



**UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA DE SANTA ELENA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS
CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA**

PORTADA

**TEMA: EL ROLE PLAY COMO ESTRATEGIA LÚDICA PARA EL
APRENDIZAJE EN EL ÁREA DE ESTUDIOS SOCIALES EN LOS
NIÑOS Y NIÑAS DE LA UNIDAD EDUCATIVA SALINAS
INNOVA DEL TERCER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA
GENERAL, 2021-2022**

**TRABAJO ESPECIAL DE GRADO PRESENTADO COMO REQUISITO
PARA OPTAR AL TÍTULO DE LICENCIADA EN EDUCACIÓN BÁSICA**

AUTOR:
CRESPO ROSALES TATIANA BETSABETH

TUTOR:
LCDO. SALAZAR ARANGO EDWAR. MSC.

LA LIBERTAD

2021



**UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA DE SANTA ELENA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS
ESCUELA DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA.**

CARATULA

TEMA:

**EL ROLE PLAY COMO ESTRATEGIA LÚDICA PARA EL
APRENDIZAJE EN EL ÁREA DE ESTUDIOS SOCIALES EN LOS
NIÑOS Y NIÑAS DE LA UNIDAD EDUCATIVA SALINAS
INNOVA DEL TERCER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA
GENERAL, 2021-2022**

**TRABAJO ESPECIAL DE GRADO PRESENTADO COMO REQUISITO
PARA OPTAR AL TÍTULO DE LICENCIADA EN EDUCACIÓN BÁSICA**

AUTORA:

TATIANA BETSABETH CRESPO ROSALES

TUTOR:

LCDO. EDWAR SALZAR ARANGO. M.SC.

LA LIBERTAD – ECUADOR

AÑO 2021 - 2022

DECLARACIÓN DEL DOCENTE TUTOR

En mi calidad de Tutor del trabajo de Investigación “**EL ROLE PLAY COMO ESTRATEGIA LÚDICA PARA EL APRENDIZAJE EN EL ÁREA DE ESTUDIOS SOCIALES EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE LA UNIDAD EDUCATIVA SALINAS INNOVA DEL TERCER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA GENERAL, 2021-2022**” elaborado por Crespo Rosales Tatiana Betsabeth, estudiante de la **CARRERA EDUCACIÓN BÁSICA** Modalidad Presencial, de la Universidad Estatal Península de Santa Elena, previo a la obtención del Título de **LICENCIADA EN EDUCACIÓN BÁSICA**, me permito declarar que luego de haber orientado, estudiado y revisado el proyecto lo apruebo en todas partes, ya que reúne los requisitos y méritos suficientes para ser sometidos a la evaluación del Tribunal.

Atentamente



Lcdo. Edwar Salazar Arango, MSc.
TUTOR

DEDICATORIA

Dedico este escrito a mis padres y a mis tías por colaborar siempre conmigo cuando lo necesité, en especial a mi madre por ser mi ayuda eterna, dueña de mi amor y sacrificio.

También dedico el presente trabajo a la Unidad Educativa Salinas Innova School, especialmente al rector Ing. Julio Guamantica y a su amada esposa.

TATIANA

AGRADECIMIENTO

Al culminar el presente trabajo investigativo, quiero agradecer a Dios por brindarme sabiduría, amor y pasión por la escritura, por iluminar mi camino y brindarme grandes facilidades para poder culminar con éxito esta etapa estudiantil.

Expreso mi agradecimiento eterno a mi madre Elena por su apoyo incondicional desde mis primeros pasos en la educación primaria y por acompañarme y siempre darme ánimos para continuar por este camino a veces lluviosos y otras veces soleado.

A mi padre por creer en mí y poder brindarme su apoyo económico y sentimental en el transcurso de mi formación profesional.

A mis pastores por ayudarme a dar mis últimos pasos en esta carrera tan preciada, al prestarme las instalaciones de su distinguida institución para llevar a cabo esta investigación.

Doy gracias a mis hermanos y a mis amigos por ser causantes de mil risas y por brindarme su apoyo incondicional en todo el tiempo de estudio.

Finalmente agradezco a mi tutor, a mis profesores en especial MsC Aníbal, MsC. Amarilis y MsC Lorena por fortalecer esta pasión por redactar, leer y enseñar.

MUCHAS GRACIAS A TODOS USTEDES.

TATIANA

DECLARACIÓN AUTORÍA DEL ESTUDIANTE

Yo, Tatiana Betsabeth Crespo Rosales, portadora de la cédula de ciudadanía N° 2400033441 estudiante de la Universidad Estatal Península de Santa Elena, Facultad de Ciencias de la Educación e Idiomas, Carrera de Educación Básica, en calidad de autora del presente Trabajo de Investigación **“EL ROLE PLAY COMO ESTRATEGIA LÚDICA PARA EL APRENDIZAJE EN EL ÁREA DE ESTUDIOS SOCIALES EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE LA UNIDAD EDUCATIVA SALINAS INNOVA DEL TERCER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA GENERAL, 2021-2022”** certifico que soy la autora de este trabajo de investigación, que es original, auténtico y personal, a excepción de las citas, reflexiones y dinámicas de otros autores utilizadas para el desarrollo del proyecto.

Todos los aspectos académicos y legales que se desprendan del presente trabajo son responsabilidad exclusiva del autor.

Atentamente



Tatiana Betsabeth Crespo Rosales
C.I 2400033441

ÍNDICE

PORTADA.....	1
CARATULA.....	2
DECLARACIÓN DEL DOCENTE TUTOR	3
DEDICATORIA	4
AGRADECIMIENTO	5
DECLARACIÓN AUTORÍA DEL ESTUDIANTE	6
ÍNDICE	7
ÍNDICE DE TABLAS	9
RESUMEN.....	10
INTRODUCCIÓN	11
CAPÍTULO I.....	12
SITUACIÓN OBJETO DE INVESTIGACIÓN	12
Primer momento de situación problemática.....	12
Contextualización.....	14
Inquietudes del investigador	14
Propósitos u objetivos de la investigación	15
Objetivo general	15
Objetivos específicos	15
Razón o motivaciones del origen de estudio.....	15
Alcances, Delimitación y Limitaciones	16
CAPÍTULO II	17
ABORDAJE O MOMENTO TEÓRICO	17
Estudios relacionados con la temática.....	17
Fundamentación legal	20
Referentes teóricos	21
Estrategia lúdica	21
El role play	21
Implementación del role play.....	22
Niveles de desarrollo del role play.....	23
Ventajas y limitaciones del role play	24
La Lúdica	26
Beneficios de la lúdica	27
El papel del docente en la ludificación	29

Beneficios del role play como estrategia lúdica.....	30
Aprendizajes de Estudios Sociales en el subnivel básica elemental	31
Perfil de salida de Estudios Sociales en el subnivel elemental	33
El role play como estrategia de aprendizaje en Estudios Sociales.....	33
CAPÍTULO III	35
ABORDAJE O MOMENTO METODOLÓGICO	35
Conceptualización ontológica y epistemológica del método	35
Población.....	35
Muestra.....	36
Naturaleza o paradigma de la investigación.....	36
Método y sus fases	36
Técnicas de recolección de información	37
Técnicas de interpretación de información	37
CAPÍTULO IV	38
PRESENTACIÓN DE LOS HALLAZGOS	38
Reflexiones críticas	38
Análisis del instrumento de observación mediante la lista de cotejo.....	38
Análisis del instrumento de entrevista mediante el cuestionario.	39
Análisis general de la entrevista.....	43
Aportes del investigador (casuística)	44
Reflexiones Finales	46
Referencias Bibliográficas	47
ANEXOS	51

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 Contenidos conceptuales del área de Estudios Sociales	32
Tabla 2 Población.....	36
Tabla 3 Lista de cotejo	38
Tabla 4 Tabla comparativa categoría 1	39
Tabla 5 Tabla comparativa categoría 2	42
Tabla 6 Propuesta utilizando el role play	44



**UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA DE SANTA ELENA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS
CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA**

**EL ROLE PLAY COMO ESTRATEGIA LÚDICA PARA EL
APRENDIZAJE EN EL ÁREA DE ESTUDIOS SOCIALES EN LOS
NIÑOS Y NIÑAS DE LA UNIDAD EDUCATIVA SALINAS
INNOVA DEL TERCER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA
GENERAL, 2021-2022**

Autora: Tatiana Crespo Rosales

e-mail: tatiana.cresporosales@upse.edu.ec

Tutor: M.Sc. Edwar Salazar Arango

RESUMEN

En este trabajo investigativo se da a conocer al *role play* como estrategia lúdica y su influencia en el proceso de enseñanza- aprendizaje en el área de Estudios Sociales del tercer grado de educación básica, subnivel elemental de la Unidad Educativa Salinas Innova School y tiene el propósito de brindar información necesaria que afirme su eficacia dentro del proceso educativo. En el presente escrito se menciona el modo de implementación, niveles de desarrollo, aplicación, ventajas y limitaciones del juego de roles, entre otros temas; que sustentan la teoría constructivista que en su proceso de desarrollo se evidencia. El estudio es de paradigma cualitativo, dado que es de tipo documental, descriptivo y exploratorio; lo que da la pauta para utilizar como técnica de recolección de información, una lista de cotejo que facilita organizar la información recogida de la observación. Además, se implementó un cuestionario para el correcto uso de la entrevista. Al analizar los datos obtenidos mediante la observación y la entrevista realizada, se tuvo como resultado que al aplicar el *role play*, los alumnos demuestran entusiasmo y motivación al aprender de una manera dinámica, interiorizando el aprendizaje, relacionándolo con situaciones de la vida real y llevándolo de lo teórico a lo práctico. Se concluye que, la utilización del *role play* como estrategia lúdica, brinda buenos resultados, puesto que, la mayoría de alumnos demuestran aprender a través del juego de roles, por lo que, se debe seguir fomentando actividades con técnicas teatrales, para poder desarrollar la capacidad crítica, interpretativa, imaginativa y reflexiva de su alumnado.

Palabras claves: Role play, estrategia lúdica, enseñanza-aprendizaje.

INTRODUCCIÓN

A lo largo de la historia, la educación ha presentado grandes cambios. Una importante transformación fue pasar de considerar al alumno como un ente que necesita ser llenado de conocimiento, a una persona que puede crear nuevos conocimientos y constructos a partir de sus experiencias previas, por lo que, es favorable incorporar en el proceso de enseñanza- aprendizaje, estrategias que permitan al alumno lograr contextualizar su aprendizaje y explorar temas desde una metodología activa. El *role play* es una estrategia lúdica que transforma el aprendizaje teórico, a un aprendizaje práctico vivencial y contextualizado.

La materia de Estudios Sociales suele considerarse poco práctica por lo que el relacionar esta área con la aplicación del *role play*, resulta un tema de estudio importante. La finalidad de este escrito es, dar a conocer acerca de los beneficios de su implementación, permitiendo valorar su uso y así brindar información actualizada sobre este tema, además de incentivar a los docentes a incluir esta actividad dentro de su plan metodológico, dado que favorecería al desarrollo de sus capacidades en gran manera. La presente investigación se desarrolló de la siguiente manera:

En el **capítulo I** denominado situación objeto de investigación, se encuentra el primer momento de la situación problémica, contextualización, inquietudes del investigador, propósitos u objetivos de la investigación, razón o motivaciones del origen de estudio, alcances, delimitaciones y limitaciones.

El **capítulo II** corresponde al abordaje o momento teórico contiene estudios relacionados con la temática, fundamentación legal, referentes teóricos y la operacionalización de variables, datos que sustentan a la investigación.

En el **capítulo III** tiene como nombre abordaje o momento metodológico y dentro de esta se describe la contextualización ontológica y epistemológica del método, la población, muestra, naturaleza o paradigma de la investigación; como lo son el método y sus fases, técnicas de recolección de la información, técnicas de interpretación de la información, lo que permite llevar un proceso ordenado en el seguimiento de los entes investigativos y su aporte en la indagación.

El **capítulo IV** nombrado presentación de los hallazgos se encuentran las reflexiones críticas, aportes del investigador o casuística y reflexiones finales. Este capítulo permite concluir con la investigación ya que se ha dado respuesta a la inquietud investigativa y se ha alcanzado del objetivo de la investigación.

CAPÍTULO I

SITUACIÓN OBJETO DE INVESTIGACIÓN

Primer momento de situación problémica

La asignatura de Estudios Sociales es una de las ciencias básicas que los seres humanos deben aprender, puesto que, les permite desarrollar capacidades de identidad y convivencia. De acuerdo con Peiró (2020), enseñar Estudios Sociales tiene como meta ofrecer a los estudiantes una visión general de la sociedad en donde viven. Brinda los primeros conocimientos sobre ubicación geográfica, el origen del ser humano y la evolución histórica de la civilización, datos considerados primordiales para las bases históricas y cívicas del ser humano.

Sin embargo, esta materia no pasa desapercibida para las dificultades que se presentan en el ámbito académico, debido a que, en concordancia con García (2007), unas de las problemáticas inclinadas a las Ciencias Sociales es que, para los niños resulta más complicado dibujar un mapa que leerlo, además de presentar inconvenientes para recordar fechas, o aprender datos sobre su estado o estatutos del medio social donde se desarrollan.

Para brindar este conocimiento de manera efectiva, se debe saber sobrellevar las debilidades que se presenten al momento de impartir la cátedra de Estudios Sociales. Entre las más importantes carencias, se encuentra la descrita por Aldana (2018), quien ostenta que existe cierta desvalorización hacia la asignatura por parte de quienes han pensado que son poco útiles frente a las asignaturas prácticas como las matemáticas o las asignaturas técnicas, pensamiento que causa la desmotivación por aprender la materia.

Desde la posición de Pleguezuelos (2012), manifiesta que los problemas que más se hacen presente al momento de aprender Estudios Sociales están inclinados a los factores afectivo-motivacionales y de índole pedagógica, lo que da a conocer que es de gran relevancia la labor docente, debido a que, él es quien debe encargarse de incrementar la motivación de sus alumnos por aprender, impulsándolos e incentivarlos por conocer cada vez más del tema.

El Ministerio de Educación indica que el currículo de Estudios Sociales dirigido al tercer año de educación básica, se enfoca primordialmente en enseñar las necesidades fundamentales de los seres vivos y el entorno donde se desarrollan, específicamente en los alimentos, en la protección del medio ambiente y reglas básicas de supervivencia; además de ayudar al estudiantado a reconocer su lugar de origen, cultura, platos típicos y vestimenta, al igual que dispone brindar una aproximación a su país, la división territorial y los símbolos patrios que lo representan.

A nivel nacional según Rosero (2014), se considera que uno de los inconvenientes que se presentan al momento de aprender la materia de Estudios Sociales es memorizar datos y hechos históricos, culturales o geográficos sin realmente llegar a comprenderlos ni obtener un aprendizaje significativo de los mismos. El sentir la obligación de recordar todos los temas expuestos en clases podría causar ansiedad en el alumnado lo que provocaría la desmotivación y desinterés por seguir estudiando la materia.

Del mismo modo en la provincia de Santa Elena se presentan este tipo de dificultades, para Quisphe (2014), no prestar la suficiente atención a las técnicas lúdicas que se aplican en el proceso de enseñanza da pie al desinterés, puesto que, la monotonía influye en el estado de ánimo de los alumnos, lo que estrechamente se relaciona al aburrimiento, demostrando que llevar una metodología activa en donde el alumno se involucre con su aprendizaje es de suma importancia, además de colaborar en el desarrollo de su pensamiento lógico y crítico.

Por lo tanto, es necesario que el educador sea capaz de transformar un saber científico, como son las Ciencias Sociales, para poder transmitirlo y educar, de ahí lo valioso de innovar las estrategias de aprendizaje que se utilizan para la puesta en marcha de los temas que forman parte de la asignatura de Estudios Sociales y así crear un ambiente motivador, para que el estudiantado comience a valorar las enseñanzas de los temas propuestos en esta materia. Por esta razón, la presente investigación se centra en reconocer la influencia del *role play* como estrategia lúdica para mejorar el proceso de aprendizaje de los niños del tercer año de educación general básica.

Contextualización

El planteamiento del problema y el proceso investigativo, se enmarcan en la Unidad Educativa Salinas Innova, del cantón Salinas durante el año lectivo 2021-2022; específicamente para los estudiantes del tercer grado de educación básica subnivel elemental.

La institución lleva en el medio educativo 45 años y actualmente cuenta con una población estudiantil de 616 alumnos. Para esta unidad educativa, es de suma importancia mantener un margen pedagógico constructivista y aplicando metodología activa, lo mismo que permite que sus alumnos aprendan desde su propia experiencia, contextualizando conocimientos acordes a su realidad y a su vez desarrollando aprendizaje significativo en todo su alumnado.

En la carga horaria del tercer grado se encuentran las asignaturas de Lengua y Literatura, Matemáticas, Ciencias Naturales, Estudios Sociales, además de materias complementarias como Inglés, Computación y Desarrollo Humano Integral, además de contar con un Centro Pedagógico Integral. La clase de Estudios Sociales se relaciona con el objeto de estudio de la presente investigación, dado que luego del acercamiento realizado mediante las prácticas pre profesionales y por medio de diálogos abiertos y empíricos se pudo determinar que en esta área a los niños se les dificulta aprender sobre temas políticos, conocer la cartografía y diferenciar las provincias y sus capitales, por ello, para darle una perspectiva más vivencial a la materia, la institución implementa estrategias lúdicas en donde el niño logre aprender desde el juego y la interpretación.

Es favorable aplicar estrategias lúdicas desde la primera infancia, debido a que, contribuyen desde temprano al desarrollo, la interactividad, la revisión crítica de la realidad y el pensamiento autónomo de todos los estudiantes pertenecientes a la comunidad educativa.

Inquietudes del investigador

¿Cuál es la influencia del *role play* como estrategia lúdica para el aprendizaje en el área de Estudios Sociales en los niños de la Unidad Educativa Salinas Innova del tercer grado de Educación Básica General, 2021-2022?

Propósitos u objetivos de la investigación

Objetivo general

Reconocer la influencia del *role play* como estrategia lúdica para el aprendizaje en el área de Estudios Sociales en los niños de la Unidad Educativa Salinas Innova del tercer año de educación básica general.

Objetivos específicos

- Indagar referentes conceptuales que permitan verificar los beneficios del *role play*.
- Destacar la importancia del uso del *role play* como estrategia lúdica.
- Conocer si la aplicación del *role play* como estrategia lúdica en la clase de Estudios Sociales cumple con alcanzar el resultado de aprendizaje propuesto para los niños del tercer año de educación básica de la Unidad Educativa Salinas Innova.

Razón o motivaciones del origen de estudio

El proceso de enseñanza – aprendizaje de Estudios Sociales, debe ser lo didácticamente necesario para lograr un aprendizaje significativo en los estudiantes, además que las estrategias lúdicas que se utilicen deben permitir a los alumnos crear vínculos con los temas presentes en las clases, puesto que, el propósito general de las Ciencias Sociales es que, el alumno sienta, piense y actué, de modo que estas actividades fortalezcan los aprendizajes adquiridos dentro del ámbito educativo. Para lograr lo propuesto, se hace mención a la necesidad de crear autonomía intelectual en el aprendiz, es decir, lograr que cada alumno tenga la iniciativa de aprender siendo responsables de su propio aprendizaje.

Lo antes mencionado da iniciativa a esta investigación, puesto que, al conocer que las estrategias lúdicas logran dirigir al niño hacia el mundo del conocimiento, da hincapié a conocer cómo influyen estos tipos de estrategias en el proceso de aprendizaje, en un contexto mucho más contextualizado. En este escrito se investigará la estrategia lúdica denominada *role play* y la influencia que esta brinda en el aprendizaje del área de Estudios Sociales.

La presente investigación es importante porque el estudio de estrategias lúdicas innovadoras como el *role play*, permite fomentar la creatividad cambiando los enfoques tradicionalistas por nuevas metodologías, que aportan a la participación e interacción entre ambos sujetos de la enseñanza- aprendizaje. Por lo que, se considera un recurso apropiado para guiar la participación activa de los estudiantes en la asignatura de Estudios Sociales, creando así un ambiente en el cual se trabaje sin temor a equivocarse y los nuevos conocimientos pueden trascender para el transcurso de su vida, motivo por el cual resulta importante que los docentes y alumnos conozcan sobre este tema.

Además, se considera un tema novedoso, por el motivo de que, gran parte de las investigaciones previas revisadas superan el margen de vigencia de cinco años, que actualmente las instituciones exigen. También este estudio es factible, puesto que, se cuenta con la autorización de las autoridades y la colaboración de los docentes, estudiantes y padres de familia de la Unidad Educativa Salinas Innova, gracias a que se permitió recabar información necesaria y confiable sobre el problema planteado para buscar la solución del mismo.

La realización de este trabajo es conveniente, dado que, busca actualizar los conocimientos acerca de la lúdica, a la vez que brinda conocimientos necesarios acerca del *role play*, su implementación y su eficacia en el proceso de aprendizaje; beneficiando así a el docente y alumnos del área de Estudios Sociales de la institución, en la que se llevó a cabo el proyecto investigativo y demás docentes interesados en incorporar técnicas creativas en su metodología de enseñanza.

Alcances, Delimitación y Limitaciones

Campo: Educativo.

Línea: Procesos de enseñanza y aprendizaje.

Área: Pedagógica.

Aspecto: Estrategias lúdicas.

Delimitación espacial: La presente investigación se efectuó en la Unidad Educativa Salinas Innova School, en el tercer año de educación general básica.

Delimitación Temporal: El desarrollo de esta investigación se ejecutó en el mes de junio, julio, agosto y septiembre del 2021.

CAPÍTULO II

ABORDAJE O MOMENTO TEÓRICO

Estudios relacionados con la temática

Existen evidentes desafíos por mejorar el aprendizaje, lo cual impulsa a los docentes a mantenerse en búsqueda de estrategias lúdicas adecuadas para que sus alumnos desarrollen sus habilidades y destrezas, en un grado que les permita aprender y mantenerse en constante innovación con el mundo de la educación; además de lograr un aprendizaje significativo que permita comprobar la eficiencia de las mismas, por lo que, para encontrar información relevante para este estudio, se analizaron diversas fuentes relacionadas con el tema.

Desde la Corporación Universitaria Minuto de Dios, se obtuvo la investigación titulada “La ludificación como herramienta pedagógica: algunas reflexiones desde la psicología” de Perdonó y Rojas (2019), cuya problemática derivó de la concepción del alumno como un sujeto epistemológico pasivo, en donde no existe un aprendizaje socializador. El objetivo de la investigación fue dar cuenta de la relación entre las dimensiones del funcionamiento psicológico y la ludificación como estrategia pedagógica novedosa. El trabajo tuvo un enfoque cualitativo totalmente documental, en donde se interpretaron varios escritos acordes a el tema. Al final de la investigación se pudo determinar que, existe una estrecha relación entre la psicología y las estrategias lúdicas, dando a conocer que las estrategias lúdicas estimulan la curiosidad, la asimilación de conocimientos, la motivación y la emoción colaborando con el cumplimiento de metas y logros, los cuales afloran desde lo intrínseco del niño .

Pineda y Orozco (2018), efectuaron el artículo denominado “El estado del arte y abordaje del concepto de ludificación en el aprendizaje en primera infancia”, interesados por analizar el estado de la investigación actual sobre la ludificación en las infancias. Esta investigación se planteó bajo la problemática de la variedad de niños existentes dentro de un proceso pedagógico y conociendo que cada uno de los niños son mundos diferentes que necesitan aprender de la manera más adecuada posible. En este trabajo se asume un diseño de investigación cualimétrica, evaluando investigaciones anteriormente realizadas bajo el mismo enfoque.

Mediante ese método lograron concluir que el juego potencia la capacidad de aprendizaje en un ámbito reflexivo y analítico, además se mencionó que se debe integrar la ludificación en entornos de aprendizaje para la primera infancia y saber componer tres conceptos esenciales, tal y como son las mecánicas del juego y el aprendizaje; las dinámicas del juego y el aprendizaje; y las estéticas del juego para la enseñanza y el aprendizaje. Por ello, resulta necesario destacar la relación que debe tener el juego con el entorno de aprendizaje para llegar a la ludificación y el correcto manejo del juego dentro del ámbito metodológico de la planificación de la clase.

Una de las estrategias lúdicas que existe es el *role play*, también es conocida como técnica de dramatización, simulación o juego de roles. La presente investigación específicamente se centra en conocer la influencia de esta estrategia, por lo que, este tema necesita ser examinado, es por eso que, se tomó en cuenta la tesis realizada por Serrano (2018), nombrada “el juego de roles como estrategia pedagógica grupal en el desarrollo de hábitos de pensamiento crítico”, proyecto surgido de la necesidad de cambiar la perspectiva del docente, a su vez disminuir la actitud memorista y pasiva de los alumnos que formaron parte de la población de estudio. También el deseo de incitar al alumno a desarrollar comprensión lectora y escritora, que permita mejorar su pensamiento crítico, juicios de valor y argumentación a la hora de expresarse.

El objetivo de esta investigación, se centró en desarrollar hábitos de pensamiento crítico en los estudiantes de quinto grado, mediante la implementación de la estrategia lúdica del juego de roles, para lo cual, se trabajó bajo la metodología cuali-cuantitativa, lo que permitió conocer que el juego de roles motiva a los estudiantes a actuar frente a un público. Cabe recalcar que, esto contribuye con el mejoramiento de las relaciones interpersonales del grupo, además se concluyó que la mayoría de los estudiantes lograron aumentar el grado de escucha y respeto por la diferencia. También se logró habituar a los alumnos de manera efectiva con la estrategia lúdica del juego de roles, a la misma vez que iniciaron su camino hacia la reflexión reforzando su pensamiento crítico, reconociendo que la dramatización se presenta como recurso educativo idóneo, por lo que, potenciar la aplicación de los juegos de simulación en los estudiantes, es una vía ideal para hacer del aprendizaje un proceso activo y desarrollador, captando el interés de los alumnos hacia la materia a estudiar.

Para Ecuador, se puede tomar las apreciaciones del proceso investigativo de la Universidad Nacional De Chimborazo con el tema “La dramatización como proceso pedagógico en el área de estudios sociales” a cargo de Cisneros y Guerrero (2016), investigación que se realizó con el fin de determinar la influencia que tiene la dramatización como proceso pedagógico en el área de Estudios Sociales, considerando la importancia, pertinencia, factibilidad de esta estrategia de ludificación. Esta inquietud surgió a partir de conocer que los docentes utilizaban procesos tradicionalistas en sus clases, lo que generaba desmotivación y repercusiones en el desarrollo holístico del estudiantado. Por esta razón, creyeron importante investigar sobre la pertinencia de la dramatización en el proceso de enseñanza - aprendizaje de los estudiantes de los quintos de años de Educación General Básica.

La metodología de la investigación fue realizada mediante el método inductivo y deductivo con su respectivo proceso analítico y sintético. El tipo de investigación fue descriptivo y exploratorio, permitiendo indagar información acerca de las variables. El aplicar las técnicas investigativas arrojó como conclusión que, la dramatización constituye un proceso de enseñanza fundamental, que desarrolla una serie de valores y destrezas en los educandos, generando un aprendizaje a partir de vivencias reales, y por ende, da lugar a un pensamiento crítico, innovador, imaginativo, colaborando al progreso de sus habilidades sociales, físicas, lingüísticas y corporales, además, de construir un vínculo didáctico que fomenta la espontaneidad y creatividad de los estudiantes, por lo tanto, contribuye a un correcto proceso pedagógico.

En el ámbito local, desde la Universidad Estatal Península de Santa Elena, Facultad de Ciencias de la educación e idiomas, al revisar el repositorio de la misma, se pudo constatar que existen gran variedad de productos investigativos que se fundamentan en una de las dos variables del presente estudio. Entre uno de los más recientes, se encontró la tesis de Chica (2016), con el tema “La Lúdica como eje interdisciplinario en el área de Entorno Natural y Social”. El problema que dio pie a este estudio, nació de observar la desmotivación, la falta de atención y percepción de los alumnos hacia las materias, puesto que, los métodos aplicados en las clases no eran los correctos, pues no cumplían con las estrategias necesarias y adecuadas para fomentar la participaciones de los niños.

Fortalecer el área del entorno natural y social, por medio de la lúdica como eje interdisciplinar, es el objetivo de esa investigación y para alcanzarlo, la presente se encuentra enmarcada bajo un punto de vista cualitativo de tipo descriptiva - exploratoria, lo que posibilitó la recolección de datos de este trabajo. Se llegó a la conclusión que, los estudiantes que aprenden mediante juegos lúdicos, se encuentran más motivados, aprenden en menos tiempo y recuerdan por periodos largos lo estudiado, por lo tanto, la lúdica es un recurso necesario en el proceso de enseñanza aprendizaje, además se debe conocer que para encontrar la estrategia lúdica indicada se debe tomar en cuenta el estilos de aprendizajes de los estudiantes. Es importante hacer hincapié que en esta investigación, se toma en cuenta el juego de roles o dramatización como estrategia lúdica, posteriormente se confirma como un técnica efectiva en el proceso educativo.

Fundamentación legal

Este trabajo investigativo tiene como sustento legal, la Constitución de la República del Ecuador 2008, ley Orgánica de Educación Intercultural (LOIE) y el Código de la Niñez y Adolescencia. Estas tienen en común velar por el cumplimiento del derecho a la educación.

Constitución Política del Ecuador, Art.27: La educación debe ser presentada de manera holista, estimulando el sentido crítico y artístico del estudiantado, el mismo que permita el desarrollo de competencias y capacidades en él.

Ley Orgánica de Educación Intercultural en su, Art. 3 literal h: Los estudiantes tienen que ser considerados el centro de la educación, además se debe garantizar su desarrollo integral promoviendo el respeto de los derechos de la familia, la democracia y la naturaleza.

Código de la Niñez y Adolescencia, Art.43: Se debe mejorar las cualidades físicas y emocionales del estudiante, practicando temáticas como el teatro favoreciendo al desarrollo intelectual de los estudiantes, además de potenciar capacidades individuales y grupales.

Para observar los artículos de manera más detallada diríjase al (Anexos A).

Referentes teóricos

Estrategia lúdica

Los estudiantes consideran que la lúdica es una estrategia primordial que les permite construir su propio aprendizaje, dado que les brinda autonomía, favorece al desarrollo de su creatividad, motiva y les da confianza y seguridad para poder realizar acciones individuales y grupales. Chi (2018), expresa que las estrategias lúdicas son actividades de interacción grupal que suelen emplear el teatro, juegos de mesa, entre otros. Los maestros pueden utilizar estas herramientas para fortalecer el aprendizaje, el conocimiento y las habilidades de los estudiantes dentro y fuera del aula.

Este tipo de estrategias suelen ser utilizadas con más frecuencia en los cursos inferiores o de educación básica y no en niveles superiores de educación, aunque se debe conocer que si se emplean las estrategias lúdicas de manera correcta suelen dar resultados favorecedores en el proceso de enseñanza- aprendizaje de cualquier nivel, colaborando así también en la creación de conocimientos significativos en los alumnos que practiquen estas estrategias dentro de ambiente educativo.

Una estrategia lúdica es considerada como un método de enseñanza participativo y basado en el diálogo, impulsado por el uso creativo y pedagógico de las técnicas, los ejercicios y los juegos didácticos. Se utiliza específicamente para generar un aprendizaje significativo, que pueden ser en términos de conocimientos, competencias axiológicas o habilidades sociales (Arteaga et al. 2015).

El role play

El *role play*, como plantean Polo et al. (2018), es una estrategia lúdica que consiste en realizar una breve interpretación a manera de actuación con la diferencia que para realizarla no se necesita ser un profesional en la actuación o dramatización. Es una forma de representar a través de la actuación las situaciones y realidades que de una u otra manera se viven a diario en el aula de clases o dentro de algún contexto que se desea conocer. A diferencia de la presentación teatral profesional, en el *role play* no se sigue estrictamente un guión o libreto predeterminado, aunque si se establecen pasos, reglas y condiciones, el jugador o interprete tiene la total libertad para desarrollar su personaje.

Además, el autor agrega que el *role play* es una estrategia que permite al intérprete o alumno tomar la decisión de insertar en su actuación creencias, valores y actitudes que él considere necesarias en el personaje que tiene al mando, lo mismo que brinda flexibilidad en la ejecución de esta actividad, motivando al alumnado y facilitando así la comprensión de contenidos teóricos, en vista que se los transporta a el ámbito experiencial.

Implementación del role play

El *role play* es una estrategia lúdica que se pueda desarrollar individualmente, entre pares o más personas, en cualquiera de los casos el docente o la persona encargada de cuidar el adecuado avance de la actividad debe conocer el procedimiento que en la interpretación de roles se debe dar. Según Cobo y Valdivia (2017), el proceso de implementación del juego de roles puede seguir el siguiente curso:

Contextualización: El profesor presenta a los alumnos la situación en la que se desenvolverá la actividad de manera clara, señalando cada una de las condiciones que caracterizan la situación que se va a desarrollar. En este punto el docente menciona a los alumnos lo que deben o no hacer dentro de su personaje, así como lo que pueden cambiar y lo que no, puesto que, el maestro es el encargado de determinar cuántos actores se necesitaran dentro de la dramatización, los recursos que van a necesitar, las características, concepciones, valores e intereses que cada rol debe poseer. En esta primera fase el docente no debe perder de vista el objetivo que desea alcanzar y las competencias que se buscan desarrollar en el alumnado.

Organización: Después de presentar la situación, se debe establecer qué alumnos representarán roles y cuáles serán espectadores de la dramatización, posteriormente se les dará un tiempo para analizar y adaptarse al papel que desarrollarán, de tal manera que no solo lo representen, sino que se sientan parte de él. Los alumnos espectadores deben examinar la situación con base a los criterios que el docente señale.

Desarrollo del juego: Dentro de esta fase es de suma importancia recordar a los alumnos que deben pensar, actuar y caracterizar de la manera más correcta posible el personaje que están representando. Es adecuado que el maestro o un alumno designado realice el rol de moderador y se encargue de cuidar que la presentación se realice en los tiempos determinados.

Cierre del juego: Luego de haber realizado la interpretación de roles, los alumnos deben analizar lo sucedido, recordando cada una de las situaciones, retos o dificultades que se presentaron dentro del juego, en esta etapa el profesor realiza plenarias con los alumnos en donde todos exponen sus puntos de vista acerca del desenlace o resultado obtenido, es favorable presentar al alumnado un cuestionario de interrogantes que colaboren con el consenso de ideas, este es el momento en que el profesor y los estudiantes deben relacionar lo sucedido en el juego de roles con el tema y la vida real.

Niveles de desarrollo del role play

Para lograr implementar el *role play* de una manera adecuada y eficaz sin perjudicar los beneficios que esta estrategia trae a el ámbito educativo, es necesario conocer los cinco niveles de desarrollo de esta técnica propuestos por Rodríguez (2016), los cuales están estructurados conforme a conseguir los objetivos propuestos, con base a lograr implementar motivación, favorecer el desarrollo de la imaginación y brindar iniciativa a los alumnos, los niveles planteados se explican a continuación:

Primer nivel: En este nivel el adulto, que puede ser el maestro o padres de familia, es quien previamente realizan la imitación con el fin de enseñar a el aprendiz. El modo en el que se debe efectuar la actividad, se utiliza pocos materiales para su desarrollo y se tiene poco contacto con otras personas, debido a que, aún es un nivel en donde se busca que el alumno se relacione con la estrategia. Se puede entender a este nivel como un nivel de prueba.

Segundo nivel: Se indica al o los participantes las acciones que deben realizar, estas pueden ser escenas repetitivas o se pueden dar de manera aislada sin la necesidad de tener más participantes en la misma escena. En este nivel se comienza a utilizar elementos que se requieran para cumplir con la actividad, estos pueden ser los objetos o juguetes representativos que complementen y favorezcan a la actuación. También se comienza a afianzar la relación con los demás participantes del juego.

Tercer nivel: Las acciones que se actúan en este nivel, se encuentran planeadas inicialmente. Se presentan de manera ordenada y secuencial de tal manera que el alumno no confunda los acontecimientos propuestos dentro del tema. Los participantes interpretan los roles conforme a su tiempo de participación y el diálogo que dentro del papel se considere. El diálogo puede variar según el alumno considere.

Cuarto nivel: En este nivel se pone en marcha lo planificado por el docente. Los alumnos deben de manera obligatoria seguir un accionar de forma lógica para lograr el objetivo propuesto para esta dinámica. Los actores deben interpretar su personaje de tal manera que logren colocarse en los zapatos del individuo que interpretan, conociendo su cultura, sus valores, creencias, las acciones que este realiza, entre otras características. Se permite la interacción con otros participantes y se enlazan roles permitiendo que la actividad comience a ser socializadora. También se utilizan una variedad de objetos aún imaginarios, es decir, que aún no se encuentran disponibles, pero se planea obtenerlos en el futuro.

Quinto nivel: En este nivel se presenta la historia planteada de manera secuencial, manteniendo una vinculación tanto en el orden lógico como en los argumentos que dentro de la trama se exponen. Los alumnos son los encargados de realizar las interpretaciones de acuerdo a las sugerencias anteriormente dadas por el docente, teniendo en cuenta que las actuaciones deben ser lo más realista posibles y para esto se tiene la libertad de implementar objetos para sustituirlos por material lúdico, por ejemplo, en el caso de interpretar a un personaje histórico, el niño puede ayudarse de un disfraz, de un caballo de palo, de un escenario realizado con materiales escolares, entre otros objetos.

Estos niveles se presentan según los requisitos que el docente vaya planteando en el trascurso de la actividad, dado que, al ser una estrategia lúdica el *role play*, necesita ser trabajada sin salirse del margen educativo, es decir, que las actividades que se realicen deben estar acorde a un tema educativo y seguir los requisitos necesarios para llegar al objetivo final. Los objetivos varían según la necesidad que se desee cubrir o el resultado de aprendizaje que se propone obtener.

Ventajas y limitaciones del role play

Es favorecedor para cualquier salón de clases aplicar el *role play* como estrategia educativa, pero como cualquier otra estrategia presenta situaciones tanto a favor como en contra de lo que se quiere realizar, siempre es mejor conocer los pros y las adversidades que se pueden presentar a medida que la estrategia lúdica se vaya desarrollando. Desde el punto de vista de Pita y Cárdena (2017), las ventajas y limitaciones que se pueden dar en el *role play* son las siguientes:

Ventajas

Esta estrategia es **motivadora**, puesto que, al ser una técnica totalmente práctica enciende la expectativa hacia el tema a tratar, incentivando a los alumnos a sentir la experiencia de interpretar a una persona diferente a él. En los niños pequeños resulta entusiasta poder disfrazarse del personaje y tener libertad de interpretación del mismo, de manera que su actuación sea interactiva y novedosa, características que brindan motivación en el aprendiz.

Colabora con la **mejora de la conducta**. Se debe destacar que, aunque el *role play* es flexible, se lleva a cabo después que previamente el docente encargado haya brindado las respectivas recomendaciones. La conducta se fortalece al momento que el alumno cumple con las acciones recomendadas, obedece las reglas del juego, se relaciona con sus compañeros de manera amistosa y respetuosa antes, durante y después de realizar la actividad lúdica.

Desarrolla habilidades comunicativas, al desarrollar la actividad en conjunto a los demás miembros que conforman la dinámica permite fortalecer la capacidad comunicativa entre compañeros, de tal manera que logren comunicarse y comprenderse para posteriormente enlazar sus roles, para luego lograr que estos puedan transmitir el mensaje de manera correcta, mediante la dramatización que se lleve a cabo. Es una vía efectiva para el cambio de actitudes.

Ayuda en la **toma de decisiones**. Una vez más la flexibilidad que brinda el *role play* beneficia al alumno de tal manera que le permite desarrollar su pensamiento lógico y crítico, dado que, al tener la facilidad para agregar o disminuir características a su personaje, primero se debe conocer las debilidades que este presenta y así tomar las decisiones que favorezcan a su interpretación. Las decisiones también se pueden tomar en grupo, consensuarlas y después proceder a realizar mejoras dentro de la dramatización.

El *role play* favorece la **autorregulación académica**, dado que el alumno es quien interpreta su personaje, quien toma decisión sobre él, es quien se adapta a la actuación como nueva actividad dentro de la metodología de enseñanza, quien dispone del tiempo que dedica a aprender sobre su personaje y que aprender sobre él, por lo mencionado anteriormente se indica que el juego de roles mantiene una estrecha relación con la autorregulación académica.

Limitaciones

La **inadecuada conducción del método**, es decir, cuando el docente brinda demasiada libertad de interpretación del rol o no da a conocer las orientaciones principales de manera clara, puede perjudicar el correcto desarrollo de la actividad ya que, al no mantener un orden adecuado los jugadores pueden desviar los personajes del objetivo principal haciendo que el juego de roles no logre llegar a ser una estrategia lúdica efectiva.

El **poco compromiso** por parte del alumnado, es una de las limitaciones que suelen afectar el proceso de enseñanza – aprendizaje de quien no se encuentra dispuesto a colaborar con la estrategia planteada, de modo que, si el niño no desea participar dentro de la actividad obviamente los aprendizajes que este obtendrá sobre el tema serán insuficientes o nulos. Por otra parte, están los alumnos que, aunque participan en el *role play* no se encuentran predispuestos a realizar el ejercicio de la manera indicada, lo que también es una desventaja dentro del proceso de aprendizaje.

Cuando el desarrollo del juego de roles es **poco realista** también se ve afectada la estrategia lúdica, porque al quitarle realismo a la trama dejaría de estar inclinada hacia un tema específicamente concreto dentro de la línea de aprendizaje, puesto que, dejaría de ser un tema educativo para convertirse en una obra de teatro que busca llamar la atención del espectador sin fin educativo que lo sustente. Es por esto que, el docente debe saber dirigir la trama dentro del tema elegido y guiarla hacia el objetivo destinado.

La Lúdica

La lúdica es una técnica de aprendizaje que consiste en llevar la mecánica de los juegos al entorno educativo. Los juegos permiten construir situaciones de experimentación práctica en donde se desarrollan habilidades de inteligencia emocional y social, además es una actividad intrínsecamente motivadora, en donde se crea un compromiso con el aprendizaje. Para Ortiz et al. (2018):

Se puede considerar que ludificar, es una actividad más compleja que aplicar un juego. Es necesario reflexionar acerca de los objetivos que se necesitan obtener: una vez determinada la meta, se establecerán las reglas que regirán la dinámica. Por lo que llevar a cabo un proceso lúdico requiere una profunda planificación. (p.13)

A raíz de la idea anterior, la lúdica es mucho más que jugar por jugar. Para el correcto desenvolvimiento de la estrategia a utilizar como juego lúdico, es necesario desarrollar una planificación direccionada hacia el resultado del aprendizaje deseado en la actividad que se vaya a desarrollar con la colaboración de dicha estrategia. Como toda planificación esta deberá ser flexible a los cambios que se presenten en su ejecución.

Además, brinda beneficios como la motivación, el compromiso y la socialización, puesto que la interacción y la interactividad ayudan a desarrollar estas cualidades, lo que hace a la actividad educativa más motivante y estimulante para los alumnos. Llamando así su atención hacia el aprendizaje, por lo que, les resulta innovador y creativo, siempre y cuando las indicaciones que dé a conocer el docente sean claras y precisas.

Castellón y Jaramillo (2012), indican que es de suma importancia que los retos que se presenten en el desarrollo del juego estén acorde a la capacidad que tengan los alumnos para aplicarlos, debido a que, si un reto es demasiado fácil provocará aburrimiento, y si consideran el reto como inalcanzable provocaría frustración. Si llegan a sentir aburrimiento o frustración el juego lúdico provocaría una pérdida de motivación en el alumno hacia el aprendizaje.

Beneficios de la lúdica

Los niños desarrollan habilidades y competencias, las mismas que pueden ser heredadas o adquiridas en el transcurso de su corto paso por la educación básica. Es por esto que, desde temprano se debe aplicar estrategias lúdicas en el aula de clases, dado que brinda varios beneficios y estimula su crecimiento académico. El docente que alguna vez ha utilizado este tipo de metodología evidentemente ha notado cambios dentro del ambiente educativo del aula, el cual transforma de una manera esencial el rumbo del aprendizaje y lo vuelve mucho más motivante para el alumnado. Varios de los beneficios que se obtienen al aplicar estrategias ludificadoras son los siguientes:

Favorece la adquisición de conocimientos: Teniendo en cuenta a Peña (2020), exhibe: “cuando estamos frente a un proceso de ludificación nos provoca aprender” (p. 1). La adquisición de conocimientos está relacionada con el interés y la comprensión que los alumnos presten a el tema a tratar. A través de la lúdica, los niños logran asimilar conceptos, sean estos complejos o sencillos y mediante el

juego resulta entretenido, además de colaborar en la memorización de diversos temas.

Hace más divertidas las asignaturas: Independientemente de la asignatura en la que se busque implantar una estrategia lúdica, al insertar la ludificación dentro de la metodología de la clase, esta innova el tipo de enseñanza que se vaya a impartir, por ello, evidentemente estimula al alumno a aprender mediante actividades que generalmente realizan en su tiempo libre, como lo es jugar. Con base a Leyva (2011):

El juego lúdico es la herramienta con la que los docentes se valen para intervenir en el aula, pero para los infantes jugar es la manera de gozar y disfrutar lo placentero de su vida. Además, el juego es la manifestación de mayor relevancia para los niños, puesto que, es su manera natural de aprender, de representar su mundo y de comunicarse con su entorno, expresando sus deseos, fantasías y emociones. (p. 30)

El juego para los niños es un sinónimo de diversión, de risas, de compartir con amigos, es un tiempo sin aburrimiento, pero si estas concepciones se trasladan a el ámbito educativo. El aprendizaje y el entrenamiento son la mejor arma para lograr un aprendizaje significativo en el educando, que es precisamente lo que busca la ludificación dentro del marco educativo sin importar a que materia esta se encuentre dirigida, dado que, las estrategias lúdicas pueden involucrarse en materias exactas como las matemáticas y sus asignaturas derivadas como Física y Geometría hasta las ciencias sociales o música.

Aumenta la atención y la concentración: El alumno al estar frente a algo novedoso y llamativo, suele querer por sí mismo descifrar el uso de los materiales proporcionado por el docente para el correcto desarrollo de la actividad propuesta y procura escuchar las indicaciones del maestro, y así evitar errores al momento de comenzar a jugar o entretenerse mientras aprende. Mantener ese interés y curiosidad que demuestra el alumno al momento de descubrir la actividad hasta el final de la misma.

La atención y la concentración están fielmente relacionadas con la motivación. Los niños al comenzar a sentir motivación por aprender algún tema, inéditamente sentirán ganas de prestar toda su atención y concentración sobre el mismo, favoreciendo su propio aprendizaje, provocando que los contenidos dados sean más fáciles de recordar (Peña, 2020) .

Estimula las relaciones sociales: Para aplicar las estrategias lúdicas los profesores suelen requerir trabajar con grupos, para que conjuntamente lleguen a la meta propuesta, desarrollando así la capacidad comunicativa entre alumnos, haciendo que estos adquieran el rol principal en la actividad y por consiguiente, logren mantener una convivencia armónica entre compañeros, la misma que les permita culminar de manera satisfactoria el trabajo en equipo.

Como lo menciona el Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia (UNICEF) (2018), “ludificar resulta ser socialmente interactivo” (p. 7). El juego permite a los niños comunicar ideas y entender a los demás mediante la interacción social, sentando las bases para construir un conocimiento más profundo y unas relaciones más sólidas, a la vez que fortalece uno de los saberes esenciales en la educación como es el saber convivir. La convivencia con la demás forja vínculos que les permiten comenzar a crear actitudes básicas para ejercer un buen liderazgo, los introduce al mundo de la negociación y resolución de conflictos.

El papel del docente en la ludificación

Desde siempre se ha sabido que para lograr un aprendizaje significativo en el alumnado es necesario que el mismo sea quien se interese por buscar información sobre el tema para que finalmente logre construir sus propios conceptos sobre el conocimiento adquirido, fortaleciendo así su proceso de aprendizaje de manera autónoma y autorregulada. Es por esto que, el docente debe ser el promotor del entusiasmo por aprender de sus alumnos.

Se debe tener en cuenta el papel del docente como uno de los principales agentes educativos justo después del estudiante, y conocer que él es quien debe preparar la clase y por ende, quien debe buscar las nuevas estrategias educativas, las mismas que debe adaptarlas de la manera que mejor considere a el formato de planificación predispuesto para la puesta en marcha de la clase.

Tener un objetivo claro al ludificar, hace más fácil diseñar el curso, dado que ya se conoce lo que se quiere lograr. El enfoque que este tiene, permite conocer el resultado de aprendizaje que se aspira obtener y se tiene una idea de que actividades se deben realizar para alcanzar la meta. Finalmente, las evidencias obtenidas en el trayecto de la implementación del juego lúdico harán posible la evaluación del desempeño del estudiante y al mismo tiempo descubrir si la estrategia implementada sirvió para ayudar a los niños a alcanzar un aprendizaje apropiado (Salcedo, 2011).

Además, el docente debe conocer cómo realizar la actividad, adaptar la misma al ambiente educativo, conocer si la dinámica se realizara en grupo o de manera individual, conocer los intereses de sus alumnos, reorganizar las reglas en caso de que estas les resulten complicadas a sus estudiantes, predisponer el tiempo en el que se llevará a cabo la actividad y saber comunicar de manera concreta y precisa las instrucciones creadas acorde al estilo y ritmo de aprendizaje predominante de los alumnos a los que se dirige la estrategia dinámica de estudio.

Existe una gama de teorías relacionadas al aprendizaje, pero la que se inclina mucho más con lo que se quiere dar a conocer en esta investigación, es la teoría constructivista, dado que, como lo menciona Valdez (2010), los principios de un aprendizaje significativo de acuerdo con el constructivismo, es transformar el aprendizaje en un proceso activo, constructivo, colaborativo, intencional, conversacional, contextualizado y reflexivo. Lo que indica que, el uso de estrategias lúdicas siempre y cuando cumplan con lo mencionado por Valdez y la teoría constructivista puede relacionarse, para así aportar en el aprendizaje del niño.

Beneficios del role play como estrategia lúdica

Aplicar el *role play* como estrategia lúdica dentro del aula resulta beneficioso, puesto que, como lo indica Solís (2012), el juego de roles permite a los alumnos crear conocimientos desde lo vivencial, a la vez que pone en marcha su capacidad crítica, reflexiva, analítica y su habilidad, para resolver conflictos mientras vive la experiencia personalmente. Cabe mencionar que es una actividad que se encuentra considerada dentro de la metodología activa, debido a que el niño es quien lleva el ritmo de su proceso de aprendizaje, lo que les permite familiarizarse con la situación a estudiar logrando así disfrutar de la experiencia de aprender bajo un contexto diferente a lo común, por lo que, se considera como una actividad lúdica favorecedora para el fortalecimiento del aprendizaje.

Grande y Abella (2010), aluden que al implementar el *role play* como estrategia educativa los alumnos, adquieren y procesan una cantidad de información increíble, debido a que al encontrarse motivados por el transcurrir de la historia, la analizan, asimilan y recuerdan por más tiempo o la memorizan a una velocidad superior a lo que se conseguiría habitualmente mediante las técnicas de aprendizaje tradicionales.

De acuerdo con los mismos autores, el *role play* además permite afianzar habilidades grupales, dado que esta actividad se cataloga como un juego de tipo cooperativo, el cual se puede llevar a cabo en pareja o en grupos de tres o más participantes, esta característica es beneficiosa para el alumnado porque permite afianzar las relaciones interpersonales del mismo modo que colabora con el fortalecimiento de la convivencia, debido a que esta estrategia busca que los estudiantes en conjunto asuman roles que permitan crear y mantener la secuencia de una historia, de tal manera que esta logre comprenderse en su totalidad, lo que conlleva comunicación y sincronización entre participantes o personajes, logrando así llegar a la meta planteada en conjunto, aunque también se puede interpretar un rol individualmente.

Aprendizajes de Estudios Sociales en el subnivel básica elemental

Estudios Sociales es considerada una materia básica e imprescindible, puesto que permiten que el ser humano tenga sus primeros encuentros con su origen, su evolución, su comunidad, las normas que debe acatar y los derechos que debe practicar, por lo que es necesario que los niños conozcan acerca de esta asignatura.

Estudios Sociales permite al ser humano tener sus primeros encuentros con su origen, su evolución, las normas que debe acatar y los derechos que debe practicar. También, hace referencia a la capacidad de reflexión interpretativa, comprensiva de los contextos y entornos sociales como respuesta a los sucesos historiados en el tiempo, para así poder analizar las realidades de las comunidades en ámbitos económicos, políticos, geográficos y culturales (Peiró, 2020).

El Ministerio de Educación (2016), da a conocer en el currículo educativo vigente que la materia de Estudios Sociales se encuentra organizada en tres bloques curriculares, el primero es referente a la historia e identidad, el segundo se enfoca en los seres humanos y el lugar que ocupan en el espacio y el último se encuentra relacionado con la convivencia. Estos temas se profundizarán conforme el niño vaya superando niveles.

El currículo de Estudios Sociales presenta un mapa de contenidos conceptuales, los cuales deben impartirse y ser aprendidos al transcurso del tiempo de estudio. A continuación, en la tabla 1 se detallarán los contenidos que los docentes y alumnos del subnivel elemental deben conocer y alcanzar para considerar un aprendizaje adquirido dentro de este subnivel.

Tabla 1
Contenidos conceptuales del área de Estudios Sociales

Temas	Subtemas
Entorno local	Lugares a nivel provincial.
Familia	Historia de la familia, tipos, vínculos dentro de ella, acuerdos, responsabilidades y trabajo equitativo.
Escuela	Historia, ubicación de la institución acuerdos, normas, deberes y derechos.
Localidad	Historia de creación cantonal y provincial, acontecimientos, lugares turísticos y personajes famosos locales. Conocer las manifestaciones culturales parroquias, cantones y de su país, su ubicación, división político- administrativa, riesgos, planes de contingencia, responsabilidades, actividades económicas, medios de transporte, servicios públicos, vías de comunicación, patrimonios, problemas económicos y demográficos.
Diversidad	Diversidad social y étnica
Vivienda	Ubicación, tipos, riesgos y planes de contingencia dentro de las viviendas.
Provincia	Geografía, capital, ciudades, servicios básicos y autoridades provinciales.
País	Diversidad en flora y fauna, regiones naturales, reconocer al Ecuador como parte del continente americano y el mundo.
Derechos humanos universales	Derechos y responsabilidades de los niños y niñas, y de los ciudadanos.
Cuidado de servicios públicos, desarrollo sustentable y patrimonio	Vinculación de los ecuatorianos con la región y el planeta.

Nota. Datos tomados del currículo de Estudios Sociales del Ministerio de Educación (2016)

El aprender los temas y subtemas presentados en el cuadro anterior logran que los estudiantes se encuentren aptos para proceder al siguiente nivel de estudio, pero para conocer realmente si los alumnos han aprendido lo necesario se establecen objetivos, los mismos que deben ser cumplidos para considerarse como un aprendizaje consolidado.

Perfil de salida de Estudios Sociales en el subnivel elemental

El Ministerio de Educación (2016), hace mención que los aprendizajes que se imparten en este subnivel busca principalmente potenciar la identidad de los alumnos, como individuos que forman parte de una sociedad, afianzando sus relaciones espaciotemporales más cercanas dentro de la familia, su entorno natural, social, local, cantonal, parroquial y nacional, apreciando los símbolos patrios, patrimonios y culturas, como medio para crear el sentido de la identidad y unidad nacional.

Además, en este subnivel los alumnos deben desarrollar y ampliar sus destrezas espaciotemporales llevándolas desde un entorno más inmediato hacia un contexto más general, o sea el contexto americano y del planeta Tierra, acercándose al conocimiento histórico apoyándose de sus primeras experiencias comunitarias, familiares y personales, empleando herramientas cartográficas y a través del estudio de las características comunes que vinculan a el planeta y la región.

Finalmente, los estudiantes de este subnivel deben aprender a valorar la convivencia como medio primordial e indispensable para llegar a cumplir cualquier objetivo humano a nivel local o global, desarrollando en el alumnado una ética del respeto a los demás y a la diferencia en donde se cree una sociedad justa y solidaria, imponiendo a la solidaridad como un valor primordial para vivir armónicamente.

El role play como estrategia de aprendizaje en Estudios Sociales

El *role play* es una estrategia muy ágil y ventajosa para convertir en conocimiento, cada uno de los datos e información obtenida en el transcurso de la puesta en marcha de la actividad, por lo que, es considerada como una actividad favorecedora. Solís (2012), indica que este tipo de ejercicios de simulación e interpretación de roles son uno de los métodos educativos más antiguos, usados para el entrenamiento en muchísimas disciplinas e incluso en ámbitos profesionales y actualmente aún se utiliza para reforzar la metodología activa.

El Ministerio de Educación (2016) se refiere al *role play* o juego de roles como una forma especial de juego, puesto que, permite que el infante identifique su mundo interior y libere sus fantasías y emociones. También de esta técnica se pueden derivar actividades como la creación de máscaras, disfraces y herramientas para dramatizar algunas situaciones de su localidad o temas específicos.

En el currículo de la asignatura de Estudios Sociales se presenta el juego de roles como una estrategia lúdica que colabora en el desarrollo de varias competencias y habilidades, además de ayudar a el alumno y maestro en el proceso de enseñanza- aprendizaje.

El currículo además expresa que incluir el juego de roles como estrategia en el área de Estudios Sociales ayuda a interiorizar los conocimientos, logrando que los alumnos reconozcan las características, recuerden la secuencia de los procesos y puedan emitir juicios correctamente fundamentados sobre diversos temas, por lo que, se considera que el *role play* es una estrategia necesaria para comprender los temas que forman parte de los contenidos conceptuales de la materia.

El juego de roles dentro del currículo de Estudios Sociales se define también como un recurso imprescindible, para organizar de manera coherente y comprensible estos aprendizajes de especial complejidad. Además, contribuyen con la comprensión y la sensibilización acerca de la naturaleza y el valor que poseen los movimientos sociales, sobre todo es primordial aprender tomando ejemplos desde la realidad local, nacional, latinoamericana y mundial de los últimos años.

Gándara (2014), expresa que al aplicar el juego de roles como estrategia lúdica en el proceso educativo de Estudios Sociales se logra que los alumnos representen personajes históricos o personajes necesarios para conocer datos importantes sobre su historia, su cultura, su etnia, biografías de personajes históricos, entre otros temas principales, relatando su vida y viviéndola lo más parecida posible mediante su actuación, haciendo el aprendizaje experiencial y por ende captando la atención del aprendiz, concretando así un aprendizaje significativo generado a partir de experiencias y que permite que además sea un aprendizaje recordado a largo plazo.

CAPÍTULO III

ABORDAJE O MOMENTO METODOLÓGICO

Conceptualización ontológica y epistemológica del método

La presente investigación se encontró dirigida a los docentes y estudiantes de la Unidad Educativa Salinas Innova del cantón Salinas, provincia de Santa Elena. Esta investigación tuvo un paradigma **cuantitativo**, que como lo indica Ramos (2015), está facilitó la comprensión de los fenómenos en su ambiente natural basándose en la descripción de lugares, documentos y situaciones, además de colaborar con el descubrimiento y refinamiento de interrogantes investigativas.

Este estudio fue de tipo **documental**, dado que, consiste en la recolección de datos desde diversas fuentes de información, tales como: artículos científicos, libros, artículos de revistas, tesis, entre otros, los mismos que aportan en el proceso investigativo (Daen, 2011) .

De igual forma se apoyó en un análisis **descriptivo**, que permitió observar y describir, además de recoger datos de diferentes sujetos de investigación de manera profunda y realista, puesto que, se sustentó en gran manera a la observación directa como una manera de análisis concreto a la problemática a investigar, inspeccionando, verificando e interpretando los datos que sustentan la descripción (Grajales, 2000) .

Esta indagación fue de tipo **exploratoria**, debido a que para recolectar la información necesaria se realizaron visitas de campo e interacción comunicativa, en donde se logró apreciar desde el contexto problemático las actividades, que dentro de este se desarrollan y las que no, pudiendo poner en marcha los instrumentos investigativos (Cauas, 2015) .

Población

Para esta investigación se tomó en cuenta la siguiente población: alumnos pertenecientes al tercer grado de educación general básica y dos (2) docentes del subnivel elemental, específicamente de segundo, tercer grado de la Unidad Educativa Salinas Innova.

Tabla 2
Población

ÍTEM	DESCRIPCIÓN	POBLACIÓN
1	Docentes	2
2	Alumnos	25
Población total:		28

Nota. Datos tomados de la Unidad Educativa Salinas Innova

Muestra

Generalmente la muestra es un pequeño extracto que se obtiene de la población a la que se requiere investigar, en este caso no se estableció ninguna muestra mediante el uso de una fórmula, debido a que, el universo a estudiar fue relativamente pequeño, por lo que todos los estudiantes de tercer grado formaron parte de la recolección de datos al igual que los dos (2) docentes que pertenecen al subnivel básico elemental de la institución.

Naturaleza o paradigma de la investigación

Método y sus fases

Rodríguez y Pérez (2017) definen los siguientes métodos:

Método analítico sintético. Se utilizó el método analítico – sintético. Este método se refiere a dos procesos intelectuales que operan conjuntamente, estos son el análisis y la síntesis. Al analizar se descomponen las partes y cualidades que conforman un todo para ser estudiados. En cambio, la síntesis establece de manera mental la unión de las partes ya analizadas, descubriendo sus relaciones y características globales, para finalmente dar un resultado objetivo del estudio.

Método bibliográfico. Se implementó este método debido que para formular las preguntas investigativas y realizar la lista de cotejo fue necesario revisar documentos como: artículos científicos y libros que traten el tema del *role play* como estrategia lúdica.

Técnicas de recolección de información

Durante el desarrollo de esta investigación, se utilizaron dos técnicas de recolección de datos informativos, tales como la observación y la entrevista. Estas facilitaron el alcance de los objetivos planteados y a la validación de las categorías.

La **observación** según Corrales (2014), permite conocer de manera detallada lo que se necesita investigar desde el mismo contexto, logrando identificar de manera precisa los detalles presentes en el momento en el que surgen, esta técnica será aplicada a el tercer grado de educación general básica. La misma autora expresa que la **entrevista** ayuda a rescatar la información resolviendo las dudas que pueden quedar después de haber observado, con su realización se busca eficiencia y precisión en la recolección de la información. En este caso la entrevista se realizará a dos (2) docentes del tercer y cuarto grado.

Técnicas de interpretación de información

La lista de cotejo y el cuestionario fueron las técnicas utilizadas en la recolección de datos. Meneses y Rodríguez (2011), con respecto a estas técnica expresa que:

La lista de cotejo, es un instrumento conformado por varios criterios, en este caso, posee ocho (8) criterios en torno a la implementación de actividades de ludificación, el uso de estrategias teatrales y su colaboración con el aprendizaje en el contexto educativo observado. Para visualizar la lista de cotejo diríjase al (Anexos B).

El cuestionario es un grupo de preguntas dirigidas a un tema en concreto, estas preguntas suelen ser de respuestas abiertas cuyo objetivo es definir el problema desde la perspectiva de los entrevistados. En este caso el cuestionario se compuso de ocho (8) preguntas de tipo abierto, las mismas que estuvieron enmarcadas hacia la aplicación de estrategias lúdicas, la aplicación del *role play* y los beneficios que su aplicación brinda en el área de Estudios Sociales. Para observar el cuestionario diríjase al (Anexos C).

El proceso de recolección de datos se desarrolló con total normalidad. Con los datos obtenidos mediante la aplicación de los instrumentos investigativos se procedió a analizarlos de manera profunda, para posteriormente sacar conclusiones que permitieran reconocer la influencia del *role play* como estrategia lúdica.

CAPÍTULO IV

PRESENTACIÓN DE LOS HALLAZGOS

Reflexiones críticas

Análisis del instrumento de observación mediante la lista de cotejo.

Tabla 3

Lista de cotejo

CATEGORÍAS	SI SE OBSERVA	NO SE OBSERVA
El docente aplica estrategias lúdicas.	si	
El docente aplica el <i>role play</i> como estrategia lúdica.	si	
Se demuestra interés por parte de los estudiantes, al momento de ejecutar una actividad lúdica.	si	
Se identifican los elementos del teatro infantil dentro de la metodología expuesta en clase	si	
El niño desarrolla la capacidad interpretativa, reflexiva, creativa e imaginativa en clase	si	
Las actividades lúdicas incentivan a los estudiantes a seguir aprendiendo.	si	
Se demuestran las mejorías en la adquisición de contenidos a través del juego de roles.	si	
Se demuestran las mejorías en la adquisición de contenidos a través actividades lúdicas.	si	

Análisis: La observación realizada en el tercer grado de educación general básica, conformado por 25 alumnos, demostró que el docente si aplica estrategias lúdicas dentro del plan metodológico de la clase y a su vez, los niños demuestran entusiasmo y motivación al momento de realizar las actividades propuestas por su docente tutor, las mismas que colaboran en la mejora y desarrollo de su capacidad interpretativa, reflexiva e imaginativa, demostrando que mediante el uso de los juegos educativos realizados se logra adquirir conocimientos de una manera más dinámica.

Durante el tiempo que se observó, los docentes aplicaron el *role play* como estrategia lúdica, lo que permitió visualizar e identificaron los elementos del teatro infantil, como lo son la escenografía, guión y vestuario dentro de la metodología propuesta para la clase, posteriormente al evaluar a los niños mediante preguntas y respuestas acerca del tema se demostró las mejoras en el aprendizaje de contenidos a través del juego de roles.

Análisis del instrumento de entrevista mediante el cuestionario.

Posteriormente a obtener respuesta a las preguntas del cuestionario se procedió a armar una tabla de semejanzas y diferencias, con el fin de relacionar los datos obtenidos y lograr analizarlos profundamente.

Tabla 4

Tabla comparativa categoría 1

CATEGORÍA1: El <i>role play</i> como estrategia lúdica			
Tabla comparativa			
Número de pregunta	Pregunta	Semejanzas	Diferencias
1	¿Cuál es la metodología que más utiliza al momento de dar sus clases?	Ambos entrevistados implementan estrategias lúdicas, para llevar una clase más dinámica y entretenida, logrando interiorizar el conocimiento en sus alumnos.	Entrevistado 1: se ayuda de plataformas virtuales, videos educativos, foros de interacción de manera sincrónica y asincrónica para llamar la atención a los estudiantes. Entrevistado 2: Realiza preguntas sobre los temas que da a conocer.

Nota. En esta tabla se muestran las diferencias y semejanzas entre las respuestas brindadas por las personas entrevistadas.

Tabla 5*Tabla comparativa categoría 1*

CATEGORÍA1: El <i>role play</i> como estrategia lúdica			
Tabla comparativa			
Número de pregunta	Pregunta	Semejanzas	Diferencias
2	¿Conoce acerca de la estrategia lúdica del <i>role play</i> (juego de roles)?	Ambos docentes conocen acerca del juego de roles, sus características y sus lineamientos. Realizan esta actividad con la finalidad de que los alumnos aprendan de manera diferente.	Entrevistado 1: Actualmente en la educación virtual no implementa con frecuencia esta actividad. Entrevistado 2: Aplica el <i>role play</i> con frecuencia a pesar de la virtualidad.
3	¿Usted aplica o alguna vez ha aplicado la estrategia lúdica del <i>role play</i> en el proceso educativo?	Ambos docentes han aplicado el <i>role play</i> como estrategia lúdica.	Entrevistado 1: La aplica con más regularidad en clases relacionadas con historia. Entrevistado 2: La aplica con más constancia cuando quiere afianzar los lazos de compañerismo entre sus estudiantes.

Nota. En esta tabla se muestran las diferencias y semejanzas entre las respuestas brindadas por las personas entrevistadas.

Tabla 6*Tabla comparativa categoría 1*

CATEGORÍA1: El <i>role play</i> como estrategia lúdica			
Tabla comparativa			
Número de pregunta	Pregunta	Semejanzas	Diferencias
4	¿Se considera pertinente la participación de los alumnos en los talleres de actividad con técnicas teatrales?	Ambos respondieron que sí, ya que al convertir los contenidos en un aprendizaje vivencial e interpretar los temas, los niños captan más información y se divierten aprendiendo.	Entrevistado 1: Suele dramatizar utilizando elementos como videos o títeres. Entrevistado 2: Utilizan disfraces en sus interpretación y elementos escénicos de fácil acceso.
8	¿Piensa usted que el juego de roles permite al estudiante desarrollar la capacidad interpretativa, reflexiva, creativa e imaginativa de los estudiantes?	Ambos piensan que el <i>role play</i> permite que los alumnos creen su propia experiencia educativa utilizando su imaginación, creatividad, reflexión y análisis.	No existe diferencia.

Nota. En esta tabla se muestran las diferencias y semejanzas entre las respuestas brindadas por las personas entrevistadas.

Tabla 7*Tabla comparativa categoría 2*

Categoría 2 : El aprendizaje en Estudios Sociales			
Tabla comparativa			
5	¿Cree usted que la aplicación de nuevas estrategias lúdicas, mejorará el aprendizaje de Estudios Sociales?	Ambos consideran que la parte lúdica en la metodología es una parte fundamental y mejoraría notablemente el aprendizaje en esta área.	No existe diferencia.
6	¿Considera usted que el <i>role play</i> aplicada como técnica lúdica en el proceso de enseñanza aprendizaje de Estudios Sociales es?	Aplicar esta técnica en la clase de Estudios Sociales mejoraría notablemente el aprendizaje, ayudaría a los niños en la adquisición de conocimientos, activando todos los sentidos y llegando a los niños con diferentes ritmos de aprendizaje.	Entrevistado 1: Aplicar esta técnica permite llegar a más niños. <hr/> Entrevistado 2: Aplicar esta técnica permite aprender temas sobre cartografía y regiones con mayor facilidad.

Nota. En esta tabla se muestran las diferencias y semejanzas entre las respuestas brindadas por las personas entrevistadas.

Tabla 8*Tabla comparativa categoría 2*

Categoría 2 : El aprendizaje en Estudios Sociales			
Tabla comparativa			
8	¿Se demuestran las mejorías en la adquisición de contenidos a través del juego de roles en el área de Estudios Sociales?	Los entrevistados respondieron que sí se evidencia la mejora en el aprendizaje de Estudios Sociales, ya que al haber una conexión de la realidad y la clase hace que el alumno construya su conocimiento.	Entrevistado 1: Algunos niños prefieren realizar otra actividad. <hr/> Entrevistado 2: el 80% demuestra totalmente que ha aprendido, mientras el 20% no le presta el suficiente interés a la actividad.

Nota. En esta tabla se muestran las diferencias y semejanzas entre las respuestas brindadas por las personas entrevistadas.

Análisis general de la entrevista

Los docentes mayormente utilizan estrategias metodologías dinámicas y basadas en el aprendizaje cooperativo, además aplican estrategias lúdicas que entretienen a los alumnos, mejorando el aprendizaje, interiorizando los conocimientos, reflexionando y analizando los temas tratados. Al aplicar la estrategia lúdica del *role play* se logra que el niño analice los temas y vincule lo aprendido con su aplicación en la vida real, permitiendo al estudiante resolver posibles problemas en el medio, debido a que esta técnica promueve el trabajo equitativo, afianza lazos de compañerismo dentro del aula y les ayuda a crear su propio criterio sobre lo aprendido.

Se considera pertinente la participación de los niños en talleres con actividades teatrales, dado que al aplicar estas actividades se brinda al alumnado un aprendizaje vivencial, aprendiendo a compartir sus conocimientos al interactuar y colaborar con los demás. También se considera que actuar ayuda a captar más información sobre el tema que se interpreta.

Los docentes consideran que aplicar nuevas estrategias lúdicas como el *role play* en la asignatura de Estudios Sociales mejoraría significativamente el aprendizaje de la misma, porque la llevaría de lo teórico a lo práctico convirtiendo su proceso de enseñanza en un proceso activo, además de permitir obtener conocimiento real y contextualizado sobre el tema a tratar. También, permite al alumno desarrollar su capacidad interpretativa, reflexiva, creativa e imaginativa, puesto que, los estudiantes aprenden mucho mejor al experimentar directamente la creación de su propio conocimiento.

Aportes del investigador (casuística)

Después de haber analizado los datos obtenido por medio de las técnicas de interpretación de la información y confirman que su implementación dentro del proceso educativo brinda resultados favorables se propone la siguiente tabla de estrategias y métodos relacionados al *role play* con el objetivo de aplicar el juego de roles como estrategia lúdica en la clase de Estudios Sociales.

Tabla 9

Propuesta utilizando el role play

Temas para el aprendizaje del Estudios Sociales	Estrategia lúdica
Entorno local	Se deben proponer roles que permitan al niño conocer lugares a nivel provincial. Roles : Guía turístico – persona oriunda del lugar
Familia	Se debe proponer roles que permitan al estudiante saber los tipos de familia, sus miembros y que responsabilidades tienen. Roles: Papá- Mamá- hijo –Otros miembros de la familia
Escuela	Se debe proponer roles que permitan conocer la ubicación de la institución, acuerdos, normas, deberes y derechos que en ella se deben cumplir. Roles: Director- Docente- Alumno u otro miembro de la escuela.

Nota. Esta tabla muestra los temas que se deben estudiar en la asignatura de Estudios Sociales y la estrategia lúdica asociada al *role play* que se puede aplicar.

Tabla 10
Propuesta utilizando el role play

Temas Para el aprendizaje del Estudios Sociales	Estrategia lúdica
Diversidad y País	Se debe proponer roles que permitan conocer la diversidad social, étnica y diversidad en flora y fauna. Roles: Persona de la costa- Persona de la sierra - Persona de la amazonia – Guía turístico.
Vivienda	Se debe proponer roles que permitan conocer la ubicación, tipos, riesgos y planes de contingencia dentro de las viviendas. Roles: Docente o persona especialista en estos temas.
Derechos humanos universales	Se debe proponer roles que permitan conocer los derechos y responsabilidades de los niños, y de los ciudadanos Roles: Abogado- Docente- Niño-Persona especialista en el tema

Nota. Esta tabla muestra los temas que se deben estudiar en la asignatura de Estudios Sociales y la estrategia lúdica asociada al role play que se puede aplicar.

Acción metodológica y didáctica

Escoger un tema.

Tener un objetivo.

Formar una lista de actividades.

Comenzar a armar un relato o dejar a total libertad del participante.

Establecer roles acordes al tema y al relato.

Destinar tiempos y espacios en donde se realizará la actuación.

Finalizar la preparación de la actividad.

Dar a conocer la actividad a los estudiantes.

Cada miembro del juego debe escoger un rol a interpretar o el docente debe imponer el rol que necesita ser interpretado.

Acordar una vestimenta apropiada a la interpretación.

Dar a conocer el día y el tiempo que cada participante tiene para realizar la actividad.

Poner en marcha lo planificado.

Realizar preguntas evaluativas sobre el juego de roles realizado.

Reflexiones Finales

Después de indagar referentes conceptuales acerca del *role play* se logró concluir que, aplicar esta estrategia permite a los maestros llevar sus clases de manera más dinámicas y motivadoras, se pudo constatar que los estudiantes no solo se ven interesados en aprender sino que también mejoran su rendimiento, dado que permite al alumno llevar el control de su aprendizaje, brindándole seguridad al estar dirigido hacia una meta y poder interpretar del personaje de la manera que él considere, ya que esta actividad es flexible.

La importancia de aplicar el juego de roles como estrategia lúdica, destaca en permitir que el alumno contextualice su aprendizaje y lo relacione con situaciones de la vida cotidiana, favoreciendo además las relaciones con los demás miembros de la actividad, afianzando lazos de compañerismo y logrando que el alumno desarrolle sus capacidades y talentos.

Posteriormente al análisis exhaustivo de datos, se logra conocer que la aplicación del *role play* como estrategia lúdica en el área de Estudios Sociales brinda buenos resultados, ya que, la mayoría de alumnos demuestra aprender a través del juego de roles, por lo que en la Unidad Educativa Salinas Innova se debe seguir fomentando actividades con técnicas teatrales para poder desarrollar la capacidad crítica, interpretativa, imaginativa y reflexiva de su alumnado. El potenciar el conocimiento y desarrollo de los juegos de roles en los estudiantes es una vía ideal para hacer del aprendizaje de estudios sociales un proceso activo y desarrollador, logrando el interés de los estudiantes por el contenido y desde el docente poder obtener mayores logros en el aprendizaje de la materia.

Referencias Bibliográficas

- Aldana, V. C. (2018). *Dificultad en el aprendizaje de las ciencias sociales de los estudiantes del grado sexto de la Institución Educativa nuestra Señora del Carmen*. Colombia: Universidad de Cartagena. Obtenido de <https://repositorio.unicartagena.edu.co/bitstream/handle/11227/7203/DIFICULTADES%20EN%20EL%20APRENDEIZAJE%20DE%20LAS%20CIENCIAS%20SOCIALES.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Meneses, J., & Rodríguez, D. (2011). *El cuestionario y la encuesta*. Universitat Oberta de Catalunya. Obtenido de <https://femrecerca.cat/meneses/publication/cuestionario-entrevista/cuestionario-entrevista.pdf>
- Ramos, C. (2015). Los paradigmas de la investigación científica. *Avances en Psicología: Revista de la Facultad de Psicología y Humanidades*, 23(1). doi:<https://doi.org/10.33539/avpsicol.2015.v23n1.167>
- (UNICEF), E. F. (2018). *El Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia (UNICEF)*. Obtenido de Aprendizaje a través del juego: <https://www.unicef.org/sites/default/files/2019-01/UNICEF-Lego-Foundation-Aprendizaje-a-traves-del-juego.pdf>
- Arteaga, R. ., Humanez, J. M., & Santan, a. D. (2015). *Qué tipo de estrategias lúdicas permiten el desarrollo de hábitos de estudio en estudiantes del grado 5° de la Institución Educativa Inem Lorenzo maría lleras del Municipio De Montería Córdoba*. Bogotá, Colombia: Fundación Universitaria los Libertadores. Obtenido de <https://repository.libertadores.edu.co/bitstream/handle/11371/139/ArteagaRestrepoAlixSofia.pdf?sequence=2&isAllowed=y>
- Castellón , L., & Jaramillo, O. (2012). Educación y videojuegos: hacia un aprendizaje inmersito. *Chasqui: Revista Latinoamericana de Comunicación*, 2(117), 11-19. doi:ISSN 1390-1079
- Cauas, D. (2015). Definición de las variables, enfoque y tipo de investigación. *Bogotá: biblioteca electrónica de la universidad Nacional de Colombia*, 2, 1-11. Obtenido de <https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/36805674/1-Variables-with-cover-page-v2.pdf?Expires=1629604149&Signature=MwHUf6VRU2aoWNthMqF7Lr28aE2k~OyM4oqbpPTY1bW~BbMnPHenjtB9RE5IgErzuKaDgpE8bQNccrm2ZHZRdQUQtit5FBgOORLtiXK2iyX61QJSe2144K9croNUScFhc2KhnbxnLlrWJ4Gg>
- Chi, C. W. (2018). *Estudio de las estrategias lúdicas y su influencia en el rendimiento académico de los alumnos del Cecyte Pomuch, Hecelchakán, Campeche, México*. Campeche, México: Instituto campechano. Obtenido de

http://instcamp.edu.mx/wp-content/uploads/2018/11/Ano2018No14_70_80.pdf

- Chica, F. . (2016). *La Lúdica como eje interdisciplinario en el área de Entorno Natural y Social en los estudiantes de tercer grado de educación básica, escuela Víctor Emilio Estrada, cantón Playas, provincia del Guayas, período lectivo 2015 - 2016*. Santa Elena: Universidad Estatal Península de Santa Elena. Obtenido de <https://repositorio.upse.edu.ec/handle/46000/4069>
- Cisneros, B. ., & Guerrero, C. . (2016). *La dramatización como proceso pedagógico en el área de Estudios Sociales del quinto año de Educación General Básica, de la unidad educativa José María Román*. Riobamba: Universidad Nacional del Chimborazo. Obtenido de <http://dspace.unach.edu.ec/handle/51000/1889>
- Cobo, G. G., & Valdivia, C. S. (2017). *Juego de Roles*. Lima, Perú: Pontificia Universidad Católica del Perú. Obtenido de <https://idu.pucp.edu.pe/wp-content/uploads/2017/08/4.-Juego-de-Roles.pdf>
- Corrales, M. . (2014). *Métodos de recolección para enfoques cualitativos*. Madrid - España: Universidad Nacional de Educación a Distancia. Obtenido de <https://repositorio.uned.ac.cr/reuned/bitstream/handle/120809/1251/7%20-%20M%C3%A9todos%20cualitativos%20de%20recolecci%C3%B3n%20de%20informaci%C3%B3n.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Daen, S. (2011). Tipos de investigación científica. *Revista de Actualización Clínica Investiga Boliviana.*, 9, 161-164. Obtenido de http://www.revistasbolivianas.org.bo/pdf/raci/v12/v12_a11.pdf
- Gándara , M. (2014). *¿El juego de roles y el teatro son estrategias eficientes para estimular la*. Quito, Ecuador: Universidad San Francisco de Quito. Obtenido de <https://repositorio.usfq.edu.ec/bitstream/23000/3363/1/111007.pdf>
- García, D. I. (abril de 2007). *Las dificultades de aprendizaje en el área de las Ciencias Sociales*. México: Repositorio de la Universidad Autónoma Metropolitana. Obtenido de <https://repositorio.uam.http://hdl.handle.net/10486/666619>
- Grajales, T. (2000). Tipos de investigación. 14. Obtenido de <https://cmapspublic2.ihmc.us/rid=1RM1F0L42-VZ46F4-319H/871.pdf>
- Grande, d. P., & Abella, G. V. (2010). Los juegos de rol en el aula. (U. d. Salamanca, Ed.) *Teoría de la Educación. Educación y Cultura en la Sociedad de la Información*, 11(3), 58-84. doi:<https://www.redalyc.org/pdf/2010/201021093004.pdf>
- Leyva, G. A. (2011). *El juego como estrategia didáctica en la educación infantil*. Bogotá, Colombia: Pontificia Universidad Javeriana. Obtenido de <https://repository.javeriana.edu.co/bitstream/handle/10554/6693/tesis165.pdf>

- Ministerio de Educación . (2016). *Currículo de estudios sociales*. Ecuador: Ministerio de educación.
- Ortiz-Colón, A.-M., Jordán, J., & Agreda, M. (2018). Gamificación en educación: una panorámica sobre el estado de la cuestión. *44*.
doi:<http://dx.doi.org/10.1590/S1678-4634201844173773>
- Peiró, R. (8 de mayo de 2020). *Economipedia*. Obtenido de Ciencias sociales: <https://economipedia.com/definiciones/ciencias-sociales.html>
- Peña, O. (24 de enero de 2020). *Poliverso*. Obtenido de Hablemos de ludificación : <https://www.poli.edu.co/blog/poliverso/hablemos-de-ludificacion>
- Perdomo, V. I., & Rojas, S. J. (abril de 2019). La ludificación como herramienta pedagógica: algunas reflexiones desde la psicología. *Revista de Estudios y Experiencias en Educación*, *18*(36), 161 - 175.
doi:<https://doi.org/10.21703/rexe.20191836perdomo9>
- Pineda, M. E., & Orozco, P. P. (2018). El estado del arte y abordaje del concepto de ludificación en el aprendizaje en primera infancia. *Infancias Imágenes*, *17*(2), 147-162. doi:10.14483/16579089.12397
- Pita, V. G., & Cárdena, s. T. (Diciembre de 2017). Los juegos de roles como método de enseñanza aprendizaje. Sus potencialidades en la asignatura orientación educativa de la sexualidad. *Revista Atlante: Cuadernos de Educación y Desarrollo*. Obtenido de <https://www.eumed.net/rev/atlante/2017/12/juegos-roles-aprendizaje.html>
- Pleguezuelos, C. E. (2012). *Problemas para aprender Estudios Sociales*. España: Universidad Almeriense. Obtenido de <https://core.ac.uk/download/pdf/143456107.pdf>
- Polo, C., Carrillo Estrada, M., Rodríguez Barrio, M., Gutiérrez Meriño, O., Pertuz Guette, C., Guette Granados, R., . . . Osorio, A. (Diciembre de 2018). Juego de roles: estrategia pedagógica para el fortalecimiento de la convivencia. *Cultura, Educación y Sociedad*, *9*(3), 869-876.
doi:<http://dx.doi.org/10.17981/cultedusoc.9.3.2018.103>
- Quisphe, G. B. (2014). *Estrategias pedagógicas para potenciar el proceso de aprendizaje en el área de estudios sociales en los estudiantes del quinto grado, de la escuela fiscal mixta "Antonio Issa Yazbek" de la comuna Manantial de Guangala, cantón Santa Elena*. Ecuador, Santa Elena: Universidad Estatal Península de Santa Elena.
- Rodríguez, A. J. (2016). *Juegos de rol para el desarrollo social en niños y niñas de 4 años de la Unidad Educativa "Rubira", cantón salinas, provincia de Santa Elena, año lectivo 2014-2015*". Santa Elena, Ecuador: Universidad Estatal Península de Santa Elena. Obtenido de <http://repositorio.upse.edu.ec/handle/46000/3383>

- Rodríguez, J. A., & Pérez, J. A. (2017). Métodos científicos de indagación y de construcción del conocimiento. *Revista EAN*, 82, 179-200. doi: <https://doi.org/10.21158/01208160.n82.2017.1647>
- Rosero, V. C. (2014). *Desarrollo de habilidades de aprendizaje de Estudios Sociales, mediante la plataforma moodle en el Centro Educativo "Los Arrayanes"*. Quito: Pontificia Universidad Católica del Ecuador. Obtenido de <http://repositorio.puce.edu.ec/bitstream/handle/22000/15208/TESIS.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Salcedo, G. H. (Julio-diciembre de 2011). Los objetivos y su importancia para el proceso de enseñanza-aprendizaje. *Revista de Pedagogía*, 32(91), 113-130. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/659/65926549007.pdf>
- Serrano, G. M. (2018). *El juego de roles como estrategia pedagógica grupal en el desarrollo de hábitos de pensamiento crítico en los estudiantes del grado quinto*. Bucaramanga: Universidad Autónoma de Bucaramanga. Obtenido de <http://hdl.handle.net/20.500.12749/2454>
- Solís, M. (Agosto de 2012). Role playing como herramienta de enseñanza. *Reflexión Académica En Diseño Y Comunicación NoXIX*, 19, 70-71. Obtenido de Role playing como herramienta de enseñanza: https://fido.palermo.edu/servicios_dyc/publicacionesdc/vista/detalle_articulo.php?id_articulo=8308&id_libro=380
- Valdez, A. ., (2010). Teorías educativas y su relación con las tecnologías de la información y de la comunicación (TIC) congreso. *Congreso internacional de contaduría administración e informática de la Universidad Nacional Autónoma*,. Obtenido de <http://congreso.investiga.fca.unam.mx/docs/xvii/docs/L13.pdf>

ANEXOS

Anexo A

Fundamentación Legal

Constitución de la República del Ecuador

Sección Quinta

Educación

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

Ley Orgánica de Educación Intercultural

Art. 3.- Fines de la educación.- Son fines de la educación:

h. El fomento y desarrollo de una conciencia ciudadana y planetaria para la conservación, defensa y mejoramiento del ambiente; para el logro de una vida sana; para el uso racional, sostenible y sustentable de los recursos naturales;

Código de la Niñez y Adolescencia

Libro Primero

Los niños, niñas y adolescentes como

Sujetos de derechos

Capítulo III

Derechos relacionados con el desarrollo

Art. 43.- Derecho a la vida cultural.- Los niños, niñas y adolescentes tienen derecho a participar libremente en todas las expresiones de la vida cultural.

En el ejercicio de este derecho pueden acceder a cualquier espectáculo público que haya sido calificado como adecuado para su edad, por la autoridad competente.

Es obligación del Estado y los gobiernos seccionales impulsar actividades culturales, artísticas y deportivas a las cuales tengan acceso los niños, niñas y adolescentes.

Anexo B

Ficha de observación de clase

Fecha: 29 de julio del 2021

Institución: Unidad Educativa Salinas Innova School

Cantidad de docentes: Uno

Curso: Tercer año de Educación Básica

Cantidad de alumnos: 25

Asignatura: Estudios Sociales

Tema: Compromiso ciudadano

Observadora: Tatiana Crespo Rosales

Objetivo: Registrar información del proceso de aprendizaje en la asignatura de Estudios Sociales y la aplicación del *role play* como estrategia lúdica.

CRITERIOS	SI SE OBSERVA	NO SE OBSERVA
El docente aplica estrategias lúdicas.		
El docente aplica el <i>role play</i> como estrategia lúdica.		
Se demuestra interés por parte de los estudiantes, al momento de ejecutar una actividad lúdica.		
Se identifican los elementos del teatro infantil dentro de la metodología expuesta en clase		
El niño desarrolla la capacidad interpretativa, reflexiva, creativa e imaginativa en clase		
Las actividades lúdicas incentivan a los estudiantes a seguir aprendiendo.		
Se demuestran las mejorías en la adquisición de contenidos a través del juego de roles.		
Se demuestran las mejorías en la adquisición de contenidos a través actividades lúdicas.		

Anexo C



UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA DE SANTA ELENA FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA

ENTREVISTA DIRIGIDA A LA DOCENTE DEL TERCER GRADO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA

Fecha de aplicación: _____

Objetivo: Registrar información necesaria del docente, con relación al proceso de aprendizaje en la asignatura de Estudios Sociales y la aplicación del *role play* como estrategia lúdica.

1. ¿Cuál es la metodología que más utiliza al momento de dar sus clases?
2. ¿Conoce acerca de la estrategia lúdica del *role play* (juego de roles)?
3. ¿Usted aplica o alguna vez ha aplicado la estrategia lúdica del *role play* en el proceso educativo?
4. ¿Se considera pertinente la participación de los alumnos en los talleres de actividad con técnicas teatrales?
5. ¿Cree usted que la aplicación de nuevas estrategias lúdicas, mejorará el aprendizaje de Estudios Sociales?
6. ¿Considera usted que el *role play* aplicada como técnica lúdica en el proceso de enseñanza aprendizaje de Estudios Sociales es?
7. ¿Piensa usted que el juego de roles permite al estudiante desarrollar la capacidad interpretativa, reflexiva, creativa e imaginativa de los estudiantes?
8. ¿Se demuestran las mejorías en la adquisición de contenidos a través del juego de roles en el área de Estudios Sociales?

La Libertad, 03 de Septiembre 2021.

CERTIFICADO ANTIPLAGIO

En calidad de tutor del Proyecto de Investigación y Desarrollo “**EL ROLE PLAY COMO ESTRATEGIA LÚDICA PARA EL APRENDIZAJE EN EL ÁREA DE ESTUDIOS SOCIALES EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE LA UNIDAD EDUCATIVA SALINAS INNOVA DEL TERCER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA GENERAL, 2021-2022**” elaborado por el estudiante Crespo Rosales Tatiana Betsabeth de la **CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA**, de la Universidad Estatal Península de Santa Elena, previo a la obtención del Título de Licenciado en **EDUCACIÓN BÁSICA** me permito declarar que una vez analizado en el sistema antiplagio **URKUND**, luego de haber cumplido los requerimientos exigidos de valoración, el presente proyecto ejecutado, se encuentra con **2%** de la valoración permitida, por consiguiente se procede a emitir el presente informe.

Adjunto reporte de similitud.

Atentamente,



MSC. SALAZAR ARANGO EDWAR
C.C. 1727224360

Resultados Herramienta Urkund

FECHA: 03/09/2021

TEMA: EL ROLE PLAY COMO ESTRATEGIA LÚDICA PARA EL APRENDIZAJE EN EL ÁREA DE ESTUDIOS SOCIALES EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE LA UNIDAD EDUCATIVA SALINAS INNOVA DEL TERCER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA GENERAL, 2021-2022

URKUND

Documento: [tesis Crespo Rosales Tatiana Betsabeth carrera educación básica.docx](#) (111998395)

Presentado: 2021-09-02 21:20 (-05:00)

Presentado por: tatiana.cresporosales@upse.edu.ec

Recibido: esalazar.upse@analysis.orkund.com

Mensaje: tesis Crespo Rosales Tatiana Betsabeth, carrera educación básica. [Mostrar el mensaje completo](#)

2% de estas 20 páginas, se componen de texto presente en 2 fuentes.

Lista de fuentes: Bloques

Categoría	Enlace/nombre de archivo
	http://repositorio.utc.edu.ec/bitstream/1700/6164/1/7-003071.pdf
	http://repositorio.utc.edu.ec/bitstream/1700/1281/1/7-UDC-37211.pdf
Fuentes alternativas	
Fuentes no usadas	

2 SIMILITUD DE TEXTO >
Alta similitud de contenido

0 ADVERTENCIAS
Uno inusual de caracteres

VER DOCUMENTO COMPLETO

Urkund sugiere fuentes primarias y alternativas. Es el usuario quien debe decidir qué fuente quiere incluir o excluir del informe.

SABER MÁS

20% Promedio del destinatario

0% Este documento

REMITENTE: tatiana.cresporosales@upse.edu.ec

ARCHIVO: [tesis Crespo Rosales Tatiana Betsabeth carrera educación básica.docx](#)

FECHA DE ENVÍO (ECT): 2021-09-03T04:20:00

NÚMERO DE ENVÍO: 111998395

PALABRAS: 10930

MENSAJE



UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA DE SANTA LENA
 FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS
 CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA
 Unidad de Integración Curricular

(ANEXO 1)

FORMATO DE INSCRIPCIÓN

Opción de Titulación

- 1) Examen de grado de carácter complejo
- 2) Proyecto de investigación

Nombres y Apellidos: Tatiana Betzabeth Crespo Rosales.

Cédula de Identidad: 2400033441

Dirección Domicilio: Sector Velasco Ibarra, Barrio "Regalo de Dios".

Teléfono Domicilio: 0995065053 - 0961365837

E-Mail: tati.betzabel-29@hotmail.com.ar

Fecha de Presentación: Viernes, 5 de Febrero del 2021

FIRMA

C.I.2400033441



UPSE

Facultad de
Ciencias de la Educación e Idiomas
Educación Básica

OFICIO No. UPSE-CEB-2021-118-AP
La Libertad, 16 de junio del 2021

Sr. (rta)
Crespo Rosales Tatiana Betsabeth
ESTUDIANTE
UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA DE SANTA ELENA

Estimado/a estudiante:

Por medio de la presente y cumpliendo con la normativa existente para estudiantes de Pregrado de la Universidad Estatal Península de Santa Elena, me dirijo a usted para notificarle que mediante Resolución de Facultad RCF-SO-FCEI-009-2021, en sesión ordinaria del 07 de junio del 2021, se aprobó para el desarrollo de su Trabajo de Titulación: El role play como estrategia lúdica para el aprendizaje en el área de estudios sociales en los niños y niñas de la Unidad Educativa Salinas Innova del tercer grado de Educación Básica General, 2021-2022, lo desarrollará con la guía del docente tutor, mismo que es el siguiente:

DATOS DEL DOCENTE TUTOR

DOCENTE	CORREO	TELÉFONO
Edwar Salazar Arango, MSc.	esalazar@upse.edu.ec	0982455952

Por favor contactarlo/a con el fin de realizar las tutorías respectivas y registrarlas en el Formato de Registro de Asistencia a Tutorías.

Si existe alguna observación con respecto al tutor, por favor notificarlo con el fin de resolver cualquier situación que no permita cumplir con el objetivo propuesto.

Particular que comunico a usted para los fines pertinentes.

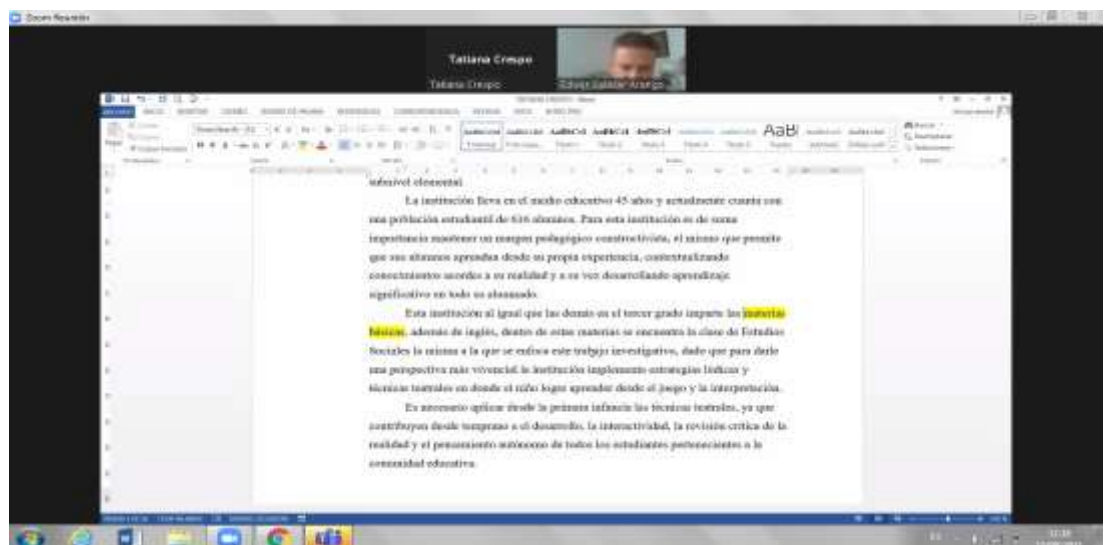
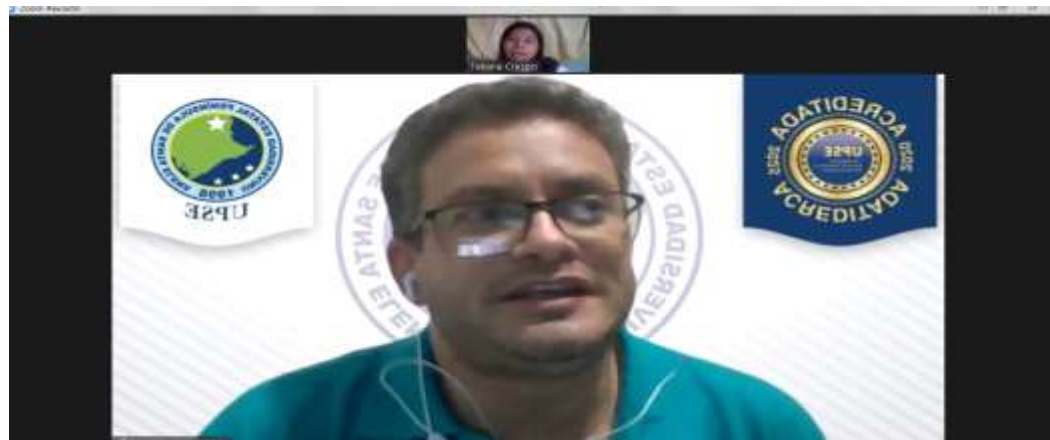
Atentamente,

Lic. Anibal Puya Lino, MSc.
DIRECTOR (e) DE CARRERA

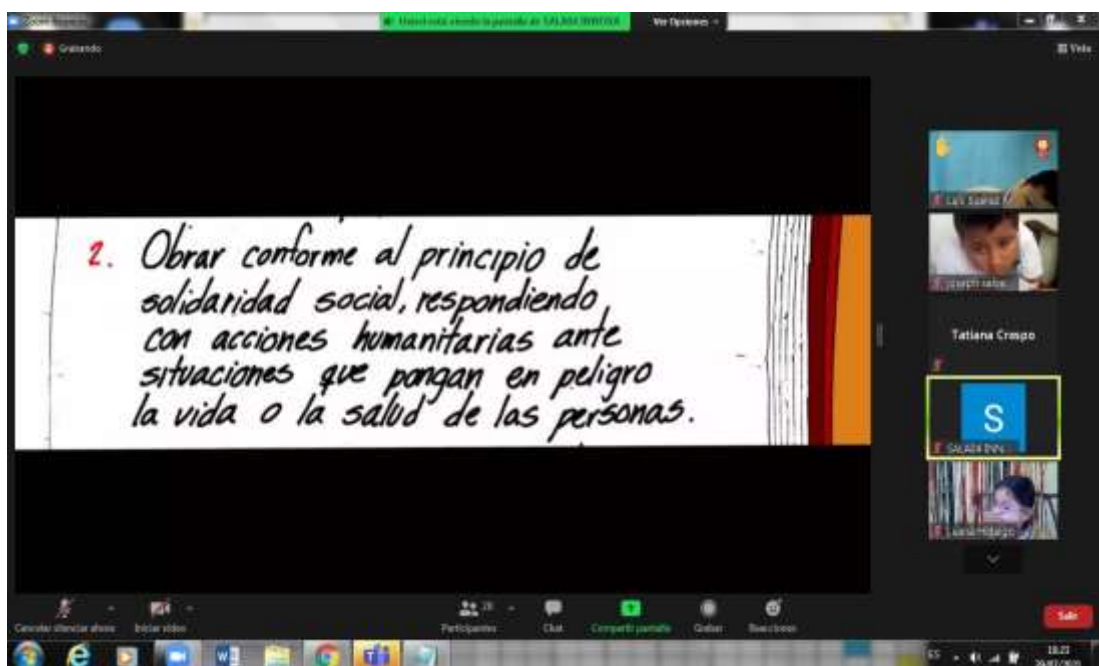
UPSE

Somos lo que el mundo necesita

TUTORIAS DE TESIS




OBSERVACIÓN DE LA CLASE DE ESTUDIOS SOCIALES DEL TERCER GRADO.



ENTREVISTA A LAS DOCENTES DEL SUBNIVEL ELEMENTAL DE LA UNIDAD EDUCATIVA SALINAS INNOVA SCHOOL



HORARIO DE CLASES DEL TERCER GRADO DE LA UNIDAD EDUCATIVA SALINAS INNOVA SCHOOL




10 AÑOS USANDO PLATAFORMAS E-LEARNING

UNIDAD EDUCATIVA SALINAS INNOVA

HORARIO DE CLASE 2021 - 2022

		3ER GRADO EGB					
		LUNES	MARTES	MIERCOLES	JUEVES	VIERNES	SABADOS
08:00 - 08:30	08:30 - 09:00	MATEMÁTICAS MISS KAREN ROMAN	PROYECTOS MISSE KAREN ROMAN	MATEMÁTICAS MISS KAREN ROMAN	MATEMÁTICAS MISS KAREN ROMAN	LENGUAJE Y LITERATURA MISS KAREN ROMAN	
09:00 - 09:30	09:30 - 10:00	MATEMÁTICAS MISS KAREN ROMAN	PROYECTOS MISS KAREN ROMAN	MATEMÁTICAS MISS KAREN ROMAN	MATEMÁTICAS MISS KAREN ROMAN	LENGUAJE Y LITERATURA MISS KAREN ROMAN	
10:00 - 10:30	10:30 - 11:00	RECESO	RECESO	RECESO	RECESO	RECESO	
11:00 - 11:30	11:30 - 12:00	LENGUAJE Y LITERATURA MISS KAREN ROMAN	Ciencias Naturales MISS KAREN ROMAN	EDUCACIÓN FISICA LCEDO. JORGE GUAMANITICA	ESTUDIOS SOCIALES MISS KAREN ROMAN	PROYECTO ESCOLAR MISS KAREN ROMAN	
12:00 - 12:30	12:30 - 13:00	LENGUAJE Y LITERATURA MISS KAREN ROMAN	Ciencias Naturales MISS KAREN ROMAN	LENGUAJE Y LITERATURA MISS KAREN ROMAN	LENGUAJE Y LITERATURA MISS KAREN ROMAN		



TUTOR: MISS. KAREN ROMAN