

MENTOR

Revista de Investigación Educativa y Deportiva

Volumen 3

Número 8

2024

Director: Ph.D. Richar Posso Pacheco

Email: rjposso@revistamentor.ec

Web: <https://revistamentor.ec/>

Editora en Jefe: Ph.D.(c) Susana Paz Viteri

Coordinador Editorial: Ph.D. (c) Josue Marcillo Ñacato

Coordinadora Comité Científico: Ph.D. Laura Barba Miranda

Coordinadora Comité de Editores: Msc. María Gladys Córdor Chicaiza

Coordinador del Consejo de Revisores: Msc. José Julio Lara Reimundo

Original

Explorando el impacto positivo del juego de roles en la segunda infancia

Exploring the positive impact of role-playing in early childhood

* Dayanna Mishell Flores Buitrón
ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-8292-1468>
** Edison Rene Fueres Lita
ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-6785-6589>
*** Angie Nayeli Gonzalez Malput
ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-4673-2031>
**** Adriana Belén Macas Rosario
ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-7673-2214>

* Universidad Central del Ecuador, Ecuador

Contacto:

* dmfloresb@uce.edu.ec
** erfueres@uce.edu.ec
*** angonzalez@uce.edu.ec
**** abmacas@uce.edu.ec

Recibido: 20-03-2024
Aceptado: 12-05-2024

Resumen

La educación es un proceso que favorece el desarrollo intelectual y emocional de todas las personas dentro de una sociedad, resaltando que con el pasar de los años se presenta varias modificaciones tanto en el currículo educativo como en las estrategias metodológicas y recursos que el docente debe utilizar dentro del aula de clases. El grupo investigativo se basó en las observaciones áulicas realizadas a lo largo de las prácticas pre profesionales, identificando problemas importantes que se generan dentro del aula y que han afectado de manera considerable el proceso de enseñanza y aprendizaje sobre todo enfocándose en el área de Lengua y Literatura. Por consiguiente, esta investigación tiene como objetivo el optimizar la creatividad a través del juego de roles en niños de segunda infancia, la misma que presentó un enfoque mixto (cualitativo- cuantitativo), el tipo fue aplicada, presentando un nivel explicativo y el modelo estadístico se optó por el Chi cuadrado, cuya finalidad fue obtener resultados para posteriormente establecer la relación que se dieron entre ambas variables, por ende se evidenció que el proponer el juego de roles de roles en la segunda infancia para fomentar la creatividad y habilidades lingüísticas es óptimo en el aula de clase.

Palabras Clave: Juego de roles, habilidad lingüística, creatividad.

Abstract

Education is a process that favors the intellectual and emotional development of all people within a society, highlighting that over the years there are several modifications in the educational curriculum as well as in the methodological strategies and resources that the teacher must use in the classroom. The research group was based on classroom observations made throughout the pre-professional practices, identifying important problems that are generated in the classroom and that have considerably affected the teaching and learning process, especially focusing on the area of Language and Literature. Therefore, the objective of this research is to optimize creativity through role-playing in second childhood children,

the same that presented a mixed approach (qualitative-quantitative), the type was applied, presenting an explanatory level and the statistical model was chosen by the Chi square, whose purpose was to obtain results to subsequently establish the relationship that occurred between the two variables, therefore it was evidenced that proposing role-playing in second childhood to promote creativity and language skills is optimal in the classroom.

Keywords: Role-playing, language skills, creativity.

Introducción

La educación a nivel mundial fue afectada por causa de la pandemia por COVID 19 y pese a que ha transcurrido casi 5 años de aquel suceso, aun se puede observar las grandes consecuencias negativas sobre el desarrollo del aprendizaje de los alumnos.

De acuerdo con el informe de (UNICEF, 2022) menciona “Desde inicios de 2020 los hogares con niños, niñas y adolescentes se han visto impactados por los efectos derivados de la pandemia por COVID-19, afectando distintas dimensiones de su bienestar y el ejercicio pleno de sus derechos” (p. 14). Por ende, cabe resaltar que este acontecimiento afectó considerablemente a la mayoría de las familias a nivel global y sobre todo a la educación de los niños, niñas y adolescentes de todos los países.

Por lo cual, ha venido atravesando diversas problemáticas, especialmente en el área de Lengua y Literatura, por ello para identificarlo se obtuvo una aproximación directa en instituciones educativas, que permitió comprobar que existe un deficiente desarrollo de la creatividad, lo cual impide la ampliación de dominio y coherencia en el desarrollo de habilidades comunicativas, por lo tanto, es necesario que el docente trabaje con la estrategia juego de roles, ya que permite desarrollar su imaginación, crear nuevos escenarios generando

nuevas ideas, pensamientos y habilidades creativas, siendo así una parte esencial para el aprendizaje y el pensamiento crítico en los estudiantes.

Para ello Polo et al.2019 manifiestan que “Los estudiantes se divierten y a su vez desarrollan nuevos pensamientos, ven la vida desde diferentes puntos de vista e incluso mejoran su aptitud y comportamiento en el desarrollo de las actividades de la vida diaria” (p. 875). De acuerdo a lo mencionado anteriormente el juego de roles se concibe como una estrategia innovadora que el docente puede aplicarlo en el aula de clases para mejorar las habilidades y destrezas tanto cognitivas como comunicativas.

No obstante, en el informe de las pruebas (INEVAL, 2018) estableció que el 85%, de los niños presentan timidez y desconfianza al momento de hablar oralmente, así mismo presentan gestos poco afectuosos al hablar, responden a preguntas irrelevantes y no plantean sus ideas de forma adecuada. Por ello, al aplicar estrategias como el juego de roles ayuda a los educandos a desarrollar habilidades comunicativas, explorar su imaginación a través de la creatividad generando la estimulación de nuevas ideas y experiencias.

A lo largo de los años la educación dentro del país ha presentado varias modificaciones, tanto en el currículo nacional de educación como en la infraestructura de las instituciones educativas y las estrategias que los docentes deben utilizar para que los alumnos adquieran un aprendizaje más significativo y óptimo.

Para lo cual, el grupo investigativo pretende sugerir una estrategia que mejoraría el proceso de aprendizaje y de habilidades lingüísticas.

Juego de Roles

El juego es una actividad de entretenimiento que consiste en que las personas puedan realizarlo de manera activa para conseguir un objetivo en el contexto en el que se encuentran.

De tal manera (Márquez, 2020) señala que “El juego para el niño es de vital importancia, desarrolla sus capacidades emocionales, su motricidad y habilidades para enriquecer su competencia cognoscitiva, ayuda a ser sociable al niño, a compartir y a demostrar el respeto por las reglas del juego” (p.28). Siendo así que, esta actividad es muy importante aplicarla con los niños, ya que puede mejorar sus habilidades cognitivas, físicas e incrementar su comportamiento social.

Desde el punto de vista de Polo et al. (2019) afirman lo siguiente:

El juego de roles es una estrategia que se ha venido utilizando como estrategia pedagógica para el fortalecimiento de la convivencia y el desarrollo de los estudiantes debido a que busca que los estudiantes asuman y representen roles en el contexto de situaciones reales o realistas propias del mundo académico o profesional. (p. 870)

Por consiguiente, se establece que el juego de roles es una estrategia óptima que se debería aplicar dentro del aula de clases, con la finalidad de mejorar la interacción entre estudiantes y a su vez tiendan a comprender la realidad en la que se encuentran.

Es así que, el juego de roles es una estrategia educativa que fomenta el aprendizaje activo y colaborativo entre los alumnos y el docente. La finalidad que presenta esta estrategia es desarrollar las diversas habilidades lingüísticas, cognitivas y que puedan dar solución a problemas de la vida cotidiana por medio de la toma de decisiones, la empatía y la colaboración.

Beneficios

- Mejora y desarrolla el proceso de aprendizaje dentro del aula de clases.
- Permite desarrollar habilidades que conllevan a la comunicación, lectura y escritura.
- Se explora los problemas de la vida real para posteriormente comprenderlos y buscar una solución adecuada al contexto.
- Es una estrategia que podría favorecer a la práctica y adquirir un aprendizaje más significativo.
- Incrementa la relación y colaboración entre los alumnos y el docente.

Cabe mencionar que, para lograr una educación de calidad y calidez es importante que toda la comunidad educativa participe de manera activa, pues en la opinión de Polo et al. (2019) sostienen que:

La disponibilidad de herramientas por parte de la institución y el correcto uso, control y manejo de estas, forman parte de la adecuada formación. El proceso de enseñanza-aprendizaje y convivencia va muy de la mano y se ve influenciado por la estrategia que usa tanto la escuela como el docente en el desarrollo y formación del estudiante. (870)

Por lo cual, es esencial que para adquirir un proceso de enseñanza ya aprendizaje óptimo no solo se trata del rol que ejerce los docentes en el aula de clase, sino que deben trabajar toda la comunidad educativa de manera colaborativa para que los alumnos puedan adquirir un aprendizaje ideal.

La creatividad

Las actividades creativas permiten a las personas expresarse, crear ideas, opiniones y ser más innovadores, pues como señalan (Gonzales et al. 2022):

Definitivamente, es muy importante que los ambientes de aprendizajes de los menores sean espacios para fomentar el pensamiento creativo, bien sea a través de diversos dominios, que no se limita solo a lo artístico, sino que se abre a todos los dominios de la vida. (p. 1506)

Realizar las actividades creativas es de suma importancia sobre todo en los primeros años de vida de las personas, ya que este le permite aprender e incentiva las resoluciones de problemas, pero de manera innovadora y adecuada.

Entonces la pregunta es ¿Puede el juego de roles desarrollar la creatividad? y ¿Cómo podemos relacionarlo con el mejoramiento de la lectura y escritura?, pero para responder a estas preguntas debemos entender a la creatividad siendo así que, a juicio de (Zambrano B. , 2022) expresa que “La creatividad como parte de los procesos del pensamiento, es la capacidad de la persona de crear cosas o ideas nuevas” (94). Por ende, la creatividad es una habilidad que posee el ser humano, sin embargo, no todos lo desarrollan de manera espontánea ni activa, ya que en muchos casos tienden hacer monótonos y regirse por cuestionen limitantes.

De igual manera Gonzales et al. (2022) consideran que:

El aprendizaje y la creatividad desarrollan un trabajo cooperativo que favorece en la formación de la personalidad de las personas en sus primeros años de vida, y en el pasar del tiempo se amplía a la toma de decisiones, capacidad de resolver problemas y autoestima, todo ello incide en el ser humano. (1505)

La creatividad es la capacidad que tiene una persona para generar nuevas y diferentes ideas con relación a un tiempo y una situación específica cuya finalidad es que la persona resuelva los problemas de manera idónea y que adquiera experiencia.

En la actualidad nos encontramos con muchos cambios en diferentes ámbitos, siendo la educación uno de los más importantes, por ello se considera oportuna buscar y sugerir nuevos productos que favorezcan el desarrollo del proceso enseñanza-aprendizaje.

Es importante que desarrollar un pensamiento creativo sobre todo dentro del ámbito educativo, pues como expresa (Zambrano, 2022):

El pensamiento creativo le permite desarrollar nuevas ideas y conceptos. Permite que las personas sean innovadoras y busquen diferentes formas de resolver las dificultades. Logra satisfacer necesidades, obteniendo como resultado un producto original. Fomentar el pensamiento creativo en los estudiantes desde el inicio hasta la finalización de la educación básica significa crear seres más autónomos, resilientes, originales, flexibles, con iniciativa, seguridad y liderazgo. (p.100)

Según lo expuesto, los estudiantes deben desarrollar un pensamiento creativo desde los primeros años escolares, ya que esto les permitirá adquirir nuevos aprendizajes y experiencias que fomenten la participación e interacción social y emocional.

Entonces es vital la optimización de la creatividad infantil y el perfeccionamiento de la escritura creativa, pues ambos se fundamentan en un enfoque teórico que incorpora tanto las teorías del desarrollo cognitivo como los modelos pedagógicos innovadores.

Sin embargo, se puede enfocar un poco más profundo al hablar del aporte que se genera al trabajar la estrategia del juego de roles con la escritura creativa, ya que por su parte (Montilla, 2020) alude que “la enseñanza de la escritura creativa aporta a la educación literaria, estética, intelectual, subjetiva, intra e inter personal. Esto permite el desarrollo de capacidades y

habilidades que aportan al perfeccionamiento de las competencias comunicativas y textuales” (p.83).

Según lo señalado la enseñanza creativa debe darse desde un enfoque más flexible, creativo e innovador que conlleve a el desarrollo de las habilidades cognitivas y lingüísticas, por ello debe brindarse dentro de un entorno creativo adecuado a las necesidades, pues en educación se refiere a un contexto o espacio diseñado para fomentar la creatividad, la innovación y el pensamiento en el proceso de aprendizaje con la finalidad de brindar oportunidades a los alumnos para explorar, experimentar y expresarse de maneras diversas.

Desde el punto de vista de González et al. (2022) mencionan que:

La imaginación es una formación psicológica necesaria en la niñez que permite usar diversos signos en la actividad para establecer una nueva función del objeto y posteriormente reconocerlo en otra. Esto da la posibilidad de utilizar los signos como medios de organización externa e interna de la actividad propia. (p.3)

Por lo que, se señala que la imaginación es la facultad humana de formar representaciones mentales de cosas no disponibles a través de los sentidos permitiendo crear, visualizar o concebir mentalmente experiencias, ideas, imágenes o situaciones que no se presenten en la realidad inmediata.

Según las fuentes consultadas se puede señalar que la estrategia de juegos de roles tiene una gran apertura para el desarrollo de la escritura y lectura creativa, ya que por medio de la realización de actividades que se pueden hacer con la estrategia antes mencionada se desarrollaría el pensamiento creativo de los alumnos, sobre todo porque optimizaría la interacción y colaboración dentro del aula de clases.

El docente cumple el rol de ser un guía y por ende los alumnos son quienes deben tener la capacidad de realizar las actividades de acuerdo a lo indicado y dentro de un tiempo establecido

Metodología

El tipo para esta investigación es Mixto (Posso et al., 2022; Posso et al., 2023), es decir, cuali-cuantitativo, ya que como sostiene (Ortega, 2018) indica que “la investigación mixta no tiene como meta remplazar a la investigación cuantitativa ni a la investigación cualitativa, sino utilizar las fortalezas de ambos tipos de indagación combinándolas y tratando de minimizar sus debilidades potenciales” (p. 19). Es así como, el enfoque seleccionado para nuestra investigación es mixto porque permitirá obtener una relación de datos que serán analizados según las necesidades que requiere esta investigación con el fin de demostrar que existen factores tanto cualitativos y cuantitativos.

Es de tipo aplicada, ya que como menciona Zambrano et al. (2020) “este tipo de investigación sirve para dar solución a problemas prácticos o concretos con los que el profesional debe afrontar en sus actividades diarias” (p. 68). Por lo cual, este tipo de investigación pretende resolver el problema detectado basándose en la información obtenida mediante la ejecución práctica.

Es explicativo debido a que Zambrano et al. (2020) argumentan lo siguiente:

La investigación explicativa o analítica se refiere a aquella que trata de analizar y/o explicar las causas de los efectos estudiados, es decir, no solo describe la situación, fenómeno, características, relación entre causa y efecto, etc., tal como hace la

investigación descriptiva, sino que analiza y/o explica el porqué de los asuntos investigados o de las asociaciones entre ellos. (p. 76)

Por ende, dentro de la investigación planteada se considera este nivel, el cual constituye una mayor profundidad, puesto a que el investigador no solo observa y describe características, sino que identifica las relaciones causa y efectos de las variables para comprenderlos y explicarlos de manera detalla y clara.

Para esta investigación se ha seleccionado como técnica de fuente primaria a la encuesta, puesto a que es muy utilizada en las investigaciones cuantitativas y su instrumento que es el cuestionario, que consiste en preparar una serie de preguntas con el propósito de tener información específica del objeto de estudio en un tiempo determinado para obtener datos objetivos y estadísticos. También se tomó como técnica cualitativa a la observación, ya que en la mayoría de los casos para determinar el problema se lo realizo a través de las prácticas y por el cual se permitió identificar y buscar una solución. Por otro lado, se ha seleccionado fuentes secundarias (bases de datos) de otras investigaciones que permite la obtención de información relevante que podría aportar y brindar un panorama más amplio a la investigación.

Después de aplicar la encuesta a 51 estudiantes de la institución se utilizó el programa SPSS el cual determino un resultado: de 0.705 dando un 71% de confiabilidad del instrumento utilizado, determinando así su fiabilidad y confiabilidad en los resultados a analizados.

Como señalan (Mendivelso & Rodríguez, 2018) “La prueba ji-cuadrado (X^2) de Pearson es una de las técnicas estadísticas más usadas en la evaluación de datos de conteo o frecuencias, principalmente en los análisis de tablas de contingencia ($r \times c$) donde se resumen

datos categóricos” (p. 92). Es así que, es considerada como una prueba estadística muy utilizada que consiste en determinar si hay una relación aceptable y coherente entre dos variables.

Este método estadístico se lo selecciona con el objetivo de adquirir datos reales y relevantes que permitan determinar la relación que podría existir entre la variable dependiente e independiente que se especifica dentro de la investigación, para establecer si la misma es proporcional y factible.

Resultados y Discusión

A continuación, se explica los resultados según la interpretación de las hipótesis de relación de cada caso:

Primer análisis de relación entre el lenguaje de los cuentos que leen o crean los estudiantes en clases y la cantidad de libros que mejorarían el desempeño escolar.

Ho: No existe una relación entre el lenguaje de los cuentos que leen o crean los estudiantes en clases y la cantidad de libros que mejorarían el desempeño escolar.

Ha: Existe una relación entre el lenguaje de los cuentos que leen o crean los estudiantes en clases y la cantidad de libros que mejorarían el desempeño escolar.

Tabla 1

Prueba de chi-cuadrado; relación entre el lenguaje de los cuentos que leen o crean los estudiantes en clases y la cantidad de libros que mejorarían el desempeño escolar.

	Valor	df	Significación asintótica (bilateral)
Chi-cuadrado de Pearson	50,536	16	0,000

Según la tabla 1 de prueba de chi-cuadrado, se observa que la significación asintótica (bilateral) es de $0.000 < 0.05$ indicándonos que se aprueba H_a : Existe una relación entre el lenguaje de los cuentos que leen o crean los estudiantes en clases y la cantidad de libros que mejorarían el desempeño escolar., y se rechaza H_o : No existe una relación entre el lenguaje de los cuentos que leen o crean los estudiantes en clases y la cantidad de libros que mejorarían el desempeño escolar.

Segundo análisis de relación entre la implementación de juegos para el desarrollo de la creatividad y el aumento de la participación en clases.

H_o : No existe una relación entre la implementación de juegos para el desarrollo de la creatividad y el aumento de la participación en clases.

H_a : Existe una relación entre la implementación de juegos para el desarrollo de la creatividad y el aumento de la participación en clases

Tabla 2

Prueba de chi-cuadrado; relación entre implementación de juegos para el desarrollo de la creatividad y el aumento de la participación en clases.

	Valor	df	Significación asintótica (bilateral)
Chi-cuadrado de Pearson	9.551	2	0,008

Según la tabla 2 de prueba de chi-cuadrado, se observa que la significación asintótica (bilateral) es de $0.008 < 0.05$ indicándonos que se rechaza la H_o : No existe una relación entre la implementación de juegos para el desarrollo de la creatividad y el aumento de la participación

en clases y se aprueba Ha: Existe una relación entre la implementación de juegos para el desarrollo de la creatividad y el aumento de la participación en clases.

El tercer análisis de relación es entre considerar que se debe mantener un orden antes de leer o escribir y el aumento de la creatividad con la participación en clases.

Ho: No existe una relación entre considerar que se debe mantener un orden antes de leer o escribir y el aumento de la creatividad con la participación en clases.

Ha: Existe una relación entre considerar que se debe mantener un orden antes de leer o escribir y el aumento de la creatividad con la participación en clases.

Tabla 3

Prueba de chi-cuadrado; relación entre considerar que se debe mantener un orden antes de leer o escribir y el aumento de la creatividad con la participación en clases.

	Valor	df	Significación asintótica (bilateral)
Chi-cuadrado de Pearson	52,836	2	0,000

Según la tabla 3 de prueba de chi-cuadrado, se observa que la significación asintótica (bilateral) es de $0.000 < 0.05$ indicándonos que se rechaza Ho No existe una relación entre considerar que se debe mantener un orden antes de leer o escribir y el aumento de la creatividad con la participación en clases, y se aprueba Ha: Existe una relación entre considerar que se debe mantener un orden antes de leer o escribir y el aumento de la creatividad con la participación en clases.

El cuarto análisis de relación es entre considerar el orden que tiene una lectura o escritura y los ambientes lectores que más motivan a los estudiantes a realizar sus propias creaciones lectoras.

Ho: No existe una relación entre considerar el orden que tiene una lectura o escritura y los ambientes lectores que más motivan a los estudiantes a realizar sus propias creaciones lectoras.

Ha: Existe una relación entre considerar el orden que tiene una lectura o escritura y los ambientes lectores que más motivan a los estudiantes a realizar sus propias creaciones lectoras.

Tabla 4

Prueba de chi-cuadrado; relación entre considerar el orden que tiene una lectura o escritura y los ambientes lectores que más motivan a los estudiantes a realizar sus propias creaciones lectoras.

	Valor	df	Significación asintótica (bilateral)
Chi-cuadrado de Pearson	12,351	6	0,055

Según la tabla 4 de prueba de chi-cuadrado, se observa que la significación asintótica (bilateral) es de $0.05 = 0.05$ indicándonos que se rechaza la Ho: No existe una relación entre considerar el orden que tiene una lectura o escritura y los ambientes lectores que más motivan a los estudiantes a realizar sus propias creaciones lectoras., y se acepta la Ha: Existe una relación entre considerar el orden que tiene una lectura o escritura y los ambientes lectores que más motivan a los estudiantes a realizar sus propias creaciones lectoras.

Conclusión

Se puede concluir que después de conocer el criterio de 51 personas y haber encuestado preferencias sobre cómo, donde con qué frecuencia leen, escriben y dejan volar su imaginación afianzando la creatividad, si se sienten cómodos o no en el aula de clase y con qué frecuencia existe una participación activa docente estudiante con su respectiva comunicación; y realizar las debidas pruebas para analizar si estas variables están relacionadas podemos decir que:

Las pruebas de chi cuadrado muestran que si existe relación entre el lenguaje de los cuentos que leen o escriben aumentando o disminuyendo el desempeño escolar, que existe una relación entre la implementación de juegos para el desarrollo de la creatividad y el aumento de la participación en clase, que el orden antes de leer o escribir aumente la creatividad y que finalmente debe considerar los ambientes lectores para incrementar el nivel de motivación en los estudiantes por la escritura.

Es por ello que el proponer el juego de roles de roles en la segunda infancia para fomentar la creatividad y habilidades lingüísticas es óptimo en el aula de clase ya que cada una de sus características principales, pasos y procesos que lo definen potencian la creatividad en los estudiantes y respaldan el proceso de enseñanza aprendizaje incrementado el desempeño escolar.

Referencias

Gonzales, N., Fernández, L., Mosqueira, M., Ferro, P., & Fontánez, M. (2022). Desarrollo de la Creatividad en los Niños de Educación Primaria en América Latina en Tiempos de

- Pandemia Covid-19. *Polo del Conocimiento*, 7(4), 1502-1517.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8482963>
- González, C., Solovieva, Y. y Quintanar, L. (2022). Evaluación de la imaginación creadora en la edad escolar. *Ciencia ergo sum*, 29(1), 1-17.
https://www.scielo.org.mx/scielo.php?pid=S2395-87822022000100150&script=sci_arttext
- INEVAL, I. N. (2018). *Educación en Ecuador Resultados de PISA para el Desarrollo*.
https://evaluaciones.evaluacion.gob.ec/archivosPD/uploads/dlm_uploads/2020/08/CIE_InformeGeneralPISA18_20181123.pdf
- Martínez, M. (2021). Análisis factorial confirmatorio: un modelo de gestión del conocimiento en la universidad pública. *Revista Iberoamericana para la Investigación y el Desarrollo Educativo*, 12(23). 1-12. <https://www.scielo.org.mx/pdf/ride/v12n23/2007-7467-ride-12-23-e059.pdf>
- Montilla, R. (2020). Didáctica de la escritura creativa. *Ingeniería Investigación y Desarrollo*, 20(2), 76-92.
https://revistas.uptc.edu.co/index.php/ingenieria_sogamoso/article/view/13390
- Márquez, Y. (2020). El Juego de Roles como estrategia didáctica para Fortalecer el Valor del Respeto y el Clima de. Corporación *Universitaria del Caribe-CECAR*, 1-62.
<https://educrea.cl/wp-content/uploads/2021/03/Juego-de-roles.pdf>
- Mendivelso, F. ., & Rodríguez, M. (2018). Prueba CHI-cuadrado de independencia aplicada a tablas 2xN. *Revista Médica Sanitas*, 21(2), 92-95.
<https://revistas.unisanitas.edu.co/index.php/rms/article/view/342>
- Ortega, A. (2018). *Enfoques de investigación. Métodos para el diseño urbano–Arquitectónico*,
https://www.researchgate.net/profile/Alfredo-Otero-Ortega/publication/326905435_ENFOQUES_DE_INVESTIGACION/links/5b6b7f9992851ca650526dfd/ENFOQUES-DE-INVESTIGACION.pdf

<https://doi.org/10.56200/mried.v3i8.7855>
<https://revistamentor.ec/index.php/mentor>

- Polo, C., Rodríguez, M., Carrillo, M., Gutiérrez, O., Pertuz-, C., Guette, R., . . . Osorio, A. (2019). Juego de roles: estrategia pedagógica para el fortalecimiento de la convivencia. *Cultura Educación y Sociedad*, 9(3), 869-876. <https://educrea.cl/wp-content/uploads/2021/03/Juego-de-roles.pdf>
- Posso Pacheco, R. J. (2022). Transformación social del bienestar humano: una reflexión de la práctica deportiva. *MENTOR Revista De investigación Educativa Y Deportiva* , 1(3), 238–246. <https://doi.org/10.56200/mried.v1i3.4755>
- Posso Pacheco, R. J., Chimba Santillán, S. Y., Mendoza Jara, M. A., Cumbajin Pulupa, A. P., & Solano Salazar, E. L. (2023). El papel del currículo en la convivencia escolar: una revisión sistemática de enfoques y hallazgos. *GADE: Revista Científica*, 3(5), 15-26. Recuperado a partir de <https://revista.redgade.com/index.php/Gade/article/view/271>
- UNICEF. (2022). *El impacto de la pandemia covid-19 en la educación*. <https://www.unicef.org/argentina/media/13346/file/Quinta%20Ronda%20-%20Impacto%20de%20la%20pandemia%20en%20la%20educaci%C3%B3n%20de%20ni%C3%B1as,%20ni%C3%B1os%20y%20adolescentes%20.pdf>
- Zambrano, P., Bermeo, C., & Moreira , M. (2020). *Metodología de la investigación*. In Biblioteca Colloquium. <https://colloquiumbiblioteca.com/index.php/web/article/view/26/26>
- Zambrano, B. (2022). El desarrollo del pensamiento creativo en los estudiantes: Una estrategia para. *Revista Científica FIPCAEC (Fomento de la investigación y publicación científico-técnica multidisciplinaria)*, 7(4), 92-106. <https://fipcaec.com/index.php/fipcaec/article/view/762>

Conflictos de intereses

Los autores declaran no tener conflictos de intereses.

Contribución de los autores

Los autores han participado en la redacción del trabajo y análisis de los documentos.