



El Juego de Roles para Fortalecer las Habilidades Blandas en la Asignatura de Lengua y Literatura

Role Play to Strengthen Soft Skills in the Subject of Language and Literature

Role Play para fortalecer habilidades interpessoais na disciplina de língua e literatura

Maira Arce ^I

maarcev@ube.edu.ec

<https://orcid.org/0009-0000-8566-6511>

Alexandra Velásquez ^{II}

avelasquez@ube.edu.ec

<https://orcid.org/0009-0002-8882-863X>

Olga Solís ^{III}

omfrancos@ube.edu.ec

<https://orcid.org/0009-0003-1395-6546>

Ramón Guzmán-Hernández ^{IV}

rguzman@bolivariano.edu.ec

<https://orcid.org/0009-0005-3190-4808>

Correspondencia: maarcev@ube.edu.ec

Ciencias de la Educación

Artículo de Investigación

* **Recibido:** 11 de enero de 2024 * **Aceptado:** 12 de febrero de 2024 * **Publicado:** 14 de marzo de 2024

- I. Universidad Bolivariana del Ecuador, Ecuador.
- II. Universidad Bolivariana del Ecuador, Ecuador.
- III. Universidad Bolivariana del Ecuador, Ecuador.
- IV. Instituto Superior Universitario Bolivariano de Tecnología, Cuba.

Resumen

Este trabajo explora el impacto del juego de roles y el desarrollo de habilidades blandas en el aprendizaje de Lengua y Literatura en estudiantes de décimo año. Esta Investigación se llevó a cabo en la Unidad Educativa Jorge Rodríguez Román, tomando una muestra de 41 estudiantes de un total de 70, en donde se evaluó cualitativa y cuantitativamente las capacidades, habilidades y rendimiento académico de dicho grupo durante el mes de Diciembre en el cual se mantuvo el formato de clase tradicional, durante el siguiente mes el mismo grupo de estudiantes recibió clases que incluían la integración de actividades donde se trabajaron juegos de roles y actividades para el desarrollo de habilidades blandas. Del mismo modo se volvieron a evaluar capacidades, habilidades y rendimiento académico para comparar los resultados del mismo grupo expuesto a las diferentes metodologías (tradicional vs Juego de Roles). Los resultados preliminares sugieren una mejora significativa en el rendimiento académico del grupo luego de ser expuestos a las actividades de Juego de Rol, en comparación a cuando recibieron clase en formato tradicional. Además, las encuestas de satisfacción indican una respuesta positiva de los estudiantes hacia la metodología innovadora. Este estudio aporta evidencia sobre la efectividad del juego de roles como herramienta pedagógica, enfatizando su potencial para mejorar la enseñanza de Lengua y Literatura.

Palabras Clave: Juego de Rol; Habilidades Blandas; Herramienta Pedagógica; Lengua y Literatura.

Abstract

This work explores the impact of role-playing and the development of soft skills in the learning of Language and Literature in tenth grade students. This Research was carried out at the Jorge Rodríguez Román Educational Unit, taking a sample of 41 students out of a total of 70, where the capabilities, skills and academic performance of said group were qualitatively and quantitatively evaluated during the month of December in the which the traditional class format was maintained, during the following month the same group of students received classes that included the integration of activities where role plays and activities for the development of soft skills were worked on. In the same way, abilities, skills and academic performance were re-evaluated to compare the results of the same group exposed to the different methodologies (traditional vs. Role Play). Preliminary results suggest a significant improvement in the group's academic performance

after being exposed to Role Playing activities, compared to when they received classes in a traditional format. Furthermore, satisfaction surveys indicate a positive response from students towards the innovative methodology. This study provides evidence on the effectiveness of role-playing as a pedagogical tool, emphasizing its potential to improve the teaching of Language and Literature.

Keywords: Role Playing Game; Soft skills; Pedagogical Tool; Language and literature.

Resumo

Este trabalho explora o impacto do role-playing e do desenvolvimento de soft skills na aprendizagem de Língua e Literatura em alunos do 10º ano. Esta Pesquisa foi realizada na Unidade Educacional Jorge Rodríguez Román, tomando uma amostra de 41 alunos de um total de 70, onde foram avaliadas qualitativa e quantitativamente as capacidades, habilidades e desempenho acadêmico do referido grupo durante o mês de dezembro no qual manteve-se o formato tradicional das aulas, durante o mês seguinte o mesmo grupo de alunos recebeu aulas que incluíram a integração de atividades onde foram trabalhados role-plays e atividades para o desenvolvimento de soft skills. Da mesma forma, foram reavaliadas habilidades, competências e desempenho acadêmico para comparar os resultados de um mesmo grupo exposto às diferentes metodologias (tradicional vs. Role Play). Os resultados preliminares sugerem uma melhoria significativa no desempenho acadêmico do grupo após serem expostos às atividades de Role Playing, em comparação com quando recebiam aulas no formato tradicional. Além disso, pesquisas de satisfação indicam uma resposta positiva dos alunos à metodologia inovadora. Este estudo fornece evidências sobre a eficácia do role-playing como ferramenta pedagógica, enfatizando seu potencial para melhorar o ensino de Línguas e Literaturas.

Palavras-chave: Jogo de RPG; Habilidades interpessoais; Ferramenta Pedagógica; Língua e Literatura.

Introducción

La enseñanza de Lengua y Literatura ha evolucionado significativamente en las últimas décadas, destacando la importancia de metodologías interactivas y centradas en el estudiante. (Peña Cruz, 2016) En este contexto, el juego de roles emerge como una estrategia pedagógica prometedora,

fomentando no solo el conocimiento académico sino también el desarrollo de habilidades blandas como la comunicación, la empatía y el trabajo en equipo. (Ramón-Dangla et al., 2020)

El juego de roles, definido como una técnica dramática en la que los estudiantes asumen roles y actúan en situaciones simuladas, permite una inmersión más profunda en los contenidos de Lengua y Literatura. (Pérez González, 2017) A través de esta metodología, los estudiantes pueden explorar diversas perspectivas literarias y lingüísticas, fomentando un aprendizaje más significativo y contextualizado. (Álvares Ospina, 2018)

Paralelamente, las habilidades blandas, a menudo subestimadas en el currículo tradicional, son esenciales para el desarrollo integral del estudiante. (Antonio Ponte, 2018) Estas habilidades, que incluyen la comunicación efectiva, el pensamiento crítico, la colaboración y la creatividad, son fundamentales para el éxito académico y profesional. (Acero Silva, 2022)

Este estudio se centra en la Unidad Educativa Jorge Rodríguez Román, donde se realizó una intervención educativa para evaluar el efecto de estas metodologías en el aprendizaje de Lengua y Literatura. La elección de esta institución se debe a su diversidad estudiantil y su representatividad de la población estudiantil que se dirige al bachillerato.

La relevancia de este estudio radica en su enfoque innovador, desafiando las metodologías de enseñanza tradicionales y proporcionando una visión integral del potencial del juego de roles y el desarrollo de habilidades blandas. Además, este trabajo contribuye al debate educativo sobre cómo mejorar la enseñanza de Lengua y Literatura, un área fundamental para el desarrollo cognitivo y cultural de los estudiantes.

Problematización

El aprendizaje de Lengua y Literatura en el nivel secundario enfrenta varios desafíos. Tradicionalmente, esta área se ha centrado en la transmisión de conocimientos de manera didáctica, con poca participación activa de los estudiantes. Esta aproximación ha mostrado limitaciones, particularmente en la retención a largo plazo de los conocimientos y en el desarrollo de habilidades críticas. (Zepeda Hurtado et al., 2019)

La problemática central de este estudio radica en la necesidad de métodos de enseñanza más dinámicos y participativos en Lengua y Literatura. La enseñanza tradicional, a menudo centrada en la lectura y el análisis textual desde una perspectiva pasiva, puede no ser suficiente para desarrollar habilidades de pensamiento crítico y comunicación efectiva en los estudiantes. (Matus

& Gutierrez, 2012) Además, la falta de integración de habilidades blandas en el currículo limita el desarrollo integral de los estudiantes, preparándolos de manera insuficiente para los desafíos del mundo real y del ámbito académico superior. (Luna M. et al., 2021)

El juego de roles emerge como una solución potencial a esta problemática. Al permitir a los estudiantes asumir roles y participar activamente en escenarios simulados, se fomenta una mayor comprensión y apreciación de los textos literarios. (Sepúlveda, 2020) Esta metodología permite un aprendizaje experiencial donde los estudiantes no solo comprenden mejor el material, sino que también desarrollan habilidades sociales y emocionales. (Garma Cárdenas, 2021)

Sin embargo, la implementación del juego de roles en la enseñanza de Lengua y Literatura no está exenta de desafíos. Existen barreras como la resistencia al cambio en las prácticas pedagógicas, la falta de formación docente en estas metodologías y la necesidad de recursos adicionales. (Espinoza Mina & Gallegos Barzola, 2020) Además, la evaluación del impacto de estas metodologías en el rendimiento académico y en el desarrollo de habilidades blandas es compleja y requiere un enfoque metodológico riguroso. (Fonseca Casamen, 2023)

Dado este contexto, la presente investigación busca abordar estas problemáticas, explorando la efectividad del juego de roles y el desarrollo de habilidades blandas en la enseñanza de Lengua y Literatura. La hipótesis es que estas metodologías innovadoras pueden mejorar significativamente el rendimiento académico y el desarrollo integral de los estudiantes.

Objetivo general:

Aplicar el Juego de Roles para fortalecer las Habilidades Blandas en la asignatura de Lengua y Literatura.

Objetivos Específicos:

- Diagnosticar las condiciones en las cuáles se encuentran los estudiantes del décimo año en el desarrollo de las habilidades blandas.
- Determinar las habilidades que poseen los estudiantes del décimo año de la UEJRR con respecto al fortalecimiento de las habilidades blandas.
- Establecer las estrategias didácticas con las que cuentan los docentes en el área de Lengua y Literatura del décimo año de la UEJRR, para el fortalecimiento de las habilidades blandas
- Elaborar la guía didáctica, juego de roles, para el fortalecimiento significativo de las habilidades blandas.

- Evaluar la efectividad de la guía didáctica juego de roles, para el fortalecimiento de las habilidades blandas en los estudiantes del décimo año de la UEJRR.

Marco teórico

Juego de Roles en la Educación: El juego de roles, como técnica pedagógica, se ha utilizado en varios contextos educativos para mejorar el compromiso y la comprensión de los estudiantes. (Vidal Duarte et al., 2014) En el área de Lengua y Literatura, permite a los estudiantes explorar textos desde múltiples perspectivas, fomentando una comprensión más profunda de los personajes, temas y contextos literarios. Esta técnica promueve un aprendizaje activo y experiencial, donde los estudiantes no solo adquieren conocimientos, sino que también aplican y experimentan estos conocimientos en un contexto práctico. (Castro-Crespo et al., 2020)

Aplicación en Lengua y Literatura: En el contexto de Lengua y Literatura, el juego de roles permite a los estudiantes vivenciar los textos, comprendiendo mejor los personajes, contextos y temáticas. Esta inmersión activa contribuye a una comprensión más rica y personal de las obras literarias. (Bianchi, 2009)

Beneficios Educativos: Entre los beneficios del juego de roles en educación se incluyen la mejora en la comprensión lectora, el desarrollo de habilidades de pensamiento crítico y la capacidad de análisis. Además, fomenta la creatividad y la empatía al ponerse en la situación de otros. (Castillo Ortega, 2010)

Habilidades Blandas en la Educación: Las habilidades blandas, como la comunicación, el trabajo en equipo, la empatía y el pensamiento crítico, son esenciales para el éxito en el ámbito académico y profesional. (Villanueva, 2020) En la enseñanza de Lengua y Literatura, el desarrollo de estas habilidades permite a los estudiantes no solo comprender mejor los textos, sino también expresar sus ideas de manera más efectiva y colaborar con sus compañeros en análisis y discusiones más enriquecedoras. (Vera Millalén, 2017)

Importancia en la Educación: Estas habilidades son cruciales para el éxito académico y profesional. Su integración en la enseñanza de Lengua y Literatura no solo mejora la experiencia educativa, sino que también prepara a los estudiantes para desafíos futuros. (Espada Maza, 2023)

Integración con Juegos de Rol: Al combinar juegos de rol con el desarrollo de habilidades blandas, los estudiantes pueden practicar y mejorar estas competencias en un contexto controlado y significativo. (Caluguillin Coyaguillo, 2023)

Impacto en el Aprendizaje de Lengua y Literatura: El juego de roles y las habilidades blandas tienen el potencial de transformar la enseñanza de Lengua y Literatura. Al integrar estos enfoques, los estudiantes pueden relacionarse mejor con los materiales de estudio, lo que lleva a una mayor retención y comprensión. Además, estas metodologías promueven un enfoque más holístico del aprendizaje, donde los estudiantes no solo adquieren conocimientos literarios, sino que también desarrollan habilidades clave para su futuro académico y profesional. (Fernández Sánchez, 2021)

Integración Curricular del Juego de Roles y Habilidades Blandas: La integración de juegos de roles y habilidades blandas en el currículo de Lengua y Literatura requiere una revisión de las prácticas pedagógicas existentes y una adaptación a enfoques más dinámicos e interactivos. Esto implica no solo la modificación de las técnicas de enseñanza sino también la evaluación y el diseño curricular para incorporar estas metodologías de manera efectiva. La flexibilidad y la adaptabilidad son clave para que los educadores incorporen con éxito estas técnicas en sus aulas. (Gives Echevarría, 2021)

Desafíos en la Implementación: La implementación de juegos de roles y el fomento de habilidades blandas en el aula presentan desafíos significativos, incluyendo la resistencia al cambio en las prácticas educativas establecidas, la necesidad de capacitación docente, y la adaptación de los espacios de aprendizaje para facilitar actividades interactivas. Además, la evaluación del impacto de estas metodologías en el rendimiento académico y el desarrollo de habilidades requiere un enfoque holístico y multidimensional. (Enciso Argüelles, 2018)

Beneficios Potenciales en el Rendimiento Académico y Desarrollo Personal: Se espera que la integración de juegos de roles y habilidades blandas en la enseñanza de Lengua y Literatura no solo mejore el rendimiento académico en esta área, sino que también contribuya al desarrollo personal y social de los estudiantes. Esto incluye mejorar la autoestima, fomentar la empatía, mejorar las habilidades de comunicación y colaboración, y desarrollar un enfoque más crítico y reflexivo hacia el aprendizaje. (Villanueva Herrera, 2018)

Implicaciones para la Enseñanza Futura: Este enfoque renovado hacia la enseñanza de Lengua y Literatura tiene implicaciones significativas para el futuro de la educación. La adopción de metodologías más interactivas y centradas en el estudiante puede ser un modelo para otras áreas

del currículo, promoviendo un enfoque de enseñanza más integral y adaptativo que está en sintonía con las necesidades del siglo XXI

Metodología

Tipo de investigación: La investigación de campo es el método más adecuado para este estudio sobre el juego de roles y su impacto en el desarrollo de habilidades blandas por varias razones:

Contexto Realista: Permite observar y analizar cómo los participantes interactúan y se comportan en un entorno real y cotidiano. Esto es crucial para entender cómo el juego de roles influye en habilidades blandas, que se manifiestan y desarrollan en situaciones reales.

Observación Directa: Facilita la observación directa de las reacciones y comportamientos de los participantes durante las actividades de juego de roles, proporcionando datos más auténticos y menos susceptibles a distorsiones que los recogidos en entornos controlados o artificiales.

Flexibilidad: La investigación de campo permite adaptar el estudio a las condiciones y dinámicas naturales del grupo, lo cual es esencial para evaluar cómo se desarrollan habilidades como la empatía, comunicación asertiva y trabajo en equipo en condiciones normales.

Interacción Natural: Al realizar el estudio en el entorno habitual de los participantes, se puede observar cómo interactúan de manera espontánea y natural, proporcionando una visión más precisa del impacto del juego de roles en el desarrollo de habilidades blandas.

Población y muestra

Población: 70 Estudiantes de segundo de bachillerato de la Unidad Educativa Jorge Rodríguez Román

Muestra: Para obtener una muestra se aplicó la fórmula:

$$n = \frac{N}{(N-1) \cdot e^2 + 1}$$

- n □ muestra.
- N -> universo.
- E -> coeficiente de error – es discrecional, el investigador lo determina. $n = 70 / ((70-1) \cdot 0.102 + 1)$

$$n = 41$$

Variables de estudio

Variable Independiente: Actividades de juego de rol en el aula.

Variable Dependiente: Rendimiento académico en Lengua y Literatura y desarrollo de habilidades blandas.

Instrumentos de recolección de datos

Pruebas Académicas: Se utilizaron las calificaciones de los exámenes de los estudiantes de los meses de diciembre (sin juego de roles en el aula) y enero (con juego de roles en el aula) como indicadores de rendimiento.

Encuesta de Diagnóstico: Cuestionario de 9 preguntas diseñado para evaluar el nivel de conocimiento de los estudiantes con las actividades basadas en juego de roles.

Encuesta de Satisfacción: Cuestionario de 10 preguntas diseñado para evaluar la satisfacción de los estudiantes con la implementación de los juegos de roles.

Encuesta de nivel de conocimiento: cuestionario de 15 preguntas diseñadas para medir la mejoría en las habilidades blandas, 5 preguntas por cada habilidad (trabajo en equipo, empatía y comunicación asertiva)

Procedimiento

Fase Preliminar: Se obtuvo el permiso de la institución y el consentimiento informado de los estudiantes y sus tutores.

Se llevó a cabo la prueba de diagnóstico.

Se recopilaron las calificaciones de diciembre de los estudiantes como datos de referencia.

Fase de Intervención: Se implementó actividades de juego de roles a los estudiantes a principios de enero respetando y manteniendo los temas de la malla curricular y la planificación respectiva, convirtiendo los temas y lecturas, en constantes actividades dinámicas en el aula.

Fase de Recolección de Datos: Se recopilaron las calificaciones de enero de los estudiantes para compararlas con las de diciembre.

Se administró la encuesta de satisfacción a los estudiantes para recopilar datos sobre su experiencia con el método basado en juego de roles.

Análisis de Datos: Se empleó un análisis estadístico de la t de student para comparar las calificaciones de diciembre y enero, determinando si había una diferencia significativa en el

rendimiento. Además, se analizaron las respuestas de la encuesta de satisfacción para determinar la percepción general de los estudiantes sobre el juego de rol.

Plan de clase para implementar el juego de roles

Se distribuyeron las actividades a lo largo de las cuatro semanas de octubre, con sesiones de 2 horas los lunes, 1 hora los miércoles y 2 horas los jueves.

Tabla 1.

Planificación Semanal de Actividades para implementación de actividades de juego de rol.

Semana / Tema	Lunes (2h)	Miércoles (1h)	Jueves (2h)
Semana 1: Introducción al juego de roles	Presentación del concepto de juego de roles. Actividades introductorias contextos breves.	Reflexión grupal sobre la experiencia del juego de roles y su relación con la literatura.	Juego de roles basado en textos literarios seleccionados, con enfoque en la caracterización.
Semana 2: Habilidades Blandas y Literatura	Actividades de trabajo en equipo utilizando textos literarios para desarrollar comunicación y colaboración.	Ejercicios de pensamiento crítico y análisis literario en grupos pequeños.	Continuación de las actividades de trabajo en equipo con presentaciones grupales.
Semana 3: Integración del Juego de Roles	Preparación de escenas de rol basadas en obras literarias, con énfasis en interpretación y análisis.	Discusión sobre las diferentes interpretaciones y perspectivas presentadas en los juegos de roles.	Representación de escenas con feedback de los compañeros y del profesor.

Semana	4:	Actividades de	Sesión de reflexión sobre	Presentación final de
Evaluación	y	evaluación centradas en las	habilidades	proyectos de juego de
Reflexión		la comprensión y análisis	aprendidas y su	roles integrando
		literario a través del	aplicación en la	habilidades blandas y
		juego de roles.	y más allá.	análisis literario.

Tabla elaborada por las autoras

Análisis Estadístico

Se utilizó la prueba t de Student para comparar los promedios de diciembre y enero. Esta prueba es adecuada para comparar las medias de dos grupos independientes.

Se presentó el cálculo de la t de Student paso a paso, utilizando los promedios recolectados.

Resultados

Tabla 2. Promedios del mes de Diciembre vs Enero.

Diciembre:	Enero:
7.20	8.25
7.86	9.16
7.41	7.00
7.18	7.91
6.69	7.44
7.58	7.28
6.75	7.56
8.57	8.04
8.85	8.19
6.53	8.62
8.17	8.26
7.12	9.06
7.27	7.61
8.70	9.63

5.28	7.08
5.35	9.01
5.08	8.25
8.33	8.68
8.11	7.42
8.48	7.59
8.91	9.40
8.20	9.90
6.85	7.94
8.12	9.08
5.47	9.63
7.56	9.68
5.57	7.26
8.78	7.12
<hr/>	
7.09	7.51
6.66	9.63
6.06	7.30
8.10	8.26
6.82	9.87
7.27	8.60
5.08	9.08
7.47	7.95
7.45	9.06
7.47	9.50
8.77	7.05
7.73	9.25
6.44	9.97

Elaborado por las autoras 2023

Prueba t de Student: Para realizar un análisis estadístico detallado de la comparación entre los promedios del mes de diciembre y el mes de enero, utilizaremos la prueba t de Student, este método es común en la investigación para comparar grupos y determinar si las diferencias observadas son estadísticamente significativas.

Fórmula de la Prueba t de Student: La fórmula para la prueba t de dos muestras independientes es:

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\frac{s_1^2}{n_1} + \frac{s_2^2}{n_2}}}$$

Donde:

son la \bar{X}_1 y \bar{X}_2 el grupo diciembre y enero.

$$s_1^2 \text{ y } s_2^2$$

son las varianzas de los grupos diciembre y enero.

n_1 y n_2 son los tamaños de las muestras de los grupos diciembre y enero.

Cálculo paso a paso

Calcular las Medias (x): Se calculan las medias de cada grupo.

Calcular las Varianzas (s): Se calculan las varianzas de cada grupo.

Insertar Valores en la Fórmula: Se sustituyen las medias y varianzas en la fórmula.

Calcular el Valor t: Se calcula el valor t usando la fórmula.

Determinar la Significancia: Se compara el valor t calculado con el valor t crítico de la tabla de distribución t (basado en los grados de libertad y el nivel de significancia deseado).

Procedimiento Datos de Entrada

Media del Grupo de diciembre: 6.90

Varianza del Grupo de diciembre: 1.31

Media del Grupo enero: 8.56

Varianza del Grupo enero: 0.97

Tamaño de la Muestra para Ambos Grupos: 41

Prueba t de Student

Utilizando la fórmula:

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\frac{s_1^2}{n_1} + \frac{s_2^2}{n_2}}}$$

Donde:

X1= 8.56 (media del grupo enero)

X2= 6.90 (media del grupo de diciembre)

S1= 0.97 (varianza del grupo enero)

S2= 1.31 (varianza del grupo de diciembre)

N1= 41

N2= 41

Sustituyendo estos valores en la fórmula, obtenemos un valor t de -7.07 y un valor p de aproximadamente 5.10e-10.

Interpretación

- El valor t de -7.07 indica una diferencia significativa entre las medias de los dos grupos.
- El valor p extremadamente bajo (5.10e-10) sugiere que esta diferencia es estadísticamente significativa.

Tabla 3.

Tabulación de encuesta de diagnóstico para evaluar si los estudiantes conocen el juego de roles.

No.	Interrogantes	Sí	No
1	¿Has participado alguna vez en actividades de juego de roles?	5	36
2	¿Conoces qué son los juegos de roles y cómo se aplican en educación?	8	33
3	¿Crees que los juegos de roles podrían ser una herramienta efectiva para aprender Lengua y Literatura?	15	26
4	¿Te gustaría experimentar con juegos de roles en la clase?	20	21

5	¿Piensas que los juegos de roles pueden hacer las clases más interesantes?	18	23
6	¿Crees que los juegos de roles ayudarían a mejorar tu participación en clase?	17	24
7	¿Consideras que los juegos de roles pueden ayudarte a desarrollar habilidades de comunicación y colaboración?	19	22
8	¿Crees que los juegos de roles fomentarían una mejor comprensión de los textos literarios?	14	27
9	¿Te gustaría que se implementaran juegos de roles en otras áreas además de Lengua y Literatura?	16	25

Elaborado por las autoras 2023

Tabla 4.

Tabulación Encuesta sobre el Juego de Roles para Fortalecer las Habilidades Blandas en la Asignatura de Lengua y Literatura

Ítems	Interrogantes	Sí	No
1	He tenido la oportunidad de colaborar con mis compañeros en proyectos relacionados con la Lengua y Literatura.	11	30
2	En las discusiones en clase, siento que mis compañeros y yo practicamos la escucha activa.	21	20
3	Las actividades en clase me han ayudado a expresar mis ideas de manera clara y coherente	31	10
4	Durante las actividades grupales, hemos aprendido a resolver conflictos de manera constructiva.	35	6

5	Las actividades han contribuido a mejorar mi comprensión de las emociones expresadas en textos literarios.	10	31
6	Los materiales y recursos didácticos utilizados en clase han mejorado mi comprensión de los temas.	30	11
7	Prefiero abordar nuevas tareas de aprendizaje de forma independiente o busca regularmente la ayuda del profesor	22	19
8	Busco frecuentemente recursos adicionales o materiales de estudio por iniciativa propia	31	10
9	He tenido la oportunidad de participar en actividades prácticas que enriquecen mi aprendizaje.	33	8
10	Después de las experiencias prácticas, reflexionamos sobre lo que aprendimos.	24	17

Elaborado por las autoras 2023

Tabla 5

Tabulación de encuesta de conocimiento para medir el desarrollo de las habilidades blandas.

Ámbito	Interrogante	Sí	No
1	Trabajo en Equipo:		
	¿Te sientes cómodo/a trabajando en proyectos grupales	35	6
	¿Contribuyes activamente a las metas del equipo?	37	4
	¿Escuchas y consideras las ideas de tus compañeros de equipo?	36	5

	¿Confías en las habilidades y conocimientos de tus compañeros de equipo?	34	7
	¿Ayudas a resolver conflictos dentro del equipo de manera constructiva?	33	8
2	Empatía:		
	¿Te es fácil entender los sentimientos de tus compañeros?	38	3
	¿Te preocupas por el bienestar de los demás en tu clase?	39	2
	¿Puedes ponerte en el lugar de otros cuando enfrentan problemas?	36	5
	¿Reconoces y respetas las diferencias en las opiniones de tus compañeros?	35	6
	¿Te sientes motivado/a a ayudar a otros cuando tienen dificultades?	37	4
3	Comunicación Asertiva:		
	¿Expresas tus opiniones de manera clara y respetuosa?	37	4
	¿Escuchas activamente cuando otras personas están hablando?	36	5
	¿Puedes defender tus puntos de vista sin ofender a los demás?	33	8
	¿Te comunicas de manera efectiva en situaciones de grupo?	32	9
	¿Buscas el diálogo y el entendimiento cuando hay desacuerdos?	35	6

Elaborado por las autoras 2023

Conclusiones

Este estudio ha explorado con profundidad el impacto significativo que el juego de roles tiene en el fortalecimiento de habilidades blandas dentro de la asignatura de Lengua y Literatura en estudiantes de décimo año. La investigación, llevada a cabo en la Unidad Educativa Jorge Rodríguez Román con una muestra representativa de 41 estudiantes, ha permitido evaluar de

manera cualitativa y cuantitativa los cambios en las capacidades, habilidades, y rendimiento académico antes y después de la implementación de esta metodología innovadora.

Los resultados obtenidos sugieren una mejora notable en el rendimiento académico de los estudiantes tras la participación en actividades basadas en el juego de roles, en comparación con el período en el que se mantuvo un enfoque de enseñanza tradicional. Este hallazgo es de particular relevancia, pues no solo indica un incremento en las notas académicas, sino que también refleja un mayor compromiso y comprensión de los contenidos por parte de los alumnos. Las encuestas de satisfacción complementan estos resultados, mostrando una aceptación positiva y un interés renovado hacia la asignatura, lo que subraya la eficacia del juego de roles como herramienta pedagógica para motivar y enganchar a los estudiantes.

Además, este estudio ha evidenciado que el juego de roles facilita el desarrollo de habilidades blandas esenciales, como la comunicación efectiva, el trabajo en equipo, la empatía, y el pensamiento crítico. Estas competencias son fundamentales no solo para el éxito académico, sino también para el desempeño profesional futuro de los estudiantes, lo que resalta la importancia de integrar metodologías activas y participativas en el currículo educativo.

La investigación contribuye al debate educativo sobre cómo mejorar la enseñanza de Lengua y Literatura, ofreciendo evidencia concreta del valor añadido que el juego de roles proporciona en el contexto educativo. Asimismo, desafía las prácticas pedagógicas tradicionales y promueve un enfoque más interactivo y estudiantil en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

No obstante, la implementación del juego de roles en el aula no está exenta de desafíos. La resistencia al cambio por parte de algunos educadores, la necesidad de capacitación docente específica, y la adaptación de los recursos didácticos son aspectos cruciales que deben ser abordados para facilitar la adopción de esta metodología de manera más amplia. Por ello, se recomienda realizar estudios adicionales que aborden estas barreras y exploren estrategias efectivas para su superación.

En conclusión, este estudio subraya la eficacia del juego de roles como una herramienta pedagógica innovadora para mejorar tanto el rendimiento académico como el desarrollo de habilidades blandas en estudiantes de secundaria. Se hace un llamado a la comunidad educativa para considerar la integración de estas prácticas en el currículo, con el fin de preparar a los estudiantes de manera más efectiva para los desafíos del siglo XXI. Futuras investigaciones deberían enfocarse en expandir estos hallazgos a otros contextos educativos y niveles académicos, así como en explorar la

integración de tecnologías emergentes para enriquecer aún más la experiencia de aprendizaje mediante el juego de roles.

Referencias

1. Acero Silva, Z. E. (2022). El Juego de Roles para la interpretación de los textos continuos.
2. UNIVERSIDAD DE PAMPLONA El, 68–80.
3. Álvares Ospina, E. L. (2018). Percepción Sobre La Oralidad Y El Juego De Roles Como Estrategia Lúdica Que Favorece La Interacción Entre El Estudiante Y El Maestro Del Grado Preescolar. 1–102.
4. https://repositorio.unal.edu.co/bitstream/handle/unal/77013/Tesis_01-06-2019_ELSA_LUCIA_%283%29.pdf?sequence=1&isAllowed=y
5. Antonio Ponte, W. U. (2018). Los juegos de roles como estrategia en el desarrollo de las habilidades blandas de los niños y niñas de 5 años de la institución educativa del nivel inicial N° 071 del distrito de Llumpa, provincia Mariscal Luzuriaga, Ancash-2018.
6. TESIS Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, 115. <http://repositorio.uladech.edu.pe/handle/123456789/6273>
7. Bianchi, S. (2009). La minificción en juego: un reto escolar.: Literatura y juegos de rol: una propuesta didáctica basada en el minicuento. *Folios*, 30, 139–142. http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0123-48702009000200011&lng=en&nrm=iso&tlng=es
8. Caluguillin Coyaguillo, D. A. (2023). Narrativa literaria como proceso pedagógico para el desarrollo de habilidades blandas en estudiantes de nivel medio de la Escuela E.B. “Rusconi Carmelina” (Issue July). Universidad Tecnica del Norte.
9. Castillo Ortega, M. del C. (2010). La interacción en los juegos de roles como promotora de la interculturalidad en los procesos de enseñanza- aprendizaje del francés.
10. Tecnológico de Monterrey.
11. Castro-Crespo, G. C., Garcia-Herrera, D. G., Castro-Salazar, A. Z., & Erazo-Álvarez, J. C. (2020). Juego de roles: una metodología innovadora para la comprensión lectora.
12. Revista Arbitrada Interdisciplinaria *Koinonía*, 5(1), 27. <https://doi.org/10.35381/r.k.v5i1.713>

13. Enciso Argüelles, J. S. (2018). EL JUEGO DE ROL COMO ESTRATEGIA PARA DESARROLLAR ESCRITURA CREATIVA (Issue Código 1326497). UNIVERSIDAD DEL VALLE.
14. Espada Maza, M. B. (2023). Habilidades blandas en el aprendizaje significativo en los estudiantes V ciclo de una institución educativa, San Juan de Miraflores, 2023 [Universidad Cesar Vallejo]. <http://repositorio.uncp.edu.pe/bitstream/handle/UNCP/3000/SilvaAcosta.pdf?sequence=1&isAllowed=y%0Ahttps://repositorio.comillas.edu/xmlui/handle/11531/1046>
15. Espinoza Mina, M. A., & Gallegos Barzola, D. (2020). Habilidades blandas en la educación y la empresa: Mapeo Sistemático. Revista Científica UISRAEL, 7(2), 39–56. <https://doi.org/10.35290/rcui.v7n2.2020.245>
16. Fernandez Sanchez, L. (2021). El Quijote convertido en un juego de rol : un proyecto de innovación docente. Universidad de La Laguna.
17. Fonseca Casamen, M. C. (2023). EL JUEGO DE ROLES EN EL APRENDIZAJE DE ESTUDIOS SOCIALES EN LOS ESTUDIANTES DEL OCTAVO AÑO DE
18. EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA, PARALELO “A” DE LA UNIDAD EDUCATIVA VIDA NUEVA I, DE LA PARROQUIA GUAMANÌ, CANTÓN QUITO, PROVINCIA DE PICHINCHA. UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO.
19. Garma Cardenas, C. R. (2021). El Juego De Roles Como Técnica Para Desarrollar La Expresión Oral En Inglés Como Lengua Extranjera. CIEG, REVISTA ARBITRADA DEL CENTRO DE INVESTIGACIÓN Y ESTUDIOS GERENCIALES, 48–59.
20. www.grupocieg.org
21. Gives Echevarría, R. G. (2021). Programa de habilidades blandas y aprendizaje virtual de estudiantes de sexto grado de la Institución Educativa N° 14037 Piura – 2020.
22. Universidad Cesar Vallejo.
23. Luna M., Y. G., Conde A., A. J., & Rincón A., P. E. (2021). Propuesta Didáctica para el Mejoramiento de la Lectura y Escritura: El Juego de Rol en la Virtualidad. Revista Conocimiento Investigación y Educación CIE, 1(11), 31–43. <https://ojs.unipamplona.edu.co/ojsviceinves/index.php/cie/article/view/1052/1067>
24. Matus, O., & Gutierrez, A. (2012). Habilidades Blandas: Una ventaja competitiva en la formación tecnológica Soft skills: A competitive advantage in technological training. GINT

- Journal of Industrial Neo-Technologie, 9.
https://www.jint.usach.cl/sites/jint/files/art._9_print_v2n1jint006-15_v3.0_0.pdf
25. Peña Cruz, R. M. (2016). APLICACIÓN DE LOS JUEGOS DE ROLES BASADO EN EL ENFOQUE COLABORATIVO UTILIZANDO TÍTERES MEJORA LA EXPRESIÓN ORAL EN EL ÁREA DE COMUNICACIÓN EN LOS NIÑOS DE 5 AÑOS, DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL “APLICACIÓN JOSÉ ANTONIO ENCINAS” [UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES CHIMBOTE].
26. [http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/123456789/5812/RELACIONES_INTERPERSONALES_JUEGOS_BAHAMONDE_TELLO_MARIA_ELENA](http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/123456789/5812/RELACIONES_INTERPERSONALES_JUEGOS_BAHAMONDE_TELLO_MARIA_ELENA.pdf?sequence=4&isAllowed=y)
27. .pdf?sequence=4&isAllowed=y
28. Pérez González, A. (2017). Afinidades literarias y juegos de rol en el aula de Lengua Castellana y Literatura. <http://hdl.handle.net/10651/43677>
29. Ramón-Dangla, R., Bañón-Calatrava, C., Gil Álvarez, A. M., Yáñez Muñoz, L., & Colomina Climent, E. (2020). El juego de rol como experiencia innovadora para la mejora de la calidad docente en la asignatura de contabilidad.
30. Sepúlveda, H. Á. (2020). Promoviendo aprendizajes significativos en la enseñanza universitaria de la Historia a través de un juego de roles. *Estudios Pedagógicos*, 46(2), 97–121. <https://doi.org/10.4067/S0718-07052020000200097>
31. Vera Millalén, F. (2017). Infusión de habilidades blandas en el currículo de la educación superior: Clave para el desarrollo de capital humano avanzado. *Revista Akadèmeia*,
32. 15(1), 53–73. <https://doi.org/10.61144/0718-9397.2016.137>
33. Vidal Duarte, E. E., Castro Gutierrez, E., & Baluarte Araya, C. (2014). Integrando la enseñanza de habilidades “blandas”: una experiencia en la escuela profesional de ingeniería de sistemas - Universidad Nacional de San Agustín. *Nuevas Ideas En Informática Educativa*, 10(978-956-19-0889-5), 946–950. http://www.tise.cl/volumen10/TISE2014/tise2014_submission_42.pdf
34. <http://www.tise.cl/volumen10/>
35. Villanueva Herrera, M. (2018). Juego de roles en la socialización en niños.
36. Villanueva, O. (2020). Habilidades blandas en el proceso de aprendizaje: su importancia en el desarrollo de las competencias comunicativas. Universidad César Vallejo, 0–2. <http://repositorio.uncp.edu.pe/bitstream/handle/UNCP/3000/Silva>

Acosta.pdf?sequence=1&isAllowed=y%0Ahttps://repositorio.comillas.edu/xmlui/handle/11531/1046

37. Zepeda Hurtado, M. E., Cardoso Espinosa, E. O., & Cortés Ruiz, J. A. (2019). El aprendizaje orientado en proyectos para el desarrollo de habilidades blandas en el nivel medio superior del IPN. *RIDE Revista Iberoamericana Para La Investigación y El Desarrollo Educativo*, 10(19). <https://doi.org/10.23913/ride.v10i19.530>

© 2024 por los autores. Este artículo es de acceso abierto y distribuido según los términos y condiciones de la licencia Creative Commons Atribución-NoComercial-CompartirIgual 4.0 Internacional (CC BY-NC-SA 4.0) (<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>).