

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

Role-Playing Games for History component learning in Higher Education

Mariela Janeth Acevedo-Morales ¹

Nubia Vanessa Altamirano-Martínez ²

Rosa Elena Lanuza-Gutiérrez ³

Ayesa Guadalupe Balladares-Acuña ⁴

Cliffor Jerry Herrera-Castrillo ⁵

Fecha de recepción: 22-08-2025

Fecha de aceptación: 27-11-2025

Resumen

Se analizan los juegos de roles como estrategia metodológica para los aprendizajes en los campos de acción y actuación con estudiantes universitarios. Este estudio se desarrolló bajo un enfoque cualitativo, empleando entrevistas semiestructuradas y un grupo focal para la recolección de datos; los sujetos de estudio fueron ocho estudiantes de primer año de Ciencias Sociales de la Universidad Nacional Autónoma de Nicaragua – Managua / CUR – Estelí, también se incluyó al coordinador y docentes que son parte de la investigación. Los resultados evidencian que la estrategia de juegos de roles facilita el aprendizaje colaborativo, el desarrollo del pensamiento crítico, la resolución de problemas, la comunicación oral y el trabajo en equipo; además de un aumento notable en la motivación estudiantil. Esto se consolida como una herramienta pedagógica efectiva, siempre que se implemente en condiciones adecuadas y con docentes preparados. Su aplicación contribuye a la formación de estudiantes más empáticos, críticos y cooperativos; capaces de enfrentar los desafíos sociales contemporáneos con una visión reflexiva e inclusiva. Como limitación, el estudio se desarrolló en un contexto específico y con una muestra reducida, por lo que se recomienda profundizar en futuras investigaciones.

Palabras clave: Juegos de roles, aprendizaje vivencial, pensamiento histórico, investigación cualitativa.

Abstract

This study analyses role-playing games as a methodological strategy for learning within fields of action and performance with university students. The research was developed under a qualitative approach, employing semi-structured interviews and a focus group for data collection; the research subjects were eight first-year Social Sciences students from the National Autonomous University of Nicaragua – Managua / CUR – Estelí, also including the coordinator and teachers involved in the study. The results evidence that the role-playing strategy facilitates collaborative learning, the development of critical thinking, problem-solving, oral communication, and teamwork, in addition to a notable increase in student motivation. This consolidates the strategy as an effective pedagogical tool, provided it is implemented under appropriate conditions and with prepared educators. Its application contributes to training more empathetic, critical, and cooperative students who are capable of facing contemporary social challenges with a reflective and inclusive vision. As a limitation, the study was conducted within a specific context and with a small sample size; therefore, it is recommended to further explore this area in future research.

Keywords: Role-playing games, experiential learning, historical thinking, qualitative research.

¹ Licenciada en Ciencias de la Educación con mención en Ciencias Sociales, Docente, Ministerio de Educación, Universidad Nacional Autónoma de Nicaragua, Managua (UNAN-Managua), Centro Universitario Regional Estelí (CUR-Estelí), email: marielajanethacevedomorales@gmail.com, ORCID: <https://orcid.org/0009-0001-8576-635X2>

² Licenciada en Ciencias de la Educación con mención en Ciencias Sociales, Docente, Ministerio de Educación, Universidad Nacional Autónoma de Nicaragua, Managua (UNAN-Managua), Centro Universitario Regional Estelí (CUR-Estelí), email: altamiranonubia233@gmail.com, ORCID: <https://orcid.org/0009-0007-5602-1264>

³ Licenciada en Ciencias de la Educación con mención en Ciencias Sociales, Docente, Ministerio de Educación, Universidad Nacional Autónoma de Nicaragua, Managua (UNAN-Managua), Centro Universitario Regional Estelí (CUR-Estelí), email: rosaelenalanuza03@gmail.com, ORCID: <https://orcid.org/0009-0007-4358-9045>

⁴ Licenciada en Ciencias de la Educación con mención en Ciencias Sociales, Docente, Ministerio de Educación, Universidad Nacional Autónoma de Nicaragua, Managua (UNAN-Managua), Centro Universitario Regional Estelí (CUR-Estelí), email: ayesa.balladares@unan.edu.ni, ORCID: <https://orcid.org/0009-0006-8036-9116>

⁵ Doctor en Matemática Aplicada, Docente Auxiliar con doctorado, Universidad Nacional Autónoma de Nicaragua, Managua (UNAN-Managua), Centro Universitario Regional Estelí (CUR-Estelí), email: cliffor.herrera@unan.edu.ni, ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-7663-2499>

1. Introducción

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

El uso de la metodología de los juegos de roles en el ámbito educativo permite a los estudiantes adoptar distintos papeles y enfrentarse a las diversas situaciones simuladas, lo que favorece el desarrollo de habilidades comunicativas, el trabajo en equipo, la resolución de problemas y la toma de decisiones (Sierra Garzón & Mendoza Suarez, 2024; Suárez Soza, 2025). Además, esta estrategia didáctica promueve la creatividad, incrementa la motivación y despierta el interés por aprender de manera activa y participativa, convirtiéndose en una herramienta eficaz para fortalecer el aprendizaje significativo (Dávila Matute, 2024). En este estudio se analiza el juego de roles como estrategia metodológica para fortalecer los aprendizajes en estudiantes de primer año de Ciencias Sociales de la UNAN-Managua/CUR-Estelí. La intervención, con enfoque participativo,

implementó actividades innovadoras orientadas a mejorar la comunicación y el trabajo en equipo. Asimismo, se examinan los fundamentos pedagógicos que la sustentan y valoran sus beneficios, con el propósito de demostrar su eficacia como recurso didáctico innovador.

Los estudiantes de primer año de Ciencias Sociales suelen enfrentar dificultades para comprender los contenidos históricos de manera crítica, limitándose a la memorización de datos. Esta situación reduce su capacidad de análisis y reflexión sobre los hechos pasados, en gran parte debido a la aplicación de métodos que no promueven el pensamiento crítico, la comunicación, la empatía y el liderazgo, que son habilidades necesarias para la formación de un individuo socialmente adaptado, capaz de identificarse con su propia realidad y de la sociedad donde viven. Además, algunos docentes tienen limitaciones de tiempo y otros están aferrados a estrategias tradicionales, lo que puede influir en la resistencia al cambio (Hernández Galeano *et al.*, 2025; Dávila Matute *et al.*, 2025). Este estudio se justifica teóricamente porque contribuye al fortalecimiento del conocimiento pedagógico sobre el uso de estrategias activas en la enseñanza de la Historia, particularmente el juego de roles como herramienta para promover el pensamiento crítico, la empatía y la comprensión significativa de los hechos históricos. A nivel nacional, existen escasas investigaciones sobre esta estrategia en el ámbito



universitario, lo que hace necesario generar evidencia que amplíe el marco conceptual de la didáctica de las Ciencias Sociales. De esta manera, se alinea con los principios de la Agenda 2030 – ODS 4 (Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura [UNESCO], 2017) y con la Estrategia Nacional de Educación Bendiciones y Victorias (Comisión Nacional de Educación, 2024), que promueven aprendizajes de calidad, valores humanos, identidad cultural y sostenibilidad social.

Como contribución se propone una guía para la ejecución del juego de roles, incluyendo la preparación de los materiales, la asignación de juegos y la facilitación de la actividad, con el objetivo de maximizar su impacto en los participantes. También en este documento se presenta: resumen, introducción, antecedentes, planteamiento de problema, justificación, objetivos de la investigación, marco teórico, diseño metodológico, análisis y discusión de resultados, así como un instructivo para el juego de roles.

Socialmente, la investigación se justifica porque promueve la formación de estudiantes más empáticos, críticos y cooperativos, capaces de enfrentar los desafíos sociales actuales con una visión reflexiva e inclusiva (Jiménez Benavides *et al.*, 2025). El fortalecimiento de competencias como el respeto, la comunicación oral, la cooperación y la toma de decisiones

fundamentadas contribuye al desarrollo humano integral y al cumplimiento de los fines educativos nacionales (Herrera Castrillo, 2024; Dávila Matute, 2025). Además, los resultados del estudio pueden servir como referente para docentes e instituciones interesadas en transformar sus prácticas pedagógicas, haciendo del aprendizaje una experiencia activa, significativa y orientada al bienestar colectivo, en consonancia con los valores de la educación para el desarrollo sostenible (Damian Ponte *et al.*, 2021; Tigse Heredia, 2022). Diversos estudios a nivel internacional evidencian que los juegos de roles constituyen una estrategia metodológica eficaz para promover aprendizajes significativos en la enseñanza de la Historia. Investigaciones desarrolladas en Ecuador, Colombia y Chile coinciden en que esta metodología favorece la comprensión profunda de los procesos históricos, al permitir que los estudiantes asuman personajes, reconstruyan contextos y participen activamente en situaciones simuladas. Autores como Taday Guashpa y Arteño Ramos (2024), González Moreno (2023) y Álvarez Sepúlveda (2020) destacan que el juego de roles no solo mejora la comprensión conceptual, sino que también fortalece habilidades cognitivas y socioemocionales, como el pensamiento crítico, la empatía, la argumentación y el análisis histórico, aunque reconocen retos asociados a la planificación y carga de trabajo docente. En Nicaragua, las investigaciones muestran

resultados coherentes con los hallazgos internacionales, resaltando el valor del juego y las estrategias lúdicas como recursos didácticos transformadores. Estudios como los de Cruz García *et al.* (2021), Valle Téllez *et al.* (2012) y Ruiz Torrez *et al.* (2019) demuestran que el uso del juego en distintos niveles educativos incrementa la motivación, la participación activa y el dominio de contenidos, al tiempo que rompe con esquemas tradicionales centrados en la memorización. Estas investigaciones, desarrolladas bajo enfoques cualitativos, mixtos e investigación-acción, subrayan que la integración de metodologías activas contribuye a aprendizajes más duraderos y contextualizados, tanto en Matemática como en Ciencias Sociales.

A nivel local, los antecedentes confirman la pertinencia del juego de roles como estrategia pedagógica innovadora. Estudios realizados en Estelí y otras regiones del país evidencian que esta metodología estimula la creatividad, el lenguaje oral, la imaginación y la comprensión de fenómenos sociales e históricos (Aragón Mojica *et al.*, 2019; Zamora Real *et al.*, 2019). En conjunto, estos antecedentes sustentan que los juegos de roles favorecen entornos de aprendizaje dinámicos y participativos, justificando su implementación en la asignatura de Historia con estudiantes de primer año de Ciencias Sociales, como una alternativa metodológica que responde a las demandas educativas actuales y promueve aprendizajes significativos.

Si bien diversos estudios destacan el potencial del juego de roles como estrategia didáctica para fomentar la participación y el aprendizaje activo (Tigse Heredia, 2022), es importante señalar que muchos de estos enfoques se centran principalmente en su aplicación en niveles de educación básica, existiendo una limitada profundización en contextos de educación superior. En este sentido, se identifica una brecha en la literatura respecto al análisis de su impacto en el desarrollo del pensamiento histórico y habilidades críticas en estudiantes universitarios.

Asimismo, aunque los autores coinciden en resaltar su valor pedagógico, difieren en el énfasis otorgado a su implementación metodológica. Mientras algunos plantean el juego de roles como una técnica complementaria, otros lo conciben como una estrategia central en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Esta diversidad de enfoques evidencia la necesidad de contextualizar su aplicación según las características del entorno educativo.

En consecuencia, la elección del juego de roles en la presente investigación no solo responde a su potencial teórico, sino a la necesidad de explorar su aplicabilidad en el contexto específico de la educación superior en la UNAN-Managua/CUR-Estelí, donde se busca superar prácticas tradicionales y promover un aprendizaje más participativo, reflexivo y significativo.



A pesar del reconocimiento teórico del juego de roles como estrategia didáctica innovadora, en el contexto de la educación superior, y particularmente en la UNAN-Managua/CUR-Estelí, persisten prácticas tradicionales centradas en la memorización de contenidos históricos, lo que limita el desarrollo del pensamiento crítico, la participación activa y la comprensión significativa. En este sentido, se identifica una insuficiente aplicación de metodologías activas que permitan transformar el proceso de enseñanza-aprendizaje de la Historia, evidenciándose la necesidad de analizar el impacto del juego de roles como alternativa pedagógica en este contexto específico.

Por todo lo anterior, el objetivo de este artículo es analizar los juegos de roles como estrategia metodológica para los aprendizajes en los campos de acción y actuación con estudiantes de primer año de Ciencias Sociales UNAN-Managua/CUR-Estelí.

En este contexto, surge la siguiente interrogante de investigación: ¿Cómo incide la implementación del juego de roles como estrategia metodológica en el aprendizaje de los componentes de Historia en estudiantes de la carrera de Ciencias Sociales de la UNAN-Managua/CUR-Estelí?

2. Metodología

El estudio se enmarca en un diseño cualitativo de tipo estudio de caso, orientado a analizar la implementación del juego de roles como estrategia metodológica en un grupo específico de estudiantes de primer año de la carrera de Ciencias Sociales de la UNAN-Managua/CUR-Estelí. Este diseño permite una comprensión profunda y contextualizada del fenómeno educativo, considerando las percepciones, experiencias y dinámicas que emergen durante la aplicación de la estrategia en el aula (Arias González & Covinos Gallardo, 2021).

El estudio de caso se selecciona por su pertinencia para examinar procesos educativos en contextos reales, posibilitando el análisis detallado de las interacciones, significados y transformaciones generadas en los participantes (Flick, 2018). Por ello, este enfoque facilita la integración de múltiples fuentes de información de docentes, estudiantes y coordinador académico favoreciendo la triangulación de datos y el fortalecimiento de la validez interpretativa de los hallazgos.

La presente investigación se clasifica como un estudio educativo, orientado a analizar la implementación de los juegos de roles como estrategia metodológica en la enseñanza de la

Historia en la UNAN-Managua/CUR-Estelí, durante el periodo académico 2025. Se enmarca en un diseño no experimental, dado que el fenómeno de estudio se observa en su contexto natural, sin manipulación deliberada de variables por parte del investigador (Arias *et al.*, 2022).

En cuanto a su alcance temporal, corresponde a un estudio de corte transversal, ya que la recolección de datos se realizó en un momento específico del proceso educativo. Se desarrolla bajo un enfoque cualitativo con nivel exploratorio-descriptivo, lo que permite comprender en profundidad las experiencias, percepciones y significados que los estudiantes atribuyen al uso del juego de roles en el aprendizaje de la Historia (Álvarez, 2018). Este enfoque facilita la interpretación de las dinámicas educativas desde la perspectiva de los participantes, en coherencia con su aplicación en el ámbito de la investigación educativa.

El estudio se desarrolló en el Centro Universitario Regional Estelí de la Universidad Nacional Autónoma de Nicaragua, Managua (UNAN-Managua/CUR-Estelí), específicamente en la carrera de Ciencias Sociales, durante el año académico 2025, en el componente curricular de Historia. El estudio se llevó a cabo en un contexto de clases presenciales, caracterizado por la implementación de metodologías tradicionales centradas en la transmisión de contenidos,

lo cual ha limitado el desarrollo de habilidades críticas y reflexivas en los estudiantes. En este escenario educativo, se introdujo la estrategia metodológica del juego de roles como una alternativa didáctica orientada a promover un aprendizaje activo, participativo y significativo. El grupo participante estuvo conformado por estudiantes de primer año, quienes se encuentran en una etapa inicial de formación profesional, lo que permitió analizar sus percepciones, experiencias y niveles de apropiación del conocimiento histórico mediante la aplicación de estrategias innovadoras en el aula.

Es una muestra no probabilística por conveniencia, debido a que los sujetos de estudio se seleccionaron con base en la información que pueden aportar y la relevancia para la teoría que se está desarrollando, que en el presente caso es sobre el juego de roles como estrategia metodológica en el estudio de historia. Los sujetos de estudio fueron 8 estudiantes de primer año de Ciencias Sociales de la UNAN – Managua / CUR – Estelí, también se incluyó al coordinador y docentes que son parte de la investigación y que son analizados para obtener datos sobre el tema estudiado (Bisquerra Alzina, 2022). Estos últimos, para obtener perspectivas complementarias respecto a la planificación, desarrollo y evaluación de la estrategia aplicada. Esta diversidad de informantes favoreció la triangulación



de datos y garantizó una comprensión más amplia y profunda del fenómeno estudiado. Para el procesamiento e interpretación de la información cualitativa, se establecieron categorías de análisis emergentes, construidas a partir de los objetivos de la investigación y del análisis inductivo de los datos recolectados mediante entrevistas semiestructuradas y grupo

focal. Estas categorías permitieron organizar, codificar e interpretar las percepciones, experiencias y significados atribuidos por los participantes en relación con la implementación del juego de roles como estrategia metodológica en la enseñanza de la Historia. Las categorías de análisis se estructuraron de la siguiente manera:

Tabla 1

Categorías de análisis

Categoría	Subcategoría	Descripción operativa
Aprendizaje	Pensamiento crítico	Capacidad de analizar, interpretar y argumentar hechos históricos desde diferentes perspectivas.
	Aprendizaje significativo	Relación entre conocimientos previos y nuevos contenidos mediante experiencias vivenciales.
Participación	Motivación	Nivel de interés, entusiasmo y disposición hacia las actividades de aprendizaje.
	Participación activa	Grado de involucramiento del estudiante en las dinámicas del juego de roles.
Habilidades sociales	Trabajo en equipo	Capacidad de colaboración, coordinación y responsabilidad compartida en actividades grupales.
	Comunicación oral	Habilidad para expresar ideas, argumentar y dialogar durante la actividad.
	Empatía	Capacidad de comprender y asumir perspectivas de otros actores históricos o sociales.

Para recolectar información que permitan analizar la importancia de la implementación de los juegos de roles para el aprendizaje y valorar la efectividad de los mismo, se emplearon métodos empíricos para la obtención de datos primarios, aplicando la técnica de la entrevista semiestructurada, cuyo instrumento específico fue un guion de preguntas abiertas que se aplicó al coordinador académico y al docente del área. Además, se utilizó la técnica del grupo focal, con un instrumento de diseño propio basado en un protocolo de discusión con estímulos visuales, que fue aplicado a un grupo de 8 estudiantes de primer año de Ciencias Sociales, para explorar sus experiencias y percepciones vividas durante las sesiones lúdicas en las que participaron (Hernandez Mendoza & Duana Avila, 2020; Medina *et al.*, 2023).

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

El proceso de análisis de la información se desarrolló en varias etapas: en primer lugar, se realizó la transcripción de las entrevistas y del grupo focal; posteriormente, se llevó a cabo una lectura comprensiva para identificar unidades de significado; en una tercera fase, se procedió a la codificación abierta de los datos, agrupándolos en categorías emergentes; finalmente, se realizó un proceso de interpretación mediante la triangulación de fuentes. Para garantizar la validez del estudio, se aplicó triangulación de técnicas y actores, y para la confiabilidad se mantuvo coherencia entre los datos recolectados, las categorías de análisis y los objetivos de investigación.

En el desarrollo de la presente investigación se garantizó el cumplimiento de los principios éticos fundamentales aplicables a estudios en el ámbito educativo. Se obtuvo el consentimiento informado de todos los participantes, quienes fueron previamente informados sobre los objetivos del estudio, la naturaleza de su participación, el uso de la información recolectada y su derecho a retirarse en cualquier momento sin ninguna repercusión académica.

Además, se aseguró la confidencialidad y el anonimato de los participantes, resguardando su identidad mediante la asignación de códigos al momento del procesamiento y presentación de los datos. La información obtenida fue



utilizada exclusivamente con fines académicos e investigativos, evitando cualquier uso indebido o exposición de datos sensibles.

De igual manera, el estudio respetó los principios de voluntariedad, respeto, beneficencia y no maleficencia, procurando en todo momento el bienestar de los participantes durante la aplicación de las técnicas cualitativas. En el caso de los estudiantes, se garantizó que su participación

no afectara su desempeño académico ni generara situaciones de incomodidad o presión.

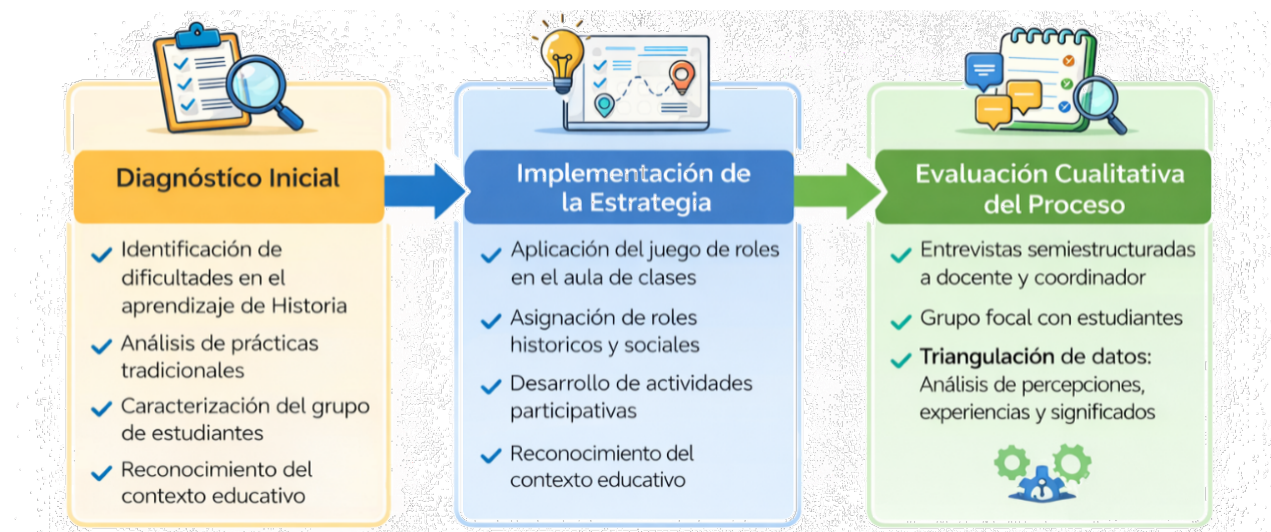
Finalmente, la investigación se desarrolló en concordancia con los lineamientos éticos institucionales de la Universidad Nacional Autónoma de Nicaragua, Managua (UNAN-Managua), asegurando una práctica investigativa responsable, transparente y respetuosa de los derechos de los sujetos involucrados.

Etapas de la investigación

El proceso investigativo se desarrolló en tres fases:

Figura 1

Etapas del estudio



Nota. Elaborada con ChatGPT a partir de información recolectada por el grupo investigador.

3. Resultados

Los resultados se organizaron en función de las categorías de análisis previamente definidas: aprendizaje, participación, habilidades sociales y dificultades en la implementación, lo que permitió una interpretación sistemática de la información cualitativa. Esta organización facilitó la identificación de patrones recurrentes en los discursos de los participantes y en las dinámicas observadas durante la aplicación de la estrategia metodológica.

a. Impacto del juego de roles en el aprendizaje

Se identificó que la implementación del juego de roles genera efectos positivos significativos en el proceso de aprendizaje de los estudiantes de primer año de Ciencias Sociales. A partir del análisis de las entrevistas y del grupo focal, se identificaron diversas ventajas que se agrupan en torno a categorías relacionadas con el aprendizaje, la participación y las habilidades sociales.

Estos hallazgos se sustentan en la triangulación de información proveniente de las entrevistas al docente, el grupo focal con estudiantes y la observación de clase, evidenciando coherencia entre las percepciones de los participantes y las prácticas desarrolladas en el aula. Esta convergencia de fuentes fortalece la validez interpretativa del estudio y permite una comprensión más integral del fenómeno analizado.

Un estudiante expresó:

“Al representar un personaje entendí mejor lo que pasaba en esa época, no solo lo memoricé”.

Desde la observación de clase, se identificó que los estudiantes establecían relaciones entre acontecimientos históricos y situaciones actuales, lo que evidencia un aprendizaje significativo.

Por su parte, el docente señaló que:

“La estrategia permite que los estudiantes comprendan mejor los procesos históricos, porque los viven”.

Otro estudiante manifestó:

“Aprendí más porque tenía que defender mi personaje, no solo repetir información”.

El coordinador académico señaló:

“Esta estrategia permite evidenciar aprendizajes que no se logran con clases tradicionales”.

En la Figura 2 se sintetizan las principales ventajas identificadas desde la perspectiva del docente, así como su correspondencia con las apreciaciones de los estudiantes.



Figura 2*Ventajas del aprendizaje mediante el juego de roles*

Nota. Elaborada con ChatGPT a partir de información recolectada por el grupo investigador.

En este sentido, el principal aporte de la estrategia se relaciona con el desarrollo de habilidades cognitivas y sociales superiores, tales como el pensamiento crítico, la resolución de problemas, la empatía y el respeto por diferentes puntos de vista. Se evidenció un incremento en la participación y motivación estudiantil, manifestado en una mayor disposición hacia el aprendizaje y en la ruptura con esquemas tradicionales centrados en la memorización.

Se identificó el fortalecimiento de habilidades comunicativas, particularmente en la expresión oral y la escucha activa, así como el desarrollo del trabajo en equipo mediante dinámicas

colaborativas. Otros hallazgos relevantes incluyen la promoción de la creatividad y la facilitación de un aprendizaje significativo, en el cual los estudiantes logran establecer conexiones entre los contenidos históricos y su realidad.

Desde la perspectiva de los estudiantes, los participantes del grupo focal expresaron haber experimentado mayor confianza, menor aburrimiento y un mejor desenvolvimiento durante las actividades. Además, señalaron una mayor conexión con los contenidos históricos, indicando que "se sumergen en el contenido" y "se sienten más involucrados en el aprendizaje".

En conjunto, estos resultados permiten afirmar que el juego de roles no solo facilita la comprensión de contenidos históricos, sino que transforma la manera en que los estudiantes interactúan con el conocimiento, pasando de una lógica memorística a una construcción activa del aprendizaje. La evidencia empírica obtenida muestra coherencia entre las percepciones de los estudiantes, la valoración del docente y las dinámicas observadas en el aula, lo que refuerza el cumplimiento del objetivo de investigación.

b. Dificultades en la implementación del juego de roles

A pesar de los beneficios identificados, también emergieron algunas limitaciones asociadas a la implementación de la estrategia. Antes de detallar estos hallazgos, en la Figura 3 se presentan de forma comparativa las principales dificultades identificadas desde la perspectiva del docente y los estudiantes.

Figura 3

Desafíos en el aula: docentes vs estudiantes



Nota. Elaborada con ChatGPT a partir de información recolectada por el grupo investigador.

Entre las dificultades más relevantes, se encuentra la desigualdad en la participación, donde algunos estudiantes asumen roles más activos mientras otros presentan resistencia o incomodidad para involucrarse en la dinámica. Se identificó el riesgo de pérdida de control del grupo cuando la actividad no se desarrolla bajo una estructura claramente definida.

Por su parte, los estudiantes señalaron factores relacionados con el contexto físico, como el tamaño del aula, así como aspectos personales, entre ellos la timidez y la falta de confianza. También destacaron la necesidad de disponer de mayor tiempo para la actividad, mejorar el compromiso en la representación de los roles y fortalecer las competencias docentes para la implementación adecuada de la estrategia.

Los resultados obtenidos evidencian patrones claros en torno al impacto del juego de roles en el aprendizaje, la participación y el desarrollo de habilidades sociales. A partir de estos hallazgos, se procede a su análisis e interpretación a la luz de referentes teóricos, con el fin de comprender su alcance y relevancia en el contexto educativo.

4. Discusión

Los hallazgos de la presente investigación confirman que el juego de roles constituye una estrategia metodológica eficaz para el aprendizaje de la Historia en educación superior,

al promover un enfoque activo, participativo y centrado en el estudiante. En este sentido, los resultados evidencian que dicha estrategia favorece el desarrollo del pensamiento crítico, la comprensión contextualizada de los procesos históricos y la construcción significativa del conocimiento, lo cual coincide con lo planteado por Álvarez Sepúlveda (2020), quien sostiene que el aprendizaje histórico se fortalece cuando el estudiante asume un rol activo en la interpretación de los hechos.

Asimismo, los resultados se alinean con lo expuesto por Taday Guashpa y Arteño Ramos (2024), quienes destacan que el juego de roles permite a los estudiantes involucrarse directamente en situaciones simuladas, facilitando la comprensión profunda de los contenidos y el desarrollo de habilidades cognitivas superiores. En este estudio, se evidenció que los estudiantes no solo reproducen información, sino que la interpretan, analizan y relacionan con su realidad, lo cual refuerza la idea de un aprendizaje significativo en coherencia con la teoría de Rodríguez Palmero (2004). Desde la perspectiva socioeducativa, los resultados también evidencian un fortalecimiento de habilidades sociales como la comunicación oral, el trabajo en equipo y la empatía, lo cual coincide con los planteamientos de Dávila Matute (2025) y Herrera Castrillo (2024), quienes enfatizan la importancia de metodologías activas en el desarrollo de competencias

integrales en el estudiante. En particular, la interacción entre pares y la representación de roles históricos permitió que los participantes desarrollaran una mayor comprensión de diversas perspectivas sociales, contribuyendo a la formación de ciudadanos críticos y reflexivos.

Por otro lado, el incremento en la motivación y participación estudiantil observado en esta investigación es consistente con los hallazgos de Cruz García *et al.* (2021) y Ruiz Torrez *et al.* (2019), quienes señalan que el uso de estrategias lúdicas en el proceso educativo genera mayor interés, compromiso y disposición hacia el aprendizaje. En este sentido, el juego de roles rompe con los esquemas tradicionales de enseñanza basados en la memorización, promoviendo experiencias educativas más dinámicas y significativas.

No obstante, los resultados también evidencian desafíos en la implementación de esta estrategia, particularmente en relación con la gestión del tiempo, la participación equitativa y la organización del aula. Estas limitaciones coinciden con lo planteado por González Moreno (2023), quien advierte que las metodologías activas requieren una adecuada planificación y preparación docente para garantizar su efectividad. De igual manera, la resistencia de algunos estudiantes y la inseguridad al

asumir roles reflejan la necesidad de fortalecer las competencias socioemocionales y comunicativas dentro del proceso formativo.

En este contexto, los hallazgos permiten afirmar que el juego de roles no debe ser concebido únicamente como una técnica didáctica aislada, sino como parte de un enfoque pedagógico integral que requiere condiciones estructurales, metodológicas y formativas adecuadas para su implementación. En concordancia con Sierra Garzón y Mendoza Suárez (2024), la efectividad de esta estrategia depende en gran medida del rol mediador del docente, quien debe orientar, guiar y estructurar la experiencia de aprendizaje para maximizar su impacto.

Finalmente, los resultados de este estudio aportan evidencia empírica al campo de la didáctica de las Ciencias Sociales en el contexto nicaragüense, reafirmando la pertinencia de incorporar metodologías innovadoras en la educación superior. En coherencia con la Estrategia Nacional de Educación “Bendiciones y Victorias” (Comisión Nacional de Educación, 2024) y los lineamientos del ODS 4 de la UNESCO (2017), se destaca la necesidad de promover prácticas educativas que favorezcan aprendizajes significativos, inclusivos y orientados al desarrollo integral del estudiante.



a. Propuesta de intervención

Propuesta del estudio

Figura 4

Firma del acta de independencia de Centroamérica



Nota. Extraída de Viva Nicaragua Canal 13 [Captura de video]. *196 años de la Firma del Acta de Independencia de Centroamérica.* <https://www.youtube.com/watch?v=GavMVK95O7M>

Propuesta

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

Tema: Firma del acta de la independencia de Centroamérica

Introducción

El presente documento presenta la propuesta de implementación de la estrategia metodológica juego de roles con el tema de la firma del acta de independencia de Centroamérica. El desarrollo de la propuesta será con estudiantes de primer año de Ciencias Sociales, utilizando

como escenario el aula de clase cuyo mobiliario será adecuado para la realización de un cabildo abierto, en el cual participarán actores con guiones y vestuarios alusivos al tema.

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

También se evaluará a través de una rúbrica la comprensión histórica del estudiante, el compromiso y la expresión oral. Tanto la estrategia metodológica como la evaluación de su impacto en el estudio de historia forman parte de las actividades desarrolladas para la elaboración de la tesis juego de roles en la enseñanza de historia de educación superior la cual busca analizar los juegos de roles como estrategia metodológica para los aprendizajes en los campos de acción y actuación.

Objetivos

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

b. Pasos del instructivo: Preparación del contenido

Breve repaso del contexto histórico

La independencia de Centroamérica fue proclamada el 15 de septiembre de 1821, cuando las provincias del reino de Guatemala declararon su separación del dominio español, promovidas por las ideas independentistas que en aquella época prosperaban en Latinoamérica y por el deseo de la separación de la monarquía española y lograr un destino político propio.



Figura 5

Causas de la firma del acta de independencia



Nota. Extraída de Viva Nicaragua Canal 13 [Captura de video]. *196 años de la Firma del Acta de Independencia de Centroamérica.* <https://www.youtube.com/watch?v=GavMVK95O7M>

c. Actores principales de la firma del acta de independencia de Centroamérica

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

Asignación de roles

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

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

Escenarios del juego

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

d. Desarrollo

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

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

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

Fase 2. Asignación de roles

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

Fase 3. Actuación de los personajes

Se presenta guion para la actuación de los personajes, presentado con sus propias palabras el contenido, pero sin perder el sentido del mismo. Cada personaje explica su postura. Los estudiantes representan un cabildo abierto. El escenario será organizado en el aula; el mobiliario será adecuado para la realización de un cabildo, en el cual el narrador llamará a cada personaje quienes firmarán y expondrán su guion; finalmente habrá una ovación manifestada con la presentación de globos.

Fase 4. Valoración de los juegos de roles y agradecimientos

En esta fase se destina tiempo para que los estudiantes y el docente valoren los resultados del juego; asimismo se agradece su tiempo compartido y disposición en las actividades realizadas.



e. Reflexión final

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

f. Evaluación

A través de una rúbrica se evaluará la comprensión histórica del estudiante, el compromiso y la expresión oral, la representación adecuada de su personaje, el trabajo en equipo y el respeto de los turnos de participación.

Figura 6

Fases del juego de roles educativo



Nota. Elaborada con ChatGPT a partir de información recolectada por el grupo investigador.

Conclusiones

La investigación permitió analizar los juegos de roles como estrategia metodológica para el aprendizaje de los componentes de Historia en estudiantes de primer año de Ciencias Sociales de la UNAN-Managua/CUR-Estelí, evidenciando que su implementación contribuye de manera significativa al fortalecimiento del proceso de enseñanza-aprendizaje. A partir de los hallazgos, se confirmó la pertinencia de esta estrategia para dinamizar la enseñanza de la Historia y superar enfoques tradicionales centrados en la memorización de contenidos.

Entre los principales aportes identificados, se destaca el desarrollo de habilidades cognitivas y sociales, particularmente el pensamiento crítico, la resolución de problemas, la empatía y el respeto por distintos puntos de vista. Adicionalmente, se observó un incremento en la motivación y participación activa del estudiantado, junto con el fortalecimiento de habilidades comunicativas como la expresión oral, la escucha activa y el trabajo en equipo, lo que favorece un aprendizaje significativo y contextualizado de los procesos históricos.

No obstante, también se identificaron limitaciones en la implementación de los juegos de roles, tales como la desigualdad en la participación entre estudiantes, el riesgo de desorganización durante la actividad, el tiempo limitado de clase, los espacios reducidos y la falta de preparación metodológica de algunos docentes. Estos factores pueden afectar la efectividad de la estrategia si no se planifica adecuadamente y no se cuenta con condiciones pedagógicas favorables.

En conclusión, el juego de roles se consolida como una estrategia metodológica pertinente y efectiva para la enseñanza de la Historia, siempre que sea aplicada por docentes capacitados, con una planificación estructurada, escenarios adecuados y tiempos suficientes. Desde el enfoque cualitativo asumido, se afirma que esta metodología contribuye a formar estudiantes más críticos, empáticos y reflexivos; sin embargo, se recomienda complementar estos resultados con futuras investigaciones de enfoque cuantitativo y diseños longitudinales que permitan medir con mayor precisión su impacto y generalizar los hallazgos.



5. Referencias

- Álvarez-Sepúlveda, H. (2020). Promoviendo aprendizajes significativo en la enseñanza universitaria de la historia a través de un juego de roles. *Estudios pedagógicos (Valdivia)*, 46(2), 0-20. <https://doi.org/10.4067/S0718-0705202000097>
- Álvarez, C. (2018). *Manual de metodología de la investigación científica*. URRACAN. <http://repositorio.uraccan.edu.ni/579/1/Manual%20metodologia%20de%20la%20investigacion.pdf>
- Aragón-Mojica, D. M., Bonilla-Olivera, N. L., y García-Téllez, Y. D. (2019). *El trabajo colaborativo y la simulación para la comprensión de procesos históricos de la historia de Nicaragua. Diriamba-Nicaragua 2019*. [Tesis de pregrado, Universidad Nacional Autónoma de Nicaragua, Managua]. <https://repositorio.unan.edu.ni/id/eprint/16523/1/Ara%202019.pdf>
- Arias-González, J. L., y Covinos-Gallardo, M. (2021). *Diseño y metodología de la investigación. Enfoques Consulting EIRL*. https://gc.scalahed.com/recursos/files/r161r/w26022w/Arias_S2.pdf
- Arias, J., Holgado, J., Tafur, T., y Vásquez, M. (2022). *Metodología de la investigación. Instituto Universitario de Innovación, Ciencia y Tecnología*. <https://editorial.inudi.edu.pe/index.php/editorialinudi/catalog/view/22/16/32>
- Bisquerra-Alzina, R. (2022). *Metodología de la Investigación Educativa*. Editorial La Muralla, S.A. <https://ideice.gob.do/documentacion/publicaciones-msg-set-id-5-art-166-metodologia-de-la-investigacion-educativa>
- Comisión Nacional de Educación. (2024). *Estrategia Nacional de Educación de Educación en Todas sus Modalidades Bendiciones y Victorias 2024-2026*. Gobierno de Reconciliación y Unidad Nacional, Ministerio de Educación, SEAR, CNU, INATEC. Managua: Comisión Nacional de Educación, Nicaragua. https://www.tecnacional.edu.ni/media/estrategiaseducacionnacional/Estrategia_Nacional_de_Educaci%C3%B3n22-07-24_compressed.pdf

- Cruz-García, D. I.; Paz, M. D., y Vega-López, R. D. (2021). *El juego como estrategia didáctica*. [Tesis de grado, Universidad Nacional Autónoma de Nicaragua, Managua] <https://repositorio.unan.edu.ni/id/eprint/15599/1/15599.pdf>
- Damian-Ponte, I. F.; Benites-Seguín, L. A., y Camizán-García, H. (2021). El Aprendizaje colaborativo como estrategia didáctica en América Latina. *TecnoHumanismo. Revista Científica*, 1(8), 31-52. <https://doi.org/10.53673/th.v1i8.41>
- Dávila-Matute, F. d. (2024). Ecos de la interculturalidad en las prácticas ecológicas, fundamentan el bioaprendizaje en estudiantes de educación superior. *Revista Latinoamericana de Calidad*, 1(4), 19-26. <https://doi.org/10.5281/ty80gv81>
- Dávila-Matute, F. d. (2025). La función mediadora del docente frente a los nuevos paradigmas de la Educación Superior. *Revista Multi-Ensayos*, 11(22), 55–65. <https://doi.org/10.5377/multiensayos.v11i22.20864>
- Dávila-Matute, F. d.; Suárez-Soza, M. M., y Herrera-Castrillo, C. J. (2025). Función mediadora del docente de Ciencias Sociales, frente a los nuevos paradigmas de educación superior. *Revista Estudios en Educación*, 8(15), 88-110. <http://ojs.umc.cl/index.php/estudioseneducacion/article/view/455>
- Elouali, Z. F. (Mayo de 2023). Incorporar el juego de roles como un enfoque innovador para fomentar la creatividad y el pensamiento crítico de los estudiantes de inglés como lengua extranjera. *Revista Global de Enseñanza de Lenguas Extranjeras*, 13(2), 142-155. <https://doi.org/DOI:10.18844/gjft.v13i2.8718>
- Flick, U. (2018). *Introducción a la investigación cualitativa*. Ediciones Marata. https://edmorata.es/wp-content/uploads/2021/02/Flick.-Introduccion-a-la-investigacion-cualitativa_prw.pdf
- González-Moreno, C. X. (2023). Importancia del juego temático de roles sociales en la edad preescolar. *Revista latinoamericana de estudios educativos*, 52(1). <https://doi.org/10.48102/rlee2022.521.478>



- Hačatrjana, L., y Namsone, D. (2024). Breaking Down the Concept of Students' Thinking and Reasoning Skills for Implementation in the Classroom. *Journal of Intelligence*, 12(11). <https://doi.org/10.3390/jintelligence12110109>
- Hernandez-Mendoza, S., y Duana-Avila, D. (2020). Técnicas e instrumentos de recolección de datos. *Boletín Científico de las Ciencias Económicas Administrativas Del ICEA*, 9(7), 51-53. <https://doi.org/10.29057/icea.v9i17.6019>
- Hernández-Galeano, R. N.; Talavera-Morales, C. A.; Dávila-Matute, D. d., y Herrera-Castrillo, C. J. (2025). Disciplina consciente como herramienta para el aprendizaje de Geografía de Nicaragua. *Revista Académica Sociedad del Conocimiento Cunzac*, 5(2), 230-243. <https://doi.org/10.46780/sociedadcunzac.v5i2.189>
- Herrera-Castrillo, C. J. (2024). Competencias en el ámbito educativo. *Revista Lengua y Cultura*, 6(11), 29-33. <https://doi.org/10.29057/lc.v6i11.13036>
- Jiménez-Benavides, A. d.; Blandón-Pérez, A. E.; Cruz-Pérez, N. O.; Corrales, M. K., y Herrera-Castrillo, C. J. (2025). El blog como estrategia de evaluación en el Aprendizaje de la Educación Ambiental en UNICAM. *Revista Compromiso Social*, 8(14), 109–130. <https://doi.org/10.5377/recoeso.v8i14.21773>
- Medina, M., Rómulo, R., y Bustamante, W. (2023, febrero). *Metodología de la investigación : Técnicas e instrumentos de investigación*. Inudu Peru: Instituto Universitario de Innovación Ciencia y Tecnología Inudi Perú. <https://doi.org/10.35622/inudi.b.080>
- Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura [UNESCO]. (2017). *Desglosar el objetivo de desarrollo sostenible 4 educación 2030*. UNI. Biblioteca digital UNESCO. https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000246300_spa
- Rodriguez-Palmero, M. L. (2004). *La teoría del aprendizaje significativo. Teoría del aprendizaje significativo en la perspectiva de la psicología cognitiva*. <https://www.torrossa.com/gs/resourceProxy?an=2435101&publisher=FZW436>

- Ruiz-Torrez, M. L., Espinoza-Quiroz, D. M., y Díaz-Carballo, G. M. (2019). *El juego como estrategia didáctica para favorecer el aprendizaje de los niños en el nivel I del centro de desarrollo integral La Gran Comisión ubicada en la villa Bosco Monje en la ciudad de Masaya durante los meses febrero- abril del año 2019*. [Tesis de pregrado, Universidad Nacional Autónoma de Nicaragua, Managua] <https://repositorio.unan.edu.ni/id/eprint/11039/1/100.091.pdf>
- Salkind, N. (2021). *Explorando la investigación*. Kansas: Universidad de Kansas. <https://books.google.es/books?id=3uIW0vVD63wC&printsec=copyright&hl=es>
- Sierra-Garzón, F. A., y Mendoza-Suarez, C. A. (2024). El juego de rol: Revisión y una propuesta para la enseñanza de la Historia. *Entramados: educación y sociedad*, 11(15), 176-193. <https://fh.mdp.edu.ar/revistas/index.php/entramados/article/view/7902>
- Suárez-Soza, M. M. (2025). *El Prácticum en Trabajo Social: Escenario de Formación, Transformación y Reflexión*. Editorial Universitaria, UNAN-Managua.
- Taday-Guashpa, P. A., y Arteño-Ramos, R. (2024). El Juego de Roles para la Enseñanza Aprendizaje de la Historia en el nivel Bachillerato. *Dominio de las ciencias*, 10(4), 1573-1596. <https://doi.org/10.23857/dc.v10i4.4171>
- Tigse-Heredia, E. P. (2022). *El juego de roles en la enseñanza de la asignatura de Estudios Sociales, en los estudiantes de Educación General Básica Superior, de la Unidad Educativa "Juan León Mera" de la ciudad de Latacunga*. [Trabajo de pregrado, Universidad Técnica de Ambato]. <https://repositorio.uta.edu.ec/items/e85bd99f-dc0f-4931-b4e5-ed1fcdc135df>
- Valle-Téllez, A. P., Rostrán, J. A., y Matamoros Carbajal, K. N. (2012, octubre). *El aprendizaje significativo en la Historia Universal, en noveno grado "B" del Instituto España, del municipio de Larreynaga - Malpaisillo en el primer semestre del año 2012*. [Trabajo de pregrado, Universidad Nacional Autónoma de Nicaragua - León]. <https://www.scribd.com/document/771606302/222657>
- Zamora-Real, K. Y.; Jaritza, M. R. y Calderón, F. R. (2019). *El juego de roles como estrategia pedagógica*. [Tesis de pregrado, Universidad Nacional Autónoma de Nicaragua, Managua]. <https://repositorio.unan.edu.ni/id/eprint/13157/1/20122.pdf>

