



**UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO**

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

**Juego de roles en el fortalecimiento de la identidad histórica en  
estudiantes de una escuela privada de Trujillo**

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

Licenciado en Educación Secundaria

**AUTOR:**

Chavarry Capristan, Martin Ricardo (orcid.org/0000-0002-9740-5041)

**ASESOR:**

Dr. Nolazco Labajos, Fernando Alexis (orcid.org/0000-0001-8910-222X)

**LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:**

Gestión y Calidad Educativa

**LÍNEA DE RESPONSABILIDAD SOCIAL UNIVERSITARIA:**

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

TRUJILLO – PERÚ

2024



**UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO**

**FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES**

**PROGRAMA DE TITULACIÓN**

## **Declaratoria de Autenticidad del Asesor**

Yo, NOLAZCO LABAJOS FERNANDO ALEXIS, docente de la FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES de la escuela profesional de EDUCACIÓN SECUNDARIA con especialidad Historia y Geografía de la Universidad César Vallejo SAC - TRUJILLO, asesor de Trabajo Suficiencia Profesional titulado: "JUEGO DE ROLES EN EL FORTALECIMIENTO DE LA IDENTIDAD HISTÓRICA EN ESTUDIANTES DE UNA ESCUELA PRIVADA DE TRUJILLO", cuyo autor es CHAVARRY CAPRISTAN MARTIN RICARDO, constato que la investigación tiene un índice de similitud de 19.00%, 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.

TRUJILLO, 01 de Julio del 2024

<b>Apellidos y Nombres del Asesor:</b>	<b>Firma</b>
NOLAZCO LABAJOS FERNANDO ALEXIS <b>DNI:</b> 40086182 <b>ORCID:</b> 0000-0001-8910-222X	Firmado electrónicamente por: FNOLAZCOLA el 09- 07-2024 17:06:24

Código documento Trilce: TRI - 0785439





**UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO**

**FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES**

**PROGRAMA DE TITULACIÓN**

### **Declaratoria de Originalidad del Autor**

Yo, CHAVARRY CAPRISTAN MARTIN RICARDO identificado con N° de Documento N° 18196188, estudiante de la FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES y de la escuela profesional de EDUCACIÓN SECUNDARIA con especialidad Historia y Geografía de la Universidad César Vallejo SAC - TRUJILLO y del Programa de Titulación para el Programa de Complementación Académica Magisterial (PCAM), declaro bajo juramento que todos los datos e información que acompañan el Trabajo Suficiencia Profesional titulado: "JUEGO DE ROLES EN EL FORTALECIMIENTO DE LA IDENTIDAD HISTÓRICA EN ESTUDIANTES DE UNA ESCUELA PRIVADA DE TRUJILLO", 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>
MARTIN RICARDO CHAVARRY CAPRISTAN <b>DNI:</b> 18196188 <b>ORCID:</b> 0000-0002-9740-5041	Firmado electrónicamente por: CHAVARRYCM el 01- 07-2024 17:13:00

Código documento Trilce: TRI - 0785437



## **Dedicatoria**

A mis estudiantes del colegio Marcelino Champagnat por ser la razón principal para la realización de este presente trabajo de investigación.

A mis maestros que forjaron la inquietud e interés en el desarrollo del área de Ciencias Sociales especialmente de Historia y Geografía.

A mi familia por ser la fuente de inspiración y de afecto para el logro de mis metas.

A mis padres por haberme educado y formado en valores demostrando siempre su apoyo incondicional y promoviendo siempre mi desarrollo profesional.

## **Agradecimiento**

Un agradecimiento especial a nuestro creador Todopoderoso por haberme conducido y orientado en la vida y en el logro de mis metas.

A mi asesor de tesis el Dr. Alexis Fernando Nolzco Labajos, por haberme brindado y guiado la base de aprendizajes y sabios consejos para el logro del presente trabajo de investigación.

Al director del colegio Marcelino Champagnat por haberme dado su apoyo en la aplicación de la estrategia del juego de roles en los estudiantes de educación primaria y secundaria.

## ÍNDICE DE CONTENIDOS

Declaratoria de Autenticidad del asesor.....	ii
Declaratoria del autor.....	iii
Dedicatoria .....	iv
Agradecimiento .....	v
Índice de contenidos... ..	vi
Resumen.....	vii
Abstract.....	viii
I.INTRODUCCIÓN.....	9
II. MARCO TEÓRICO.....	13
III. METODOLOGÍA.....	25
3.1. Aspectos temáticos.....	25
3.2. Escenario de la experiencia profesional.....	25
3.3. Participantes.....	26
3.4. Aspectos éticos... ..	26
IV. EXPERIENCIA PROFESIONAL.....	27
4.1. Descripción de la experiencia... ..	27
4.2. Impacto de la experiencia.....	32
V. CONCLUSIONES .....	37
VI. RECOMENDACIONES.....	38
REFERENCIAS.....	39
ANEXOS	

## Resumen

El estudio tuvo como objetivo de demostrar si el juego de roles fortalece la identidad histórica en los estudiantes de una escuela privada de Trujillo. Se tuvo una metodología descriptiva y contó con la participación de los estudiantes de primaria y secundaria quienes formaron parte activa de la aplicación de la estrategia. De esta manera se evidenció la aplicación de la estrategia del juego de roles en la organización, y desempeño de los estudiantes. Se concluyó que la experiencia fortaleció la identidad histórica en los escolares relacionado al desarrollo del proceso histórico de la emancipación, promoviendo el desarrollo de una educación de calidad y del aprendizaje significativo.

Palabras clave

Juego educativo, identidad, historia, estudiante, educación.

## Abstract

The objective of the study was to demonstrate whether role-playing strengthens the historical identity in students of a private school in Trujillo. There was a descriptive methodology and there was the participation of primary and secondary students who were an active part of the application of the strategy. In this way, the application of the role-play strategy in the organization and the performance of the students are evident. It was concluded that the experience strengthened the historical identity of the schoolchildren related to the development of the historical process of emancipation, promoting the development of quality education and meaningful learning.

### Keywords

Educational game, identity, history, student, education.



## I. INTRODUCCIÓN

La enseñanza de la historia en las aulas enfrenta un gran desafío: la desvinculación de los estudiantes con los contenidos históricos y el desarrollo de la identidad histórica. Los métodos tradicionales de enseñanza, basados en la memorización de fechas y eventos, suelen generar desinterés y apatía en los estudiantes, quienes no logran conectar con el pasado de una manera significativa.

Según el Banco Mundial (2020), la pandemia ha afectado el aprendizaje social de los estudiantes y generado una pérdida de aprendizajes significativos a escala mundial, específicamente en estados donde los ingresos son medianos y bajos. Es una necesidad que las escuelas reviertan este impacto con la aplicación de estrategias que permiten fortalecer la interacción social postulados que promueven y que son la base del currículo nacional actual como el socioconstructivismo.

Esto, se agrava aún más debido a la inexistencia de estrategias pedagógicas que fomenten la participación activa y el aprendizaje experiencial de los estudiantes. Los métodos tradicionales se centran en la figura del docente como único poseedor del conocimiento, dejando poco espacio para la exploración, el cuestionamiento y la construcción de su propia narrativa histórica por parte de los estudiantes.

Se ha destacado la importancia del aprendizaje activo y experiencial en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Variedad de investigadores sostienen que los alumnos aprenden mejor cuando experimentan de forma directa los conceptos y habilidades que se pretenden desarrollar. El constructivismo sustenta la importancia de la interacción social en la construcción del conocimiento humano desarrollada por Lev Vygotsky. (Guerra, 2020).

Un desafío importante en cuanto a la educación tradicional radica en su enfoque homogéneo, el cual no toma en cuenta la pluralidad de inteligencias y estilos de aprendizaje presentes en los estudiantes. Los métodos tradicionales suelen basarse en un modelo de enseñanza único, privilegiando la transmisión pasiva de información y la evaluación estandarizada, lo que deja de lado las habilidades y fortalezas individuales de cada estudiante.

Esta situación genera desmotivación, apatía e incluso fracaso escolar en aquellos estudiantes que no se adaptan al modelo educativo tradicional. Es necesario repensar la enseñanza y adoptar estrategias pedagógicas que respondan a la diversidad del alumnado, permitiendo que todos los estudiantes puedan desarrollar su potencial al máximo.

Ante este panorama el juego de roles se presenta como una estrategia pedagógica que responde a estas necesidades y problemáticas. Al permitir a los estudiantes experimentar de forma activa los hechos y eventos históricos, construir su propio conocimiento y colaborar con sus compañeros, el juego de roles se convierte en una herramienta poderosa para fortalecer la identidad histórica y generar un aprendizaje significativo. Así mismo lo que busca con la participación en los juegos de roles es generar compromiso social mediante la exploración de emociones, para conseguir un mejor entendimiento y discernimiento de sí mismos, esta actividad permite que cada estudiante pueda ponerse en el lugar del otro, explorando su posible reacción ante una situación determinada. (Díaz, 2021)

Por otro lado, de acuerdo la UNESCO (2020) indica que las habilidades sociales y emocionales representa el gran reto de la educación del futuro; es por ello que ha fundamentado que es imprescindible, el desarrollo de habilidades en el aprendizaje del siglo XXI; habilidades comunicativas, colaborativas que ponen en práctica con el desarrollo de la estrategia del juego de roles.

La educación tradicional no desarrolla las habilidades emocionales y sociales esenciales en el éxito en la vida. El juego de roles alude a que el estudiante desarrolle habilidades emocionales y sociales, entre las que se encuentran el trabajo en equipo, manejo de conflictos, comunicación y empatía. Esta estrategia logra resultados notables en la vida académica de cada uno de los estudiantes, llegando a facilitar al docente impartir sus enseñanzas (Martínez, 2019).

El juego de roles se presenta como una estrategia pedagógica flexible y adaptable que puede responder a los requerimientos de aprendizaje de cada estudiante. Su naturaleza dinámica y lúdica permite captar la atención de los estudiantes, motivarlos a participar activamente y estimular su creatividad.

A través del juego de roles, los estudiantes pueden explorar diferentes roles y perspectivas, desarrollar habilidades cognitivas, sociales y emocionales, y aprender de manera significativa. Esta estrategia es especialmente útil para estudiantes con inteligencias múltiples, ya que permite que cada uno aprenda a su propio ritmo y de acuerdo a su estilo de aprendizaje.

Si bien el currículo actual se basa en competencias, las prácticas educativas aún se centran en el desarrollo de contenidos, lo que limita el desarrollo de capacidades y, en consecuencia, de la identidad histórica

Para superar esta problemática, es necesario fortalecer las prácticas educativas y adoptar estrategias que promuevan el aprendizaje activo, experiencial y significativo. El juego de roles puede contribuir a desarrollar las competencias necesarias para construir una identidad histórica sólida y relevante para el presente.

En el ámbito latinoamericano es de necesidad la aplicación de estrategias de aprendizaje que promuevan la interacción social en un mundo donde el desarrollo de habilidades de interacción social es predominante. De acuerdo con Serrano (2018) en el caso colombiano se direccionó una estrategia pedagógica grupal basada en el concepto de juego de roles, confirmando la influencia notable para que los estudiantes logren un desarrollo cognitivo, emocional y actitudinal más significativo y progresivo en su vida. Del mismo modo en el caso chileno se evidenció, una valoración favorable de la estrategia usada para lograr aprendizajes efectivos y una percepción de logro de aprendizaje significativo. (Castro ,2019).

En el caso ecuatoriano, Hernández & Fonseca (2023) en base a su investigación realizada para determinar la importancia del juego de roles en el aprendizaje de estudios sociales recomiendan a los docentes hacer uso de estrategias de enseñanza activas en especial aplicar la técnica del juego de roles para el aprendizaje de estudios sociales.

A nivel nacional el juego de roles ha cobrado relevancia por ser una estrategia que promueve el aprendizaje significativo y la interacción social (Currículo nacional 2016) contemplado en las orientaciones para el desarrollo de las competencias relacionado al área de las ciencias sociales. Para Fernández (2020) el juego de roles tiene la posibilidad de reproducir roles situacionales del día a día de modo que

le posibilite su actuación y toma de todas sus determinaciones con mayor autonomía. Del mismo modo la estrategia juego de roles optimiza la competencia construye interpretaciones históricas que promueve la construcción de la conciencia histórica y se sugiere extenderla a todo el alumnado. (Zamora ,2023)

En el contexto local, la escuela escenario de estudio ha correspondido a una entidad particular ubicado en la ciudad de Trujillo. Al igual que otras instituciones de enseñanza del sector ha experimentado dificultades en el conocimiento y capacitación de estrategias de interacción social que promueva el desarrollo del aprendizaje significativo, evidenciándose sesiones que no permiten la interacción social y se limitan a una enseñanza tradicional. Sin embargo, propuestas investigativas como el desarrollado Navarro (2019) en el distrito de Trujillo permite confirmar que el juego de roles a través del aprendizaje vivencial mejora significativamente la producción académica en los estudiantes.

Se formula la siguiente pregunta: ¿Cómo el juego de roles fortalece la identidad histórica en estudiantes de una escuela privada de Trujillo?

¿Cómo el juego de roles fortalece los componentes de la identidad histórica en estudiantes de una escuela privada de Trujillo?

¿Cómo el juego de roles fortalece los factores de la identidad histórica en estudiantes de una escuela privada de Trujillo?

Se justifica esta investigación de forma teórica porque se fundamenta en el aprendizaje experiencial, sociocultural y la construcción de la identidad, permitiendo a los estudiantes experimentar, colaborar y reflexionar sobre el pasado. En el ámbito práctico se justifica porque los estudios demuestran que el juego de roles mejora el aprendizaje histórico, desarrolla habilidades y fortalece la identidad histórica. Metodológicamente la investigación se justifica porque aborda cualitativamente con técnicas como la observación del participante, entrevistas y análisis de fuentes y servirá de modelo para su perfeccionamiento o la realización de estudios posteriores.

El objetivo general es demostrar el impacto de la estrategia del juego de roles en el fortalecimiento de la identidad histórica en una entidad privada de Trujillo. Los objetivos específicos son: (a) indicar el impacto de la estrategia de roles en los

componentes de la identidad histórica en una entidad privada de Trujillo. (b) Manifestar el impacto de la estrategia de roles en los factores de la identidad histórica en una entidad privada de Trujillo.

## **II. MARCO TEÓRICO**

Dentro del panorama internacional, está el trabajo de Khuluqun (2020), el cual buscó entender la trascendencia y eficacia del método de juego de roles en las habilidades de pensamiento crítico del alumnado. Fue un trabajo cuasi experimental donde el grupo poblacional ascendió a sesenta y cuatro alumnos. Se trabajó con un muestreo aleatorio por conglomerados. El equipo experimental usaba el método de juego de roles y el equipo controlado usaba métodos tradicionales. Se aplicó un instrumento para la recolección de data del pensamiento crítico. El puntaje de mayor relevancia previo a la prueba se empleó para la obtención de datos de esta investigación. En concordancia con los resultados, se presenta una trascendencia significativa en la aplicabilidad del método de juego de roles en cuanto a las habilidades de pensamiento crítico del alumnado. El equipo experimental logró 0.55% en tanto que el equipo controlado logró 0.38%. Se llegó a la conclusión que, el método de juego de roles es efectivo para mejorar la calidad de pensamiento crítico en los estudiantes.

Además, se encuentra el estudio de Wahyiuni y otros (2020), donde el fin fue precisar la repercusión de la aplicación del modelo de juego de roles en la optimización de las habilidades de pensamiento crítico (CTS) y la disposición de los estudiantes en el aprendizaje del material de enlace químico. En base a la metodología fue un estudio cuasi experimental con grupo de control de pre y post-test. El grupo muestral fue de ciento treinta y cinco alumnos cuya especialidad es ciencias en MAN Banda Aceh, este se seleccionó mediante un muestreo por juicio. La data se obtuvo mediante formulación de interrogantes de prueba razonadas de múltiples opciones y encuestas de interés de alumnos en el aprendizaje de los alumnos. La data fue estudiada mediante la prueba de ganancia N, prueba z y la 7 prueba t. La  $Z_{count} > Z_{table}$  con nivel de significancia de 0.05 permitió el cálculo de las diferencias en el aumento de las CTS, por otro lado, la  $t_{count} (5.845) > t_{table} (1.895)$  con nivel de significancia de 0.05 demostraron la disposición de los estudiantes en la clase experimental. Se concluye que, al aplicarse el modelo de

juego de roles se puede optimizar las CTS y la disposición por el aprendizaje de la conceptualización de enlace químico.

Asimismo, Roa (2019) en su investigación presentó el diseño de una estrategia educativa “Pensar, actuar para sobrevivir” fundamentada en el juego en las ciencias naturales donde interpretan, contextualizan y apoyan las metodologías para desarrollar el pensamiento crítico por medio de las capacidades comunicativas, específicamente argumentar e interpretar por medio de casuísticas que tengan lugar en ese instante. La conclusión fue que, el papel del alumno dentro del juego es evaluar imprevistos en un tiempo venidero, además de promover su propio proyecto de vida. Se consiguió que, los maestros y estudiantes se inmiscuyeran en una conversación constructiva cuyo fin era el logro de aprendizaje en conjunto. Además, coadyuva al entendimiento de la estructura y operación de una entidad.

Aunado a ello, Martínez (2019) se expresa que se demostró que el juego de roles en aulas de lengua extranjera resulta ser una estrategia pedagógica altamente efectiva para fomentar la interacción y expresión oral de los estudiantes. Esta dinámica permitió la transferencia de lo aprendido en otras actividades, promoviendo un uso más natural y fluido del idioma. Los estudiantes incorporaron de manera natural frases y expresiones practicadas durante el juego de roles en sus intervenciones durante las clases regulares. Esto evidenció la capacidad del alumnado para ejercitar lo aprendido en diferentes contextos, enriqueciendo su repertorio lingüístico y mejorando su fluidez en la comunicación oral. El juego de roles no solo se enfocó en la utilización correcta del vocabulario y la gramática, sino que también promovió la incorporación de gestos, mímicas, variaciones de tono y ritmo en la expresión oral. Esto permitió a los estudiantes comunicarse de manera más natural y realista, acercándose a la forma en que los hablantes nativos interactúan en la vida cotidiana. El juego de roles se ha consolidado en una herramienta pedagógica de gran valor para optimizar la expresión oral en lengua extranjera. Su implementación en el aula permite a los estudiantes desarrollar habilidades de comunicación más naturales, fluidas y seguras, favoreciendo su aprendizaje y su confianza en el uso del idioma.

Por último, en la investigación de Serrano (2018), en su trabajo se orientó a una estrategia educativa grupal basada en nociones del juego de roles, promoviendo conductas de pensamiento crítico en el aula, considerando modelo de diálogo-crítico y el modelo cooperativo para optimizar el grado académico y la conducta de los estudiantes. Cabe señalar que, se aplicó la investigación acción como enfoque, ello posibilitó que el maestro sea un mediador en los talleres, y ello a su vez generó escenarios de relevancia para que el estudiante posea mayor visibilidad en el proceso de aprendizaje, por medio del intercambio de conocimiento con sus compañeros. En base a los resultados 8, se puede indicar que el hábito de pensamiento crítico iniciado a corta edad corrige notablemente el interés respecto al ámbito laboral, académico y a nivel societario. Múltiples creencias falsas acerca de retraimiento o pobre fluidez se transformaron por medio del juego de roles, además, coadyuvó a la mejora de las relaciones a nivel interpersonal. El ochenta por ciento logró familiarizarse con los distintos tiempos educativos para su propio desarrollo formativo y el ochenta por ciento incrementó su nivel de respeto y escucha. De la misma manera, cuando en el salón de clases se aplican innovadoras estrategias educativas, se optimiza la consecución del desarrollo significativo, actitudinal, cognitivo y emocional en la vida del estudiante.

Dentro del ámbito nacional, se halló el trabajo de Zamora (2023) que abordó el problema de los alumnos para la combinación de capacidades y la consecución de la competencia construye interpretaciones históricas. Fue un trabajo de tipo aplicado, cuantitativo y pre experimental, pues se empleó un pre-test y post-test luego de aplicar cada sesión de juego de roles. Se trabajó con un grupo muestral de treinta alumnos del quinto año de secundaria y el pre-test evidenció que gran parte se ubicó en el nivel Inicio, luego de la aplicación del juego de roles se tomó un post-test, luego del procesamiento de la data se vio una mejora hallándose gran parte en el nivel sobresaliente. La validez y significancia de los datos se halló con la prueba no paramétrica Wilcoxon arrojando una significancia inferior a 0.05. Se llegó a concluir que, la estrategia juego de roles optimiza la competencia construye interpretaciones históricas y se sugiere extenderla a todo el alumnado

Por otro lado, el estudio de revisión sistémica realizado por Cruz (2022), buscó especificar la manera en la que el juego de roles permite desarrollar el pensamiento crítico en los alumnos de educación básica. La investigación fue explicativa y analítica fundamentada en una averiguación documental con un diseño sistémico emergente donde se seleccionó veinte publicaciones. Se hizo uso de tablas por categorías como muestra, estadísticos, instrumentos, diseño metodológico, objetivos, fecha de publicación, idioma, base de datos, autor tipo de estudio y demás datos. Respecto a los criterios para seleccionar las publicaciones se tomó en cuenta: artículos de revistas indexadas en Research, Dialnet, Redalyc, Scielo, entre otros; programas pedagógicos, artículos (educativos, psicológicos y psicopedagógicos), tesis, programas nacionales e internacionales, publicaciones del 2016-2021 y publicaciones de educación básica. Respecto a los resultados producto de la revisión, se reconoció documentos metodológicos IMRD al cien por ciento, el setenta y siete por ciento fueron hallados en América Latina, el ochenta y dos por ciento en español, el doce por ciento en Scielo y el sesenta y cinco por ciento en Google Académico. Se concluyó que, el pensamiento crítico puede desarrollarse por medio del juego de roles en los alumnos, ya que se corrobora que gran parte de las publicaciones revisadas arrojan cifras significativas después de aplicarlo.

Asimismo, la investigación de Fernández (2022), nació debido al problema que se presenta en niños para la exteriorización de sus sentimientos y su personalidad ante otros niños mediante el juego lúdico, debido a ello, se buscó precisar si el juego de roles optimiza el aprendizaje de la materia de comunicación en niños de cuatro y cinco años del colegio inicial N°424 Jesús María (Ucayali). Fue un trabajo pre experimental, explicativo y cuantitativo. El grupo muestral se conformó de treinta niños y niñas, teniendo una guía de observación como instrumento. Respecto a los resultados, en el pre-test solamente el diecisiete por ciento alcanzó el nivel de proceso, mientras que el ochenta y tres por ciento alcanzó el nivel inicio, en tanto que en el post-test el cien por ciento se halló en nivel de logro y después de la comparación, se determinó que el siete por ciento se halló en nivel proceso y el noventa y tres por ciento en nivel inicio, después del post-test el



cien por ciento alcanzó el nivel de logro. Se llegó a concluir que, los niños, niñas mediante el juego de roles tienen la posibilidad de reproducir roles situacionales del día a día de modo que le posibilite su actuación y toma de todas sus determinaciones con mayor autonomía.

En la investigación de Juegos de roles realizado por Silva y Tananta (2022) se demostró que, el juego de roles permite desarrollar las capacidades en niños de cinco años de la I.E.I. N° 688. Después del procesamiento de los datos en el SPSS, 26 se pudo contrastar la hipótesis a través de la correlación de Spearman de 0,769 y un p-valor de 0.000 (positiva alta). Se concluye que, en los niños de cinco años el desarrollo de sus capacidades es influenciado significativamente por el juego de roles.

Por su parte el estudio de Yanarico y Cartolini (2020), fue determinar la incidencia de una variable en otra. Fue un estudio no experimental, descriptivo y correlacional, para ello, se aplicó bases teóricas vinculadas a las dos variables. Además, múltiples documentos fueron consultados y la data se tabuló convenientemente. En cuanto a la recopilación de datos, se aplicó una ficha de observación y un cuestionario a una muestra de quince estudiantes y al encargado del programa de un quinquenio. Según los resultados, en la etapa de desarrollo del pensamiento crítico, el juego simbólico es esencial porque se vincula de modo trascendental y estrecho con el cerebro de los(as) niños(as) marcando así sus vidas personales y profesionales.

Asimismo, Núñez (2020), en su trabajo aplicado a alumnos de nivel secundaria de colegios examinaron las estrategias seleccionadas en el aprendizaje de la materia de comunicación, donde el propósito es el desarrollo de su pensamiento crítico. Se aplicó un diseño mixto. Sobre los resultados referidos al nivel de gestión del aula, el 59,3% indicó que era malo y el 40,7% regular; respecto a la dimensión toma de decisiones, el 31,9% indicó que era malo y el 68,1% regular; sobre la dimensión argumentación, el 38,1% indicó que era malo y el 61,9% regular; y, por último, en correspondencia a la dimensión razonamiento, el 40,7% indicó que era malo y el 59,3% regular. Se concluye que, el pensamiento crítico en la totalidad de dimensiones demostró grandes puntos débiles en los maestros en su

rol como conductores del aprendizaje y los estudiantes demandan instrumentos cognitivos para llevar a cabo una lectura con pensamiento crítico.

Con referencias a las bases teóricas uno de los estudios más importantes es la teoría sociocultural de Lev Vygotsky, parte de la premisa de que el conocimiento es una construcción colectiva, es decir de carácter social, no individual, que se genera por el devenir histórico y cultural de la colectividad y se mantiene como el conjunto de saberes vigentes y necesarios para realizar todo tipo de actividad productiva, social o individual del ser humano. (Guerra ,2020).

La persona cumple un rol activo que busca un aprendizaje gradual. El acto de aprender depende de la relación entre el aprendizaje y la vida. El aprendizaje colectivo es parte del eje central de la enseñanza que potencializará la capacidad de resolver problemas contextualizados mediante la práctica investigativa (Altamirano y Salinas, 2016).

La estrategia del juego de roles promueve el aprendizaje colaborativo, donde los estudiantes se interrelacionan en la adquisición del aprendizaje e interactúan en el desarrollo de las interpretaciones delegadas o seleccionadas.

En base a la teoría de Piaget el juego de roles permite a los estudiantes construir su propio conocimiento sobre el mundo que los rodea. Los estudiantes integran nueva información en sus estructuras cognitivas existentes y, a su vez, modifican estas estructuras para dar cabida a la nueva información. En esta dinámica se presentan dos procesos complementarios: la asimilación y la acomodación. El primero corresponde a las reacciones de un ser vivo frente al ambiente en términos de una respuesta previamente aprendida otra parte, la acomodación, acontece cada vez que se origina un cambio en la conducta del individuo, cuyo índice es el resultado de la interacción con el contexto. (Díaz ,2020).

Igualmente, la teoría del aprendizaje social de Albert Bandura, referida a la interacción y aprendizaje, Gavidia (2019) refiere acerca de los procesos de aprendizaje tomando como soporte principal las acciones de interacción que ocurren entre el contexto social y el estudiante, argumentando que a medida que los estudiantes establecen interacciones sociales en forma gradual se desarrollan los aprendizajes. En el desarrollo de la estrategia del juego de roles los estudiantes

aprenden observando y modelando el comportamiento de otros, ya sean personajes ficticios o personas reales.

Así mismo la estrategia del juego de roles desarrolla se basa en la teoría de las inteligencias múltiples de Howard Gardner, quien considera a la inteligencia como una asociación de habilidades que permite la resolución de alguna problemática o la generación de productos culturales relevantes (Robledo, 2023).

Esta teoría presenta dos inteligencias que se relacionan con la inteligencia emocional: la inteligencia interpersonal, la cual permite tener comprensión de las intención, motivación y deseos de los demás, y la inteligencia intrapersonal, la cual permite la comprensión de sí mismo, como es la apreciación de lo que propiamente se siente, teme y motiva (Gardner, 2016).

De acuerdo a la teoría de la inteligencia emocional de Daniel Goleman, el juego de roles es una buena técnica para desarrollar el equilibrio emocional. La inteligencia emocional es la capacidad de reconocer los sentimientos propios y ajenos, de poder auto motivarse para mejorar positivamente las emociones internas y las relaciones con los demás. En el juego de roles los estudiantes aprenden a ponerse en el lugar de los demás y con ello potenciar su nivel de respeto, tolerancia y empatía. La inteligencia emocional permite generar en cada ser humano la forma de balancear sus propios sentimientos, y el de los demás. (Hernández y Chagas 2021).

El Juego de roles (role-playing en inglés) es una dramatización a través de una conversación y la representación de una escena que dé lugar a un enfrentamiento de trascendencia moral. El aspecto de distintos intérpretes posibilitará la introducción de perspectivas diferentes y lecturas frente a la misma situación (Martín, 1992). Seguidamente se detallan las cuatro fases correspondientes al modelo tradicional del juego de roles:

Motivación. La finalidad de esta fase es la creación en el aula de un ambiente confiable donde se puede intervenir, buscando que la totalidad de alumnos evalúen la problemática planteada y la aborden con interés (Martín, 1992).

Preparación de la dramatización. En esta fase, el tutor apoya con la información necesaria para el logro de la interpretación, indicando la problemática,

escena o contexto concreto a dramatizar y los personajes inmersos. Su material de ayuda es un escrito corto que detalle la problemática. Una vez explicado, se solicita participantes que interpreten los distintos personajes, impulsando a que los alumnos participen de manera voluntaria. Resulta atractivo que el personal adopte roles distintos, de manera que el alumno tenga la obligación de hallar pruebas diferentes a las suyas y mostrar una empatía. Luego, los protagonistas, abandonan el salón de clases y disponen de un tiempo corto para la interiorización de su papel. De requerirse, el maestro brindará a cada actor un texto donde se detallen las particularidades más relevantes de su personalidad. En tanto, el maestro avisará a los demás alumnos que fungirán de público, remarcando lo trascendental que es su evaluación al analizar la interpretación que luego será debatida. Además, manifiesta que se puede conversar luego de culminada la interpretación (Martín, 1992).

**Dramatización.** En esta fase, los protagonistas buscan representar su papel acercándose al contexto real y dando todo de sí para conseguir sustentos irrefutables que demuestren la confiabilidad de su posición. Como el diálogo entre los distintos actores no se prepara previamente, la interiorización y la improvisación de los personajes demandan por parte de los actores un gran esfuerzo que no es conveniente mantener por regular periodo. En consecuencia, luego de la aparición de componentes imprescindibles, el maestro culminará la representación. Considerando que el contexto físico aporta o complica de manera considerable observar el acto, es aconsejable que el público se ubique donde pueda ver y escuchar sin ningún inconveniente a los múltiples actores. Para este objetivo, colocarse en semicírculo por parte de los actores ante el público suele ser de gran ayuda (Martín, 1992).

**Debate.** En esta fase, se evalúan y valoran los distintos componentes del contexto que se escenificó: la problemática, las emociones que emergieron, los comportamientos, las medidas resolutorias de mayor acierto. Para facilitar y agilizar el debate, es oportuno ceñirse a una secuencia. En este caso, el inicio de la discusión se puede dar con una explicación corta de los protagonistas sobre la tarea hecha y seguidamente el público comunica su opinión de lo representado. Luego

que ambos grupos han manifestado sus perspectivas, se da inicio a la conversación interviniendo de manera indistinta uno y otro (Martín, 1992).

Iniciamos el análisis precisando que, la identidad es una palabra que engloba una pluralidad de significados; en el Diccionario Larousse, se señala que la palabra proviene del latín “identitas” cuyo significado es “cualidad de idéntico”. De otro lado, la Real Academia Española (2014), brinda una conceptualización de mayor extensión de la palabra, al indicar que la identidad constituye el conglomerado de particularidades propias de un sujeto o de un grupo que los diferencia de otros. De igual forma, el Diccionario Enciclopédico de Educación (2003) añade que la identidad constituye el grupo de cualidades físicas, actitudes, comportamientos que tienen los individuos y son fijados por la agrupación social en la que se desenvuelven, que lo reconocen y distinguen de otros.

Las concepciones presentadas llevan a mencionar que la identidad viene a ser un proceso activo en constante cambio, tal como lo sustenta Larraín (2013), sostiene que la identidad constituye un proceso que se está construyendo, en constante actividad, producción y conversión, en donde los seres humanos se van moldeando cada uno al relacionarse de manera simbólica con otros sujetos.

Así, todo individuo llega a desarrollar una identidad personal y grupal; y se manifiesta mediante actitudes, comportamientos, conductas que acoge un sujeto y se limita por las reglas grupales. Por un lado, la identidad personal guarda relación con las particularidades actitudinales, intelectuales, afectivas, psicológicas, físicas de los sujetos que se desarrollan permanentemente; por otro lado, se aprecia una génesis histórica en el desarrollo de la identidad grupal, heredada del contexto, de la comunidad, los familiares, esta se construye en un marco temporal y espacial específico, hoy en día está en peligro la perpetuidad, esto debido a la globalización mundial. En consecuencia, las personas al relacionarse de manera constante y desarrollarse como sujeto al interior de un grupo social, da lugar a una sensación de valoración, pertenencia y aceptación de su cultura, lo cual incide de modo determinante al desarrollar su vida social. De aquí se desprende que, el sentimiento de colectividad brinda una sensación de pertenencia a cierto espacio territorial, esto lo afirma (Vega 2007), poseer identidad es, preferentemente, poseer un barrio, una ciudad, una nación. Ósea, una sensación en donde los integrantes de un grupo

social habitan en una misma territorialidad, ello los identifica como algo exclusivo y específico.

Ante la totalidad de sustentos presentados resulta esencial la valoración del sitio donde uno ha llegado al mundo; donde vive, pues, justipreciar esa situación es apreciar el acervo cultural propio de modo práctico. El hecho de no apreciar lo autóctono como el patrimonio arquitectónico, el idioma, las danzas, las artesanías, la música, las tradiciones, genera impactos negativos en cuanto al desarrollo de la identidad. Debido a ello, es importante el fortalecimiento de la identidad a partir de la práctica educativa, mediante la comprensión de la historia local. Quien tiene la responsabilidad de dar a conocer y justipreciar el acervo cultural heredado de los antepasados para la construcción de la identidad es la sociedad mediante la historia local. Respecto a lo mencionado, Bákula (2000), revela que desarrollar y construir la identidad es posible gracias a que existe el patrimonio cultural. Ello, paralelamente permite que los sujetos y los grupos indaguen de manera histórica en el escenario en el que desarrollan su día a día esa constante identificación que promueva dinámicamente el sentido de pertenencia hacia su acervo cultural. Resulta trascendental el conocimiento y valoración del bagaje cultural para la formación de alumnos que se comprometan en el ámbito personal y grupal como protagonistas dinámicos de la protección y promoción de su patrimonio cultural.

Se debe indicar, asimismo que, patrimonio cultural, identidad y cultura son componentes de gran dinamismo y sujetos a constantes variaciones, se encuentran supeditados a agentes del exterior y por el continuo intercambio entre ellos. Efectivamente, la identidad se encuentra muy vinculada con la historia, la cual se dedica a estudiar eventos que sucedieron en tiempos anteriores al presente de un modo reflexivo a fin de que los grupos societarios puedan tener una proyección hacia futuro; y el patrimonio cultural, el cual alude al legado cultural de los ancestros, con el que se cohabita y se transmite de los antepasados. Bajo este raciocinio, Coll y Falsafi (2010), revelan que la identidad es un instrumento valioso para la promoción de procesos volitivos, afectivos y cognitivos en los seres humanos; pues para tales autores la identidad es un proceso que además de permitir la indagación de una multiplicidad de intercambios humanos, posibilita hacerse cargo de arquetipos a nivel social y entender la vinculación respectiva.

Siguiendo esta línea, para el Instituto Interamericano de Derechos Humanos Instituto Interamericano de Derechos Humanos (2003), la identidad hace referencia a la percepción de los seres humanos, como sujetos y como grupos, de integrar una comunidad o grupo, un pueblo, este proceso es activo y resulta del intercambio entre los sujetos, integrantes de una comunidad que por lo general tienen en común un idioma, un territorio, pero principalmente un mismo legado histórico y cultural.

De igual manera, (Molano, 2008 y Zarate, 2015) asumen que la identidad constituye un proceso activo construido en modo personal y grupal; influenciado por la narración oral y crítica del grupo social. Tiene su origen por elección personal, distinción y confirmación del uno ante el otro, en virtud de seleccionar la mejor manera de comportarse y vivir; pero, que mucho está supeditado al sitio donde uno nace, vive, es y se orienta al bien. En consecuencia, la identidad está supeditada a un contexto lingüístico que define a una persona, le otorga cualidades referenciales o bienes que se escogen, y en el cual puede hallar el valor de lo que es y de su vida.

La identidad histórica es un concepto complejo y multifacético que se refiere al sentido de pertenencia a un grupo social con una trayectoria común a través del tiempo. Esta trayectoria está formada por eventos, personajes, tradiciones, valores y creencias que han moldeado la cultura y la experiencia de ese grupo. La identidad histórica no es estática, sino que se encuentra en constante construcción y redefinición a medida que las sociedades evolucionan y se enfrentan a nuevos desafíos.

Así mismo, la memoria histórica es el conjunto de recuerdos y representaciones del pasado que una sociedad construye y transmite de generación en generación. Esta memoria puede ser oficial, es decir, la que se promueve por parte del Estado y las instituciones educativas, o informal, la que se transmite a través de la tradición oral, las costumbres y las creencias populares.

Por lo tanto, la narrativa histórica es el relato que una sociedad construye sobre su propio pasado. Esta narrativa suele estar basada en la memoria histórica, pero también en la interpretación y selección de los eventos que se consideran más relevantes para la identidad del grupo.

La conciencia histórica, ampliamente estudiada en filosofía e historia, ha sido definida por Karl-Ernst Jeismann como «la relación entre la interpretación del pasado, la comprensión del presente y la perspectiva de futuro» (Angvik y Von Borries, 1997).

El conocimiento del pasado implica tener una base sólida sobre los acontecimientos, personajes y procesos que han configurado la sociedad y la cultura. La comprensión del cambio histórico se refiere a la capacidad de entender cómo han evolucionado las sociedades y culturas a lo largo del tiempo. La percepción del tiempo histórico involucra una visión integrada del pasado, presente y futuro, y sus interrelaciones.

El sentido de pertenencia se manifiesta en la identificación con una nación o grupo social, fomentando una conexión con una comunidad definida por un pasado común. Por su parte, Goodenow (1993) define la pertenencia como la sensación de sentirse personalmente aceptados, respetados, incluidos y apoyados por el ambiente social. Además, el orgullo por la historia y la valoración de la identidad cultural refuerzan este sentido de pertenencia, apreciando tradiciones y valores transmitidos a través del tiempo.

Según Stearns (1993) La conciencia histórica es la capacidad de comprender el pasado, no como un conjunto fijo de acontecimientos, sino como un proceso continuo de interpretación y reinterpretación. La comprensión crítica del pasado abarca el análisis de diferentes perspectivas, cuestionando narrativas tradicionales y reconociendo la complejidad de los eventos históricos. También incluye la reflexión sobre las causas y consecuencias de estos eventos y la evaluación de su impacto en el presente, permitiendo una mejor comprensión del mundo actual.

Para Halbwachs (2004), en relación a la memoria colectiva, fundamenta que la forma en que se recuerda y se interpreta el pasado, tanto a nivel individual como colectivo, tiene un impacto significativo en la identidad histórica. Esto incluye no solo las historias familiares, las tradiciones locales, los mitos y leyendas, sino también la manera en que se enseña la historia en las escuelas. Además, Halbwachs argumenta que la memoria colectiva se construye y se reconstruye constantemente a través de la interacción social, donde los recuerdos compartidos



dentro de una comunidad refuerzan una visión común del pasado, influenciando así la identidad y el sentido de pertenencia de sus miembros.

Los valores y creencias que una persona o grupo tiene sobre sí mismo y sobre el mundo también influyen en su identidad histórica. Estos valores y creencias pueden estar relacionados con la religión, la ética, la política o la cultura. Los valores forman parte de la identidad de los grupos sociales que permite a las comunidades definirse a sí mismas sin que la identidad del grupo necesariamente elimine la percepción propia; finalmente, el individuo reinterpreta lo que recibe del exterior de acuerdo con sus propias experiencias personales y locales, lo que liga los valores con el territorio (Macías, 2007).

Las experiencias personales influyen significativamente en la construcción de la identidad histórica, proporcionando un marco único a través del cual se interpreta el pasado. La empatía histórica, como habilidad cognitiva, permite a los individuos trascender sus propias experiencias y comprender la historia de manera más profunda y contextualizada. Este proceso, en última instancia, enriquece la identidad histórica personal, permitiendo una conexión más profunda y significativa con el pasado.

### **III. METODOLOGÍA**

#### **3.1. Aspectos temáticos**

La presente investigación parte después de haber identificado la problemática pedagógica tras el diagnóstico situacional de la institución educativa, la falta de estrategias para el fortalecimiento de la identidad histórica en el desarrollo del proceso enseñanza aprendizaje como es el caso del juego de roles. Así, ha sido importante la realización de la propuesta educativa del juego de roles para desarrollar la empatía y la conciencia histórica que conlleve a la identidad nacional. El propósito de este estudio se basó en evidenciar el impacto de la realización del juego de roles para fortalecer la identidad histórica en una institución educativa en la ciudad de Trujillo. La propuesta en cuanto a la formulación de la experiencia se ha fundamentado en el desarrollo de la empatía histórica al desempeñar o representar personajes históricos de la independencia del Perú. El desarrollo de esta investigación desarrolló habilidades como el diálogo, el trabajo en equipo, la empatía, el dominio del escenario y la expresión oral.

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

El centro de investigación donde se aplicó la propuesta ha sido una institución educativa privada de la ciudad de Trujillo en el departamento de La Libertad.

La estrategia fue presentada y desarrollada en conmemoración de los de la independencia del Perú y aceptada con mucho entusiasmo por los alumnos, profesores, directivos y padres de familia que apoyaron el desarrollo de las actividades. La institución educativa es una identidad destacada en la parte formativa y académica, donde se promueve el aprendizaje del aprende haciendo y dispuesta al desarrollo de innovaciones pedagógicas lo que permitió su selección para el desarrollo de la investigación.

La institución educativa es una escuela mixta de, cuenta con un amplio número de matriculados en el nivel inicial, primaria, secundaria y una infraestructura completa para el desarrollo de las áreas académicas, formativas y deportivas. Así mismo la polidocencia abarca desde el cuarto de primaria al quinto de secundaria lo que permitió el desarrollo de la estrategia del juego de roles en ambos niveles.

### **3.3. Participantes**

El estudio contó con la participación de los escolares desde cuarto de primaria hasta quinto de secundaria y contó con el apoyo de los directivos, profesores del área de Personal Social y de Ciencias Sociales, así como los tutores de cada aula y padres de familia en la logística de la vestimenta a representar. El recojo de la información se ha llevado a cabo a través de testimonios e imágenes, etc.

### **3.4. Aspectos éticos**

El presente trabajo no ha sido manipulado y alterado, lo que implica un proceso real y confiable, de gran relevancia para la investigación educativa. La estrategia del juego de roles tiene un respaldo en base a los trabajos de investigación consultados y los conceptos teóricos de ambas variables. Se ha respetado la teoría mediante el parafraseo de los contenidos apoyados en el formato apa 7, lo que evidencia la confiabilidad del trabajo ante los resultados del turniting que evidencia una baja similitud del informe de investigación. Se ha respetado el desarrollo del proceso y de la información de los estudiantes.

## **IV. Experiencia profesional**

### **4.1 Descripción de la experiencia**

Objetivo general: demostrar el impacto de la estrategia del juego de roles en el fortalecimiento de la identidad histórica en una escuela privada de Trujillo.

Objetivos específicos son: (a) indicar el impacto de la estrategia de roles en los componentes de la identidad histórica en una entidad privada de Trujillo. (b) Manifestar el impacto de la estrategia de roles en los factores de la identidad histórica en una escuela privada de Trujillo.

### **Fundamentos psicológicos**

Según Piaget (1956) el juego es un medio que constituye y enriquece el desarrollo intelectual"; así mismo, expresa que los juegos se vuelven más significativos a medida que el niño se va desarrollando. El juego de roles se basa en el aprendizaje experiencial, una teoría pedagógica que propone que el aprendizaje es más efectivo cuando los estudiantes experimentan directamente los conceptos que están aprendiendo. Al participar en juegos de roles, los estudiantes

viven en primera persona eventos históricos, lo que les permite comprenderlos mejor y recordarlos con mayor facilidad. Además, el juego de roles promueve el desarrollo de la empatía, ya que los estudiantes deben ponerse en el lugar de otras personas y comprender sus perspectivas. Esto les ayuda a desarrollar una mayor comprensión de la historia y de las diferentes culturas. La estrategia también puede ayudar a los estudiantes a construir su propia identidad histórica. Al interpretar diferentes roles históricos, los estudiantes pueden reflexionar sobre su propia identidad y sobre su lugar en el mundo.

### **Fundamentos pedagógicos**

Se sustenta en el socio constructivismo basado en la teoría de Vygotsky (1978) afirma que el juego es una actividad social que permite a los niños desarrollar habilidades cognitivas, emocionales y sociales y en la teoría de Piaget (1962) donde se sustenta que el juego es la forma más elevada de aprendizaje humano a través de los procesos de asimilación y acomodación. El juego de roles es una estrategia de aprendizaje activo, lo que significa que los estudiantes participan activamente en el proceso de aprendizaje. Esto contrasta con las estrategias de aprendizaje pasivo, como la lectura o la escucha de conferencias, en las que los estudiantes simplemente reciben información. El aprendizaje activo es más efectivo porque promueve la participación, la motivación y la retención del conocimiento. El juego de roles también puede ser una estrategia de aprendizaje colaborativo, en la que los estudiantes trabajan juntos para completar una tarea o resolver un problema. El aprendizaje colaborativo es beneficioso porque promueve la comunicación, el trabajo en equipo y la resolución de conflictos. El juego de roles también puede promover el aprendizaje significativo, que es el tipo de aprendizaje que se conecta con los conocimientos y experiencias previas de los estudiantes. Al relacionar los eventos históricos con sus propias vidas, los estudiantes pueden comprenderlos mejor y recordarlos con mayor facilidad.

### **Fundamentaciones curriculares**

El Currículo Nacional (2016) reconoce el valor intrínseco del juego como una herramienta pedagógica fundamental para el aprendizaje y desarrollo integral de los estudiantes. Este enfoque se sustenta en sólidos principios pedagógicos que

promueven el protagonismo del estudiante, el aprendizaje experiencial, el desarrollo de competencias clave y una visión holística del desarrollo infantil. En el enfoque centrado en el estudiante el juego permite tomar las riendas de su propio aprendizaje, convirtiéndose en actores activos en el proceso de construcción del conocimiento. A través del juego, exploran, experimentan y formulan sus propias hipótesis, propiciando un aprendizaje significativo y profundo. En el aprendizaje experiencial el juego brinda oportunidades únicas para que los estudiantes aprendan a través de la experiencia directa. Al sumergirse en situaciones simuladas o reales a través del juego, ponen en práctica sus habilidades y conocimientos de manera vivencial y contextualizada, fortaleciendo su comprensión y retención.

### **Fundamentos socioeducativos**

El juego de roles puede ser una estrategia inclusiva que permite a todos los estudiantes participar en el proceso de aprendizaje, independientemente de su nivel académico o de sus habilidades sociales. Vygotski en su teoría constructivista defiende que los niños aprenden a través de las experiencias sociales y la interacción, considerando el juego como una potente herramienta de socialización, un instrumento socio-cultural que fomenta el desarrollo de las capacidades intelectuales del niño (Min, 2006). Esto se debe a que el juego de roles no requiere que los estudiantes tengan habilidades específicas para participar. El juego de roles también puede promover el respeto por la diversidad, ya que los estudiantes pueden interpretar roles de diferentes culturas y épocas históricas. Esto les ayuda a desarrollar una mayor comprensión y tolerancia hacia los demás.

La estrategia también puede ayudar a los estudiantes a desarrollar su sentido de ciudadanía. Al participar en juegos de roles sobre eventos históricos importantes, los estudiantes pueden aprender sobre los derechos y responsabilidades de los ciudadanos, y sobre la importancia de la participación cívica.

### **Fundamentos ambientales**

El juego de roles requiere espacios de aprendizaje flexibles que puedan adaptarse a las diferentes necesidades de los estudiantes. Estos espacios pueden incluir aulas, salas de teatro o incluso espacios al aire libre. El juego de roles

también requiere recursos adecuados, como disfraces, accesorios y materiales de apoyo. Estos recursos pueden ayudar a los estudiantes a sumergirse en los eventos históricos que están interpretando. Finalmente, el juego de roles debe realizarse en un entorno seguro donde los estudiantes se sientan cómodos para expresarse y para tomar riesgos. Esto es importante para que los estudiantes puedan participar plenamente en la actividad.

**JUEGO DE ROLES PARA FORTALECER LA IDENTIDAD HISTÓRICA EN LA INDEPENDENCIA DEL PERÚ EN UNA ENTIDAD PRIVADA DE TRUJILLO,**

**ESTRATEGIA DE JUEGO DE ROLES**

**Diagnóstico**

**Situación**  
¿Los juegos de roles fortalecen la identidad histórica de la independencia del Perú en una entidad privada de Trujillo, La Libertad?

Los estudiantes no experimentan estrategias significativas para desarrollar una comprensión profunda de la historia y fortalecer su identidad histórica.

Los estudiantes pueden tener una visión despersonalizada de la historia, lo que limita su capacidad para apreciar y comprender su propio pasado y el de su comunidad.

La falta de estrategias que fomenten la conexión con el pasado puede dificultar el desarrollo de una identidad histórica sólida en los estudiantes.



**Resultado**

Los estudiantes investigaron, interpretaron y comprendieron hechos históricos, personajes y eventos del pasado, de manera crítica y reflexiva.

Los estudiantes desarrollaron habilidades de trabajo en equipo y la empatía histórica, al asumir diferentes roles y empatías.

Los estudiantes se sumergieron en el pasado a través de la personificación y la recreación de eventos históricos.

**Situación ideal**  
Proponer el desarrollo de la estrategia del juego de roles para fortalecer la identidad histórica en los estudiantes.

**FUNDAMENTOS CIENTÍFICOS**

Fundamento socio educativo  
Teoría socio cultural de Vygotsky

Fundamento pedagógico  
Socio constructivismo Piaget - Vygotsky

Fundamento psicológico  
Teoría del desarrollo Cognitivo - Piaget

Fundamento curricular  
Minedu (2016)

## **Experiencia de la propuesta en los tres momentos.**

La experiencia descrita en el caso de estudio presenta una iniciativa innovadora y significativa para el fortalecimiento de la identidad histórica de la independencia del Perú en estudiantes de primaria y secundaria. La implementación de juegos de roles como herramienta pedagógica permitió a los alumnos adentrarse en los acontecimientos históricos, comprender el rol de los personajes involucrados y desarrollar una conexión emocional con el pasado.

### **Preparación:**

Elaboración de libretos: Se elaboraron 5 libretos que abarcaron desde la conquista del Tahuantinsuyo hasta la proclamación de la independencia del Perú.

Orientación y capacitación docente: Los profesores recibieron capacitación para guiar a los estudiantes en el aprendizaje del libreto, el desarrollo del rol del personaje histórico y la puesta en escena.

Distribución de libretos: Se proporcionaron copias del libreto a todos los estudiantes para su estudio y preparación.

### **Ejecución:**

Preparación entre junio y julio: Los estudiantes recibieron preparación durante dos meses, mostrando entusiasmo y disposición para participar.

Adquisición y fabricación de trajes: La mayoría de estudiantes alquilaron sus vestimentas y algunos en forma creativa fabricaron sus propios trajes con materiales reciclados, evidenciando su compromiso y creatividad.

Formación de grupos: Se establecieron cinco grupos en cada aula, cada uno responsable de representar un hecho histórico durante la semana patriótica.

Desarrollo de la actividad:

Puesta en escena: Cada día, los estudiantes representaron el hecho histórico asignado, vistiendo trajes alusivos y desempeñando el rol del personaje correspondiente.



Entusiasmo y empatía: Se observó un gran entusiasmo y empatía por parte de los estudiantes al representar a los personajes históricos.

Participación activa: La mayoría de los estudiantes participaron activamente, incluso vistiéndose con trajes desde casa.

Aplausos y felicitaciones: Al finalizar cada puesta en escena, los compañeros aplaudían y felicitaban a los actores.

## **Después**

Expresión de emociones: Los estudiantes que interpretaron a los personajes expresaron sus emociones y valoraciones sobre el accionar de los mismos.

Aceptación y valoración: Se evidenció una clara aceptación y valoración de las acciones del proceso emancipador por parte de los estudiantes.

Los profesores encargados de la actividad expresaron la importancia de la actividad como una estrategia significativa para implementar en clases.

Los directivos expresaron su conformidad en la propuesta y la réplica del juego de roles en las demás áreas educativas.

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

### **Impacto en el estudiante**

Conexión con el pasado: Los juegos de roles permiten a los estudiantes adentrarse en los acontecimientos históricos, comprender el rol de los personajes involucrados y desarrollar una conexión emocional con el pasado. Esto contribuye a fortalecer la identidad histórica y el sentido de pertenencia a la nación.

Comprensión profunda: A través de la participación activa, los estudiantes desarrollan una comprensión más profunda de los eventos históricos, sus causas y consecuencias, y las motivaciones de los personajes involucrados.

Valoración del patrimonio: Al representar hechos históricos, los estudiantes valoran el patrimonio cultural y la herencia histórica de su país

Sentido de identidad: El juego de roles fomenta el desarrollo de un fuerte sentido de identidad histórica, lo que puede llevar a un mayor compromiso cívico y una participación más activa en la sociedad.

### **Impacto en el ámbito social:**

Empatía y tolerancia: Al ponerse en el lugar de otros personajes históricos, los estudiantes desarrollan empatía y tolerancia hacia diferentes perspectivas y culturas.

Trabajo en equipo y colaboración: La preparación y ejecución de las puestas en escena requieren trabajo en equipo, colaboración y comunicación efectiva entre los estudiantes.

Resolución de conflictos: Los juegos de roles pueden ser una herramienta útil para la enseñanza de habilidades de resolución de conflictos y comunicación no violenta.

Cohesión social: Esta actividad puede fortalecer la cohesión social en el aula y en la comunidad educativa en general.

### **Impacto en el ámbito económico:**

Mejora del rendimiento académico: Un mejor rendimiento académico en historia puede conducir a mejores oportunidades de empleo y mayores ingresos en el futuro.

Reducción de la deserción escolar: Los estudiantes motivados y comprometidos con su educación son menos propensos a desertar de la escuela.

Fuerza laboral calificada: Una fuerza laboral con habilidades sociales, cognitivas y emocionales bien desarrolladas puede contribuir al crecimiento económico y la competitividad del país.

Reducción de costos sociales: La prevención de la violencia y la promoción de la ciudadanía activa pueden conducir a una reducción de los costos sociales asociados con el crimen y la delincuencia.

### **Efectividad del proyecto:**

La experiencia descrita en el caso de estudio proporciona evidencia del potencial del juego de roles como herramienta pedagógica efectiva para fortalecer la identidad histórica de la independencia del Perú en estudiantes de primaria y secundaria. Los resultados positivos observados en cuanto a la participación, el entusiasmo, la empatía y la reflexión crítica por parte de los estudiantes, así como el impacto en el desarrollo de habilidades y la motivación hacia el aprendizaje, demuestran la efectividad de este proyecto.

En relación a los componentes de la identidad, el juego de roles contribuye significativamente a la conciencia histórica al estimular la investigación y el análisis crítico de eventos históricos, llevando a los estudiantes a comprender las causas y consecuencias de estos acontecimientos. Al personificar personajes históricos, desarrollan una conexión emocional con el pasado, internalizando su importancia y relevancia en el presente, lo que fortalece su conciencia histórica.

Además, promueven el sentido de pertenencia al fomentar la identificación con personajes y eventos históricos, generando un sentimiento de pertenencia a una comunidad o nación. Al representar tradiciones y valores del pasado, los estudiantes aprecian su patrimonio cultural y se conectan con sus raíces, lo que fortalece su sentido de pertenencia.

Por último, los juegos de roles fomentan una comprensión crítica del pasado al permitir a los estudiantes analizar diferentes perspectivas históricas y desarrollar su propio juicio sobre eventos y personajes, comprendiendo la complejidad del pasado y la diversidad de interpretaciones, fortaleciendo así su capacidad de análisis y toma de decisiones informadas, elementos esenciales para la formación de ciudadanos responsables.

La estrategia del juego de roles, implementada en la experiencia educativa descrita, fortalece la identidad histórica en su memoria colectiva. La representación de eventos históricos a través del juego de roles permite a los estudiantes reconstruir la memoria colectiva de manera activa y participativa. Al interpretar a personajes históricos, los estudiantes se apropian de la historia, la internalizan y la transforman en parte de su propia memoria.

La experiencia del juego de roles facilita la transmisión de la memoria colectiva de generación en generación, de una manera dinámica y atractiva para los estudiantes. La representación de personajes históricos y sus acciones lleva a los estudiantes a reflexionar sobre los valores presentes en la historia, tanto positivos como negativos. El juego de roles puede estimular el cuestionamiento de creencias preconcebidas sobre la historia y promover una visión más crítica y objetiva del pasado. La experiencia compartida del juego de roles puede fortalecer valores compartidos entre los estudiantes, como la justicia, la libertad, la igualdad y la solidaridad.

El juego de roles permite a los estudiantes establecer una conexión emocional con la historia, al vivirla de manera personal y directa a través de la interpretación de personajes. Al ponerse en el lugar de personajes históricos, los estudiantes desarrollan empatía y comprenden mejor las motivaciones, sentimientos y desafíos de las personas del pasado. La experiencia del juego de roles puede enriquecer la identidad de los estudiantes, al conectarlos con sus raíces históricas y culturales.

El objetivo general es demostrar el impacto de la estrategia del juego de roles en el fortalecimiento de la identidad histórica en una entidad privada de Trujillo. Los objetivos específicos son: (a) indicar el impacto de la estrategia de roles en los componentes de la identidad histórica en una entidad privada de Trujillo. (b) Manifiestar el impacto de la estrategia de roles en los componentes de la identidad histórica en una entidad privada de Trujillo.

## V. CONCLUSIONES

**Primera conclusión:** Se demuestra que la estrategia de juegos de roles impacta significativamente la identidad histórica en estudiantes, conectándolos empáticamente con el pasado, profundizando su comprensión e interpretación de eventos históricos. Además, promueve empatía, el trabajo en equipo, y el desarrollo del aprendizaje significativo demostrando ser una herramienta pedagógica valiosa.

**Segunda conclusión:** Se demuestra cómo la estrategia de juego de roles impacta en los componentes de la identidad histórica en los estudiantes de una escuela privada de Trujillo, al estimular la investigación y análisis crítico de eventos históricos, desarrollando una conexión emocional con el pasado. Fomenta el sentido de pertenencia al identificar con personajes históricos y apreciar el patrimonio cultural. También promueve la comprensión crítica del pasado, mejorando el análisis y la toma de decisiones

**Tercera conclusión:** Se demuestra como la estrategia de juego de roles impacta en los factores de la identidad histórica en los estudiantes de una escuela privada de Trujillo al permitir a los estudiantes reconstruir activamente la memoria colectiva y apropiarse de la historia. Facilita la transmisión intergeneracional de la memoria, promueve la reflexión sobre valores y estimula la empatía, enriqueciendo así la conexión emocional con el pasado.

## **VI. RECOMENDACIONES**

En base a las conclusiones del trabajo, se proponen las siguientes recomendaciones para profundizar en el estudio de la estrategia del juego de roles y fortalecer la identidad histórica:

Primero: Incorporar la estrategia de juego de roles para el fortalecimiento de la identidad histórica y el desarrollo del aprendizaje significativo en las áreas de Ciencias sociales y Personal Social

Analizar comparativamente la efectividad del juego de roles en comparación con otras estrategias pedagógicas para el fortalecimiento de la identidad histórica.

Segundo: Fortalecer el conocimiento y la valoración de la historia y cultivar el sentido de pertenencia con estrategias y sesiones de clases interactivas que permitan desarrollar la empatía y la conciencia histórica.

Diseñar e implementar programas educativos que integren la estrategia del juego de roles de manera sistemática y rigurosa.

Tercero: Recuperar y reconstruir la memoria colectiva a través de la contextualización del aprendizaje de la comunidad educativa utilizando la estrategia de juego de roles.

Profundizar en el sustento teórico del juego de roles desde diferentes perspectivas pedagógicas, como el socioconstructivismo de Piaget y Vygotsky.

Desarrollar programas de formación docente que brinden a los educadores las herramientas y habilidades necesarias para implementar el juego de roles de manera efectiva.

Al implementar estas recomendaciones, se podrá profundizar en el conocimiento y la comprensión de la estrategia del juego de roles como herramienta pedagógica valiosa para fortalecer la identidad histórica en los estudiantes. De esta manera, se podrá contribuir a la formación de ciudadanos informados, críticos y comprometidos con su sociedad.

## REFERENCIAS

- Angvik, M. y Borries, B. (1997). *Youth and history: a comparative European survey on historical consciousness and political attitudes among adolescents*. [Juventud e historia: una encuesta europea comparada sobre la conciencia histórica y las actitudes políticas entre los adolescentes]. Editorial Körber Foundation. <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000106561>
- Banco Mundial. (2021). *Las pérdidas de aprendizaje debido a la COVID-19 podrían costarle a la generación de estudiantes actual unos USD 17 billones del total de ingresos que percibirán durante toda la vida*. <https://www.bancomundial.org/es/news/press-release/2021/12/06/learning-losses-from-covid-19-could-cost-this-generation-of-students-close-to-17-trillion-in-lifetime-earnings>
- Castro, I. y Asensio, J. (2003). *Diccionario Enciclopédico de Educación*. Editorial CEAC Barcelona. <https://catalogosiidca.csuca.org/Record/UP.86535/Details>.
- Chesler, M. y Fox R. (1966). *Role-Playing Methods in the Classroom*. [*Métodos de juego de roles en el aula*]. Science Research Associates. <https://eric.ed.gov/?id=ED075276>
- Coll, C. y Falsafi, L. (2010). Presentación. Identidad y educación: tendencias y desafíos. *Revista de Educación*, 17-38. [https://www.researchgate.net/publication/46569758\\_Presentacion\\_Identidad\\_y\\_educacion\\_tendencias\\_y\\_desafios](https://www.researchgate.net/publication/46569758_Presentacion_Identidad_y_educacion_tendencias_y_desafios)
- Cruz, M. (2022). *El juego de roles para el desarrollo del pensamiento crítico en estudiantes de educación básica regular*. [Tesis Doctoral, Universidad César Vallejo]. Repositorio Institucional UCV. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/85481>
- Dewey, J. (1916). *Democracy and education: An introduction to the philosophy of education*. [La evolución del desarrollo curricular en el contexto de una creciente complejidad social y ambiental]. Editorial MacMillan. <https://doi.org/10.7312/dewe21010-003>

- Díaz Céspedes, F. (2016). Jean Piaget y la teoría de la evolución de la inteligencia en los niños de Latinoamérica. *Revista Latinoamericana de Ensayo*. <https://critica.cl/educacion/jean-piaget-y-la-teoria-de-la-evolucion-de-la-inteligencia-en-los-ninos-de-latinoamericana>.
- Fernández, T. (2022). *Juego de roles para mejorar el aprendizaje en el área de comunicación en los niños de 4 y 5 años de la Institución Educativa Inicial N°424 Jesús María del distrito de Manantay- Ucayali*, [Tesis de Licenciatura, Universidad Católica de los Ángeles de Chimbote]. Repositorio Institucional ULADECH. <https://hdl.handle.net/20.500.13032/28220>
- Gardner, H. (1983). *Frames of Mind: The Theory of Multiple Intelligences*. [Teoría de las inteligencias múltiples]. Editorial Basic Books.
- Gardner, H. (1994). *Estructura de la mente: Teoría de las inteligencias múltiples*. Editorial Fondo de Cultura Económica.
- Gervacio, H. y Castillo C. (2022). *Impacto de Covid-19 en la Educación*. Editorial Comunicación Científica. <https://comunicacion-cientifica.com/wp-content/uploads/2022/11/053.-PDF-Impactos-del>
- Goleman, D. (1995). *Emotional Intelligence*. [La inteligencia emocional]. Editorial Kairos.
- Goodenow, C. (1993). *The Psychological Sense of School Membership Among Adolescents: Scale Development and Educational Correlates*. [Pertenencia al aula entre estudiantes de la adolescencia temprana: relaciones con la motivación y el logro]. Editorial The Journal of Early Adolescence <https://doi.org/10.1177/0272431693013001002>
- Guerra, J. (2020). El constructivismo en la educación y el aporte de la teoría sociocultural de Vygotsky para comprender la construcción del conocimiento en el ser humano. *Revista Dilemas contemporáneos educación política y valores*. 7(2). <https://doi.org/10.46377/dilemas.v32i1.2033>
- Halbwachs, M.(2004). *The Collective Memory*. [La memoria colectiva]. Editorial Prensas Universitarias de Zaragoza.



<https://ia601509.us.archive.org/17/items/MemoriaColectivaHalbwachs./Memoria%20Colectiva-Halbwachs.-.pdf>

Hernández, P. y Fonseca, M. (2023). *El juego de roles en el aprendizaje de Estudios Sociales en los estudiantes del Octavo Año de Educación General Básica, paralelo "A" de la Unidad Educativa Vida Nueva I, de la parroquia Guamaní, cantón Quito, provincia de Pichincha*. [Tesis de pregrado, Universidad Técnica de Ambato]. Repositorio Institucional de la Universidad Técnica de Ambato. <https://repositorio.uta.edu.ec/jspui/handle/123456789/37550>

Hernández, R. y Silva de Jesús, F. (2021). La inteligencia emocional del gestor educativo en tiempos de pandemia. *Revista Científica UISRAEL*, 8(3), 11–26. <https://doi.org/10.35290/rcui.v8n3.2021.446>

Juárez, O; Hormigos J. y Cabello, A. (2008). Las dimensiones sociales de la globalización. *Revista de Investigaciones Políticas y Sociológicas*. 7(2), 169-172. <https://www.redalyc.org/pdf/380/38070210.pdf>.

Khuluqun, A, (2020). *The Effectiveness of Role Playing Games in Student Critical Thinking Skills on the Theme 'Interaction Between Creatures and Their Surroundings' at Berbah High School*. [La efectividad de los juegos de roles en las habilidades de pensamiento crítico del estudiante en Tema "Interacción entre las criaturas y sus alrededores" en la escuela secundaria Berbah] <https://journal.uny.ac.id/index.php/jser/article/view/35718/14623>

La Real Academia Española. (2014). *La 23.ª Edición*. Editorial Espasa. <https://www.rae.es/obras-academicas/diccionarios/diccionario-de-la-lengua-espanola>

Macías - Macías, A. (2007). La identidad colectiva en el sur de Jalisco", *Revista Economía, Sociedad y Territorio*, 7(24), 1025 - 1069. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2391097>

Martín, X. (1992). El role-playing, una técnica para facilitar la empatía y la perspectiva. *Revista Comunicación Lenguaje y Educación*. 15 , 63-68. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=126264>

- Martínez López, C. (2019). *El juego de roles como estrategia para el mejoramiento de la producción oral en inglés como lengua extranjera en los estudiantes del curso 401 del colegio Marco Tulio Fernández*. [Trabajo de Licenciatura, Universidad Libre de Bogotá]. Repositorio Institucional Unilibre. <https://repository.unilibre.edu.co/handle/10901/17768>
- Min, G. (2006). Vygotsky's sociocultural theory and the role of input and output in second language acquisition.[El papel de los insumos y resultados en la adquisición de una segunda lengua]. *Revista CELEA Journal*.
- Ministerio de Educación. (2016). *Currículo Nacional*. <https://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/curriculo-nacional-2016.pdf>
- Miranda, G. (2023). *Inteligencia emocional y rendimiento académico de niños de una institución educativa, Sullana*. [Tesis de Maestría, Universidad César Vallejo]. Repositorio de la Universidad César Vallejo. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/126475>
- Molano, L. (2008). Identidad un concepto que evoluciona. *Revista Opera*, 7(7), 69-84. <https://revistas.uexternado.edu.co/index.php/opera/article/view/1187>
- Navarro, O. (2020). *Juego de roles para la producción de cuentos escritos en estudiantes de secundaria de la Institución N° 80002 Trujillo*. [Tesis Doctoral, Universidad César Vallejo]. Repositorio de la Universidad César Vallejo. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/43811>
- Núñez, L., Gallardo, D. y Agromelis, A. (2020). Estrategias didácticas en el desarrollo del pensamiento crítico en estudiantes de educación básica. *Revista Iberoamericana de Desarrollo Humano y Social*, 22(2), 31-50. <https://doi.org/10.17151/eleu.2020.22.2.3>
- Panta, L. y Zamora, J. (2023). *Juego de roles como estrategia didáctica y la competencia construye interpretaciones históricas en los estudiantes de secundaria, Amazonas*. <http://repositorio.uct.edu.pe/handle/123456789/4123>

- Piaget, J. (1962). The Relation of Affectivity to Intelligence in the Mental Development of the Child. [ La relación de la afectividad con la inteligencia en el desarrollo mental del niño]. *Revista Bulletin of the Menninger Clinic*, 26(3), 129–137.
- Roa, A. (2019). *Los juegos de rol, como estrategia para el desarrollo del pensamiento crítico y competencias comunicativas de interpretación y argumentación, en estudiantes de grado noveno del Colegio Prado Veraniego IED*. [Tesis de Especialidad, Fundación Universitaria Los Libertadores]. Repositorio Institucional Los Libertadores Fundación Universitaria. <http://hdl.handle.net/11371/2586>
- Robledo Sánchez , D. (2023). Teoría de las Inteligencias Múltiples: Una estrategia para Retroalimentar y apoyar el Rendimiento Académico en *Contextos Rurales*. *CienciaLatina Revista Multidisciplinar*, 7(2), 5465-5475. [https://doi.org/10.37811/cl\\_rcm.v7i2.5731](https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i2.5731)
- Robles, A. y Barreno, Z. La práctica docente-investigativa desde la tecnología educativa y el socioconstructivismo. *Revista Ciencia UNEMI*. 9(17), 118-124. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5556800>
- Serrano, M. (2018). *El juego de roles como estrategia pedagógica grupal en el desarrollo de hábitos de pensamiento crítico en los estudiantes del grado quinto en la Institución Educativa Colegio Club de Leones de San José de Cúcuta*. [Tesis de Maestría, Universidad Autónoma de Bucaramanga]. Repositorio Institucional de la UNAB. <http://hdl.handle.net/20.500.12749/2454>
- Silva, R. y Tananta G. (2022) *Juegos de roles en los sectores influyen en el desarrollo de las capacidades de los niños de 5 años de la IEI. N°688 Distrito de Yarinacocha*. [Tesis de Pregrado, Universidad Nacional de Ucayali]. Repositorio Institucional UN. <http://repositorio.unu.edu.pe/handle/UNU/7000>
- Stearns. P (1993). *Meaning Over Memory: Recasting the Teaching of Culture and History*. [El significado sobre la memoria: reformulando la enseñanza de la cultura y la historia]. Editorial Kober Foundation Germany.

- Suárez-Cretton, X., Castro-Méndez, N. y Muñoz-Vilches, C. G. (2020). Uso de juego de roles con grabación de video para el desarrollo de la competencia de entrevistar en estudiantes de psicología. *Revista Electrónica Educare*. 24(2), 20-37. <https://doi.org/10.15359/ree.24-2.2>.
- UNESCO. (s. f.). *Instituto de la UNESCO para el aprendizaje a lo largo de toda la vida*. <https://www.uil.unesco.org/es#:~:text=El%20Instituto%20de%20la%20UNESCO,Objetivo%20de%20Desarrollo%20Sostenible%204>
- Vega - Centeno, I. (2007). Interculturalidad y pluriculturalidad: dos caras de una identidad en construcción. *Revista de Inclusión Social y Equidad en la Educación Superior*, 2, 155 - 176. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3779672>
- Vygotsky, L. (1978). *La mente en la sociedad: el desarrollo de procesos psicológicos superiores*. Prensa de la Universidad de Harvard.
- Vigotsky, L. (1978). *Pensamiento y Lenguaje*. Editorial La Pleyade Buenos Aires, Argentina.
- Wahyiuni, S., Rahmatan, H., Mahidin y Sulastri (2020). *The effect of role-playing model on students' critical thinking skills and interest in learning chemical bonds concept*. [El efecto del modelo de juego de roles en las habilidades de pensamiento crítico de los estudiantes y su interés en aprender el concepto de enlaces químicos]. *Revista Journal of Physics*, Vol.1460 10.1088/1742-6596/1460/1/012088
- Yanarico, L. y Cartolin, Y. (2020). *El juego simbólico y el pensamiento crítico en estudiantes del PRONOEI Machauro Taraco, Huancane, Puno*. [Tesis de licenciatura, Universidad Nacional San Agustín de Arequipa]. Repositorios Nacionales. <http://hdl.handle.net/20500.12773/12566>
- Zarate, J. (2015). La identidad como construcción social desde la propuesta de Charles Taylor. *Revista de Filosofía de la Universidad del Norte*. (23), 117-134 <https://www.redalyc.org/pdf/854/85439039007.pdf>

## ANEXOS

### LIBRETOS

#### LIBRETO 04. PROCLAMACIÓN DE LA INDEPENDENCIA

PERSONAJES	CARACTERIZACIÓN
01 LIBERTADOR – SAN MARTIN	Traje de libertador
02 GENERALES	Traje de general de la época
01 CURA	Traje de cura o sacerdote
01 ALCALDE	Traje de alcalde criollo
01 MARQUÉS DE MONTEMIRA	Traje de criollo (debe llevar una bandera para entregar al general San Martín)

±

	Personaje	Diálogos		
1	Narrador	Hoy es un día memorable 28 de julio de 1821 el pueblo de ha reunido en esta importante plaza de Lima han llegado las autoridades eclesiásticas, del cabildo, militares y el dignísimo pueblo de Lima, hoy día estamos de fiesta. A las autoridades eclesiásticas (sacerdote y curas) (saludan al público) A las autoridades del cabildo (alcalde de Lima, regidores) (saludan al público) Observamos que llega el generalísimo, el libertador Don José de San Martín con su estado mayor compuesto por sus generales (aplausos) Invitamos al alcalde de Lima para que reciba al Libertador El alcalde de Lima baja del estrado a recibir al Libertador		
2	Alcalde de Lima	Gran libertador le damos la bienvenida a esta digna plaza y le invitamos a proclamar nuestra independencia.		
3	Narrador	El libertador con sus generales suben al estrado donde están las autoridades.		
4	Marqués de Montemira (criollo)	Generalísimo Don José de San Martín le hago entrega de la bandera de nuestra libertad, nuestro pueblo espera con ansias vuestra proclamación.		
5.	San Martín	Gracias señor Marqués de Montemira. <b>DESDE ESTE MOMENTO EL PERÚ ES LIBRE E INDEPENDIENTE POR LA VOLUNTAD GENERAL DE LOS PUEBLOS Y POR LA JUSTICIA DE SU CAUSA QUE DIOS DEFIENDE ¡VIVA LA PATRIA! ¡VIVA LA LIBERTAD! ¡VIVA LA INDEPENDENCIA!</b>		
6.	Narrador	Aplausos, desde este momento nuestra patria es libre e independiente, valoremos las acciones heroicas y los sacrificios realizados por nuestros precursores y próceres de nuestra independencia. ¡Qué viva el Perú!		

#### LIBRETO 03. PRECURSORES Y PRÓCERES

PERSONAJES	CARACTERIZACIÓN
01 Túpac Amaru II	traje de Túpac Amaru
01 Juan Pablo Vizcardo y Guzmán	traje de criollo
01 Micaela Bastidas	traje de Micaela Bastidas
01 Toribio Rodríguez de Mendoza	traje de cura
01 María Parado de Bellido	traje de María Parado de Bellido
01 José Olaya	traje de pescador
02 soldados españoles	uniforme de colegio o con traje
01 alumna soñadora	uniforme de colegio
01 narrador	uniforme de colegio

	Personaje	Acciones y diálogos.	Diálogos
1	Narrador	Rosa se encuentra impresionada por la clase de los precursores y próceres y se pregunta	
2.	Alumna Rosa	¿Cómo me hubiera gustado vivir en esa época para poder valorar y abrazar a mis héroes de la independencia del Perú?	
3	Narrador	La alumna cierra los ojos unos instantes y cae en un profundo sueño y al despertar se encuentra en los tiempos patrióticos y observa a cada precursor y prócer de la independencia.	
4	Túpac Amaru	Entra Túpac Amaru con Micaela Bastidas	Hola Rosa me llamo Túpac Amaru II realice una gran revolución en el sur del Perú, quise liberar a mi pueblo y sacrifique mi vida y la de mi familia por la patria.
5	Micaela Bastidas		Te dije José Gabriel que primero ataques el Cusco, pero no me hiciste caso, bueno Rosa yo ayude a mi esposo a realizar esta gran revolución en la cual se siento orgullosa porque veo que los peruanos son libres.

## LIBRETO 02. REVOLUCIÓN DE TÚPAC AMARU II

PERSONAJES	CARACTERIZACIÓN
01 Túpac Amaru	Traje de Túpac Amaru
01 Micaela Bastidas	Traje de Micaela Bastidas
01 Corregidor Arriaga	Traje de español o criollo
01 Visitador Areche	Traje de español o criollo
02 soldados españoles	Traje de soldado español
02 soldados indígenas	Traje de indígenas



	Narrador	Personaje	Diálogos
1	Los españoles sometieron a los indígenas al trabajo explotador de la mina, causando enfermedades y muertes en la población.	Narrador	
2		Túpac Amaru	Querida esposa estoy cansado que los españoles abusen de nuestros hermanos indígenas, sufren mucho en las minas.
3		Micaela Bastidas	Es cierto, los chapetones nos consideran una raza inferior es hora de levantar nuestra voz.
4	En la celebración del cumpleaños del rey, Túpac Amaru se reúne en un almuerzo con el corregidor Antonio de Arriaga y cuando termina la reunión le hace una invitación para luego poder capturarlo.		
5		Túpac Amaru	Corregidor don Antonio de Arriaga, le invito a posar en mi casa.
6		Corregidor Arriaga	Túpac Amaru, tengo otros deberes que hacer, además no se ofenda pero no acepto su invitación
7		Túpac Amaru	A él capturen al corregidor. Los partidarios de Túpac Amaru capturan al corregidor Arriaga.
9	El corregidor Arriaga es llevado al pueblo de Tinta y es ejecutado.	Túpac Amaru	Es hora de nuestra rebelión, lleven a la horca al chapetón
10	Túpac Amaru reúne partidarios y vence a los españoles en la batalla de Sangarará		
11		Túpac Amaru	Ahora vamos a llevar nuestra rebelión al Collao y luego sitiaremos al Cusco
12	Luego de levantar a los pueblos del Collao y se dirige a sitiar al Cusco pero la ciudad ya estaba bien resguardada por los españoles, mestizos e indígenas.		-
13		Túpac Amaru	Debemos refugiarnos en Tinta.

## LIBRETO 01. CONQUISTA DEL TAHUANTINSUYO

PERSONAJES	CARACTERIZACIÓN
01 Narrador	uniforme escolar
01 Inca Atahualpa	traje de inca
01 Francisco Pizarro	traje de conquistador
01 Cura	traje de cura o sacerdote
01 soldado español	traje de soldado español (conquistador)
01 soldado indígena	traje de soldado indígena (inca)



	Narrador	Personaje	Acción	Diálogos
1	El conquistador Francisco Pizarro llega a Cajamarca e invita a Inca a reunirse en la plaza de Cajamarca y el inca por curiosidad accede a la petición de Pizarro.	Atahualpa	Atahualpa entra a la plaza con sus sirvientes.	He llegado a la plaza de Cajamarca ¿Dónde Están los barbudos?
2	Desde una esquina de la plaza aparece el cura español	Cura Vicente Valverde	Aparece el cura Vicente Valverde	Yo Vicente Valverde te hago entrega de la sagrada biblia y acepta la autoridad del rey de España
3	Atahualpa toma la Biblia trata de leer, lo lleva al oído para poder escuchar y lo arroja al suelo.	Atahualpa	Extrañado acepta el pedido del cura y arroja al suelo la Biblia.	
4		Cura Vicente Valverde	Se sorprende y enojado exclama.	No es posible "¡Santiago! los evangelios por los suelos, venid que yo os absuelvo".
5.		Francisco Pizarro	Sale de su escondite se dirige a capturar al inca Los soldados de Pizarro acompañan a la captura del inca	A él mis soldados capturemos al inca
6.	Los soldados indígenas tratan de defender al inca.	Soldado inca	Forcejea con los españoles que capturan al inca.	
7.	El conquistador Francisco Pizarro se acerca al inca.	Francisco Pizarro	Señala al inca y pronuncia.	No te resistas inca el Tahuantinsuyo es mío.
8.	El inca Atahualpa al verse capturado ofrece un rescate.	Atahualpa	Atahualpa ofrece a Pizarro el tesoro hasta donde llegue su mano.	Señor Pizarro ofrezco un cuarto de oro y dos de plata para que me libere. Hasta donde llegue mi mano.
9.		Francisco Pizarro	Asombrado pronuncia:	Acepto inca pero no me engañe o se va a la horca.
10.	De los cuatro lugares del Tahuantinsuyo llegaron los indígenas con el fabuloso tesoro.			
11.	Un soldado español envía un mensaje a Pizarro.	Soldado de Pizarro	Se dirige a Pizarro y expresa:	Señor conquistador me comunican que los generales de Atahualpa intentan liberarlo y nos quieren eliminar.
12	Pizarro se dirige al inca Atahualpa.	Francisco Pizarro	Se dirige al inca Atahualpa y expresa.	No podemos tener vivo al inca. Inca Atahualpa hemos decidido darle muerte por no cumplir su palabra.
13.	Pizarro y sus soldados con el cura llevan a Atahualpa para ejecutarlo. Con la captura y ejecución de Atahualpa finaliza el dominio del Tahuantinsuyo.			

UNIDAD DE GESTIÓN EDUCATIVA LOCAL UGEL 03 NOROESTE- TRUJILLO

EL QUE SUSCRIBE, DIRECTOR DEL COLEGIO PRIVADO MIXTO  
**“MARCELINO CHAMPAGNAT”**

OTORGA LA PRESENTE

## **CONSTANCIA**

Qué el profesor Martín Ricardo Chavarry Capristan, identificado con DNI 18196188, realizó la aplicación de la estrategia “Juego de roles para fortalecer la identidad histórica en estudiantes del nivel primaria y secundaria” en el marco de la celebración de la semana patriótica por los 202 años de la independencia del Perú.

Se expide la presente constancia a petición del interesado por los fines que estime conveniente.

Trujillo 23 de mayo de 2024

---

ING. ARMANDO ARROYO FAJARDO  
DIRECTOR





