personaje debe dominar y presentar su guion
- El docente actúa como moderador imparcial

## **Desarrollo**

La independencia de Centroamérica constituye uno de los acontecimientos más importantes en la historia de la región, pues significó el fin de casi tres siglos de dominio colonial español y el inicio de un proceso de construcción de nuevas identidades nacionales. Este hecho no fue aislado, sino que se enmarcó en un contexto más amplio de transformaciones políticas, sociales y económicas que sacudieron a América y Europa a principios del siglo XIX.

### **Fase 1. Presentación del tema firma del acta de independencia con metodología juegos de roles**

En esta fase se introduce la firma del Acta de Independencia y se explica a los estudiantes la dinámica del juego de roles, el tiempo destinado para la actividad y los objetivos de aprendizaje. Entre estos objetivos se encuentran: favorecer la comprensión de los procesos históricos mediante la recreación de personajes y contextos; desarrollar el pensamiento crítico promoviendo la empatía y el análisis de distintas perspectivas históricas; y fortalecer el trabajo en equipo y la comunicación, impulsando un aprendizaje dinámico y participativo en el estudio de los acontecimientos históricos.

### **Fase 2. Asignación de roles**

En esta fase a los estudiantes se les designa los roles, guiones y vestuarios, así mismo se explican las reglas de comportamiento.

### **Fase 3. Actuación de los personajes**

Se presenta guion para la actuación de los personajes, presentado con sus propias palabras el contenido, pero sin perder el sentido de este. Cada personaje explica su postura. Los estudiantes representan un cabildo abierto. El escenario va a ser organizada en la sección el mobiliario será adecuado para la realización de un cabildo, en el cual el narrador llamará a cada personaje quienes firmará y expondrá su guion finalmente habrá una ovación manifestada con la presentación de globos.

#### **Fase 4. Valoración de los juegos de roles y agradecimientos**

En esta fase se destina tiempo para que los estudiantes y al docente valoren los resultados del juego, así mismo se agradece su tiempo compartido y disposición en las actividades realizadas.

#### **Reflexión final**

Este acontecimiento nos recuerda que la libertad no es solo un acto jurídico o una fecha conmemorativa, sino un proceso constante de construcción social y de búsqueda de unidad en la diversidad. Revivirlo a través de juegos de roles permite comprender que los actores históricos tenían distintos intereses, y que la historia se construye desde múltiples voces y perspectivas.

#### **Evaluación**

A través de una rubrica evaluar la Comprensión histórica del estudiante, el compromiso y la expresión oral, la representación adecuada de su personaje, trabajo en equipo y respeta los turnos de participación.

1. Datos generales

**Tabla 2.** Descripción general

<b>Carrera: Ciencias Sociales</b>	<b>Eje (s):</b>	<b>Componente curricular (as):</b>
Profesor: Vanesa Altamirano	Competencia o competencias: Eje histórico: comprende los antecedentes, causas y consecuencias de la independencia de centro américa en 1821	Guía de trabajo
Año y semestre: 2025 segundo semestre		Documento de trabajo
Fecha de inicio y de finalización: 17 de octubre 2025		Otros.

## 2. Aprendizaje

**Tabla 3.** Descripción de objetivos, temas y contenidos

Objetivo (s) de aprendizaje	Tema y contenido (s)	Indicador de logro
Desarrollar habilidades y destrezas en la comunicación oral y escrita a través de estrategias metodológicas	La independencia centroamericana	Analiza las causas, desarrollo y consecuencias de la Independencia de Centroamérica, reconociendo la participación de los principales personajes y la importancia histórica del proceso independentista para la formación de las naciones centroamericanas.

## 3. Tareas o actividades de aprendizaje

**Tabla 4.** Descripción de las actividades

Iniciales	Actividades iniciales, presentación del tema mediante lectura breve sobre la independencia de centro américa, lluvia de ideas sobre que saben los estudiantes del acta de independencia
Desarrollo	Organización de grupos para representar a los personajes histórico: Gabino Gainza, José Cecilio del valle representantes de provincia entre otros. Lectura guiada y análisis del acta de independencia. Preparación del guion de la representación o dramatización de la firma del acta, destacando los distintos intereses y posturas de los personajes

Síntesis	Elaboración de una breve conclusión escrita o dibujo reflexivo sobre la importancia de la independencia para la identidad centroamericana
----------	---

#### 4. Evaluación de los aprendizajes

**Tabla 5.** Descripción de la evolución

Tipo de evaluación	<i>Formativa y sumativa</i>
Estrategia de evaluación	<i>Juegos de roles</i>
Instrumento de evaluación	<i>Rubrica</i>
Evidencias	Fotografías o videos de la dramatización, guiones de los grupos, conclusiones escritas o reflexiones individuales.

**Tabla 6.** Descripción de los niveles de calificación

Niveles de calificación	Descripción	Calificación
		Juicio de aprobación
5	Alcanzado de manera sobresaliente	Aprobado, no requiere tutoría
4	Alcanzado de manera notable	Aprobado, pero requiere esfuerzo del estudiante
3	Parcialmente superado, pero con evidencias	Aprobado, requiere esfuerzo del estudiante y tutoría
2	No alcanzado / no demostrado por evidencias	Reprobado, requiere un alto esfuerzo del estudiante y tutoría intensiva

#### 5. Anexos:

BOA, rubrica y técnicas e instrumentos de evaluación cuando sean utilizadas

Este documento proporciona una guía paso a paso para planificar, ejecutar y evaluar la estrategia metodológica del juego de roles, maximizando sus beneficios y mitigando sus posibles dificultades, con base en evidencia recabada de docentes y estudiantes.

## **1. Introducción**

¿Por qué usar el juego de roles? El juego de roles es una estrategia poderosa que favorece el aprendizaje genuino, donde los estudiantes relacionan nueva información con sus conocimientos previos de manera significativa. Sus principales beneficios, respaldados por la experiencia en el aula son: desarrollo de habilidades superiores, pensamiento crítico, resolución de problemas, empatía y respeto por distintas perspectivas, aumento de la participación y motivación, fomenta el aprendizaje activo y rompe con la rutina tradicional. También, fortalece habilidades comunicativas y de trabajo en equipo, mejora la expresión oral, la escucha activa, la colaboración y la responsabilidad compartida, promueve la creatividad y la inmersión en el contenido, los estudiantes reportan sentirse más conectados con la materia, "despertando" su interés.

## **2. Planificación**

La Base del éxito, es una planificación cuidadosa, la cual es crucial para evitar el caos y garantizar una participación equitativa, a continuación, se presentan los pasos a seguir:

### **Paso 1. Definir Objetivos de Aprendizaje Claros**

Determine qué quiere que sus estudiantes aprendan o practiquen (ej., entender un evento histórico, analizar un conflicto social, practicar habilidades de negociación).

### **Paso 2. Diseñar el Escenario y los Roles**

Contexto, cree una situación realista y desafiante que esté directamente vinculada al contenido curricular.

Roles, defina personajes con perspectivas, objetivos y motivaciones claras. Asigne o permita que los estudiantes elijan roles que los saquen de su zona de confort, pero con sensibilidad.

Previsión de espacios, observe el tamaño del aula, planifique con antelación el uso del espacio o busque un área más amplia para facilitar la movilidad y las representaciones.

### **Paso 3. Estructurar la Actividad**

Sobre el tiempo, asigne un tiempo realista y suficiente para la preparación, la representación y la discusión posterior. Es común que los estudiantes pidan más tiempo.

Con relación a los materiales, prepare material de apoyo necesario (guiones básicos, tarjetas de personaje, elementos de vestuario simples, etc.).

Respecto a las reglas, establezca reglas claras, normas de respeto, seriedad durante la actuación y participación para evitar la pérdida de control del grupo.

### **3. Implementación, guiando la experiencia**

El rol del docente durante la actividad es de facilitador y guía, por lo deberá seguir los siguientes pasos.

#### **Paso 1. Presentación y preparación**

Explique el objetivo de la actividad, el escenario y cada rol, gestione de la timidez, en los estudiantes más reservados, asignando roles que se ajusten a su personalidad o que requieran una participación más observacional al inicio. Genere un ambiente de confianza donde equivocarse sea parte del aprendizaje. Dé un tiempo específico para que los equipos o individuos planifiquen su actuación.

#### **Paso 2. Ejecución del Juego de Roles**

Aplique una facilitación activa, circule entre los grupos, aclare dudas y asegúrese de que se sigan las reglas. Fomente de la equidad, intervenga sutilmente si identifica roles dominantes o estudiantes pasivos. Puede hacer preguntas directas a los más callados o reasignar momentáneamente funciones para equilibrar la participación.

Haga control del grupo, mantenga una estructura clara; si la actividad se vuelve caótica, deténgala brevemente, reoriente y continúe.

### **4. Cierre de actividades**

Consolidando el aprendizaje, este momento es fundamental para transformar la experiencia vivencial en aprendizaje significativo.

#### **Paso 1. Discusión Guiada**

Conduzca una sesión de reflexión grupal inmediatamente después de la representación. Pregunte sobre los personajes ¿Cómo se sintieron en su rol? ¿Qué fue lo más difícil?, sobre

el contenido ¿Qué aprendieron sobre el tema? ¿Cómo se relaciona esto con lo que ya sabían o con situaciones actuales?, sobre el proceso, ¿Qué habilidades pusieron en práctica (empatía, negociación, etc.) ?, garantice múltiples voces, incentive activamente a los estudiantes tímidos a compartir sus opiniones, validando sus contribuciones.

## **Paso 2. Evaluación y retroalimentación**

Evalúe no solo el desempeño actoral, sino la comprensión de los conceptos, la capacidad de argumentación y la participación en el equipo. Proporcione una retroalimentación constructiva, destacando los aciertos y señalando áreas de mejora tanto a nivel individual como grupal.

## **5. Consideraciones Clave para el Docente**

Desarrollo profesional, reconozca que esta estrategia requiere habilidades específicas de facilitación. Busque capacitación o practique con ejercicios pequeños si es necesario. Sensibilidad ante la diversidad, esté atento a la dinámica del grupo y a las personalidades individuales. Un mismo diseño no funcionará igual para todos los grupos.

Paciencia e iteración, la primera implementación puede tener contratiempos. Ajuste la estrategia en base a la experiencia y los comentarios de los estudiantes.

## **6. Consideraciones finales**

La implementación efectiva del juego de roles, cuando se planifica con cuidado, se guía con sensibilidad y se cierra con una reflexión profunda, es una herramienta incomparable para crear un aprendizaje activo, significativo y memorable, desarrollando en los estudiantes habilidades que van más allá del contenido académico.

## 12. Conclusiones

La investigación se basó en el análisis los juegos de roles como estrategia metodológica para los aprendizajes en los campos de acción y actuación con estudiantes de primer año de Ciencias Sociales UNAN-Managua/CUR-Estelí, por ello se procedió a describir la importancia de la implementación de los juegos de roles para el aprendizaje de los componentes de historia y valorar la efectividad de la implementación de juego de roles; finalmente basado en los hallazgos, se procedió a elaborar un instructivo para la implementación de los juegos de roles en pro del aprendizaje de los componentes de historia.

Por tanto, se encontró en primer lugar, que el desarrollo de habilidades cognitivas y sociales, específicamente el pensamiento crítico, la resolución de problemas, la empatía y el respeto por distintos puntos de vista, en segundo lugar, se observó incremento en la participación, motivación de los estudiantes y en tercer lugar se notó el desarrollaron habilidades comunicativas (expresión oral, escucha activa), el trabajo en equipo, mediante la colaboración, así como la responsabilidad compartida, la promoción de la creatividad e innovación y la facilitación de un aprendizaje significativo.

Como factores que limitan el efecto del juego de roles como estrategia metodológica, se mencionaron según el orden de importancia, primero; la desigualdad en la participación y aprendizaje; según el grupo focal, se existen estudiantes tímidos y otros muy extrovertidos; en segundo lugar, hay riesgo de que las actividades se vuelvan caóticas. El grupo focal, menciona escenario y espacio reducido, poco tiempo para el desarrollo de la clase y falta de seriedad en los roles que asumen los participantes, también manifestaron los estudiantes, que no todos los docentes tienen las habilidades para el desarrollo de clases con juego de roles.

De acuerdo con objetivo de la investigación y metodología empleada se logró un análisis sustancial, lográndose describir la importancia de los juegos de roles, cuyas contribuciones en el aprendizaje fueron notables, especialmente en pensamiento crítico, la resolución de problemas, la empatía, en la motivación de los estudiantes y el en habilidades de comunicación. Con respecto a la efectividad de los juegos de roles también se

encontraron aspectos importantes a considerar, en las que se mencionan principalmente posibles desigualdades en la participación y el aprendizaje y riesgo de pérdida del control del grupo.

El "Juego de roles" es una estrategia metodológica apropiada para la enseñanza de historia, siempre que el docente entrenado con la aplicación del método. Un escenario apropiado y suficiente tiempo para la implantación del juego, son muy necesarios para el logro de los objetivos del aprendizaje, de lo contrario la experiencia podría ser caótico y productiva.

Desde la perspectiva del presente estudio, de carácter cualitativo, se puede afirmar que los "Juegos de roles para el aprendizaje de Historia en Educación Superior" contribuyen a formar estudiantes con capacidad de analizar hechos históricos, reduciendo el enfoque en la memorización. Sin embargo, para consolidar estas conclusiones y poder generalizarlas, se hace necesario complementarlas con investigaciones cuantitativas futuras. Idealmente, estos estudios deberían implementarse a lo largo de un ciclo escolar completo, utilizando muestras aleatorias de un tamaño adecuado que permitan un análisis estadístico robusto. De este modo, se podrían poner a prueba hipótesis específicas surgidas de estos hallazgos iniciales y medir con objetividad la eficacia y el impacto de esta estrategia pedagógica."

## **13. Recomendaciones**

### **13.1. Para las universidades**

Integración curricular del juego de roles, se propone incorporar la estrategia activa como recurso formal dentro de los programas de estudio, con resultados de aprendizaje definidos y alineados con las competencias disciplinares y transversales del perfil profesional.

Adecuación de condiciones institucionales, para la gestión universitaria asegurando espacios físicos, tiempos de clase y recursos didácticos que faciliten el funcionamiento ordenado de la estrategia y la participación activa de todos los estudiantes.

### **13.2. Para el Ministerio de Educación**

Incorporación en políticas y orientaciones nacionales, estrategia activa como juego de roles, dentro de las orientaciones metodológicas para la enseñanza de las Ciencias Sociales, coherente con el ODS 4 y la Estrategia Nacional de Educación.

Impulso a la formación docente continua, con programas de actualización que fortalezcan la mediación pedagógica, el manejo de dinámicas grupales y el acompañamiento socioemocional en actividades activas como el juego de roles.

### **13.3. Para los docentes**

Mediación pedagógica que permita una conducción adecuada de la actividad la cual se sustenta en habilidades de facilitación, manejo del clima emocional, guía en la comunicación y aseguramiento de la participación equitativa, especialmente para estudiantes con menor seguridad expresiva.

Evaluación formativa rigurosa, para esto el docente emplea instrumentos que permitan observar avances cognitivos, comunicativos y socioemocionales, integrando espacios de retroalimentación reflexiva para consolidar aprendizajes significativos.

Gestión del orden y de la dinámica grupal, para ello los docentes deberán hacer una planificación anticipada de roles, tiempos, secuencias y reglas evita el desorden y favorece la concentración, la profundidad analítica y el flujo adecuado de la actividad.

#### **13.4. Para los investigadores**

Profundización en estudios aplicados, esto implica que los investigadores amplían la evidencia sobre el impacto del juego de roles en contextos universitarios, evaluando tanto dimensiones cognitivas como socioemocionales.

Desarrollo de instrumentos analíticos contextualizados, para ello la comunidad académica se esfuerza en el diseño de herramientas que permitan medir con mayor precisión variables como participación, motivación, pensamiento crítico y aprendizaje significativo en actividades lúdicas.

Difusión científica de resultados, publicando sistemática los hallazgos que contribuyen a consolidar un marco conceptual robusto en didáctica de las Ciencias Sociales y orienta en la toma de decisiones educativas nacionales.

## Bibliografía

- Álvarez Sepúlveda, H. (2020). Promoviendo aprendizajes significativo en la enseñanza universitaria de la historia a través de un juego de roles. *Estudios pedagógicos (Valdivia)*, 46(2), 0-20. doi:10.4067/S0718-0705202000097
- Aragón Mojica , D. M., Bonilla Olivera, N. L., & García Téllez , Y. D. (2019). *El trabajo colaborativo y la simulación para la comprensión de procesos históricos de la historia de Nicaragua. Diriamba-Nicaragua 2019*. Facultad Regional Multidisciplinaria de Carazo FAREM-CARAZO, Diriamba.
- Asamblea Nacional de la República de Nicaragua. (21 de 03 de 2022). Digesto Jurídico Nicaragüense de la Materia de Educación. *La Gaceta Diario Oficial*, pág. 4249. Obtenido de <http://legislacion.asamblea.gob.ni/gacetas/2022/4/g72.pdf>
- Baque Pibaque , L. M., Heras Cordero, A. I., Zeballos Chang, J. L., & Chavez Rocha, M. L. (2025). Técnicas activas en el aprendizaje significativo de los estudiantes de la carrera de educación inicial. *Sapiens*, 2(6). doi:<https://doi.org/10.71068/cna6rth12>
- Bolaños Melo, M. B. (2025). Habilidades comunicativas y procesos cognitivos: la importancia del saber pedagógico docente. *Revista UNMAR*, 43(2) 75-88. doi:<https://doi.org/10.31948/ru.v43i2.4652>
- Bravo Mancero , P., & Varguillas Carmona, C. S. (2015). Estrategias didácticas para la enseñanza de la asignatura técnica de estudio en la universidad de Chimborazo . *Sophia, colección de filosofía de la educación* . doi:10.17163/soph.n19.2015.13
- Comisión Nacional de Educación, Nicaragua. (2024). *Estrategia Nacional de Educación en todas sus Modalidades "Bendiciones y Victorias 2024 - 2026*. Managua Nicaragua: Comisión Nacional de Educación. Obtenido de [https://www.tecnacional.edu.ni/media/estrategiaseducacionnacional/Estrategia\\_Nacional\\_de\\_Educaci%C3%B3n22-07-24\\_compressed.pdf](https://www.tecnacional.edu.ni/media/estrategiaseducacionnacional/Estrategia_Nacional_de_Educaci%C3%B3n22-07-24_compressed.pdf)
- Cruz García, D. I., Paz, M. D., & Vega López, R. D. (2021). *El juego como estrategia didáctica*. Recinto universitario Rubén Darío UNAN-Managua, Managua.

- Damian Ponte , I. F., Benites Seguí , L. A., & Camizán Garcia , H. (2021). El Aprendizaje colaborativo como estrategia didáctica en América Latina. *TecnoHumanismo. Revista Científica*, 1(8), 31-52. doi:<https://doi.org/10.53673/th.v1i8.41>
- Elouali, F. Z. (2023). Incorporating role-play as an innovative approach to fostering EFL students' creativity and critical thinking. *Global Journal of Foreign Language Teaching*, 13(2), 142-155. doi:<https://doi.org/10.18844/gjflt.v13i2.8718>
- Escamilla Martinez, P. d. (2022). Una visión contemporánea de las perspectiva de aprendizaje en la sociedad del aprendizaje actual. *Revista iberoamericana de las ciencias sociales y humanística*, 11(21). doi:<https://doi.org/10.23913/ricsh.v11i21.279>
- Espejo Leupin, R. (2016). ¿Pedagogía activa o métodos activos? El caso del aprendizaje activo, en la universidad. *Revista digital de invesrigación en docencia universitaria*, 10(1), 16-27. Retrieved from <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=498573044003>
- Espinar Alava, E. M., & Viguera Moreno, J. A. (2020). El aprendizaje experiencial y su impacto en la educación actual. *Revista Cubana de Educación Superior*, 39(3).
- Fan, H. (2020). The Implementation and Challenges of using Role-Play to Improve Chinese University Students' English Communicative Competence. *The Interdisciplinary Research Journal*, 8(1), 1-18. doi:<https://doi.org/10.31273/eirj.v8i1.531>.
- Flick, U. (2018). *Introducción a la investigación cualitativa*. Madrid, España: Ediciones Marata. Obtenido de [https://edmorata.es/wp-content/uploads/2021/02/Flick.-Introduccion-a-la-investigacion-cualitativa\\_prw.pdf](https://edmorata.es/wp-content/uploads/2021/02/Flick.-Introduccion-a-la-investigacion-cualitativa_prw.pdf)
- Gande De Prado, M. (2010). Los juegos de rol en el aula. *Education in the Knowledge Society (EKS)*, 11(3) 56-84.
- Global education monitoring report team . (2024). Global Education Monitoring Report 2023, , technology in education: a tool on whose terms. 526. doi:<https://doi.org/10.54676/UZQV8501>
- González Moreno, C. X. (2023). Importancia del juego temático de roles sociales en la edad preescolar . *Revista lastinoamericana de estudios educativos* , 52(1). doi:[10.48102/rlee2022.521.478](https://doi.org/10.48102/rlee2022.521.478)

- Gutiérrez Noguera, A. M. (2023). Desarrollo de habilidades de pensamiento histórico en estudiantes de grado sexto. *Ciencia Latina Revista multidisciplinar*, 4(7). doi: [https://doi.org/10.37811/cl\\_rcm.v7i4.7494](https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i4.7494)
- Hernández Sanpieri, R., Fernández Collado, C., & Baptista Lucio, P. (2014). *Metodología de la investigación* (6ta ed.). México D.F.: McGRAW-HILL / INTERAMERICANA EDITORES, S.A. DE C.V.
- Mantuano, N., & Vélez, C. (2021). Habilidades analíticas y la educación imaginativa en la asignatura de historia. *Revista innova educacion*, 3(4). doi:<https://doi.org/10.35622/j.rie.2021.04.012>
- McMillan, J. H., & Schumacher, S. (2014). *Research in education : evidence-based inquiry* (7th edition ed.). Pearson, Harlow, England.
- Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura [UNESCO]. (2017). *Desglosar el objetivo de desarrollo sostenible 4 educación 2030*. UNI. Biblioteca digital UNESCO. Obtenido de [https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000246300\\_spa](https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000246300_spa)
- Orosco Alvarado, J. C., Mercado Huerta, M. I., & Alvarado Aguilera, N. M. (2023). La enseñanza-aprendizaje de la filosofía en educación secundaria. *Raíces: Revista de Ciencias Sociales y Políticas*(13). doi:<https://doi.org/10.5377/raices.v7i13.16961>
- Orozco Alvarado, J. C., & Díaz Pérez, A. A. (2017). La simulación como estrategia didáctica para desarrollar comprensión en la asignatura historia. Intervención didáctica realizada en educación secundaria. *Revista científica Estelí*(21). Retrieved from <https://revistas.unan.edu.ni/index.php/Cientifica/article/view/2870>
- Palazio Galo, E. (junio de 2024). El Plan Nacional de Lucha Contra la Pobreza y para el Desarrollo Humano: Una mirada desde la misión y la curricularización extensionista de la UNAN-Managua. *Central American Journals*, 7(11).
- Patton, M. Q. (2014). *Qualitative Research & Evaluation Methods* (4ta ed.). SAGE Publications, Inc.
- Rodríguez Palmero, M. L. (2004). La teoría del aprendizaje significativo. En J. D. (Ed.) (Ed.), *Concept Maps: Theory, Methodology, Technology. Proceedings of the First*

*International Conference on Concept Mapping*. Panplona España: Centro de Educación a Distancia (C.E.A.D.). C/ Pedro Suárez Hdez. Recuperado el 01 de 10 de 2025, de <https://cmc.ihmc.us/papers/cmc2004-290.PDF>

Rodriguez Pérez, R., & López Briceño, T. (2024). Avances y retos de la educación superior pública y gratuita en Nicaragua (breve recorrido histórico). *Revista Humanismo y cambio social*(24). doi:<https://doi.org/105377/hycc.v1i24.19880>

Ruiz Tórrez, M. L., Espinoza Quiroz, D. M., & Díaz Carballo, G. M. (2019). *El juego como estrategia didáctica para favorecer el aprendizaje de los niños en el nivel I del centro de desarrollo integral la gan comisión ubicada en la villa Bosco Monje en la ciudad de Masaya durante los meses Febrero- Abril del año 2019*. UNAN-Managua, Managua.

Sevillano Pareja, H. (2008). *Estudio del sector editorial de los juegos de rol en España: historia, tipología, perfil del lector, del autor, del traductor y del editor*. Salamanca. Obtenido de [camjol.info/index.php/multiensayos/article/view/18676](http://camjol.info/index.php/multiensayos/article/view/18676)

Soto Vergel, Á. J., López Bustamante, O. A., Medina Delgado, B., Camargo Ariza, L. L., & Gómez Rojas, J. (2018). Los roles en el proceso educativo de educación superior desde la teoría del aprendizaje experimental. *RED IBEROAMERICANA DE PEDAGOGÍA - REDIPE*, 1-19. Obtenido de <https://editorial.redipe.org/index.php/1/catalog/download/10/17/392?inline=1>

Taday Guashpa, P. A., & Arteño Ramos, R. (2024). El Juego de Roles para la Enseñanza Aprendizaje de la Historia en el nivel Bachillerato. *Dominio de las ciencias*, 10(4), 1573-1596. doi:10.23857/dc.v10i4.4171

Tigse Heredia, E. P. (2022). *El juego de roles en la enseñanza de la asignatura de Estudios Sociales, en los estudiantes de Educación General Básica Superior, de la Unidad Educativa "Juan León Mera" de la ciudad de Latacunga*. Carrera de educación básica. Obtenido de <https://repositorio.uta.edu.ec/items/e85bd99f-dc0f-4931-b4e5-ed1fc135df>

- UNAN-Managua. (2024). *Política y Estrategias de la Calidad*. Mangua: Editorial Universitaria UNAN-Managua. Obtenido de <https://www.unan.edu.ni/wp-content/uploads/PoliticaCalidad2024.pdf>
- UNESCO. (2011). Revisión de la clasificación internacional normalizada de la educación (CINE). *Conferencia general 36a reunión Paris, 36 C/19*. Paris. Obtenido de [https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000211619\\_spa?posInSet=2&queryId=fbe39525-2c48-468c-838f-58fa5776ce30](https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000211619_spa?posInSet=2&queryId=fbe39525-2c48-468c-838f-58fa5776ce30)
- UNESCO. (2025). En una iniciativa de 2025 llamada “Masterclass to equip educators with tools for critical thinking and media literacy”,. Obtenido de <https://www.unesco.org/en/articles/unesco-masterclass-equip-educators-tools-critical-thinking-and-media-literacy-age-ai-and-digital>
- Valle Téllez, A. P., Rostrán, J. A., & Matamoros Carbajal, K. N. (2012, Octubre). El aprendizaje significativo en la Historia Universal, en noveno grado "B" del Instituto España, del municipio de Larreynaga - Malpaisillo en el primer semestre del año 2012. *Trabajo monográfico para optar al título de Licenciada en Ciencias de la Educación con Mención en Ciencias Sociales*. UNAN - León, León, Nicaragua. Retrieved from [unanleon.edu.ni](http://unanleon.edu.ni)
- Wallwork, A. (2014). *Guías de usuario, manuales y escritura técnica*. doi:Wallwork, A. (2014). \*User Guides, Manuals, and Technical Writing\*. Springer. <https://doi.org/10.1007/978-1-4939-0641-3>
- Yañez Figueroa, J. A., Ramírez Montoya, M. S., & García Peñalvo, F. J. (26 de Abril de 2022). Mediación de la construcción social del conocimiento: Validación y confiabilidad del instrumento K-Social-C. *Springer Nature*, 12(50). doi:<https://doi.org/10.1007/s13278-022-00868-x>
- Zamora Real, K. Y., Jaritza, M. R., & Calderon, F. R. (2019). *El juego de roles como estrategia pedagógica*. Esteli.
- Zohra , F. (Mayo de 2023). Incorporar el juego de roles como un enfoque innovador para fomentar la creatividad y el pensamiento crítico de los estudiantes de inglés como

lengua extranjera. *Revista Global de Enseñanza de Lenguas Extranjeras*, 13(2), 142-155. doi:DOI: 10.18844 / gjflt.v13i2.8718

## 14. Anexos

### Anexo A. Cronograma de Trabajo



Centro Universitario Regional, CUR-Esteli  
"2025: Eficiencia y Calidad para seguir en victorias"

#### CRONOGRAMA DE INVESTIGACIÓN

Nº	Actividad	Fecha	Observaciones
1	Validación de matriz categorial	10/8/2025	Revisión de la coherencia entre objetivos, categorías y variables antes de avanzar.
2	Diseño de instrumentos	16/8/2025	Elaboración inicial de cuestionarios o guías en función de la matriz categorial.
3	Proceso de validación	21 - 25 /8/2025	Expertos (Mtra. Feliciano, Mtra. Yahaira, Lic. Marvin) revisan y sugieren ajustes.
4	Aplicación de instrumento	26 - 29/08/2025	Primera recolección de datos en campo con los instrumentos diseñados.
5	Análisis de resultados iniciales	30/8/2025	Revisión preliminar de los datos para identificar tendencias y consistencia.
6	Elaboración de propuesta	07 - 13/09/2025	Integración de la información recolectada y ajustes metodológicos (entrega de propuesta).
7	Aplicación → Análisis	20/9/2025	Segunda fase de aplicación de instrumentos y análisis de datos obtenidos.
8	Análisis, discusión y resultados	29/09 → 03/10/2025	Procesamiento estadístico y contraste con referentes teóricos.
9	Conclusiones y recomendaciones (resumen)	18/10/2025	Redacción de hallazgos principales y propuestas de mejora.
10	Predefensa	25/10/2025	Presentación previa al jurado para recibir observaciones de mejora. si los grupos están avanzados esta será defensa final
11	Defensa final	15/11/2025	Presentación oficial del trabajo ante el jurado evaluador.

### Anexo B. Instrumentos de recolección

#### Anexo B.1. Instrumento 1

1. objetivo de la investigación Valorar la efectividad de la implementación de los juegos de roles como estrategias metodológicas para el aprendizaje significativo	Mejoran la comunicación, el trabajo en equipo y la empatía, Los estudiantes se sienten más involucrados, Facilitan la comprensión de contextos históricos, decisiones políticas y conflictos sociales
2. ¿De qué manera evalúa el	Autoevaluación Heteroevaluación Coevaluación

<p>aprendizaje de los estudiantes en las actividades de juegos de roles?</p>	<p>Retomando criterios Procedimentales y actitudinales por estar dirigidos al saber hacer.</p>
<p>3. ¿En qué medida considera que los juegos de roles contribuyen al desarrollo de habilidades de pensamiento crítico y resolución de problemas en los estudiantes?</p>	<p>Fomentan el pensamiento crítico: Al ponerse en el lugar de diferentes actores, deben justificar decisiones, defender posturas y analizar consecuencias.</p> <p>Integración de contenidos: Se pueden combinar fechas, causas, consecuencias y personajes históricos de manera práctica.</p>
<p>4. ¿Cómo relaciona el uso de los juegos de roles con la promoción de un aprendizaje significativo en historia?</p>	<p>Despierta el interés y la motivación de los estudiantes por diferentes hechos y acontecimientos históricos, establecen relación temporal y espacial y permite contrastar con vivencias actuales haciendo de la historia un espacio para revivir, resignificar y sobre todo comprender y emitir juicio.</p>
<p>5. ¿Cuáles son las principales ventajas que ha observado en historia al aplicar los juegos de roles?</p>	<p>Integración de los estudiantes</p> <p>Participación proactiva</p> <p>Intercambio de ideas y experiencias.</p> <p>Desarrollo de la imaginación</p> <p>Creatividad e innovación</p> <p>Desarrollo del pensamiento crítico</p> <p>Desarrollo de habilidades, capacidades y Alice de competencias de forma significativa.</p>
<p>6. ¿Qué dificultades o limitaciones ha encontrado al implementar los juegos de roles en su clase?</p>	<p>Algunos estudiantes pueden sentirse incómodos al actuar frente a sus compañeros.</p> <p>Hay estudiantes que dominan la actividad mientras otros se quedan en un rol pasivo.</p> <p>Esto puede afectar el aprendizaje equitativo.</p> <p>Si no se mantiene el control del grupo, puede volverse una actividad caótica.</p>

<p>7. ¿recomendaría a usted esta metodología a otros docentes? ¿por qué?</p>	<p>Si. Porque Favorecen el aprendizaje activo, Desarrollan habilidades sociales y comunicativas</p> <p>Ayudan a mejorar la expresión oral, la escucha activa.</p> <p>Fomentan el respeto por diferentes puntos de vista. Estimulan el pensamiento crítico y la resolución de problemas</p> <p>Al ponerse en el lugar de otros, los estudiantes analizan situaciones desde diferentes perspectivas.</p> <p>Aprenden a tomar decisiones y resolver conflictos.</p> <p>Promueven la creatividad y la imaginación</p>
<p>8. ¿Considera usted que los juegos de roles son necesarios en la formación de los estudiantes? ¿Por qué?</p>	<p>Si porque ..Participan activamente, lo que mejora la comprensión. Desarrollan habilidades sociales y comunicativas Fomentan el respeto por diferentes puntos de vista. Estimulan el pensamiento crítico y la resolución de problemas</p> <p>Aprenden a tomar decisiones y resolver conflictos. Estimula la creatividad y la flexibilidad mental.</p> <p>Fortalecen el trabajo en equipo Requieren colaboración, negociación y organización grupal.</p> <p>Se fomenta el sentido de responsabilidad compartida.</p> <p>Aumentan la motivación y el interés por aprender Son dinámicos, interactivos y divertidos, lo que rompe con la rutina tradicional.</p>
<p>9. ¿Considera que esta metodología podría aplicarse en otra área o niveles educativos?</p>	<p>Sería interesante retomar la metodología para generar espacios de participación con fines educativos y compartir vivencias para fundamentar el aprendizaje.</p>

## Anexo B.2. Instrumento 2

- 1. ¿Qué desafíos o dificultades ha enfrentado los docentes al implementar los juegos de roles?  
 1. ¿Qué desafíos o dificultades ha enfrentado los docentes al implementar los juegos de roles?  
 2. ¿Conoce usted si los docentes utilizan los juegos de roles como estrategias metodológicas?  
 3. ¿Qué resultados ha generado los juegos de roles?
- En algunas ocasiones la ejecución es poco complicada cuando no se gestiona u optimiza la ejecución de las actividades, el espacio que tiene que ver con los contextos si son efectivos o no, al menos la autonomía en algunos estudiantes se debe manejar un poco de manera participativa.
- En su mayoría, si, constantemente están en la promoción e implementación de actividades donde el estudiante es protagonista de su propio aprendizaje, ya sea a través de la simulación, obras de teatro, dramatizaciones, entre otras.
- Independencia en los estudiantes, autonomía, liderazgo, protagonismo, actitud positiva y proactiva.

4. ¿Qué objetivos de aprendizaje busca alcanzar los docentes en los juegos de roles??

Desarrollar habilidades y destrezas, razonar críticamente, comprender la realidad que le rodea, generar competencias genéricas y específica, así como gestionar la creatividad.

5. Ha notado usted en la participación docente que integran los juegos de roles?

Si

6. Desde su perspectiva, ¿cómo se puede mejorar o enriquecer el uso de juegos de roles en el contexto educativo actual?

Se parte de la experiencia, la realimentación entre protagonistas, más integración de la tecnología (herramientas tecnológicas), diversificación de roles que tiene que ver con la transdisciplinariedad, porque ya se trabaja la interdisciplinariedad y la capacitación continua o permanente de los docentes.

7. ¿Qué nivel de interés o entusiasmo experimenta usted al implementar juegos de roles con sus estudiantes?

En el caso de los estudiantes de ciencias sociales, en su mayoría son muy integrados y se adaptan fácilmente al medio o ambiente de aprendizaje que se gestiona en el momento.

8. ¿Qué tipo de retroalimentación les han brindado a sus estudiantes respecto al uso de juegos de roles?

La práctica es vital, asumir compromisos, trabajo colaborativo y cooperativo, constantemente sugerencias de mejora.

9. ¿Cuáles son los principales retos que enfrenta en el ejercicio de la docencia?

Con el avance creciente de la tecnología considero que es necesario fortalecer esas debilidades, adecuarse a los crecientes y nuevos modelos en ambientes de aprendizaje de los estudiantes, la familiarización con las transformaciones curriculares, el monitoreo constante de los estudiantes muchas veces se dificulta porque perdemos comunicación y uno de los más sentidos es el majeo emocional de los estudiantes por deferentes causas y razones.

## Anexo C. Validación de instrumentos

### Anexo C.1. Cartas o constancias de Validación



UNIVERSIDAD  
NACIONAL  
AUTÓNOMA DE  
NICARAGUA,  
MANAGUA  
UNAN-MANAGUA

#### Centro Universitario Regional Estelí (CUR-Estelí)

*"2025: Eficiencia y Calidad para seguir en Victorias"*

Estelí, 22 agosto 2025

#### CARTA DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN

Yo, Feliciano del Socorro Dávila Matute, profesional en el área de Educación con grado académico de máster adscrito(a) a la Universidad Nacional Autónoma de Nicaragua, Managua (UNAN-Managua) / Centro Universitario Regional Estelí (CUR-Estelí).

Certifico haber realizado la validación por juicio de expertos revisión de los instrumentos diseñados para la tesis titulada: "Los juegos de roles como estrategia metodológica para los aprendizajes significativos en la asignatura de historia, con estudiantes de primer año de ciencias sociales CUR-Estelí del municipio de Estelí departamento de Estelí durante este año 2025", autoría de los estudiantes Mariela Acevedo, Nubia Altamirano y Rosa Lanuza, bajo la dirección de la Lic. Ayesa Guadalupe Balladares Acuña y el Dr. ~~Cliffor~~ Jerry Herrera Castrillo

He revisado detalladamente los instrumentos, entrevista abiertas, entrevista semiestructurada y grupo focal, porque recomiendo:

- Unificar texto, existe desorden de formato, tipo de letra, tamaño y alineación.
- Las preguntas de los instrumentos, deben estar debidamente enumeradas.
- La entrevista abierta al coordinador, está más orientada a la labor docente; deberían de considerar el entrevistado que función desempeña
- Tener en claro ¿Qué es un juego de rol?, para no confundir con otras estrategias que suelen distorsionar un poco la función como tal de la estrategia electa para el estudio.
- Las preguntas dirigidas a los estudiantes, deben ser lo mejor comprensible por ellos, es posible que si no comprenden respondan no acorde a lo que se pretende con el instrumento y obviamente no alcanzar el objetivo.

Dicha validación se realizó tomando en cuenta los criterios de claridad, pertinencia y relevancia. Considero que los instrumentos evaluados cumplen con los requerimientos de validez de contenido para ser aplicados en el marco de la presente investigación.

**¡Universidad del Pueblo v para el Pueblo!**



## Centro Universitario Regional Estelí (CUR-Estelí)

*"2025: Eficiencia y Calidad para seguir en Victorias"*

Estelí, 25, agosto 2025

### CARTA DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN

Yo, Yajayra Liset Cruz Galeano, profesional en el área de Educación con grado académico de Máster adscrito(a) a la Universidad Nacional Autónoma de Nicaragua, Managua (UNAN-Managua) / Centro Universitario Regional Estelí (CUR-Estelí).

Certifico haber realizado la validación por juicio de expertos revisión de los instrumentos diseñados para la tesis titulada: **"Implementación de juegos de roles para los aprendizajes en la asignatura de historia"**.

"autoría de los estudiantes, Mariela Acevedo, Nubia Altamirano y Rosa Lanuza bajo la dirección de la Lic. Ayesa Guadalupe Balladares Acuña y el Dr. Clifford Jerry Herrera Castrillo. He revisado detalladamente los instrumentos de investigación por que recomiendo:

- Recomendación 1  
Evitar ambigüedades en la redacción de interrogantes.
- Recomendación 2  
Jerarquizar según la gradualidad y el nivel de profundidad.  
Revisar la redacción.

Dicha validación se realizó tomando en cuenta los criterios de claridad, pertinencia y relevancia. Considero que los instrumentos evaluados cumplen con los requerimientos de validez de contenido para ser aplicados en el marco de la presente investigación.

Por tanto, autorizo el uso de mi participación para fines académicos y científicos relacionados con la validación del presente trabajo investigativo.

**¡Universidad del Pueblo y para el Pueblo!**



UNIVERSIDAD  
NACIONAL  
AUTÓNOMA DE  
NICARAGUA,  
MANAGUA  
UNAN-MANAGUA

## Centro Universitario Regional Estelí (CUR-Estelí)

"2025: Eficiencia y Calidad para seguir en Victorias"

Estelí, 25 agosto 2025

### CARTA DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN

Yo, Marvin Daniel Vindell Acuña, profesional en el área de Educación con grado académico de Licenciado en ciencias de la educación adscrito(a) a la Universidad Nacional Autónoma de Nicaragua, Managua (UNAN-Managua) / Centro Universitario Regional Estelí (CUR-Estelí).

Certifico haber realizado la validación por juicio de expertos revisión de los instrumentos diseñados para la tesis titulada Implementación de juegos de roles para los aprendizajes en la asignatura de "autoría de los estudiantes Mariela Acevedo y Nubia Altamirano, bajo la ~~dirección~~ coordinación de la Lic. Ayesa Guadalupe Balladares Acuña y el Dr. Cliffor Jerry Herrera Castrillo

He revisado detalladamente entrevistas abiertas y entrevista semiestructurada a la docente, por que recomiendo:

- Recomendación: 1. Muchos ítems están fuera de contexto o no responden al objetivo propuesto.
- Recomendación 2. Actualizar términos, ya que algunos ya no se utilizan en el modelo por competencias.

Dicha validación se realizó tomando en cuenta los criterios de claridad, pertinencia y relevancia. Considero que los instrumentos evaluados cumplen con los requerimientos de validez de contenido para ser aplicados en el marco de la presente investigación.

Por tanto, autorizo el uso de mi participación para fines académicos y científicos relacionados con la validación del presente trabajo investigativo.

Cordialmente:

Marvin Daniel Vindell Acuña

## Anexo D. Codificación de la información

### Anexo D.1. Codificación instrumento 1

**Tabla 7.** Categorías y códigos, entrevista semiestructurada al docente

<b>Categoría</b>	<b>Código</b>	<b>Extracto significativo</b>	<b>Interpretación</b>
Desarrollo de competencias	DC-01	Los estudiantes muestran mejor desenvolvimiento y mayor seguridad al representar personajes históricos.	Evidencia de fortalecimiento de habilidades cognitivas y sociales.
Motivación estudiantil	MT-01	Los estudiantes se ven más motivados; no llegan aburridos a la clase.	Indica incremento en el interés y participación activa.
Comunicación oral	CO-01	Expresan mejor sus ideas cuando actúan.	Mejora en la expresión oral y claridad comunicativa.
Aprendizaje significativo	AS-01	Se conectan más con los contenidos, lo viven.	El juego de roles facilita comprensión profunda y relación con conocimientos previos.
Desigualdad en participación	DP-01	Algunos hablan demasiado y otros casi no participan.	Diferencias en confianza o habilidades para expresarse.
Pérdida de control	PC-01	A veces la actividad se vuelve caótica.	El dinamismo puede generar desorden si no se planifica adecuadamente.

## Anexo D.2. Codificación instrumento 2

**Tabla 8.** Categorías y códigos entrevista semiestructurada al coordinador académico

Categoría	Código	Extracto significativo	Interpretación
Importancia del juego de roles	IR-01	Es una estrategia que favorece aprendizajes activos.	Reconoce valor pedagógico del método.
Motivación estudiantil	MT-02	Los estudiantes muestran más interés en estas dinámicas.	Confirma aumento del compromiso.
Aprendizaje significativo	AS-02	Permite comprender mejor causas y consecuencias de procesos históricos.	Ratifica aporte del juego de roles a la comprensión profunda.
Desigualdad en participación	DP-02	No todos participan igual.	Persisten diferencias en participación y seguridad.
Necesidad de formación docente	FD-01	Los docentes deben capacitarse más en metodologías activas.	Importancia de fortalecer competencias didácticas.

## Anexo D.2. Codificación instrumento 3

**Tabla 9.** Categorías y códigos del grupo focal con 8 estudiantes

<b>Categoría</b>	<b>Código</b>	<b>Extracto significativo</b>	<b>Interpretación</b>
Desarrollo de competencias	DC-02	“Nos desenvolvemos mejor; perdemos la pena.”	Indica mejora en habilidades sociales y confianza.
Motivación estudiantil	MT-03	“Con esta dinámica no nos aburrimos.”	Alta aceptación del método.
Comunicación oral	CO-02	“Participamos más cuando actuamos.”	Fortalecimiento de habilidades comunicativas.
Trabajo en equipo	TE-01	“Aprendemos a organizarnos mejor.”	El juego de roles favorece colaboración y responsabilidad compartida.
Aprendizaje significativo	AS-03	“Nos metemos en el personaje y entendemos mejor la historia.”	Se evidencia conexión emocional y cognitiva con los contenidos.
Desigualdad en participación	DP-03	“A algunos les da pena actuar.”	Confirma brecha en seguridad comunicativa.
Pérdida de control	PC-02	“A veces nos reímos mucho y se desordena.”	Muestra riesgo de caos o falta de seriedad.

## Anexo E. Evidencias de diseño de propuesta

Anexo E.1. Cartas de aceptación, fotografías, capturas, diagramas, esquemas

**Figura 5.** Firma del acta de la independencia escena 1



**Figura 6.** Firma del acta de la independencia escena 2



**Figura 7.** Estudiantes de primer año del componente historia primer año de Ciencias Sociales UNAN-Managua/CUR-Estelí.





*¡Universidad del Pueblo y para el Pueblo!*



