



**UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO**

**FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES  
ESCUELA DE EDUCACIÓN SECUNDARIA**

Juego de roles en el desarrollo de la creatividad en estudiantes de  
secundaria, Lima, 2023

**TRABAJO DE SUFICIENCIA PROFESIONAL PARA OBTENER EL TÍTULO  
PROFESIONAL DE:**

**Licenciada en Educación Secundaria**

**AUTORA:**

Cornejo Rojas, Yolanda Nathaly ([orcid.org/0009-0004-6645-7246](https://orcid.org/0009-0004-6645-7246))

**ASESOR:**

Mg. Pacheco Pumaleque, Alex Abelardo ([orcid.org/0000-0001-9721-0730](https://orcid.org/0000-0001-9721-0730))

**LÍNEA DE RESPONSABILIDAD SOCIAL UNIVERSITARIA**

Apoyo a la reducción de brechas y carencias en la educación en todos sus  
niveles

PIURA – PERÚ

2024



**UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO**

**FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES  
PROGRAMA DE TITULACIÓN**

### **Declaratoria de Autenticidad del Asesor**

Yo, PACHECO PUMALEQUE ALEX ABELARDO, docente de la FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES de la escuela profesional de EDUCACIÓN SECUNDARIA de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - PIURA, asesor de Trabajo Suficiencia Profesional titulado: "Juego de roles en el desarrollo de la creatividad en estudiantes de secundaria, Lima, 2023", cuyo autor es CORNEJO ROJAS YOLANDA NATHALY, constato que la investigación tiene un índice de similitud de 13.00%, verificable en el reporte de originalidad del programa Turnitin, el cual ha sido realizado sin filtros, ni exclusiones.

He revisado dicho reporte y concluyo que cada una de las coincidencias detectadas no constituyen plagio. A mi leal saber y entender el Trabajo Suficiencia Profesional cumple con todas las normas para el uso de citas y referencias establecidas por la Universidad César Vallejo.

En tal sentido, asumo la responsabilidad que corresponda ante cualquier falsedad, ocultamiento u omisión tanto de los documentos como de información aportada, por lo cual me someto a lo dispuesto en las normas académicas vigentes de la Universidad César Vallejo.

PIURA, 03 de Julio del 2024

<b>Apellidos y Nombres del Asesor:</b>	<b>Firma</b>
PACHECO PUMALEQUE ALEX ABELARDO <b>DNI:</b> 41651279 <b>ORCID:</b> 0000-0001-9721-0730	Firmado electrónicamente por: AAPACHECOP el 03- 07-2024 00:16:26

Código documento Trilce: TRI - 0790389



**UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO**

**FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES**

**PROGRAMA DE TITULACIÓN**

## **Declaratoria de Originalidad del Autor**

Yo, CORNEJO ROJAS YOLANDA NATHALY identificado con N° de Documento N° 42429377, estudiante de la FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES y de la escuela profesional de EDUCACIÓN SECUNDARIA de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - PIURA y del , declaro bajo juramento que todos los datos e información que acompañan el Trabajo Suficiencia Profesional titulado: "Juego de roles en el desarrollo de la creatividad en estudiantes de secundaria, Lima, 2023", es de mi autoría, y por lo tanto:

1. No ha sido plagiado ni total, ni parcialmente.
2. He mencionado todas las fuentes empleadas, identificando correctamente toda cita textual o de paráfrasis proveniente de otras fuentes.
3. No ha sido publicado, ni presentado anteriormente para la obtención de otro grado académico o título profesional.
4. Los datos presentados en los resultados no han sido falseados, ni duplicados, ni copiados.

En tal sentido asumo la responsabilidad que corresponda ante cualquier falsedad, ocultamiento u omisión tanto de los documentos como de la información aportada, por lo cual me someto a lo dispuesto en las normas académicas vigentes de la Universidad César Vallejo.

<b>Nombres y Apellidos</b>	<b>Firma</b>
YOLANDA NATHALY CORNEJO ROJAS <b>DNI:</b> 42429377 <b>ORCID:</b> 0009-0004-6645-7246	Firmado electrónicamente por: YCORNEJOR el 03-07- 2024 16:45:04

Código documento Trilce: TRI - 0790390

### **Dedicatoria**

Con profunda gratitud, dedico este trabajo a mis queridos padres, cuyo amor y apoyo incondicional han sido la base de mi crecimiento personal y académico. A mi esposo mi compañero y amigo por estar siempre a mi lado motivándome para seguir adelante.

### **Agradecimiento**

A Dios por bendecirme grandemente, a mis padres por la educación que me han brindado y a mi esposo por creer en mí y ayudarme a cumplir mis metas.

## Índice de contenidos

Declaratoria de autenticidad del asesor.....	ii
Declaratoria de originalidad del autor.....	iii
Dedicatoria .....	iv
Agradecimiento .....	v
Índice de contenidos.....	vi
Resumen.....	vii
Abstract.....	viii
I. INTRODUCCIÓN .....	1
II. MARCO TEÓRICO .....	3
III. METODOLOGÍA .....	9
3.1. Aspectos temáticos.....	9
3.2. Escenario de la experiencia profesional.....	9
3.3. Participantes .....	10
3.4. Aspectos éticos.....	10
IV. EXPERIENCIA PROFESIONAL .....	12
V. CONCLUSIONES .....	16
VI. RECOMENDACIONES.....	17
REFERENCIAS.....	18
ANEXOS	

## Resumen

Este trabajo está alineado con el objetivo de desarrollo sostenible (ODS) 4, al impulsar una educación de calidad, garantizando una educación inclusiva, equitativa y de calidad, para todos. También apoya el objetivo del desarrollo sostenible (ODS) 10, que contribuye con la reducción de desigualdades. El trabajo mostró una estrategia didáctica para el desarrollo de la creatividad en estudiantes de secundaria en una institución educativa en Lima, durante el año 2023. La estrategia se enfocó en actividades para desarrollar la creatividad utilizando el juego de roles a través de la dramatización, juego de roles a través de la fantasía y juego de roles a través de la narración creativa. Se llevó a cabo un análisis detallado sobre su efectividad evaluando la habilidad creativa en situaciones de conflicto. Los resultados mostraron avances notables en el desarrollo de la creatividad, fomentando la participación y compromiso; desarrollando la creatividad y originalidad; así como el desarrollo de habilidades de improvisación. Estos descubrimientos indican que la estrategia didáctica utilizada tuvo un efecto positivo en el fomento del desarrollo de la creatividad en estudiantes de secundaria, subrayando la relevancia de los métodos innovadores y orientados al desarrollo de la creatividad.

Palabras clave: Método de planificación, método de enseñanza, actividades, juegos, creatividad.

## **Abstract**

This work is aligned with Sustainable Development Goal (SDG) 4, by promoting quality education, ensuring inclusive, equitable and quality education for all. It also supports Sustainable Development Goal (SDG) 10, which contributes to the reduction of inequalities. The paper showed a didactic strategy for the development of creativity in high school students in an educational institution in Lima, during the year 2023. The strategy focused on activities to develop creativity using role-playing through dramatization, role-playing through fantasy and role-playing through creative storytelling. A detailed analysis was conducted on their effectiveness in assessing creative ability in conflict situations. The results showed remarkable advances in the development of creativity, encouraging participation and commitment; developing creativity and originality; as well as the development of improvisation skills. These findings indicate that the didactic strategy used had a positive effect in fostering the development of creativity in high school students, underlining the relevance of innovative methods oriented to the development of creativity.

Keywords: planning method, teaching method, activities, games, creativity.



## I. INTRODUCCIÓN

Para el logro de transformaciones significativas en la experiencia educativa y en el entorno social, ha sido importante contar con diversas estrategias didácticas que fomentaron el pensamiento creativo en las aulas, dado que la creatividad favorece el proceso de enseñanza-aprendizaje (Delgado, 2021). El uso de diversos métodos didácticos (estrategias didácticas) y tecnológicos fomentó el desarrollo del pensamiento creativo del estudiante, de tal forma que usó esta habilidad en todas las áreas curriculares (Monteza, 2022).

En tal sentido, las estrategias didácticas adecuadas son fundamentales porque engloban diversos métodos, técnicas, recursos y actividades educativas diseñadas con propósitos con el objetivo de promover la comprensión, el desarrollo de habilidades y la adquisición de conocimientos en el aula (Tiana-Chicaiza & Medina-Chicaiza, 2023). Las estrategias didácticas son acciones planificadas sistemáticamente que permitieron guiar al docente en el aula, propiciando un adecuado ambiente de aprendizaje donde el estudiante fue el protagonista principal de su propio aprendizaje (Herrera & Villafuerte, 2023) .

En el escenario mundial existen problemas con la implementación de estrategias para el desarrollo de la creatividad, tal es el caso de España, La creatividad fue concebida solo en concepto, mas no se diseñó ni implementó estrategias didácticas para ponerlas en práctica en el aula (Sánchez et al., 2021). De igual forma en Sevilla, la adquisición de aprendizajes aún está enfocado en estrategias tradicionales como la memorización y repetición impidiendo el desarrollo de habilidades creativas en la construcción de su propio aprendizaje (Sánchez, 2022). De manera similar, en Latinoamérica, Ecuador, los docentes estuvieron inmersos en metodologías tradicionales y por desconocimiento aplicaron de manera inadecuada estrategias didácticas orientadas a aprender del problema, por ende, no se activó ni reforzó el pensamiento creativo en los estudiantes, limitando su aprendizaje (Romero & Game, 2021). Así mismo, en Brasil los docentes no fomentaron la creatividad en las aulas (no diseñaron estrategias) debido a que no fueron capacitados en el diseño de estas estrategias apropiadas para la estimulación de la creatividad (De Cassia et al., 2021).

Del mismo modo, a nivel nacional en Cusco, la estimulación del pensamiento creativo de los estudiantes fue preocupante, debido a que ellos imitaron hechos y respuestas en diversas situaciones complejas, porque no asimilaron o comprendieron la información y no tenían creatividad para tener originalidad en sus acciones y respuestas (Gamarra & Flores, 2020). A pesar de tener investigaciones sobre estrategias adecuadas para el desarrollo de la creatividad (Astudillo et al., 2023; Del Águila et al., 2022; Tapia & Ruiz, 2022), esta problemática persiste. Tal es el caso, de una institución educativa ubicada en la ciudad de Lima que se dedica a formar personas críticas, autónomas e innovadoras capaces de transformar su propia realidad. No obstante, muchos estudiantes tuvieron poca participación y compromiso en las diferentes áreas curriculares. Presentaron escasa creatividad y originalidad para resolver problemas. Así mismo, no descubrieron sus habilidades de improvisación.

**En relación a ello**, emergió la siguiente pregunta: ¿En qué medida los **juegos de roles** desarrollan la creatividad en los estudiantes? En ese marco, se establecieron los siguientes objetivos **Motivar la participación y compromiso** a través de **la dramatización. Desarrollar la creatividad y originalidad** a través de **la fantasía. Descubrir las habilidades de improvisación** a través de **la narración creativa** y **como objetivo principal: proponer** el juego de roles como estrategia didáctica para desarrollar creatividad en los estudiantes de educación básica regular.

La justificación se fundamentó en diseñar una estrategia didáctica para fomentar el desarrollo de la creatividad en los educandos, preparándolos para resolver problemas en diferentes situaciones y contextos de la vida diaria, así como también, aprovechen las oportunidades que les brinda el entorno.

Las contribuciones de este trabajo guardan estrecha relación con los objetivos del desarrollo sostenible ODS4 al impulsar una formación inclusiva pertinente y efectiva. También, guarda relación con el ODS10 reducción de desigualdades, al implementar y aplicar esta estrategia didáctica en las aulas que permitieron el desarrollo de habilidades sociales y comunicativas reduciendo las desigualdades y diferencias sociales.

## II. MARCO TEÓRICO

A nivel internacional, en Colombia, se realizó el análisis de artículos científicos para especificar qué estrategias didácticas aplicadas en aula desarrollaron la habilidad creativa en los educandos. Se utilizó la metodología revisión sistemática de documentos extraídos de repositorios conocidos como Scopus, Dialnet, Google académico y EBSCO. Se halló que la creatividad ayuda a obtener nuevas formas de aprender y aplicar los nuevos conocimientos en situaciones reales, así como también permite que el estudiante alcance el desarrollo de las competencias establecidas en el currículo. Se concluyó enfatizando que emergen nuevos métodos didácticos que ayudan a desarrollar las habilidades creativas en los estudiantes, estimulando y activando el lado derecho del cerebro relacionado con la creatividad, permitiendo que el estudiante resuelva conflictos de manera creativa en diversos contextos (Arrieta, 2024). Este artículo nos brinda un nuevo enfoque para la enseñanza y consiste en estimular el hemisferio derecho del cerebro que está asociado a la creatividad, con la implementación y aplicación de nuevas estrategias de enseñanza.

En Ecuador, un artículo analizó un conjunto de estrategias didácticas para observar los efectos que tenían estas en la estimulación del pensamiento creativo en estudiantes de educación básica obteniendo efectos positivos como la participación activa y el desarrollo cognitivo. Se realizó una investigación de enfoque mixto recogiendo datos mediante la aplicación de encuestas, observación directa y entrevistas. Se observó que las estrategias didácticas para estimular el pensamiento creativo fueron muy favorables, no obstante, se percibió que la dificultad está en los miembros de la institución educativa al capacitarlos en estas nuevas formas de enseñanza. Concluyendo que una de las muchas estrategias didácticas para impulsar la capacidad creativa fue el flipped classroom, ya que se adaptó a diferentes situaciones y demostró ser vital para el desarrollo académico y creativo de los estudiantes (Moreira & Cedeño, 2024). Este artículo resaltó la importancia de aplicar nuevas y eficaces metodologías de enseñanza como el aula invertida para que el estudiante tenga una participación activa, autónoma y creativa en su formación académica.

En Guayas Ecuador, un artículo científico describió que el afianzamiento de estrategias didácticas facilita que el estudiante procese, retenga y aplique de manera más efectiva diferentes tipos de información. Se realizó una

investigación cuantitativa-descriptiva con una revisión documental. Se encontró que el docente no solo debe priorizar y diseñar estrategias didácticas en la planificación para el desarrollo del pensamiento crítico, sino que emplee la creatividad en la aplicación de estas estrategias en entornos tangibles o simulados, incentivando y promoviendo la creatividad de sus estudiantes. En conclusión, Es importante el desarrollo del pensamiento integral desde la niñez, debido a que es la base para que puedan ser creativos, críticos, pensantes y capaces de enfrentar los retos académicos y de la vida diaria (Yumi & Esteves, 2023). El artículo enfatiza la importancia de la planificación de estrategias y en impacto que genera en la enseñanza, debido a que no solo se espera que el estudiante adquiera conocimiento sino también desarrolle habilidades críticas y creativas.

En Chile, se realizó un estudio para conocer la variedad de estrategias didácticas que aplican los docentes en relación con las características cognitivas, emocionales y físicas de sus estudiantes. La metodología aplicada para esta investigación fue cualitativa. Se formaron grupos de discusión y se realizó entrevistas para recoger y conocer las diversas estrategias que aplican los docentes. Se encontró que los maestros de las tres instituciones focalizadas para la investigación diseñaban estrategias de acuerdo a los recursos que poseían y las adaptaban a las diferentes condiciones de sus estudiantes, por lo tanto, seguían aplicando algunas estrategias tradicionales. Se concluyó, que las estrategias didácticas que emplearon los docentes guardan relación con estrategias tradicionales y al mismo tiempo constructivista, es decir, se encuentran en una etapa de cambio y adaptabilidad (López & Cardenasso, 2022). Este artículo nos ofrece una evaluación crítica de cómo se entrelazan distintas corrientes educativas dentro de un contexto específico y a la vez incide en la capacitación docente para el aprendizaje de estrategias actuales.

A nivel nacional, en Lambayeque, un artículo analizó una serie de documentos para enfatizar y promover que la estimulación del pensamiento creativo ayuda al desarrollo del estudiante brindándole alternativas de solución en situaciones o contextos complejos. Se llevó a cabo la metodología de revisión documental con artículos indexados, extraídos de fuentes como: Google académico, Eric, Scopus y Redalyc. Se encontró que el pensamiento creativo es

multifacético, ya que fomenta la actividad mental, desarrolla las capacidades, habilidades y destrezas de los estudiantes en el proceso pedagógico, siendo clave para la adquisición y aplicación de conocimientos. Concluyendo que el pensamiento creativo es la capacidad que tiene el ser humano para resolver problemas y actuar con originalidad, siendo clave la implementación y la aplicación de diferentes estrategias para estimular el desarrollo de esta capacidad en los estudiantes (Villegas, 2022). Este artículo ofrece la idea que el pensamiento creativo es la capacidad que tiene el ser humano y el trabajo del docente es clave en el diseño estrategias didácticas potenciales para estimular la creatividad de sus estudiantes.

En Trujillo, se realizó un estudio teórico sobre el pensamiento creativo analizando sus dimensiones, con el fin de sugerir estrategias focalizadas para ayudar a desarrollar el pensamiento creativo en el trabajo pedagógico. Se aplicó la técnica revisión documental extraídos de base de datos confiables como: Google académico, repositorios de universidades, revistas nacionales e internacionales, etc. Se acentuó que el pensamiento creativo es la capacidad natural que posee el ser humano y que ayuda a resolver problemas o desafíos, de manera imaginativa e innovadora combinando ideas de manera creativa. Se concluyó que los docentes tienen que asumir el compromiso de desarrollar la creatividad de sus estudiantes mediante la imaginación en diferentes actividades (Gonzaga, 2022). Este artículo nos propuso el uso de estrategias a través de la imaginación con el fin de solucionar problemas de manera creativa en contextos reales.

En Lima, se realizó un estudio sobre el uso de estrategias actuales para obtener un diagnóstico con el fin de consultar literatura experta para obtener estrategias dirigidas a la investigación formativa en la educación. Se aplicó un estudio cualitativo seguido de un análisis y evaluación de literatura especializada en la enseñanza de la investigación. Se encontró que existe falencias en el diseño de estrategias, así como se observó la necesidad de ser más proactivos y menos reactivos. Concluyendo que la investigación es crucial para el desarrollo de diferentes áreas como profesional, social y económica ayudando a resolver problemas permitiendo la evolución y el desarrollo humano (Velarde, 2020). Este artículo nos brinda nuevos planteamientos con respecto a el diseño de

estrategias para una investigación formativa exhortando a la vez que debemos tomar la iniciativa en lugar de responder solo cuando surja un problema.

En Chiclayo, se realizó una variedad de análisis de fuentes de información para conocer conceptos y tipo de estrategias del pensamiento creativo que se están aplicando en las aulas. Se aplicó la metodología técnica documental exploratoria con 70 artículos de fuentes confiables. Se encontró que las estrategias didácticas del pensamiento creativo fomentan la autonomía y controlan el proceso de aprendizaje siendo un componente cognitivo para resolver problemas. Se concluye que el fomento del pensamiento creativo es crucial y esto se debe a que permite que el estudiante desarrolle ideas y conceptos demostrando su capacidad autónoma e independiente. Además, promueve la creatividad e innovación en el desarrollo de habilidades que son fundamentales para resolver situaciones (Varías, 2022). Este artículo nos propone fomentar el pensamiento creativo para lograr habilidades de autonomía e independencia porque ayuda a resolver situaciones de manera más efectiva.

Es esencial adaptar las **teorías y enfoques conceptuales** a los objetivos y al contexto particular de la investigación sobre estrategias didácticas para fomentar la creatividad.

Tal es el caso de La teoría del aprendizaje significativo fundado por David P Ausubel, enfatiza que el estudiante construye su propio aprendizaje teniendo como base sus experiencias previas y adecuando las nuevas (Roa, 2021). Es decir, las estrategias didácticas basadas en esta teoría han facilitado que el estudiante interrelacione experiencias pasadas con nuevas para resolver problemas de su entorno. Además, La teoría del aprendizaje colaborativo desarrollado por Lev Vygotsky, John Dewey, Morton Deutsch, David y Roger Johnson, sostiene que el aprendizaje es un proceso social, es decir, se da a través de actividades colaborativas (Zambrano & Roque, 2023). En otras palabras, las estrategias didácticas que guardan relación con esta teoría fomentan la interacción de ideas con otros y muestran habilidades individuales con la participación. En ese sentido el enfoque de aprendizaje por proyectos ABP fundado por William Kilpatrick, se basa en la obtención del aprendizaje mediante proyectos vinculados al contexto real (Aragay & Martínez, 2020). Dicho de otra manera, la estrategia que guarda relación con este enfoque permitió que el

estudiante ejercite su pensamiento, resuelva problemas, trabaje en equipo y evalúe su propio aprendizaje.

En ese sentido, la teoría Gestáltica fundada por los autores Max Wertheimer, Wolfgang Koffka, señala que la creatividad no emerge de la casualidad, sino que nace del análisis profundo y minucioso de un problema surgiendo así múltiples soluciones (Gutiérrez & Rodríguez, 2020). Es decir, se centra en un enfoque estructurado y consciente del análisis de un problema. Desde la teoría de las inteligencias múltiples de Gardner se enfoca en el desarrollo de la inteligencia para enfrentar y solucionar conflictos creando productos o ideas significativas en un determinado contexto (Gardner, 2001; Oliveros et al., 2021). Acerca del enfoque socioconstructivista creado por Lev Vygotsky, se basa en la interrelación con el entorno centrándose en que el estudiante aprende de la experiencia, del trabajo colaborativo desplegando sus habilidades creativas para resolver problemas contemplados como desafíos en una actividad, adquiriendo nuevo conocimiento (Castellaro et al., 2020).

Con relación a la estrategia didáctica, son una serie de pasos planificados y ejecutados de manera consciente con la intención de influir en la conducta del estudiante para asegurar un aprendizaje significativo y duradero (Chonata, 2023). Las estrategias didácticas son métodos que facilitan a los docentes transmitir conocimientos a sus estudiantes permitiéndoles comprenderlo y aplicarlo ante un problema o desafío (Palma & Rodríguez, 2023).

Acerca de los pasos para una estrategia didáctica como el juego de roles que ayude al desarrollo de la creatividad se siguieron los siguientes pasos: **Definición del propósito:** Detallé el logro del aprendizaje que los estudiantes necesitaban alcanzar con la estrategia juego de roles. **Selección del tema:** Realicé la selección de temas acorde al nivel de los estudiantes y de acuerdo a sus necesidades pedagógicas con el fin de que cumplan el propósito. **Preparación del material:** Ambienté el contexto físico y elaboré pequeñas fichas describiendo las intencionalidades que cada personaje tiene en el rol, así mismo se preparó la rúbrica de evaluación. **Asignación de roles:** De manera creativa cada estudiante recreó la personalidad del personaje que le había tocado interpretar, teniendo como dato la tarjeta de roles creada por el docente. **Desarrollo del juego:** Los estudiantes interactuaron mientras desempeñaban

sus roles asignados, promoviendo la creatividad en la solución de problemas dentro del marco del juego. **Reflexión y retroalimentación:** Los estudiantes comparten sus vivencias y dan sus puntos de vista sobre la participación que tuvieron. El docente retroalimenta los puntos necesarios. **Evaluación:** Se evalúa a los estudiantes de acuerdo a la rúbrica para valorar los aprendizajes esperados (desarrollo de la creatividad al interpretar su personaje y solución de problemas).

En referencia a la creatividad es una capacidad natural de cada individuo y está estrechamente relacionado con el pensamiento creativo el cual se desarrolla de manera crítica e imaginativa en respuesta a los estímulos del entorno, específicamente en el contexto educativo (Muñoz et al., 2021). La capacidad creativa de una persona se desarrolla y fortalece a través de los estímulos proporcionados por métodos de enseñanza específicamente desarrollados para promover el pensamiento divergente caracterizado por generar múltiples ideas y soluciones creativas para resolver un problema (Cuetos et al., 2020).



### **III. METODOLOGÍA**

#### **3.1. Aspectos temáticos**

Se exploró el contexto educativo actual en el desarrollo de la creatividad en una institución educativa en Lima en el periodo de marzo a diciembre 2023. Para ello, se revisó artículos indexados relacionados con estrategias didácticas en el desarrollo de la creatividad en estudiantes de secundaria, así como teorías relevantes sobre la teoría gestáltica y socioconstructivismo. Se describió al detalle la estrategia planteada tomando en cuenta las bases teóricas y enfoques que la avalan. Además, se emplearon técnicas y métodos para aplicar la estrategia incluyendo actividades y rúbricas para evaluar.

Se desarrollaron los resultados como la estrategia en el contexto específico de la institución educativa en Lima, en cuanto al desarrollo de la creatividad de los escolares. Se describió el efecto que generó los resultados en el ámbito social, económico, discusión sobre la efectividad de la estrategia, así como posibles limitaciones y áreas para futuras investigaciones. Siguiendo con las conclusiones finales, resaltando la importancia de la estrategia didáctica para mejorar la creatividad en estudiantes de una institución educativa en Lima. Terminando con las recomendaciones ordenadas por prioridad.

#### **3.2. Escenario de la experiencia profesional**

El entorno donde se aplicó la estrategia didáctica para desarrollar la creatividad en estudiantes de secundaria, de una institución educativa presenta características físicas, sociales y humanas particulares.

Acerca del Ambiente físico, La institución educativa se encuentra ubicada en el distrito de Villa el Salvador, distrito de la capital peruana, es un colegio con infraestructura amplia, todas sus aulas están equipadas con proyectores multimedia, altavoces y conectividad a internet facilitando el trabajo del docente y la interacción entre sus estudiantes.

Acerca del Ambiente social y humano, los estudiantes provienen de hogares con diferentes ingresos económicos; así como descenden de una gran diversidad cultural. Se identificaron conjuntos y subdivisiones de estudiantes que se agruparon según sus intereses académicos y participación fuera de planes

escolares. Los estudiantes demostraron interés, curiosidad y compromiso con las actividades creando un clima adecuado para la aplicación de la estrategia.

Los directivos y docentes de la institución educativa eran expertos y comprometidos la educación de alta calidad. Se promovió el trabajo en equipo, incentivando la innovación pedagógica y el crecimiento profesional. La comunicación fue abierta y fluida, facilitando la interacción entre todos los miembros de la comunidad educativa.

El entorno físico donde se aplicó la estrategia didáctica fue bastante moderno y adecuado, caracterizado por estudiantes con diversidad cultural y académica, con docentes comprometidos con la calidad educativa. Estas condiciones proporcionaron un ambiente propicio para desarrollar la creatividad en estudiantes de una institución educativa en Lima.

### **3.3. Participantes**

Se realizó este estudio con estudiantes de VII ciclo de educación de una institución educativa. Este grupo de estudiantes demostraban variabilidad en sus capacidades cognitivas, socioeconómicas y motivacionales.

Además, los docentes del área de comunicación desempeñamos una labor primordial al diseñar, implementar, aplicar y evaluar la estrategia. La labor mediadora que tuvimos permitió observar el efecto que tuvo la estrategia en el desarrollo de la creatividad, así como ver qué aspectos se necesitan seguir reforzando.

### **3.4. Aspectos éticos**

Este estudio siguió estrictamente los principios éticos establecidos en la Resolución N°0340-2021-UCV, que subraya la importancia de la integridad científica la investigación responsable, con valores como la responsabilidad, la honestidad y la rigurosidad en todo el proceso investigativo. Se compromete a la transparencia y cumple con los estándares científicos y normas éticas. Los principios éticos observados en la planificación, ejecución y divulgación de la investigación incluyen la veracidad al definir claramente el objetivo principal del estudio, el respeto a la autonomía al considerar las decisiones de los no participantes, la confidencialidad al proteger la

información académica, la equidad en el trato a todos los colaboradores (estudiantes, docentes y directivos) a lo largo del proceso investigativo, el cumplimiento de las directrices contra el plagio establecidas por la American Psychological Association (APA 7ma. Edición) y la originalidad al expresar las ideas del autor. La integridad ética del trabajo investigativo fue verificada a través de Turnitin.

## IV. EXPERIENCIA PROFESIONAL

### 4.1.- Descripción de la experiencia

**Primer resultado, para motivar la participación y compromiso mediante el juego de roles a través de la dramatización.** En este resultado, describimos la **actividad**. Se plantea el objetivo de la actividad (fomentar la participación y compromiso de cada estudiante). Seguido, se explica el contexto y el tema: la clonación; luego, se reparten las tarjetas con los roles asignados: jueces, fiscales, testigos, público, policías, acusados, abogados y defensores; inicio del juicio: presentación de argumentos, defensa y sentencia; finalmente se realiza una discusión sobre el tema para luego realizar las reflexiones personales, retroalimentar y llenar un cuestionario. **Se evidencia el logro del primer objetivo en el anexo 01.**

**Segundo resultado, para desarrollar la creatividad y originalidad mediante el juego de roles a través de la fantasía.** Describimos la actividad: Se inició leyendo el objetivo: fomentar la creatividad e imaginación. Luego se explicó de manera breve un mundo fantástico, detallando el nudo de la historia: La búsqueda del elixir de la vida en una invasión alienígena. Seguido, se les pidió crear sus propios personajes teniendo en cuenta habilidades o características particulares formando así la personalidad de sus personajes. A continuación, formamos grupos de cinco integrantes para que organicen la escena a presentar. Posteriormente, dramatizan la escena para luego volver a sus grupos de trabajo donde compartieron sus experiencias y las anotaron en fichas las experiencias vividas. Finalmente, el docente retroalimenta los puntos a reforzar y se evalúa por medio de una rúbrica. Se evidencia el logro del segundo objetivo en el anexo 02.

**Tercer resultado, para descubrir las habilidades de improvisación mediante el juego de roles a través de la narración creativa.** Se lee el propósito de la actividad: Descubrir las habilidades de improvisación fomentando la creatividad. Seguido, cada estudiante tomó una tarjeta donde se precisó la personalidad y características particulares de su personaje, con el fin de conocerlo y recrearlo. Seguido, se dio inicio a la narración creativa donde cada estudiante tomaba una tarjeta conteniendo desafíos y contextos para su personaje y lo iba relacionando con los personajes y desafíos de sus compañeros. Posteriormente, se comparten experiencias, se retroalimenta en

base al desempeño de cada estudiante y finalmente, se evalúa la actividad mediante una rúbrica. Se evidencia el logro del tercer objetivo en el anexo 03

**Cuarto resultado, proponer una ESTRATEGIA DIDÁCTICA basada en el juego de roles para desarrollar la Creatividad en los estudiantes de educación secundaria.** Los estudiantes tuvieron poca participación y compromiso en las distintas áreas curriculares, también presentaron escasa creatividad y originalidad en sus ideas y actividades, así como no sabían que tenían habilidades de improvisación. Para ayudarle a desarrollar estas habilidades creativas se propuso las estrategias juego de roles a través de la dramatización, a través de la fantasía y a través de la narración creativa. Avalando esta estrategia por los autores Delgado, Arrieta, Ticona, Castro e Iruri & Villafuerte. Obteniendo logros como: La participación más activa de los estudiantes, fueron más creativos y originales y descubrieron sus habilidades de improvisación. Se evidencia el logro del cuarto objetivo haciendo referencia al anexo 04.

#### **4.2.- Impacto de la experiencia**

**Respecto al juego de roles a través de la dramatización,** se comprobó nuevamente su efectividad como una estrategia práctica, amena y creativa, permitiendo a los estudiantes alcanzar un aprendizaje significativo a través de la experiencia. Los estudiantes desarrollaron habilidades comunicativas al interactuar entre ellos; la autoconfianza fue fundamental para que pudieran tomar decisiones y mostrar su talento. Además, fortalecieron sus habilidades sociales mediante el trabajo en equipo y, lo más importante, lograron desarrollar la creatividad al interpretar sus personajes y resolvieron conflictos de manera rápida y eficiente.

En ese sentido, La ejecución del "juego de roles a través de la dramatización" ha permitido que los estudiantes adquieran una elevada capacidad creativa produciendo resultados alentadores en el campo educativo (Ticona et al., 2022). Se observó que la dramatización es una manera efectiva de mejorar las habilidades comunicativas de los estudiantes.

Esto se debe a la participación del estudiante asumiendo interpretando diferentes personajes ayudando a practicar y desarrollar sus capacidades comunicativas (Garay et al., 2023).

**Con respecto al “juego de roles a través de la fantasía “**, emergió como una estrategia didáctica eficaz, permitiendo a los estudiantes ampliar sus fronteras creativas al transportarse en mundos, historias y personajes imaginarios, anticipándose a escenarios complejos. Los estudiantes se mostraron comprometidos con la actividad disfrutando el proceso y potenciaron su aprendizaje.

De tal forma, “el juego de roles a través de la fantasía” es fundamental y esencial para el crecimiento y desarrollo infantil. Por ende, es necesario reflexionar sobre la relevancia de esta estrategia (González et al., 2022). La creación de un mundo imaginario permitió al niño tomar conciencia de sus experiencias en relación con los tiempos pasado, presente y futuro resultando efectiva para el aprendizaje (Sarlé, 2011).

**Respecto al juego de roles a través de la narración creativa**, es una estrategia efectiva donde el estudiante desarrolla habilidades lingüísticas que refuerzan el proceso educativo. Además, estimula la imaginación al buscar soluciones creativas a los desafíos que enfrenta el personaje que interpreta. Así mismo, potencia el pensamiento crítico, ya que los estudiantes deben analizar situaciones antes de resolver los problemas dentro de la trama.

En tal sentido el juego de roles a través de la narración creativa, es una estrategia innovadora que facilitó la adquisición de un aprendizaje significativo mediante la narración de cuentos o historias (Iruri & Villafuerte, 2022). La narración permite que los estudiantes identifiquen situaciones problemáticas, relacionándolas con sus propias vivencias y comparando el aprendizaje aprendido con las experiencias narradas (Betancurth et al., 2022)

**Respecto a la propuesta metodológica el juego de roles para el desarrollo de la creatividad**, es una estrategia muy eficaz en el proceso de enseñanza aprendizaje y puede aplicarse en todas las áreas curriculares. Su efectividad permite a los estudiantes lograr un aprendizaje significativo al participar activamente y asumiendo compromisos, desarrollando habilidades

lingüísticas y sociales, ejercitando su mente improvisando con ideas y aportes originales propios del pensamiento creativo estimulado.

La estrategia didáctica juego de roles facilita el desarrollo creativo de la imaginación de los estudiantes, además, motiva al estudiante al comprometerse con su aprendizaje y participar activamente con entusiasmo en las actividades asignadas (Castro et al., 2020). Asimismo, se destaca la efectividad de la estrategia juego de roles, cuando el docente la diseña creativamente y la adecúa a los intereses y contextos de sus estudiantes de lo contrario resta su efectividad en el proceso pedagógico (Peñafiel Lara et al., 2023). Además, la aplicación de la estrategia juego de roles ayuda al estudiante a mejorar sus habilidades lingüísticas para comprender lo que lee y escribe en contextos interactivos fomentando la creatividad y contribuyendo a la mejora de su aprendizaje (Flores et al., 2024). Finalmente, la estrategia juego de roles promueve el desarrollo de habilidades sociales haciendo que los procesos pedagógicos sean más atractivos al despertar la motivación en el estudiante (Cruz & Vaca, 2023).

## **V. CONCLUSIONES**

### **Primero:**

El "juego de roles a través de la dramatización" es una estrategia que promovió la participación y compromiso de los estudiantes en el aula, haciendo más fácil la labor pedagógica. Además, los estudiantes mejoraron sus habilidades comunicativas y ganaron autoconfianza al tomar decisiones.

### **Segundo:**

El juego de roles a través de la fantasía es una guía pedagógica que facilitó el desarrollo de la creatividad y la originalidad al interpretar personajes, y especialmente al tomar decisiones en situaciones complejas surgidas del contexto.

### **Tercero:**

El "juego de roles a través de la narración creativa" es una herramienta pedagógica eficaz, dado que resaltó la habilidad de improvisación de cada estudiante durante la actividad. Además, fortalecieron sus habilidades lingüísticas y promovieron el pensamiento crítico al reflexionar sobre las situaciones narradas.

### **Cuarto:**

El "juego de roles" como estrategia de enseñanza es muy efectivo para conseguir un aprendizaje profundo y relevante en el contexto educativo, ya que promueve el desarrollo de habilidades sociales y lingüísticas. También fomenta el pensamiento creativo, la confianza en sí mismos y la capacidad de tomar decisiones de manera original. Además, estimula el pensamiento crítico, preparando a los estudiantes para enfrentarse a diversas situaciones en la vida real.



## **VI. RECOMENDACIONES**

### **Primero:**

Se recomienda adaptar la estrategia juego de roles mediante la dramatización para estudiantes que necesiten mejorar sus habilidades comunicativas, especialmente aquellos que participan poco y muestran apatía en las actividades.

### **Segundo:**

Se sugiere planificar la estrategia juego de roles mediante la fantasía cuando se desea que el estudiante analice diversos contextos, ya sean reales o imaginarios, y participe con contribuciones originales.

### **Tercero:**

Se aconseja incorporar el juego a través de la narración creativa en las planificaciones, ya que estimula la creatividad, la improvisación, el desarrollo de habilidades cognitivas y sociales.

### **Cuarto:**

Es fundamental diseñar la estrategia juego de roles de manera creativa y adaptada a las necesidades e intereses de los estudiantes, dado que esto ayudará a que puedan relacionar los nuevos conocimientos con los que ya saben y promoverá la participación activa de cada estudiante.

## REFERENCIAS

- Aragay, X., & Martínez, M. (2020). *Enfoque general de la propuesta y orientaciones para el diseño colaborativo de proyectos: Vol. 1 edición*.  
<https://www.unicef.org/argentina/media/10171/file/planea-ABP.pdf>
- Arrieta, Y. (2024). Desarrollo de habilidades del pensamiento creativo en estudiantes de secundaria. *Gaceta Pedagógica*, 48, 156–171. <https://doi.org/10.56219/RGP.VI48.2446>
- Astudillo, A., Lozada, M., Carrión, E., González, L., Cetre, R., Alban, M., & Macías, J. (2023). Estrategias metodológicas en las habilidades del pensamiento creativo: Área de ciencias sociales. *Revista de Desarrollo Sur Florida*, 4(5), 2209–2223.  
<https://doi.org/10.46932/sfjdv4n5-030>
- Betancurth, D., Villa, L., Castaño, Y., Escobar, G., Bastidas, M., Gómez, J., & Peñaranda, F. (2022). Narrar historias, reconstruir vidas: Experiencia de educación popular con mujeres vulnerables que realizan la crianza. *Folios*, 56, 81–92.  
<https://doi.org/10.17227/FOLIOS.56-13333>
- Castellaro, M., Peralta, N. S., Castellaro, M., & Peralta, N. S. (2020). Pensar el conocimiento escolar desde el socioconstructivismo: interacción, construcción y contexto. *Perfiles Educativos*, 42(168), 140–156.  
<https://doi.org/10.22201/IISUE.24486167E.2020.168.59439>
- Castro, G., García, D., Castro, A., & Erazo, J. (2020). Juego de roles: Una metodología innovadora para la comprensión lectora. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria Koinonía*, 5(1), 27. <https://doi.org/10.35381/R.K.V5I1.713>
- Chonata, I. (2023). Estrategias didácticas digitales como herramienta de autoaprendizaje en docentes de educación básica superior. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 7(3), 7036–7056. [https://doi.org/10.37811/CL\\_RCM.V7I3.6690](https://doi.org/10.37811/CL_RCM.V7I3.6690)
- Cruz, A., & Vaca, M. (2023). El juego de roles como estrategia didáctica que mejora las habilidades orales en las estudiantes de secundarias. *Kronos – The Language Teaching Journal*, 4(2), 21–34. <https://doi.org/10.29166/KRONOS.V4I2.4997>
- Cuetos, M., Grijalbo, L., Argüeso, E., Escamilla, V., & Ballesteros, R. (2020). Ict potentials and their role in promoting creativity: Teachers' perceptions). *RIED-Revista Iberoamericana de Educación a Distancia*, 23(2), 287–306. <https://doi.org/10.5944/RIED.23.2.26247>
- De Cassia, T., De Souza, D., Da Silva, L., & Scholar, G. (2021). Desarrollo del pensamiento creativo en el ámbito educativo. *Latinoamericana de Estudios Educativos*, 17(1), 164–187.  
<https://doi.org/10.17151/RLEE.2021.17.1.9>
- Del Águila, M., Balladares, C., & Del Águila, F. (2022). Estrategias didácticas y pensamiento crítico en edad preescolar. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 6(1), 687–695.  
[https://doi.org/10.37811/CL\\_RCM.V6I1.1535](https://doi.org/10.37811/CL_RCM.V6I1.1535)
- Delgado, C. (2021). Estrategias didácticas para fortalecer el pensamiento creativo en el aula. Un estudio meta-analítico. *Revista Innova Educación*, 4(1), 51–64.  
<https://doi.org/10.35622/J.RIE.2022.01.004>

- Flores, D., Fueres, E., Gonzales, A., & Macas, A. (2024). Explorando el impacto positivo del juego de roles en la segunda infancia. *MENTOR Revista de Investigación Educativa y Deportiva*, 3(8), 419–436. <https://doi.org/10.56200/mried.v3i8.7855>
- Gamarra, M., & Flores, E. (2020). Pensamiento creativo y relaciones interpersonales en estudiantes universitarios. *Investigación Valdizana*, 14(3), 159–168. <https://doi.org/10.33554/RIV.14.3.742>
- Garay, G., Gastello, W., & Cervera, L. (2023). Dramatización en las habilidades comunicativas en estudiantes de educación básica. *Horizontes Revista de Investigación En Ciencias de La Educación*, 7(31), 2608–2615. <https://doi.org/10.33996/REVISTAHORIZONTES.V7I31.688>
- Gardner, H. (2001). *Estructuras de la mente: Vol. Sexta reimpresión*. <http://biblioteca.udgvirtual.udg.mx/jspui/bitstream/123456789/593/1/Estructura%20de%20la%20mente.%20teoria%20de%20las%20Inteligencias%20multiples.pdf>
- Gonzaga, R. (2022). Pensamiento creativo: Una estrategia para el proceso de enseñanza – aprendizaje. *Hacedor*, 6(1), 80–91. <https://doi.org/10.26495/RCH.V6I1.2124>
- González, C., Solovieva, Y., & Quintanar, L. (2022). Evaluación de la imaginación creadora en la edad escolar. *Ciencia Ergo Sum*, 29(1). <https://doi.org/10.30878/CES.V29N1A6>
- Gutiérrez, J., & Rodríguez, G. (2020). Generación del concepto creativo publicitario en función del modelo de fases sugerido por Graham Wallas: Un estudio cualitativo basado en las teorías asociacionista y gestáltica. *Brazilian Journal of Development*, 6(1), 1252–1273. <https://doi.org/10.34117/BJDV6N1-088>
- Herrera, C., & Villafuerte, C. (2023). Estrategias didácticas en la educación. *Horizontes. Revista de Investigación En Ciencias de La Educación*, 7(28), 758–772. <https://doi.org/10.33996/REVISTAHORIZONTES.V7I28.552>
- Iruri, S., & Villafuerte, C. (2022). Importancia de la narración de cuentos en la educación. *Comuni@cción*, 13(3), 233–244. <https://doi.org/10.33595/2226-1478.13.3.720>
- López, K., & Cardenasso, V. (2022). Enfoques pedagógicos y estrategias didácticas en educación de personas jóvenes y adultas. *Revista Realidad Educativa*, 2(2), 122–154. <https://doi.org/10.38123/RRE.V2I2.241>
- Monteza, D. (2022). Estrategias didácticas para el pensamiento creativo en estudiantes de secundaria: Una revisión sistemática. *Revista Innova Educación*, 4(1), 120–134. <https://doi.org/10.35622/J.RIE.2022.01.009>
- Moreira, K., & Cedeño, L. (2024). Estrategias didácticas para fomentar el pensamiento creativo en estudiantes de educación general básica, subnivel superior, en la unidad educativa “Juan Antonio Vergara Alcívar” del cantón Junín. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 8(1), 3248–3270. [https://doi.org/10.37811/CL\\_RCM.V8I1.9658](https://doi.org/10.37811/CL_RCM.V8I1.9658)
- Muñoz, F., Luna, J., & López, O. (2021). El pensamiento creativo en el contexto educativo. *Revista Científica de La UCSA*, 8(3), 39–50. <https://doi.org/10.18004/UCSA/2409-8752/2021.008.03.039>
- Oliveros, D., Guerrero, K., Ferrel, L., & Barreiro, S. (2021). Relación entre inteligencias múltiples, creatividad y desempeño académico en niños escolarizados en Barranquilla,

- Atlántico. *Inclusión y Desarrollo*, 8(2), 42–53.  
<https://doi.org/10.26620/UNIMINUTO.INCLUSION.8.2.2021.42-53>
- Palma, C., & Rodríguez, L. (2023). Estrategia didáctica para la enseñanza-aprendizaje de las matemáticas en estudiantes de educación general básica. *MQRInvestigar*, 7(2), 1304–1314. <https://doi.org/10.56048/MQR20225.7.2.2023.1304-1314>
- Peñafiel Lara, A. D., Neira García, M. A., Alvear Heredia, F. I., & Tacle García, S. P. (2023). Juego de roles como estrategia de enseñanza-aprendizaje para mejorar las relaciones sociales en niños de educación inicial. *Revista Social Fronteriza*, 3(5), 192–206.  
[https://doi.org/10.59814/RESOFRO.2023.3\(5\)192-206](https://doi.org/10.59814/RESOFRO.2023.3(5)192-206)
- Roa, J. (2021). Importancia del aprendizaje significativo en la construcción de conocimientos. *Revista Científica Estelí*, 63–75. <https://doi.org/10.5377/FAREM.V0I0.11608>
- Romero, X., & Game, C. (2021). Aplicación del aprendizaje basado en problemas enfocado en el desarrollo del pensamiento creativo. *Revista Científica Sinapsis*, 2(20).  
<https://doi.org/10.37117/S.V2I20.564>
- Sánchez, I. (2022). Investigar y crear: La creatividad y el trabajo con fuentes históricas como medio para desarrollar el pensamiento histórico en el aula. *Revista UNES. Universidad, Escuela y Sociedad*, 13, 87–96. <https://doi.org/10.30827/UNES.I13.25396>
- Sánchez, I., Rodríguez, J., & Aparicio, J. (2021). Assessment on creativity and executive functions: Proposal for future school. *Revista Electronica Interuniversitaria de Formacion Del Profesorado*, 24(2), 35–50. <https://doi.org/10.6018/REIFOP.456041>
- Sarlé, P. (2011). El juego como espacio cultural, imaginario y didáctico. *Infancias Imágenes*, 10(2), 83–92. <https://doi.org/10.14483/16579089.4451>
- Tapia, M., & Ruiz, A. (2022). Desarrollo del pensamiento crítico y creativo con estrategias motivacionales virtuales en una institución primaria en Perú. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 6(1), 3789–3809. [https://doi.org/10.37811/CL\\_RCM.V6I1.1769](https://doi.org/10.37811/CL_RCM.V6I1.1769)
- Tiana-Chicaiza, S., & Medina-Chicaiza, P. (2023). Estrategia didáctica sistémica con e-actividades en el desarrollo de la evaluación formativa. *Horizontes. Revista de Investigación En Ciencias de La Educación*, 7(27), 153–174.  
<https://doi.org/10.33996/REVISTAHORIZONTES.V7I27.504>
- Ticona, H., Zela, N., & Avalos, K. (2022). La dramatización como estrategia para fortalecer la autoestima en niños y niñas de la zona aimara. *Horizontes Revista de Investigación En Ciencias de La Educación*, 6(23), 497–510.  
<https://doi.org/10.33996/REVISTAHORIZONTES.V6I23.352>
- Varías, I. (2022). Estrategias de pensamiento creativo en aulas de educación primaria. *Revista Innova Educación*, 4(1), 39–50. <https://doi.org/10.35622/J.RIE.2022.01.003>
- Velarde, L. (2020). Estrategias didácticas para la enseñanza y difusión de la investigación. *Delectus, Vol. 3 Núm. 3*, 54–66. <https://doi.org/10.36996/delectus.v3i3.85>
- Villegas, E. (2022). Estrategias didácticas para promover el pensamiento creativo en aulas. *Revista Innova Educación*, 4(1), 109–119. <https://doi.org/10.35622/J.RIE.2022.01.008>

Yumi, M., & Esteves, Z. (2023). Fortalecimiento de las estrategias didácticas para activar el desarrollo de los procesos de pensamiento. *CIENCIAMATRIA*, 9(1), 522–533.  
<https://doi.org/10.35381/CM.V9I1.1079>

Zambrano, D., & Roque, V. (2023). Aspectos teóricos que fortalecen el aprendizaje colaborativo. *Dominio de Las Ciencias*, 9(3), 1518–1535.  
<https://doi.org/10.23857/DC.V9I3.3511>

## ANEXOS

### Anexo 1: Juego de roles a través de la dramatización

Contexto del caso
<p>El Dr. Alejandro Rodríguez, un renombrado científico genético, ha clonado a un ser humano en un experimento secreto que salió a la luz pública. Está siendo juzgado por violar leyes internacionales sobre clonación humana y por plantear serios dilemas éticos. El juicio debe determinar si sus acciones fueron justificadas y cuáles deberían ser las consecuencias legales y éticas.</p>

Tarjetas de roles sobre juicio simulado la clonación
<p>Tarjeta de Rol: Juez Descripción del Rol: Eres el juez encargado de presidir el juicio sobre la clonación humana. Debes asegurarte de que el juicio se lleve a cabo de manera justa y según las normas legales establecidas. Tu responsabilidad es mantener el orden en la sala del juicio, dirigir las sesiones, y tomar decisiones imparciales basadas en las leyes y argumentos presentados.</p> <p>Responsabilidades:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>Leer el guion del juicio y familiarizarse con los procedimientos legales.</li><li>Garantizar que todos los participantes respeten las reglas del juicio.</li><li>Dirigir la sesión, controlar los tiempos de presentación de argumentos y testimonios.</li><li>Instruir al jurado sobre sus funciones y guiar la deliberación.</li><li>Anunciar el veredicto final y, si es necesario, la sentencia.</li></ul>
<p>Tarjeta de Rol: Fiscal Descripción del Rol: Eres el fiscal encargado de representar al Estado en el juicio contra el científico acusado de clonación humana. Debes presentar argumentos sólidos y pruebas convincentes que demuestren la ilegalidad y los dilemas éticos asociados con la clonación humana.</p> <p>Responsabilidades:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>Preparar argumentos basados en leyes y ética que demuestren la culpabilidad del acusado.</li><li>Interrogar a los testigos de manera efectiva para obtener información relevante.</li><li>Refutar los argumentos presentados por la defensa de manera precisa y convincente.</li><li>Trabajar en colaboración con otros fiscales para asegurar una presentación coherente del caso.</li></ul>
<p>Tarjeta de Rol: Defensor Descripción del Rol: Eres el defensor del científico acusado de clonación humana. Tu objetivo es defender la legalidad de sus acciones y destacar los posibles beneficios científicos y médicos de la clonación humana.</p> <p>Responsabilidades:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>Preparar argumentos que defiendan la acción del acusado y argumentar a favor de la legitimidad de la clonación humana.</li><li>Presentar pruebas y testimonios que apoyen la posición de la defensa.</li></ul>

<p>Cruzar interrogar a los testigos de la acusación de manera efectiva para cuestionar su credibilidad y argumentos. Trabajar en colaboración con otros defensores para fortalecer la defensa del caso.</p>
<p><b>Tarjeta de Rol: Acusado</b>  <b>Descripción del Rol:</b>  Eres el científico acusado de clonación humana. Debes explicar tus motivos para realizar el experimento y argumentar que tu investigación tiene el potencial de beneficiar a la humanidad.</p> <p><b>Responsabilidades:</b></p> <p>Preparar una declaración inicial que explique tus acciones y motivaciones.  Defender tu investigación científica como un avance hacia el progreso médico.  Responder a las preguntas de la fiscalía y la defensa de manera clara y coherente.  Mantener la compostura durante todo el juicio y seguir las instrucciones del juez.</p>
<p><b>Tarjeta de Rol: Testigo</b>  <b>Descripción del Rol:</b>  Eres un testigo llamado para testificar en el juicio sobre la clonación humana. Debes proporcionar información relevante desde tu perspectiva (familiar, experto en bioética, científico, representante de derechos humanos, etc.).</p> <p><b>Responsabilidades:</b></p> <p>Preparar tu testimonio basado en tu rol específico y la información proporcionada.  Responder a las preguntas de la fiscalía y la defensa de manera honesta y clara.  Apoyar tus declaraciones con hechos y experiencias relevantes.  Mantener la imparcialidad y responder solo a lo que se te pregunta.</p>
<p><b>Tarjeta de Rol: Miembro del Jurado</b>  <b>Descripción del Rol:</b>  Eres miembro del jurado encargado de deliberar sobre el caso del científico acusado de clonación humana. Debes escuchar atentamente todos los argumentos y testimonios presentados y llegar a un veredicto basado en las pruebas presentadas durante el juicio.</p> <p><b>Responsabilidades:</b></p> <p>Escuchar atentamente los argumentos y testimonios presentados durante el juicio.  Evaluar la credibilidad de los testigos y la solidez de los argumentos presentados por la fiscalía y la defensa.  Participar activamente en la deliberación con otros miembros del jurado.  Llegar a un veredicto justo y razonado basado en las pruebas y argumentos presentados.</p>
<p><b>Tarjeta de Rol: Policía</b>  <b>Descripción del Rol:</b>  Eres un oficial de policía encargado de investigar el caso del científico acusado de clonación humana. Tu testimonio y tus investigaciones proporcionarán detalles cruciales sobre cómo se descubrió el experimento de clonación y las circunstancias que llevaron al arresto del acusado.</p> <p><b>Responsabilidades:</b></p> <p>Preparar tu testimonio detallando cómo se descubrió el experimento de clonación y las acciones que tomaron para detener al acusado.  Presentar pruebas recogidas durante la investigación que puedan apoyar tanto la acusación como la defensa.  Responder a las preguntas de la fiscalía y la defensa de manera clara y precisa, basándote en los hechos recogidos durante la investigación.  Mantener la imparcialidad y responder solo a lo que se te pregunta en el juicio.</p>



Nombres y apellidos: \_\_\_\_\_

Rol: \_\_\_\_\_

Grado/sección: \_\_\_\_\_

- Lee atentamente, responde y luego dialoga compartiendo tus respuestas:

1. ¿Qué opinas sobre la experiencia de participar en el juicio simulado sobre la clonación humana?

\_\_\_\_\_

2. ¿Cómo te sentiste desempeñando tu rol específico (juez, fiscal, defensor, testigo, jurado, etc.)?

\_\_\_\_\_

3. ¿Cómo te preparaste para tu papel en el juicio? ¿Qué investigaste o qué aspectos consideraste más importantes?

\_\_\_\_\_

4. ¿Qué fue lo más desafiante durante la preparación y la ejecución del juicio?

\_\_\_\_\_

5. ¿Qué argumentos encontraste más convincentes durante el juicio? ¿Por qué?

\_\_\_\_\_

6. ¿Hubo algún momento en el que cambiaste de opinión o reconsideraste tus puntos de vista sobre la clonación humana?

\_\_\_\_\_

7. ¿Qué aprendiste sobre los dilemas éticos y legales relacionados con la clonación humana a través de esta actividad?

\_\_\_\_\_

8. ¿Cómo crees que deberían abordarse estos dilemas en la vida real?

\_\_\_\_\_

9. ¿Qué aspectos de la simulación del juicio sobre la clonación humana te han dejado una impresión duradera?

\_\_\_\_\_



10. ¿Cómo podrías aplicar lo que aprendiste en esta actividad a situaciones de la vida real?

---

11. ¿Qué aspectos de la actividad crees que podrían mejorarse para futuras simulaciones de juicio?

---

12. ¿Recomendarías esta actividad a otros estudiantes? ¿Por qué?

---

## Anexo 2: Juego de roles a través de la fantasía

En un mundo fantástico, la vida es mantenida por un misterioso líquido dorado conocido como el Elixir de la Vida, escondido en las raíces del antiguo y sagrado Árbol de la Vida. Diversas razas mágicas, desde elfos y enanos hasta dragones y hadas, han vivido en paz durante siglos gracias al equilibrio proporcionado por este elixir. Sin embargo, la tranquilidad de este mundo fantástico se ve amenazada cuando una avanzada civilización alienígena, los Marcianos, invade el reino en busca del Elixir de la Vida. Convencidos de que el elixir les otorgará inmortalidad y poderes incomparables, los Marcianos comienzan su asalto devastador.

### Instrucciones para los Estudiantes:

Usen este contexto para crear sus propios personajes, eligiendo entre las razas mágicas de Eldoria (elfos, enanos, dragones, hadas, etc.) o como parte de la civilización alienígena Marcianos. Describan su apariencia, personalidad, habilidades y motivaciones en la lucha por el Elixir de la Vida.

Ficha personal

Nombre del estudiante:

Rol del personaje del mundo fantástico:

Objetivo del personaje:

Descripción breve del personaje: incluyendo nombre, características del personaje, poderes mágicos y responsabilidades que asumirá en el mundo fantástico.

Nombre del personaje	
Características breves del personaje	
Poderes mágicos	

Responsabilidades	
-------------------	--

Ficha Grupal

Personajes	Rol
Personaje 01	
Personaje 02	
Personaje 03	
Personaje 04	
Personaje 05	
Creación de la historia fantástica	

### Anexo 3: Juego de roles a través de la narración creativa

#### Tarjetas de los personajes de juego de roles a través de la narración

##### Ficha de Personaje 1:

- Nombre del Personaje: Alex
- Descripción Física:
  - Edad: 16 años
  - Apariencia: Alto, delgado, cabello rubio corto, ojos verdes, lleva gafas y ropa deportiva.
- Personalidad:
  - Rasgos de Personalidad: Valiente, curioso, algo impaciente.
  - Hobbies/Intereses: Le gusta jugar al fútbol y leer novelas de misterio.
  - Miedos/Debilidad: Miedo a las alturas.
- Historia de Fondo:
  - Origen: Nacido en una pequeña ciudad, vive con sus padres y una hermana menor.
  - Eventos Importantes: Ganó un torneo de fútbol en su escuela, perdió a su perro en un accidente.
  - Objetivos/Motivaciones: Quiere convertirse en un detective famoso.
- Habilidades/Competencias:
  - Habilidades Especiales: Excelente en resolver acertijos y enigmas.
  - Limitaciones: No sabe nadar.

##### Ficha de Personaje 2:

- Nombre del Personaje: Bianca
- Descripción Física:
  - Edad: 14 años
  - Apariencia: Estatura media, cabello largo y negro, ojos marrones, suele vestir de manera excéntrica.
- Personalidad:
  - Rasgos de Personalidad: Excéntrica, creativa, tímida al principio.
  - Hobbies/Intereses: Pintura, tocar el violín, coleccionar mariposas.
  - Miedos/Debilidad: Tiene miedo a la oscuridad.
- Historia de Fondo:
  - Origen: Creció en una ciudad grande, hija única de artistas.
  - Eventos Importantes: Participó en una exposición de arte local, fue víctima de bullying en la escuela primaria.
  - Objetivos/Motivaciones: Desea viajar por el mundo y conocer otras culturas.
- Habilidades/Competencias:
  - Habilidades Especiales: Talentosa en artes plásticas y música.
  - Limitaciones: Es alérgica a los gatos.

### Ficha de Personaje 3:

<ul style="list-style-type: none"><li>• Nombre del Personaje: Marco</li><li>• Descripción Física:<ul style="list-style-type: none"><li>○ Edad: 17 años</li><li>○ Apariencia: Fuerte y atlético, cabello castaño, ojos azules, lleva ropa casual.</li></ul></li><li>• Personalidad:<ul style="list-style-type: none"><li>○ Rasgos de Personalidad: Amigable, protector, a veces impulsivo.</li><li>○ Hobbies/Intereses: Le gusta practicar artes marciales y jugar videojuegos.</li><li>○ Miedos/Debilidad: No soporta la traición de amigos.</li></ul></li><li>• Historia de Fondo:<ul style="list-style-type: none"><li>○ Origen: Viene de una familia numerosa, con tres hermanos menores.</li><li>○ Eventos Importantes: Ganó una competencia regional de karate, tuvo que mudarse varias veces por el trabajo de su padre.</li><li>○ Objetivos/Motivaciones: Quiere convertirse en un campeón de artes marciales y abrir su propia escuela.</li></ul></li><li>• Habilidades/Competencias:<ul style="list-style-type: none"><li>○ Habilidades Especiales: Experto en defensa personal.</li><li>○ Limitaciones: A veces es demasiado confiado y no mide los riesgos.</li></ul></li></ul>
--

### Ficha de Personaje 4:

<p>Nombre del Personaje: Clara</p> <p>Descripción Física:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Edad: 15 años</li><li>• Apariencia: Estatura baja, cabello rizado y pelirrojo, ojos azules, usa ropa colorida y lleva una mochila con sus herramientas.</li></ul> <p>Personalidad:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Rasgos de Personalidad: Ingeniosa, amable, algo introvertida.</li><li>• Hobbies/Intereses: Le gusta la astronomía, construir modelos a escala y la programación.</li><li>• Miedos/Debilidad: Miedo a los espacios cerrados.</li></ul> <p>Historia de Fondo:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Origen: Nacida en una ciudad pequeña, vive con sus abuelos desde que sus padres se mudaron por trabajo.</li><li>• Eventos Importantes: Ganó una competencia de robótica en su escuela, perdió a su mejor amiga en un accidente.</li></ul>
--

- **Objetivos/Motivaciones:** Quiere ser una científica reconocida y construir un telescopio gigante.

**Habilidades/Competencias:**

- **Habilidades Especiales:** Experta en resolver problemas tecnológicos y construir dispositivos.
- **Limitaciones:** Le cuesta trabajar bajo presión extrema.

**Ficha de Personaje 5:**

**Nombre del Personaje:** Diego

**Descripción Física:**

- **Edad:** 16 años
- **Apariencia:** Estatura media, cabello lacio y negro, ojos oscuros, lleva ropa casual y siempre tiene una libreta de bocetos.

**Personalidad:**

- **Rasgos de Personalidad:** Creativo, extrovertido, impulsivo.
- **Hobbies/Intereses:** Le gusta el skateboarding, el graffiti y el cine.
- **Miedos/Debilidad:** Miedo a fallar en público.

**Historia de Fondo:**

- **Origen:** Creció en una ciudad grande, vive con su madre y su hermano menor.
- **Eventos Importantes:** Participó en un concurso de cortometrajes, fue arrestado por pintar un mural ilegalmente.
- **Objetivos/Motivaciones:** Quiere convertirse en un cineasta famoso y contar historias que inspiren a otros.

**Habilidades/Competencias:**

- **Habilidades Especiales:** Talentoso en crear historias visuales y editar videos.
- **Limitaciones:** A veces es demasiado arriesgado y no mide las consecuencias.

## Desafíos que debe enfrentar cada personaje en la historia improvisada

### Tarjeta de desafío para Alex

- Descripción: Estás en una torre alta y necesitas rescatar a alguien que está atrapado en el techo. Debes superar tu miedo a las alturas.
- Condiciones: Debes atravesar un puente colgante que se tambalea peligrosamente.
- Consecuencia de Fracaso: El puente colapsa, y debes encontrar otra ruta, perdiendo tiempo valioso.

### Tarjeta de desafío para Bianca

- Descripción: Debes tocar una melodía en tu violín para desactivar una trampa mágica.
- Condiciones: La melodía debe ser tocada sin errores.
- Consecuencia de Fracaso: La trampa se activa y encierra a tu grupo en una celda mágica.

### Tarjetas de desafío para Marco

- Descripción: Debes escalar una montaña empinada para recuperar un objeto valioso que cayó.
- Condiciones: La escalada es peligrosa y requiere mucha fuerza y equilibrio.
- Consecuencia de Fracaso: Pierdes el objeto de vista y debes encontrar otra manera de recuperarlo.

### Tarjetas de desafío para Clara

- Descripción: Quedas atrapada en una sala sin ventanas y debes encontrar una forma de salir.
- Condiciones: Usa tus habilidades de programación para hackear el sistema de seguridad.
- Consecuencia de Fracaso: El sistema de seguridad se activa, bloqueando todas las salidas.

### Tarjetas de desafío para Diego

- Descripción: Debes crear un mural en una pared alta sin ser descubierto por las autoridades.
- Condiciones: Solo tienes una hora antes de que la patrulla vuelva a pasar.
- Consecuencia de Fracaso: Eres descubierto y detenido por las autoridades.



## Anexo 4: Estrategia Didáctica basada en el juego de roles para desarrollar la Creatividad



## Anexo 5: Sesión de aprendizaje de la primera estrategia (primer resultado)

### Sesión de aprendizaje

#### I. Datos informativos

Área: Comunicación	Fecha:
Grado: Secundaria	Profesor:
Título: Juego de roles	Tiempo: 90 (dos horas pedagógicas)

#### II. Propósito de la sesión

Fomentar la participación activa de los estudiantes a través de un juego de roles que simula un juicio sobre la clonación humana, desarrollando habilidades creativas habilidades de argumentación, pensamiento crítico y trabajo en equipo.

Competencia	Capacidades	Desempeños
Se comunica oralmente en su lengua materna	Adecúa, Organiza, y desarrolla las ideas de forma creativa y coherente. Utiliza recursos no verbales de forma estratégica. Reflexiona y evalúa el texto.	<b>Adecúa</b> el guión de acuerdo a los contextos. <b>Organiza</b> y desarrolla sus ideas en torno a los conflictos. <b>Opina</b> compartiendo sus puntos de vista y reflexiones. <b>Explica</b> la trama de la historia.
Enfoque transversal	Enfoque de derecho Los estudiantes toman conciencia sobre la importancia de defender sus derechos en un juicio.	
Campo semántico	Juego de roles a través de la dramatización	
Competencia transversal	Gestiona su aprendizaje de manera autónoma.	

#### III. Secuencia Didáctica

Inicio	Tiempo 20 minutos
Se inicia recogiendo los saberes previos de los estudiantes acerca de los términos clonación y juicio.	

<p>Se procede a explicar el contexto del Caso: Trata sobre un científico que ha clonado un ser humano, y está siendo acusado de violar leyes y principios éticos.</p> <p>Asignación de Roles mediante tarjetas: Se Asigna a cada estudiante un rol específico dentro del juicio:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Juez</li> <li>• Fiscal</li> <li>• Defensor (abogados de la defensa)</li> <li>• Acusado (el científico que realizó la clonación)</li> <li>• Testigos</li> <li>• Miembros del Jurado</li> <li>• Policía</li> </ul> <p>Se forman grupos para la planificación del juicio: Preparan argumentos, testimonios de acuerdo al rol que les ha tocado.</p>	
<b>Desarrollo</b>	<b>Tiempo 45 minutos</b>
<p>Simulación del Juicio:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Inicio del Juicio: El juez inicia el juicio y asegura que todos los roles se desempeñen adecuadamente.</li> <li>• Presentación de Argumentos: <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Los fiscales presentan sus argumentos y pruebas contra el acusado.</li> <li>○ Los defensores responden con sus propios argumentos y pruebas.</li> </ul> </li> <li>• Testimonios: Los testigos son llamados a testificar y son interrogados por ambos lados.</li> <li>• Jurado: Escucha atentamente todos los argumentos y testimonios.</li> <li>• Policía</li> </ul> <p>Deliberación y Veredicto:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Jurado: Se retira para deliberar sobre el caso y llegar a un veredicto basado en los argumentos y pruebas presentadas.</li> <li>• Veredicto y Sentencia: El juez anuncia el veredicto y, si es necesario, la sentencia.</li> </ul>	
<b>Final</b>	<b>Tiempo 25 minutos</b>
<p>Después del juicio, los estudiantes se reúnen para reflexionar sobre la experiencia, discuten lo que aprendieron sobre los aspectos éticos, legales y científicos de la clonación humana. Luego hacen sus reflexiones Personales: con el llenado de una cuestionario. Finalmente, el maestro retroalimenta los puntos a reforzar.</p>	

#### **IV. Recursos:**

- Copias
- Lapicero
- Tarjetas de guion
- Pizarra
- plumones

### III Evaluación

<b>Criterio</b>	<b>Excelente AD</b>	<b>Bueno A</b>	<b>Satisfactorio B</b>	<b>Necesita mejorar C</b>
Participación activa	Participa activamente en todos los aspectos del juicio, desempeñando su rol con gran compromiso y entusiasmo.	Participa en la mayoría de las actividades del juicio, demostrando compromiso y entusiasmo	Participa en algunas actividades del juicio, pero con un nivel de compromiso y entusiasmo variable.	Participa mínimamente en las actividades del juicio, mostrando poco compromiso y entusiasmo.
Argumentación y presentación	Presenta argumentos bien estructurados claros y convincentes. Utiliza evidencia y ejemplos relevantes para apoyar sus puntos de vista.	Presenta argumentos claros y generalmente bien estructurados, con algunos ejemplos y evidencias para apoyar sus puntos de vista.	Presenta argumentos, pero carecen de claridad o estructura en algunos momentos. Usa poca evidencia o ejemplos para apoyar sus puntos de vista.	Presenta argumentos confusos y mal estructurados. No utiliza evidencias ni ejemplos relevantes para apoyar sus puntos de vista.
Trabajo en equipo	Colabora de manera efectiva con otros miembros del equipo, mostrando habilidades de comunicación y cooperación y	Colabora bien con otros miembros del equipo, mostrando habilidades de comunicación y cooperación adecuadas.	Colabora con otros miembros del equipo, pero con algunas dificultades en la comunicación o cooperación.	Tiene dificultades para colaborar con otros miembros del equipo, mostrando poca habilidad en la comunicación y cooperación.

	cooperación adecuadas.			
Desempeño del rol asignado	Desempeña su rol asignado de manera ejemplar, aportando de manera significativa al desarrollo del juicio.	Desempeña su rol asignado de manera adecuada, contribuyendo al desarrollo del juicio.	Desempeña su rol asignado, pero con limitaciones que afectan su contribución al desarrollo del juicio.	No desempeña adecuadamente su rol asignado, afectando negativamente el desarrollo del juicio.
Reflexión	Participa activamente en la reflexión posterior al juicio, proporcionando ideas y comentarios profundos y constructivos sobre la experiencia.	Participa en la reflexión posterior al juicio, proporcionando ideas y comentarios constructivos sobre la experiencia.	Participa en la reflexión posterior al juicio, pero con comentarios superficiales o limitados sobre la experiencia.	No participa en la reflexión posterior al juicio o proporciona comentarios poco constructivos sobre la experiencia.
Creatividad	Muestra creatividad e innovación en el desarrollo de argumentos y en la interpretación del rol,	Muestra creatividad e innovación en algunos aspectos de la interpretación del rol y	Muestra poca creatividad o innovación en las interpretaciones del rol y en el desarrollo de argumentos.	No muestra creatividad ni innovación en la interpretación del rol y en el desarrollo de argumentos.

	aportando ideas originales y perspicaces.	en el desarrollo de argumentos.		
--	---	---------------------------------	--	--