



Ciencia Latina
Internacional

Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar, Ciudad de México, México.
ISSN 2707-2207 / ISSN 2707-2215 (en línea), marzo-abril 2024,
Volumen 8, Número 2.

https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v8i2

**INNOVACIÓN EN LA ENSEÑANZA DE
COMERCIO EN LA EDUCACIÓN BÁSICA DE
ECUADOR: ROLE PLAYING Y
PERSONIFICACIÓN DE CUENTAS
CONTABLES**

**INNOVATION IN THE TEACHING OF COMMERCE IN BASIC
EDUCATION IN ECUADOR: ROLE PLAYING AND
PERSONIFICATION OF ACCOUNTING ACCOUNTS**

Jenny Luisana Góngora Calderón
Universidad Laica Eloy Alfaro de Manabí

Jhonny Saulo Villafuerte Holguín
Universidad Laica Eloy Alfaro de Manabí

DOI: https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v8i3.11650

Innovación en la enseñanza de Comercio en la Educación Básica de Ecuador: Role Playing y personificación de cuentas contables

Jenny Luisana Góngora Calderón¹
jennyl.gongora@pg.uleam.edu.ec
<https://orcid.org/0009-0000-5831-1061>
Universidad Laica Eloy Alfaro de Manabí

Jhonny Saulo Villafuerte Holguín
jhonny.villafuerte@uleam.edu.ec
<https://orcid.org/0000-0001-6053-6307>
Universidad Laica Eloy Alfaro de Manabí

RESUMEN

La enseñanza de comercio en la educación básica requiere de innovaciones que promuevan el aprendizaje activo y significativo de los estudiantes. El objetivo de este estudio es determinar el aporte del Role Playing y personificación de cuentas contables en la motivación al aprendizaje y fortalecimiento del perfil de los docentes y alumnado de Educación Básica de Ecuador. Este estudio se suscribe a los paradigmas postmoderno y constructivista. Es un estudio tipo mixto que combina métodos cuantitativos y cualitativos. La muestra la componen 40 estudiantes y 4 docentes de educación básica de una Unidad Educativa domiciliada en el cantón Manta, Ecuador. Para la recopilación de datos se utilizó un cuestionario tipo escala de Likert en pretest y postest, entrevista a profundidad y Check List. Los resultados mostraron que los estudiantes que participaron en las actividades de Role Playing y personificación de cuentas contables reportaron incremento en los niveles de motivación para el aprendizaje de la asignatura Comercio, mejoramiento en la comprensión de los conceptos fundamentales del Comercio y el desarrollaron habilidades blandas. También se presenta un análisis de las contribuciones del role play al fortalecimiento del perfil docente y del alumnado de la asignatura Comercio y rutas que orientan la implementación de la intervención educativa diseñada por el equipo investigador. Se concluye que la implementación del role play y personificación de cuentas contables generó resultados positivos en el grupo de participantes. Resultó ser una estrategia efectiva para promover el aprendizaje activo y significativo de los estudiantes de Comercio en la educación Básica.

Palabras clave: contabilidad, educación básica, enseñanza comercial, innovación pedagógica, role playing

¹ Autor Principal
Correspondencia: jennyl.gongora@pg.uleam.edu.ec

Innovation in the teaching of Commerce in Basic Education in Ecuador: Role Playing and personification of accounting accounts

ABSTRACT

Teaching commerce in basic education requires innovations that promote active and meaningful learning for students. The objective of this study is to determine the contribution of Role Playing and personification of accounting accounts in the motivation to learn and strengthening the profile of Basic Education teachers and students in Ecuador. This study subscribes to the postmodern and constructivist paradigms. It is a mixed type of study that combines quantitative and qualitative methods. The sample is made up of 40 students and 4 basic education teachers from an Educational Unit domiciled in the Manta canton, Ecuador. To collect data, a Likert scale questionnaire was used in pretest and posttest, in-depth interview, and check list. An analysis of the contributions of role play to strengthening the teaching and student profile of the Commerce subject and routes that guide the implementation of the educational intervention designed by the research team is also presented. It was concluded that the implementation of role plays, and personification of accounting accounts generated positive results in the group of participants. It turned out to be an effective strategy to promote active and meaningful learning of Commerce students in Basic education.

Keywords: accounting, basic education, business education, pedagogical innovation, role playing



INTRODUCCIÓN

La educación en todos los campos del conocimiento y niveles formativos, es una de las garantías para que la población cuente con equidad de oportunidades, fortalecer la democracia y proteger la libertad humana. Es decir, construir una nueva nación que brinde garantías para el desarrollo sostenible, utilizando los recursos para satisfacer las necesidades del presente y generaciones futuras (Oré, 2019).

La incorporación de la asignatura de Contabilidad, Emprendimiento y Gestión en el currículo de educación básica superior de Ecuador busca que el estudiante cree, construya, innove, asuma riesgos, planifique y ejecute acciones que logren preparar ciudadanos comprometidos con su realidad, siendo una oportunidad para que aporten soluciones a problemas con ayuda de herramientas esenciales para la vida. A lo largo del proceso de aprendizaje se ha detectado la falta de capacitación adecuada en personificación de cuentas, lo que dificulta la realización de transacciones comerciales porque se proporcionan las teorías y se pone en práctica conocimientos de los principios básicos de contabilidad (Vahos et al., 2019).

Por su parte, Herrera y Conchacela (2020) señalan que, el Ministerio de Educación ecuatoriano diseñó reformas curriculares incluyendo la enseñanza de contabilidad en la educación básica superior, destacando que la nueva visión de la formación se basa en una acción integral, es decir, toda actividad educativa debe brindar una información general a los estudiantes. A este punto, Cereceda (2023) sostiene que las instituciones adoptan el desarrollo humano holístico como una filosofía que permite la expresión del conocimiento científico y artístico para innovar el proceso de enseñanza utilizando juegos de roles.

Las preguntas de investigación que guían el presente estudio son:

1. ¿Cuáles son los niveles de motivación de los estudiantes por la personificación de cuentas contables antes y después de la intervención educativa?
2. ¿Cuáles son los aportes del role playing en el rendimiento académico en la asignatura de comercio de educación básica superior?
3. ¿Cuáles son los aportes del role playing en el fortalecimiento del perfil docente y del alumnado?



4. ¿Cómo pueden ser utilizados el role playing para innovar la enseñanza del comercio en la educación básica superior en Ecuador?

Los estudiantes y maestros deben comprender mejor que los espacios de juego de roles contribuyen positivamente a la optimización del proceso formativo para lograr que el alumnado se involucre en la búsqueda de soluciones a los problemas del contable y responder a las demandas y necesidades del entorno.

El objetivo de este estudio es determinar el aporte del Role Playing y personificación de cuentas contables en la Innovación de la enseñanza de comercio en la Educación Básica de Ecuador.

Revisión de la Literatura

Innovación Educativa en comercio

Para autores como Mancera (2024), la innovación educativa en el área de comercio se refiere a la aplicación de enfoques creativos, tecnologías y estrategias pedagógicas para mejorar la enseñanza y el aprendizaje relacionados con el comercio. Implica la búsqueda constante de métodos más efectivos y relevantes para capacitar a los estudiantes en habilidades comerciales, adaptándose a las demandas cambiantes del mercado y las necesidades de los alumnos.

La introducción de estrategias innovadoras en el aula, como el juego de roles y la personificación de cuentas contables, busca enriquecer el proceso de enseñanza-aprendizaje y promover una comprensión más profunda de los conceptos comerciales desde una edad temprana (Agualema, 2020). Por su parte, CEPAL en el (2023) insta en adaptar los métodos pedagógicos a las necesidades y exigencias del siglo XXI. En el contexto educativo de Ecuador, la enseñanza de comercio en la educación básica desempeña un papel crucial en la formación de los estudiantes, proporcionando los cimientos necesarios para su desarrollo académico y profesional (Cevallos, 2021).

Para Bravo (2023), fomentar el desarrollo de habilidades como el pensamiento crítico, la creatividad y la resolución de problemas en los estudiantes desde etapas tempranas de su formación académica. De tal manera, que la CEPAL (2023) afirma que la innovación educativa se presenta como un elemento fundamental en la mejora de la calidad y pertinencia de la educación en un mundo en constante evolución.

Al integrar estas estrategias innovadoras en la enseñanza de comercio en la educación básica de



Ecuador, se vislumbra el potencial de mejorar significativamente el proceso educativo, brindando a los estudiantes herramientas prácticas y experiencias enriquecedoras que les permitan comprender de manera más profunda y significativa los conceptos comerciales y contables (Pimentel, 2019), tal es la sinergia entre el juego de roles y la personificación de cuentas contables promete transformar la forma en que se enseña y se aprende el comercio en las aulas ecuatorianas, preparando a los estudiantes para enfrentar los desafíos del mundo empresarial con una base sólida y experiencias prácticas que les permitan desenvolverse con éxito en el ámbito comercial (Solís García et al., 2022).

El proceso de adquisición de habilidades sociales sigue las etapas; la primera inicia con una reflexión, donde se presenta verbalmente la habilidad a enseñar a través de diálogos que contextualizan vivencias, acciones o situaciones relevantes (Pazmiño, 2022). La segunda ofrece orientación para la práctica de la habilidad, proporcionando instrucciones verbales sobre el proceso conductual que la constituye (Arteaga, 2019). La tercera se emplea el modelado de habilidades mediante ejemplos preferiblemente extraídos de situaciones reales. Posteriormente, se procede con la práctica de la habilidad, comenzando con situaciones simuladas como juegos de roles o dramatizaciones, antes de avanzar hacia situaciones naturales y cotidianas que refuercen la habilidad adquirida.

El cuarto Implica la realimentación y el refuerzo, donde los participantes ofrecen información sobre su experiencia práctica y se refuerza el comportamiento adecuado, el quinto consiste en una reflexión final, facilitada a través del diálogo y el debate, que permite consolidar el aprendizaje. Por último, se asignan tareas para que los participantes practiquen la habilidad en un contexto real, seguido de una revisión posterior para evaluar el progreso y el sexto lugar, se asignan tareas para que los participantes practiquen la habilidad en un contexto real, seguido de una revisión posterior para evaluar el progreso (Román, 2022).

Por otro lado, la personificación de cuentas contables se presenta como una didáctica innovadora que busca asignar características humanas a las cuentas contables tales como nombres, roles y personalidades, las estrategias tienen como objetivo hacer más accesibles y comprensibles los conceptos contables, facilitando la asimilación de los principios contables fundamentales para los estudiantes (Lema, 2020).



Técnicas utilizadas en la enseñanza de Comercio en Ecuador

Según Núñez y Miranda (2020) estas técnicas se enfocan en brindar a los estudiantes las herramientas necesarias para comprender los principios fundamentales del comercio, como el marketing, la gestión financiera, la logística y la toma de decisiones empresariales. Además, buscan promover el desarrollo del pensamiento crítico, comunicación, trabajo en equipo y la resolución de problemas en el ámbito profesional.

Entre las técnicas utilizadas en la enseñanza de comercio se encuentran: El estudio de caso, el que, según Rodríguez et al. (2020) permite el análisis de situaciones empresariales reales o simuladas, los estudiantes exploran y aplican conceptos comerciales en contextos prácticos, esto les permite desarrollar habilidades de análisis, toma de decisiones y solución de problemas; simulaciones empresariales: A través de juegos de roles o simulaciones virtuales, los estudiantes asumen roles empresariales y toman decisiones estratégicas en un entorno simulado Roncario (2019). Experimentando las complejidades del comercio y entender las consecuencias de sus acciones; Aprendizaje basado en proyectos.

Mientras que, Espinoza (2022), menciona que los estudiantes trabajan en proyectos comerciales prácticos que involucran la investigación, el diseño y la implementación de estrategias empresariales, fomentando el aprendizaje activo, la creatividad y el trabajo en equipo. Respecto al uso de tecnología, Molinero y Chávez (2020) enfatizan en que se deben utilizar herramientas digitales, como software de gestión empresarial, aplicaciones de análisis de datos y plataformas de comercio electrónico, para familiarizar a los estudiantes con las tecnologías utilizadas en el entorno comercial actual.

En cuanto a los Debates y discusiones, Betancourth et al. (2021) promueven el intercambio de ideas y el análisis crítico a través del diálogo en clase. Los estudiantes pueden analizar temas comerciales actuales, plantear argumentos y defender sus puntos de vista, desarrollando así habilidades de pensamiento crítico y comunicación efectiva.

Estas pedagogías en la enseñanza de Comercio, permiten a los estudiantes adquirir conocimientos teóricos, desarrollar habilidades prácticas y comprender el uso de conceptos en el mundo empresarial. Al combinar teoría y práctica, se prepara a los estudiantes para enfrentar los desafíos y aprovechar las oportunidades en el mundo de los negocios.



De tal manera que, la innovación educativa en el área se ha vuelto cada vez más importante en los últimos años, a medida que los entornos comerciales se vuelven más dinámicos y competitivos, se destacan las principales tendencias e iniciativas de innovación educativa en este campo: Integración de tecnologías digitales; enfoques de aprendizaje basados en problemas; colaboración universidad-industria; enfoques interdisciplinarios; aprendizaje personalizado y adaptativo; desarrollo de habilidades blandas, según lo afirman Ramírez et al. (2023).

Conceptualización de role playing y personificación de cuentas contables

En este sentido, el rol del docente no es solo transmitir conocimientos, sino también facilitar experiencias de aprendizaje que desafíen y estimulen el pensamiento crítico y la reflexión, el aprendizaje basado en roles es una estrategia pedagógica que se fundamenta en los principios del constructivismo. Esta metodología involucra la asignación de roles específicos dentro de un contexto de aprendizaje determinado, donde asumen identidades ficticias o reales y participan en actividades que simulan situaciones del mundo real, al asumir roles, los estudiantes se involucran activamente en la exploración y comprensión de conceptos y habilidades a través de la experiencia directa (Gómez, 2019).

Por su parte, Higuera Rodríguez (2019), afirma que los estudiantes aprenden a partir del error al utilizar los juegos didácticos, estos además estimulan en los jugadores el pensamiento crítico y favorece el control del aprendizaje. De manera que, Huertas et al. (2020) esta dinámica busca estudiar situaciones simuladas de ambientes empresariales relacionadas con aspectos de gestión empresarial, de organización empresarial y de componentes éticos que generen discusión, valoración, reflexión y experimentación en el estudiante. En concreto, en los juegos didácticos para la enseñanza de Comercio, los instructores crean y controlan escenarios empresariales para que los estudiantes hagan la toma de decisiones utilizando los conocimientos adquiridos.

Estudios como el de Pons y De Soto (2020) han demostrado que el Role Playing permite a los estudiantes aplicar conceptos teóricos a situaciones prácticas, fomentando un aprendizaje más significativo y el desarrollo de habilidades blandas como la comunicación y el trabajo en equipo. Asimismo, Crespo (2021) sostiene que la capacidad de estas técnicas para romper con la monotonía



tradicional del aula y brindar a los estudiantes una forma divertida y práctica de aprender y que las metodologías activas mejoran la motivación y el interés de los alumnos.

Este paradigma conlleva buscar nuevos métodos de enseñanza y aprendizaje (Casasola Rivera, 2020), siendo la enseñanza por juegos de roles una de las posibles alternativas. La enseñanza ha afrontado un cambio de paradigma en el que el modo de aprender, teorías y enfoques de aprendizaje, y enseñar, métodos docentes, pasan a ser ejes fundamentales de la misma. Las teorías modernas de aprendizaje efectivo sugieren que el aprendizaje es más eficaz cuando permite al alumno adquirir un papel activo (Bellini, 2021).

Asimismo, Baque y Portilla (2021) sostienen que el aprendizaje basado en roles se integra naturalmente en la enseñanza de comercio en la educación básica de Ecuador mediante el uso de actividades de dramatización y personificación de cuentas contables, en estas actividades, los estudiantes asumen roles específicos relacionados con el mundo del comercio y la contabilidad, lo que les permite experimentar de primera mano los desafíos y procesos involucrados en estas áreas. Desde la perspectiva del constructivismo, el aprendizaje se concibe como un proceso activo y dinámico en el que los estudiantes no son receptores pasivos de información, sino agentes activos que construyen significado a partir de sus interacciones con el mundo que les rodea (Chasin, 2021).

Se dividen en equipos de cuatro estudiantes, donde por sorteo se asignará uno de los cuatro papeles: gerente financiero, representante de los accionistas, contable o auditor interno de la empresa (López Pinos, 2022). Según Chacha et al., (2021), el contenido y la metodología utilizada en los juegos didácticos influyen en el mejoramiento del proceso de aprendizaje y desarrollo de las habilidades prácticas cuando los aprendientes resuelven los desafíos y problemas en el campo del comercio.

Respecto a estudios previos requeridos en esta investigación, el trabajo de Rodríguez (2021) investigó cómo la división de roles específicos dentro de los equipos de cuatro afectaba el desempeño y la dinámica grupal en la realización de un juego de roles. Los resultados mostraron que los equipos con roles asignados, por ejemplo, líder de equipo, redactor, investigador, presentador, lograron una mejor coordinación y comunicación, lo que se tradujo en un mejor resultado final del juego de roles en comparación con los equipos sin roles definidos.

El estudio de Trujillo y Bedoya (2021) muestra que las estrategias que utilizan los estudiantes para



abordar los problemas de comunicación durante el juego de roles. Sus resultados mostraron que los equipos que adoptaban una actitud proactiva y colaborativa ante los retos de comunicación, como la clarificación de instrucciones y la retroalimentación constructiva, tendían a tener un mejor desempeño en general en el comercio. Además, se trabaja las habilidades blandas, como el liderazgo y la resolución de conflictos, en equipos de cuatro estudiantes durante el juego de roles.

Sus hallazgos indicaron que, si bien la formación de equipos pequeños fomentaba la participación individual, también generaba desafíos en cuanto a la distribución equitativa de tareas y la gestión de personalidades diversas dentro del grupo. Mientras que Fatwatush et al., (2022), sostienen que, en el campo de la innovación educativa en comercio, existen diversos enfoques para abordar el desarrollo de habilidades a través de actividades como el juego de roles.

En cuanto a los estudios previos requeridos en esta investigación, se cita el trabajo de Valle et al., (2022) que en los resultados al trabajar role play con estudiantes de edad entre 7-10 años mostraron que la mayoría de ellos expresaron actitudes de rechazo hacia el uso de dicha metodología, ya que lo consideraron que no se logró optimizar el aprendizaje con dicho grupo.

Los autores Flores y Durán (2022) muestran que el Role Playing mejora la experiencia de aprendizaje al hacerla más auténtica y relevante, lo que a su vez aumenta la participación y el compromiso de los estudiantes. Además, se mencionan que la mejora en el compromiso de los estudiantes se atribuye a la experiencia de aprendizaje más auténtica y relevante que proporciona el Role Playing. Este resultado se relaciona con lo que informó Carrai (2021), cuando resaltó la importancia de la autenticidad y la relevancia en el diseño de actividades de aprendizaje.

La efectividad del Role Playing para fomentar la participación de los estudiantes más tímidos o reservados. Este hallazgo coincide con lo señalado por Arruabarrena (2023) afirma que, este tipo de técnicas facilitan la participación de estudiantes con dificultades de expresión. Sin embargo, se recomienda explorar estrategias específicas para maximizar el impacto del Role Playing en la participación y el compromiso de los estudiantes, como el uso de incentivos o la vinculación de las actividades con evaluaciones.

En contraste, Peñafiel et al., (2023) exploró el impacto de la rotación de roles en equipos de cuatro miembros durante el juego de roles. Los resultados sugirieron que la alternancia de roles, por ejemplo:



líder, redactor, orador, observador, permitía a los estudiantes desarrollar una comprensión más amplia de las diferentes responsabilidades, lo que a su vez mejoraba la flexibilidad y la adaptabilidad del equipo ante los desafíos del juego.

Al comparar estos tres estudios, se pueden identificar algunos hallazgos clave. Mientras que la asignación de roles específicos parece mejorar la coordinación y el desempeño del equipo, la rotación de roles puede fomentar un desarrollo más equilibrado de habilidades individuales, además, los desafíos relacionados con la gestión de equipos pequeños y diversos deben tenerse en cuenta al diseñar actividades de juego de roles.

Por el contrario, el trabajo de Richards (2023), reveló que algunos estudiantes presentaban una actitud más pasiva o evasiva ante los problemas de comunicación, optando por evitar el conflicto o delegar la responsabilidad a otros miembros del equipo. En un enfoque más integral, el estudio de Rojas y Orbe (2023) exploraron la correlación entre la actitud de los estudiantes ante los problemas de comunicación y el desarrollo de habilidades blandas, como el liderazgo y la resolución de conflictos.

Al comparar estos tres estudios, se pueden extraer algunas conclusiones importantes. Mientras que una actitud proactiva y colaborativa ante los problemas de comunicación parece estar asociada con mejores resultados y desarrollo de habilidades, la falta de confianza y la evasión de estos desafíos pueden obstaculizar el aprendizaje y el desempeño de los estudiantes. Finalmente, León (2023) en sus resultados demostró que los estudiantes que mostraban una actitud más firme y coherente contra el fraude también tendían a demostrar un mayor crecimiento en habilidades socioemocionales clave para el éxito en el juego de roles y en la vida en general.

Los desafíos identificados en este estudio coinciden con los reportados en investigaciones anteriores sobre el uso de metodologías activas como el Role Playing en la enseñanza. Estudios como los de Fernández (2023) y Tamayo (2024) han señalado que la resistencia inicial de los estudiantes, la carga de trabajo para los docentes, la participación equilibrada de los alumnos y la evaluación efectiva del aprendizaje son retos comunes al implementar este tipo de técnicas.

Al comparar estos tres estudios, se pueden extraer algunas conclusiones relevantes. Si bien la mayoría de los estudiantes parecen tener una actitud de rechazo hacia el fraude, es importante reconocer que en ocasiones puede haber una percepción más flexible o pragmática de estas conductas, esto resalta la



necesidad de abordar de manera proactiva los aspectos éticos en el diseño y la implementación de actividades de juego de roles.

METODOLOGÍA

Este trabajo se adscribe a los paradigmas postmoderno y constructivista. Se enfoca en una metodología mixta que combina métodos cuantitativos y cualitativos, con un diseño transversal de tipo descriptivo, utilizando los métodos inductivo-deductivo-analítico y sintético, para obtener una comprensión completa de las contribuciones del Role Playing y personificación de cuentas contables al proceso formativo en la asignatura Comercio a nivel de educación básica de Ecuador.

Muestra. - La integran 40 estudiantes de los cuales 35% son de sexo masculino y 65% femenino. Ellos se encuentran en la edad promedio entre 12-13 años, residen en el cantón Manta, Ecuador. Se suman 4 docentes de la asignatura Comercio y Contabilidad que laboran en diferentes instituciones educativas de Ecuador. Esta muestra es un grupo cautivo que colabora en la ejecución del proyecto de investigación. Se contó con un consentimiento informado de los docentes y de los padres de los estudiantes que colaboraron en esta investigación. Se garantizó la confidencialidad y el anonimato de los participantes mediante la asignación de identificadores alfanuméricos. Toda la información generada en el estudio será resguardada por la líder del equipo investigador durante 7 años. Esta información jamás podrá ser comercializada y podrá ser utilizada únicamente en otros procesos de investigación o de fines educativos.

Instrumentos

Los instrumentos utilizados en la investigación son presentados a continuación.

Cuestionario tipo escala de Likert. - El instrumento tiene como objetivo determinar la aceptación de la metodología role playing. Fue diseñado por el equipo investigador y utilizado en pretest antes y posttest después de la implementación de la intervención educativa. El instrumento consta de 6 ítems donde las posibilidades de respuesta van desde muy desacuerdo hasta muy de acuerdo. El instrumento fue evaluado por un panel de expertos quienes recomendaron reducir el número de preguntas 10 que eran en la versión original a 6 concentradas en las percepciones, disposiciones y motivaciones de los participantes al trabajo utilizando role play.

Entrevista a profundidad. - Se llevó a cabo una entrevista en profundidad a 4 docentes, quienes



facilitaron una perspectiva cualitativa respecto a los aportes del role play al perfil docente y del alumnado con relación a la asignatura Comercio. El instrumento fue diseñado por el equipo investigador. El instrumento fue evaluado por un panel de expertos quienes recomendaron reducir el número de preguntas 8 que eran en la versión original a 5 concentradas en los aportes de role playing al perfil del docente y del alumnado. Las entrevistas se ejecutaron en el centro escolar que colaboró en el estudio. Tiempo de cada entrevista fue de 45 minutos. Las entrevistas fueron grabadas en medios digitales. Las respuestas de las encuestas fueron analizadas y tabuladas utilizando técnicas descriptivas.

Check List. - Se utilizó un instrumento diseñado por el equipo investigador para comprobar si la ejecución del Role play era significativa por parte de los estudiantes que participaron en la investigación. Los ítems estudiados fueron: Interés que ha despertado en el alumnado, participación, implicación, compromiso, superación e interiorización. Estos fueron evaluados de 0 a 5 puntos. El instrumento fue evaluado por un panel de expertos quienes recomendaron reducir el número de ítem de 7 a 5. El instrumento acudió a un formulario de Google forms. Se utilizó el centro del cómputo del establecimiento educativo para optimizar el proceso. El tiempo requerido para completar el formulario fue de aprox. 5 minutos.

Procedimiento de la intervención educativa

Para esta investigación, se diseñó e implementó una intervención educativa dirigida a los estudiantes de los paralelos "A" y "B" de Noveno Año de Educación General Básica (EGB) de la Unidad Educativa. El objetivo principal de esta intervención fue promover una mejor comprensión y conciencia sobre las implicaciones en el desarrollo de juegos de roles.

Previo a la implementación, se llevó a cabo una prueba piloto de la intervención con un grupo reducido de estudiantes. Esto permitió identificar áreas de mejora, ajustar el contenido y la duración de las actividades, y asegurar la efectividad y relevancia del programa para los participantes.

El análisis de los datos en esta investigación se caracterizó por un enfoque riguroso y sistemático, que incluyó la transcripción y organización de la información, la codificación y categorización temática, el análisis profundo de los temas emergentes y la triangulación de los datos para fortalecer la validez y



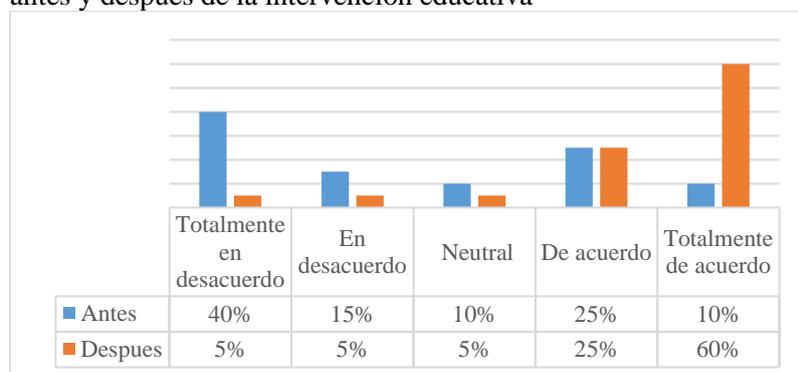
confiabilidad de los hallazgos. Este proceso minucioso permitió generar una comprensión integral de la actitud de los estudiantes ante el fraude en el desarrollo de juegos de roles.

RESULTADOS

A continuación, se presenta los resultados siguiendo el orden lógico de las preguntas de investigación que aparecen en la sección introducción

En respuesta a la pregunta 1. ¿Cuáles son los niveles de motivación de los estudiantes por la personificación de cuentas contables antes y después de la intervención educativa? En el gráfico 1 se presenta las respuestas obtenidas mediante el cuestionario tipo escala de Likert utilizados en pretest y postes. Véase gráfico 1.

Gráfico 1: Motivación de los estudiantes al aprendizaje de la personificación de cuentas contables antes y después de la intervención educativa

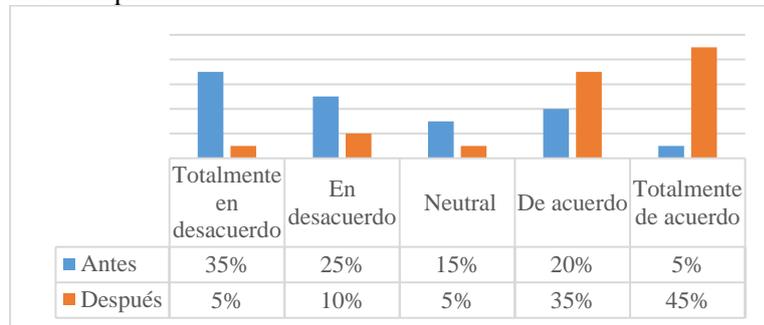


Antes de implementar esta metodología role play o juego de roles, el 15% de los participantes se encontraba en desacuerdo y el 40% totalmente en desacuerdo con su utilización en las clases de Comercio. Sin embargo, después de la implementación, el 5% se mostró en desacuerdo y el 60% se mostró totalmente de acuerdo. Logrando un impacto positivo en la percepción de los participantes. Esto influyó para que el proceso de aprendizaje de la asignatura Comercio sea más interactivo y práctico. Así, al permitir a los estudiantes ponerse en el lugar de las cuentas contables y simular situaciones comerciales reales, ellos probablemente experimentaron mayor comprensión y conexión con los conceptos enseñados, generando aumento en la confianza en los conocimientos adquiridos y la motivación de los estudiantes para aprender los contenidos de la asignatura indicada.

En respuesta a la pregunta 2. ¿Cuáles son los aportes del role playing en el rendimiento académico en la asignatura de comercio de educación básica superior? En el gráfico 2.a., se presenta el aporte referente a la comprensión de los conceptos fundamentales, mientras que el gráfico 2.b., se presenta la

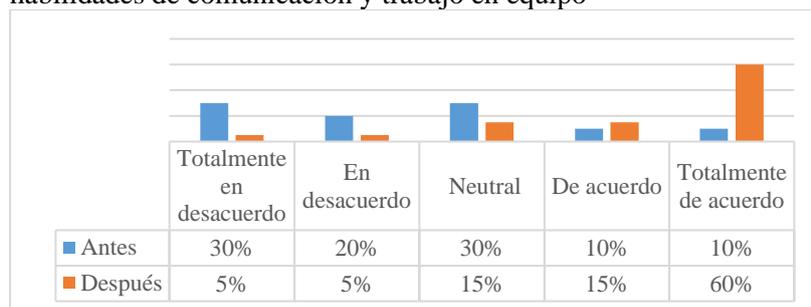
contribución para el mejoramiento de las habilidades de comunicación y trabajo en equipo en los participantes.

Gráfico 2.a. Contribución del Role Playing y la personificación de cuentas contables en el aprendizaje de conceptos comerciales.



Los datos revelan que, antes de implementar esta metodología, el 35% de los participantes mostró estar totalmente en desacuerdo, el 25% en desacuerdo, con la afirmación de que el role playing y la personificación ayudan a comprender mejor los conceptos comerciales. Solo el 20% estuvo de acuerdo y el 5% totalmente de acuerdo. Sin embargo, después de la intervención educativa utilizando role play o juego de roles, el 5% mostró desacuerdo y 10% totalmente en desacuerdo. Mientras que 35% respondieron estar de acuerdo y 45% mostraron total acuerdo. Es necesario destacar que estos resultados indican una aceptación y satisfacción notable por parte de los estudiantes de la estrategia role play o juego de roles.

Gráfico 2.b. Aporte del Role Playing y la personificación de cuentas contables al mejoramiento de las habilidades de comunicación y trabajo en equipo



En relación con las habilidades de comunicación y trabajo en equipo, antes de implementar esta metodología, el 30% de los participantes mostró estar en desacuerdo y 20% totalmente en desacuerdo. Solo el 10% estuvo de acuerdo, mientras que el 30% se mantuvo neutral. Sin embargo, después de la implementación, el 60% se mostró totalmente de acuerdo y un 5% en desacuerdo. Los resultados permiten remarcar que esta estrategia es una oportunidad para practicar y desarrollar habilidades de

comunicación y trabajo en equipo en un entorno seguro y controlado, al asumir roles específicos y participar en situaciones simuladas.

En respuesta a la pregunta 3 ¿Cuáles son los aportes del role playing en el fortalecimiento del perfil docente y del alumnado?

A continuación, se presenta las evidencias colectadas mediante entrevistas a profesionales de la educación de Ecuador en el campo del Comercio.

Árbol categorial utilizado en el análisis de las entrevistas

Categoría 1: Experiencia docente. - El role playing o juego de roles permite recrear situaciones reales y desafiantes relacionadas con el comercio y los negocios, lo cual brinda a los estudiantes la oportunidad de aplicar los conceptos teóricos en contextos prácticos (Martínez Lirola, 2021).

Subcategorías: Efectividad, disfrute del proceso de aprendizaje, competencias blandas, acercamiento al contexto profesional. Niveles alto, moderado y bajo.

Categoría 2: Desafíos enfrentados. - Para González et al. (2020), el uso del Role Playing y la personificación de cuentas contables en el aula puede ser una estrategia educativa valiosa para enseñar conceptos contables de una manera más práctica y participativa. Sin embargo, es necesario reconocer que también puede presentar desafíos y dificultades.

Subcategorías: Posibilidad de superación, innovación y mejora de métodos pedagógicos. Desarrollo de habilidades sociales y académicas, retroalimentación constructiva, motivación estudiantil. Niveles alto, moderado y bajo.

Categoría 3: Impacto y compromiso de los estudiantes. - Esta metodología educativa ofrece una forma innovadora de abordar la enseñanza de conceptos contables al involucrar a los estudiantes de manera activa y práctica.

Subcategorías: Estrategias efectivas en la enseñanza, estudiantes con participación, estímulo de confianza, desarrollo de habilidades sociales, involucramiento activo. Niveles alto, moderado y bajo.

Categoría 4: Reacción del estudiante ante el role playing en el contexto de comercio

Estas metodologías ofrecen una forma práctica y relevante de enseñar conceptos contables, permitiendo a los estudiantes involucrarse de manera activa en el proceso de aprendizaje.



Subcategorías: Comprensión mejorada de conceptos contables, aprendizaje activo, mayor compromiso en el proceso de aprendizaje, aplicación práctica de conceptos, entusiasmo por la representación de roles. Niveles alto, moderado y bajo.

Categoría 5: Progreso académico de los participantes. – Se refiere a la evolución de los conocimientos adquiridos por el alumnado. Estos son registrados con sistemas de calificaciones.

Subcategorías: Participación, enfoque integral de evaluación, aprendizaje holístico, habilidades para asumir roles, fomento de equidad. Niveles alto, moderado y bajo.

Tabla 2.a. Contribuciones del role playing o juego de roles al perfil profesional de los docentes

Categoría 1. Experiencia docente	Subcategorías y niveles
D1. “Como docente, describiría mi experiencia al utilizar el Role Playing y la personificación de cuentas contables en la enseñanza de comercio en el aula como altamente positiva y efectiva”.	Efectividad. Alta
D2. “Estas metodologías han ayudado a romper con la monotonía tradicional del aula y han brindado a los estudiantes la oportunidad de aprender de una manera divertida y práctica”.	Disfrute del proceso de aprendizaje. Alta
D3. “Mediante el Role Playing, los estudiantes pueden aplicar los conocimientos teóricos en escenarios prácticos, lo que refuerza su comprensión y les ayuda a desarrollar habilidades de comunicación, trabajo en equipo y toma de decisiones”.	Competencias blandas. Alto
D4. “A través del Role Playing, los estudiantes experimentan situaciones reales y desafiantes, donde deben aplicar sus conocimientos para resolver problemas y tomar decisiones empresariales”.	Acercamiento al contexto profesional. Alto
Categoría 2: Desafíos enfrentados por los docentes	Subcategorías
D1. “Uno de los desafíos que he enfrentado es la resistencia inicial por parte de los estudiantes”.	Posibilidad de superación. Alto
D2. “Un desafío que he enfrentado es el tiempo necesario para preparar adecuadamente las actividades de Role Playing y personificación de cuentas contables”.	Innovación y mejora de métodos pedagógicos. Alto
D3. “He enfrentado la necesidad de equilibrar la participación activa de los estudiantes”.	Desarrollo de habilidades sociales y académicas. Alto.
D4. “Un desafío adicional que he enfrentado al utilizar el Role Playing y la personificación de cuentas contables es la necesidad de evaluar el aprendizaje de los estudiantes de manera efectiva”.	Retroalimentación constructiva. Alto.



D5. “Un desafío importante que he encontrado es asegurar que los estudiantes comprendan la relevancia y la transferibilidad de las habilidades adquiridas a través del Role Playing y la personificación de cuentas contables. Motivación estudiantil Alto.

Fuente: Entrevistas a profesionales de educación en la asignatura Comercio / 2023-2024.

En palabras de Carrillo Santarelli (2019), el role playing permite que los estudiantes experimenten riesgos empresariales relacionados a la seguridad, tiempo o costo. Permite al alumnado aprender de los errores cometidos y adquirir experiencia de forma segura porque, a partir de la dicotomía entre aciertos y errores es cuando se produce un mayor aprendizaje (Mera Equiza, 2019). Por lo tanto, el juego de roles debe servir para experimentar, probar múltiples soluciones, explorar y descubrir la información y poner en uso los nuevos conocimientos sin temor a equivocarse (Alonso Arija, 2021).

La metodología de role playing demanda a los docentes mayor trabajo y coordinación con el alumnado en la escritura de los libretos, puesta en escena, ensayo con los alumnos, entre otras actividades requeridas por dicha estrategia. La metodología de role playing permite a los participantes asumir roles específicos, como empresarios, contadores o clientes, los estudiantes pueden experimentar de manera directa los desafíos y las decisiones que se enfrentan en el mundo empresarial, permitiendo desarrollar tanto en los alumnos como en los docentes, las habilidades de pensamiento crítico, resolución de problemas y toma de decisiones, al tiempo que fomenta su creatividad y capacidad de trabajar en equipo.

Los docentes concuerdan en que existe una resistencia inicial, al dedicar tiempo a la planificación, equilibrar la participación de los estudiantes y diseñar evaluaciones efectivas, pueden fomentar un aprendizaje más práctico y significativo. Esto puede ayudar a los estudiantes a comprender y aplicar los conceptos contables de manera más efectiva en situaciones del mundo real. A pesar del esfuerzo que demanda la implementación del role play, los docentes valoran el aporte en la motivación al aprendizajes y fortalecimiento del perfil que procura la asignatura Comercio.



Tabla 2.b. Contribuciones del role playing hacia los estudiantes

Categoría 3. Impacto y compromiso de los estudiantes	Subcategorías
D1. “Esta estrategia ha tenido un impacto significativo en la participación y el compromiso de los estudiantes durante las clases de comercio”.	Estrategias efectivas en la enseñanza. Alto
D2. Considero que han mejorado el compromiso de los estudiantes al brindarles una experiencia de aprendizaje más auténtica y relevante.	Estudiantes con participación. Alto
D3. “Ha demostrado ser efectiva para fomentar la participación de los estudiantes más tímidos o reservados”.	Estímulo de confianza. Alto
D4. “han generado un mayor nivel de interacción entre los estudiantes durante las clases de comercio”.	Desarrollo de habilidades sociales. Alto
D5. “Considero que la oportunidad de asumir roles y participar en actividades interactivas les permite involucrarse de manera activa y creativa en el proceso de aprendizaje”.	Involucramiento activo Alto.
Categoría 4. Reacción del estudiante ante el role playing en el contexto de comercio	Subcategorías
D1. “Muchos estudiantes han mostrado entusiasmo y motivación al asumir roles y participar activamente en las actividades. Han expresado que estas dinámicas les permiten comprender mejor los conceptos contables al aplicarlos en situaciones prácticas y reales”.	Comprensión mejorada de conceptos contables. Alto.
D2. “Han demostrado un alto nivel de compromiso y participación durante estas dinámicas”	Aprendizaje activo. Alto
D3. “Han mostrado una mayor disposición para participar activamente en estas dinámicas, ya que les brinda la oportunidad de involucrarse de manera práctica y creativa en el proceso de aprendizaje”.	Mayor compromiso en el proceso de aprendizaje. Alto.
D4. “Han mostrado un gran interés en asumir roles y representar cuentas contables, lo que les permite involucrarse de manera más activa en el proceso de aprendizaje”.	Aplicación práctica de conceptos. Alto.
D5. “Han mostrado entusiasmo y compromiso al asumir roles y representar cuentas contables en situaciones simuladas”.	Entusiasmo por la representación de roles. Alto.
Categoría 5. Progreso académico de los participantes	Subcategorías
D1. “Observé el desempeño de los estudiantes durante las actividades de Role Playing, su capacidad para aplicar los conceptos contables en	Participación. Alto.



situaciones simuladas y su participación en las discusiones y debates”.	
D2. “El progreso académico de los estudiantes después de implementar el Role Playing en la enseñanza, se basa en una combinación de evaluaciones formativas y sumativas.	Enfoque integral de evaluación. Alto.
D3. “Observé de cerca el desempeño de los estudiantes, su participación y su capacidad para aplicar los conceptos contables en situaciones simuladas”.	Aprendizaje holístico. Alto.
D4. “El desempeño de los estudiantes durante las actividades de Role Playing, fue positiva, al igual que su capacidad para asumir roles y aplicar los conceptos contables en situaciones prácticas”.	Habilidades para asumir roles. Alto.
D5. “Reconozco que cada estudiante tiene fortalezas y estilos de aprendizaje individuales, por lo que adapto las evaluaciones para satisfacer sus necesidades”.	Fomento de equidad.

Fuente: Entrevistas a profesionales de educación en la asignatura Comercio / 2023-2024.

Las respuestas coinciden en que, el uso del Role Playing y la personificación de cuentas contables en la enseñanza de comercio en el aula, ha demostrado ser altamente beneficioso, han logrado romper con la monotonía tradicional, promoviendo un aprendizaje divertido y práctico. Además, han reforzado la comprensión de los conceptos comerciales, desarrollado habilidades blandas, disfrute de la clase y preparación de los estudiantes para enfrentar desafíos empresariales en la vida profesional.

Los docentes coinciden en que es vital reconocer que la efectividad de estas técnicas puede variar según los estudiantes y que se requiere un monitoreo constante por parte de los docentes para adaptarlas y maximizar su impacto en el interés de los estudiantes.

En respuesta a la pregunta 4: ¿Cómo pueden ser utilizados el role playing para innovar la enseñanza del comercio en la educación básica superior en Ecuador? En la tabla 3. Aparece la descripción de escenarios que pueden guiar el uso del role play en la enseñanza de comercio en educación básica.

Tabla. 3. Desarrollo del juego de rol en la asignatura comercio en educación básica.

Escenarios	Contexto	Objetivos de aprendizaje
Escenario 0: Preparación de la actividad.	Asignación del papel a cada estudiante: representante de accionistas, gerente, contable y auditor interno. Docente: moderador.	Contar con los roles del juego.
Escenario 1.	En una pyme con resultados anuales	Fortalecer el pensamiento crítico, el



Actitud ante la crisis.	desfavorables, el representante de accionistas se alarma y amenaza al gerente con destituirle, por lo que evalúa la situación económico-financiera y desafía al resto de componentes a buscar alternativas para mejorar los resultados. El contable y el auditor interno asumen la gestión empresarial desde su perspectiva.	valor del compromiso y la actitud proactiva. Potenciar capacidades para el análisis y prospectiva de los resultados. Fortalecer capacidades para la gestión y ejecución de procesos. Valorar el aporte de las relaciones humanas en el contexto comercial.
Escenario 2. Actitud ante los problemas de comunicación	En una multinacional con resultados anuales desfavorables se plantea una fusión en la que cada sujeto vela por sus intereses particulares. El representante de los accionistas y los gerentes son partidarios de que se alcance la fusión con unas motivaciones reales y otras aparentes. El contable y el auditor interno, son contrarios a que la fusión.	Potenciar valores empresariales y pensamiento crítico. Potenciar la capacidad de análisis para la toma de decisiones. Gestión del talento humano.
Escenario 3. Actitud ante el fraude.	En una pyme con resultados anuales favorables, el gerente propone al personal de Contabilidad disminuir el pago de impuestos mediante la alteración de los estados financieros. El gerente afronta presiones y el auditor interno tendrán que remarcar su aporte profesional a la empresa.	Fortalecer la ética profesional. Afrontar la propuesta de fraude. Utilizar el código de ética del contable y la toma de decisiones. Detectar riesgos de auditoría y la calidad de los estados financieros.

Fuente: Intervención educativa (2022-2024).

Después de cada recreación, el docente debe fomentar un debate con los estudiantes que participaron y con el resto del aula. Además, debe orientar el análisis hacia temas como la gestión, la organización empresarial, la gestión de recursos humanos, la teoría de la agencia, la ética y el compromiso profesional, que permitan relacionar y concretar conceptos.

DISCUSIÓN

Los resultados obtenidos en este estudio se alinean con investigaciones previas que han destacado los beneficios del uso de metodologías activas tales como el Role Playing en la enseñanza de asignaturas vinculadas al comercio. Así, los autores expresan acuerdo con las afirmaciones de Rodríguez (2021)



referente a que la división de roles específicos dentro de los equipos de trabajo influye en el desempeño y la dinámica grupal en las practicas educativas. De igual manera, los autores expresan armonía con Trujillo y Bedoya (2021) cuando mostraron que los equipos de trabajo adoptan actitud proactiva y colaborativa ante los retos de comunicación cuando trabajan con role play.

De forma similar, los autores expresan acuerdo con los resultados obtenidos por Pons y Soto (2020) en los que demostraron que cuando se utiliza el Role Playing en el aula, los estudiantes pueden hacer uso de los conceptos teóricos que han aprendido en situaciones prácticas. Esto mejora la calidad de la enseñanza y desarrolla las habilidades blandas como la comunicación horizontal y el trabajo el equipo. Los autores remarcan que el juego de roles potencia el compromiso de los estudiantes al brindarles una experiencia de aprendizaje más auténtica y relevante. Este resultado se alinea con lo reportado por Carrai (2021), quien destacó la necesidad de la autenticidad de la creación de los ambientes de aprendizaje. Además, los autores expresan armonía con las afirmaciones de Crespo (2021) cuando afirma que, el juego de roles es capaz de cambiar la monotonía típica del salón de clases al ofrecer a los estudiantes una forma divertida, dinámica y práctica de aprender.

Los resultados de esta investigación permiten a los autores ratificar las conclusiones de Fernández (2023), Tamayo (2024) cuando señalan que la estrategia juego de roles afronta dificultades en su implementación relacionadas con la resistencia inicial de los estudiantes, carga de trabajo adicional para los profesores, necesidad de asegurar una participación equilibrada de los estudiantes y evaluación efectiva del aprendizaje. Sin embargo, los beneficios de su implementación justifican los retos que representa.

Los resultados muestran un enfoque integral y personalizado para evaluar el progreso académico después de implementar el Role Playing y la personificación de cuentas contables en la enseñanza de Comercio. Además, se evidencia la combinación de evaluaciones formativas y sumativas, y la adaptación a las necesidades individuales de los estudiantes son elementos clave en la evaluación efectiva. Así, para la variable motivación al aprendizaje de la asignatura Comercio las respuestas de los participantes pasaron del 15% en Desacuerdo y el 40% Totalmente en Desacuerdo en el pretest al 5% en desacuerdo en el postest. Los participantes reportaron el 60% Totalmente de Acuerdo que el role play motiva el aprendizaje del Comercio. En cuanto a la variable comprensión de los conceptos



fundamentales del Comercio usando la personificación de las cuentas y role play, los participantes respondieron en pretest que el 35% estaban en total desacuerdo y el 25%, en desacuerdo, mientras que en el postest el 5% mostró desacuerdo y 10 % totalmente en desacuerdo. Mientras que 35% respondieron estar de acuerdo y el 45% respondieron total acuerdo. Para la variable fortalecimiento de las habilidades de comunicación y trabajo en equipo al utilizar role play y personificación de las cuentas contables, el pretest mostró que el 30% de los participantes estaban en desacuerdo y 20% totalmente en desacuerdo. El postest mostró que el 5% estaba en desacuerdo mientras que el 60% de los participantes respondieron totalmente de acuerdo.

En cuanto a los hallazgos no previstos en esta investigación, los autores encontraron que la vivencia del juego de roles es capaz de aportar al autoconcepto lo que permite al alumnado trabajar la timidez. A este punto, los autores coinciden con las afirmaciones de Flores y Duran (2022) cuando destacan que el juego de roles logra aumentar la participación, el compromiso y la interacción de los estudiantes, especialmente entre aquellos más tímidos o reservados, obteniendo un impacto positivo significativo para las clases de comercio donde se requiere de perfiles de alumnado capaces de comunicarse eficientemente con los potenciales clientes.

Finalmente, los autores ratifican las afirmaciones de Arruabarrena (2023) cuando sostiene que se debe explorar estrategias específicas para maximizar el impacto del Role Playing en la participación y el compromiso de los estudiantes. Esto puede incluir el uso de incentivos o la conexión de las actividades con evaluaciones. Por ello, se sugiere a futuras investigaciones hacer uso de los debates y discusiones sobre los roles asumidos ya que estos permitieron que los participantes desarrollan habilidades de comunicación, trabajo en equipo y pensamiento crítico, que son competencias blandas fundamentales en el ámbito comercial; y los docentes han podido fortalecer sus perfiles profesionales, ajustar los contenidos a diversos estilos de aprendizaje y fortalecer las prácticas de la educación inclusiva en el contexto de Ecuador con posibilidades de réplica en otros países de condiciones similares.

CONCLUSIONES

A partir de la revisión de la literatura especializada y los resultados obtenidos en esta investigación, los autores declaran 100% del cumplimiento de los objetivos previstos en este estudio. La estrategia pedagógica innova las secuencias de enseñanza de los conceptos fundamentales en el campo del



comercio alcanzado niveles altos de aprendizaje significativo. Así, la implementación del Role Playing o juego de roles y la personificación de cuentas contables ofrecen numerosos beneficios y oportunidades para potenciar el aprendizaje de la asignatura Comercio en los estudiantes de educación básica. Así, la motivación al aprendizaje mejoró en el 60% de los participantes. La comprensión de los conceptos fundamentales del Comercio mejoró en el 35% de los participantes y alcanzó niveles notables en el 45% del grupo la personificación de cuentas contables. Mientras que el fortalecimiento de las habilidades de comunicación y trabajo en equipo mejoró en el 60% de los participantes que utilizaron role play y personificación de las cuentas contables. Por lo tanto, se concluye que la simulación de los procesos comerciales facilitó a los participantes de este estudio la comprensión más profunda y la transferencia de procedimientos técnicos. La debilidad del estudio radica en el limitado corpus de participantes. Sin embargo, los resultados de la investigación pueden ser utilizados para guiar nuevas investigaciones con mayor cantidad de participantes. A este punto se propone se ejecuten futuros estudios en la línea de investigación Potencialidades del juego de roles en el fortalecimiento de la administración del talento humano y gestión docente. Los autores esperan que esta contribución aporte en la innovación de los procesos educativos de Ecuador y otras naciones de Iberoamérica.

REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS

Agualema Soria, A. (2020). Estrategias innovadoras en el proceso de enseñanza aprendizaje de los estudiantes de básica Elemental en la asignatura de Lengua y Literatura en la Unidad Educativa del Milenio Quinceo. Universidad Politécnica Salesiana de Cuenca, Carrera de Pedagogía, Cuenca. Recuperado el 07 de 05 de 2024, de

<https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/19863/4/UPS-CT008974.pdf>

Alonso Arijá, N. (2021). El juego como recurso educativo: teorías y autores de renovación pedagógica. Universidad de Valladolid, Facultad de Educación de Palencia, Palencia. Recuperado el 23 de 03 de 2024, de

<https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/51451/TFG-3005.pdf?sequence=1>

Arruabarrena, M. (2023). Construyendo Espacios Escolares Seguros: Estrategias para la Prevención del Acoso Escolar y la Promoción de la Convivencia Positiva. Universidad Siglo 21, Licenciatura en Educación, Córdoba. Obtenido de



https://repositorio.21.edu.ar/bitstream/handle/ues21/28723/TFG_Ortiz_Claudia_Mariela.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Arteaga, G. (2019). El proceso de implantación del derecho privado en la gestión de los museos públicos en Cataluña. *Repositorio Digital*, 12(9), 12-14. Recuperado el 18 de Marzo de 2024, de <http://www.gestionypoliticapublica.cide.edu/ojs/cide/index.php/gypp/article/view/200>

Baque-Reyes, G. R. & Portilla-Faican, G. I. (2021). Aprendizagem significativa como estratégia didáctica de ensino – aprendizagem. *Polo del Conocimiento*, 6(5),1-8.

doi:10.23857/pc.v6i5.2632

Bellini, L. (2021). *El modelo pedagógico-didáctico expansivo* (Ediciones Abya-Yala ed.). Quito, Quito: Piergiuseppe Ellerani / Salvatore Patera. Recuperado el 23 de 03 de 2024

Betancourth Zambrano , S., Tabares Díaz, Y., & Martínez Daza, V. (2021). Desarrollo del pensamiento crítico a través del debate crítico: una mirada cualitativa, 14(2), 9. Recuperado el 23 de 03 de 2024, de <https://www.redalyc.org/journal/5610/561070063014/html/>

Bravo Bravo, I. (2023). Estrategias metodológicas para el desarrollo del pensamiento crítico y creativo en el área de Ciencias Naturales. Universidad Politécnica Salesiana, Maestría en Educación, Cuenca. Recuperado el 07 de 05 de 2024, de <https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/25148/1/UPS-CT010609.pdf>

Carrai, D. (2021). Autenticidad y Motivación Un estudio cuantitativo sobre el uso de textos auténticos y su relación con la motivación en el aula de ELE en Noruega. Tesis Doctoral, Universitas Osloensis, Noruega. Obtenido de https://www.duo.uio.no/bitstream/handle/10852/87756/Graff_Master.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Carrillo Santarelli, N. (2019). El análisis de problemas socio-jurídicos a través de los juegos de rol: una aproximación desde el derecho y la literatura. *Revista Facultad de Jurisprudencia*, 12(4), 9. Recuperado el 23 de 03 de 2024, de <https://www.redalyc.org/journal/6002/600263450014/>

Casasola Rivera, W. (2020). El papel de la didáctica en los procesos de enseñanza y aprendizaje universitarios. *Revista Comunicación*, 29(1), 1-13. Recuperado el 23 de 03 de 2024, de https://www.scielo.sa.cr/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1659-38202020000100038



- CEPAL. (2023). *Inclusión laboral en América Latina y el Caribe*. Infografía, La Comisión Económica para América Latina y el Caribe, España. Recuperado el 17 de Marzo de 2024, de <https://www.cepal.org/es/infografias/inclusion-laboral-america-latina-caribe>
- Cereceda, C. (2023). Aprendizaje activo como modelo de enseñanza en ciencias de la salud. *Revista de la Sociedad Española del Dolor*, 30(2), 1-10. Recuperado el 19 de Marzo de 2024, de https://scielo.isciii.es/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1134-80462023000200011
- Cevallos, M. M. (2021). La ética en la investigación científica universitaria y su inclusión en la práctica docente. *Ciencia Latina*, 05(06), 1-12. Recuperado el 16 de Marzo de 2024, de <https://www.ciencialatina.org/index.php/cienciala/article/view/1454>
- Chaca, A. & Contreras Tito, L. (2021). *Habilidades blandas y desempeño laboral de los trabajadores administrativos en el trabajo remoto* Escuela de Posgrado Huancayo, 2021. Tesis de Maestría, Universidad Continental, Maestría en recursos humanos y gestión organizacional, Huancayo. Recuperado el 16 de 04 de 2024, de https://repositorio.continental.edu.pe/bitstream/20.500.12394/10572/1/IV_PG_MRHGO_TE_C_haca_Contreras_2022.pdf
- Chasin, R. I. (2021). Docente, La Efectividad del Aprendizaje Activo en la Práctica. *Revista Cien Fuego*, 21(74), 5. Recuperado el 18 de Marzo de 2024, de http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1729-80912021000100102
- Crespo, T. (2021). El Role Play como estrategia lúdica para el aprendizaje en el área de estudios sociales en los niñas y niños de la Unidad Educativa Salinas. Universidad Estatal de la Península de Santa Elena, Carrera de Educación, La Libertad. Obtenido de <https://repositorio.upse.edu.ec/bitstream/46000/6558/1/UPSE-TEB-2021-0007.pdf>
- Espinoza Coraizaca, A. (2022). El aprendizaje basado en proyectos como estrategia metodológica para fortalecer la participación protagónica estudiantil en el proceso de enseñanza aprendizaje del quinto grado, en la asignatura Estudios Sociales. Tesis de Maestría, Universidad Nacional de Educación, Carrera de Educación, Azoguez. Recuperado el 23 de 03 de 2024, de <http://repositorio.unae.edu.ec/bitstream/56000/2743/1/EI%20aprendizaje%20basado%20en%20proyectos.pdf>



- Fatwatush Sholichah, A., Gunarhadi, G. & Arif Musadad, A. (2022). Juego de rol (RPG) para aumentar la motivación de aprendizaje de los estudiantes. *Journal of Education Technology*, 6(4), 9. Recuperado el 16 de 04 de 2024, de <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JET/article/view/45471>
- Fernández, L. (2023). Metodologías de Role Playing para potenciar las habilidades sociales de los alumnos de formación profesional en el sector de los eventos. Universidad catolica de Murcia, Facultad de Educación, Murcia. Obtenido de https://repositorio.ucam.edu/bitstream/handle/10952/6762/FernandezEspinar%20FernandezEspinar_Laura.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Flores Fernández, C. & Durán Riquelme, A. (2022). Participación activa en clases. Factores que intervienen en la interacción de los estudiantes en clases online sincrónicas. Obtenido de <https://www.redalyc.org/journal/2630/263070795007/html/>
- Gómez, V. J. (2019). El aprendizaje significativo desde el contexto de la planificación didáctica. *Revista pedagógica de la Universidad de Cienfuegos*, 15(69), 9. Recuperado el 19 de Marzo de 2024, de http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1990-86442019000400218
- González Acosta, E., Almeida González, M., Torres Chils, A., & Traba Montejo, Y. (2020). La gamificación como herramienta educativa: el estudiante de contabilidad en el rol del gerente, del contador y del auditor. *Revista Ciencias Sociales*, 13(5), 1-12. Recuperado el 25 de 03 de 2024, de https://www.scielo.cl/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0718-50062020000500155
- Herrera Pavo, M., & Cochancela Patiño, M. (2020). Aportes de las reformas curriculares a la educación obligatoria en el Ecuador. *Revista Cientific*, 5(15), 11. Recuperado el 25 de 03 de 2024, de <https://www.redalyc.org/journal/5636/563662155020/html/>
- Higueras Rodríguez, M. (2019). El juego de roles como recurso didáctico en la formación inicial del docente. Tesis de Maestría, Universidad de Granada, Facultad de Ciencias de la Educación, Granada. Recuperado el 23 de 03 de 2024, de <https://digibug.ugr.es/bitstream/handle/10481/59299/61462.pdf?sequence=4&isAllowed=y>



- Huertas López, T., Suárez García, E., Salgado Cruz, M., Jadán Rodríguez, L., & Jiménez Valero, B. (2020). Diseño de un modelo de gestión. Base científica y práctica para su elaboración. *Revista Científica de la Universidad de Cienfuegos*, 12(01), 1-12. Recuperado el 23 de 03 de 2024, de http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2218-36202020000100165
- Lema, J. P. (11 de Junio de 2020). Innovación educativa para el bachillerato tecnico. Medios tecno pedagógicos para la promoción de aprendizajes contables. *Universidad Politécnica Salediana*, 3(50), 8-11. Recuperado el 18 de Marzo de 2024, de <https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/22646/1/MSQ359.pdf>
- León Moreno, L. (2023). El docente como promotor del desarrollo de destrezas blandas para el cumplimiento del proyecto de vida en los estudiantes de Educación General Básica Preparatoria y Elemental de la Unidad Educativa Sicalpa, Cantón Colta, durante el año lectivo 2022-2023. Universidad Nacional de Chimborazo, Carrera de Educación, Riobamba. Recuperado el 16 de 04 de 2024, de <http://dspace.unach.edu.ec/bitstream/51000/12198/1/UNACH-EC-FCEHT-EBAS-004-2024.pdf>
- López Pinos, A. (2022). Auditoría Financiera a la empresa Austro Distribuciones (Austrodis Cía. Ltda.), período 2019. Tesis de Maestría, Universidad de Cuenca, Facultad de Ciencias Económicas y Administrativas Carrera de Contabilidad y Auditoría, Cuenca. Recuperado el 23 de 03 de 2024, de <http://dspace.ucuenca.edu.ec/bitstream/123456789/39002/1/Trabajo-de-Titulaci%C3%B3n.pdf>
- Martínez Lirola, M. (2021). Role play y desarrollo de competencias sociales ejemplos en una clase de lengua inglesa. *Revista del Departamento de Filosofía Moderna*, 12(3), 1-14. Recuperado el 24 de 03 de 2024, de https://rua.ua.es/dspace/bitstream/10045/113491/1/Martinez-Lirola_2021_Encuentro.pdf
- Mera Equiza, Y. (2019). Condiciones de aparición del Aprendizaje Basado en Errores: Relación semántica del material y recuperación del error. Universidad de país Vasco, Facultad de Psicología de la UPV/EHU, Donostía. Recuperado el 23 de 03 de 2024, de https://addi.ehu.es/bitstream/handle/10810/45466/TFG%20Definitivo_Mera_Yeray.pdf?sequence=1



- Molinero Bárcenas, M. & Chávez Morales, U. (05 de 2020). Herramientas tecnológicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje en estudiantes de educación superior. *RIDE. Revista Iberoamericana para la Investigación y el Desarrollo Educativo*, 10(19), 1-11. Recuperado el 23 de 03 de 2024, de https://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2007-74672019000200005
- Núñez Cudriz , E., & Miranda Corrales , J. (2020). El marketing digital como un elemento de apoyo estratégico a las organizaciones. *Revista Cuadernos Latinoamericanos de Administración*, 16(30), 1-15. Recuperado el 23 de 03 de 2024, de <https://www.redalyc.org/journal/4096/409663283006/html/>
- Oré, F. A. (2019). El aprendizaje significativo y su relación con otras estrategias. *Revista Horizonte Ciencia*, 6(10,1-20). doi:<https://doi.org/10.26490/uncp.horizonteciencia.2016.10.210>
- Pazmiño, M. A. (2022). Innovación de la enseñanza de comercios. Universidad Autonoma de Quito, Ingeniería comercio exterior, Quito. Recuperado el 17 de Marzo de 2024, de http://handbook.usfx.bo/nueva/vicerrectorado/citas/ECONOMICAS_6/Administracion_Financiera/73%20a%20temporal.pdf
- Peñañiel Lara, A., Neira García, M., Alvear Heredia, F., & Tacle García, S. (2023). Juego de roles como estrategia de enseñanza-aprendizaje para mejorar las relaciones sociales en niños de educación inicial. *Revista Social Frontriaz*, 3(5), 1-9. Recuperado el 16 de 04 de 2024, de <https://www.revistasocialfronteriza.com/ojs/index.php/rev/article/view/110>
- Pimentel, A. D. (2019). Ruido, relato y mercancía: economía política. Facultad Latinoamericana de Ciencias Sociales, FLACSO Ecuador, Departamento de Desarrollo, Ambiente y Territorio, Quito. Recuperado el 18 de Marzo de 2024, de <https://repositorio.flacsoandes.edu.ec/bitstream/10469/13052/14/TFLACSO-2017ADMSP.pdf>
- Pons, L. & De Soto, I. (2020). Evaluación de una propuesta de aprendizaje basado en juegos de rol llevada a cabo en la asignatura de Cultura Científica de Bachillerato. *Revista de Estudios y Experiencias en Educación*, 19(39), 1-11. Recuperado el 16 de 04 de 2024, de https://www.scielo.cl/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0718-51622020000100123



- Ramírez Urquía, E. A., Mancebo Calzado, M. S., Vinent Mendo, M. B., & Barceló Ferrer, G. (2023). La gestión de la extensión universitaria para el desarrollo de habilidades profesionales. *Megazine Latindex*, 4(6), 14. Recuperado el 27 de 12 de 2023, de https://revistas.uleam.edu.ec/index.php/uleam_bahia_magazine/article/view/304
- Richards Andrade, Y. (2023). *Análisis de los problemas de comportamiento en el aula de primer año de Educación General Básica*. Universidad Politécnica Salesiana, Carrera de Educación Inicial, Quito. Recuperado el 16 de 04 de 2024, de <https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/24334/1/TTQ1044.pdf>
- Rodríguez, R. (2021). Estrategia lúdico-pedagógica flexible para la estimulación de habilidades cognitivas y sociales en niños y niñas de quinto grado de la escuela rural de 28 Millas, Matina. Tesis de Maestría, Universidad Nacional de Costa Rica, Máster en Educación Rural Centroamericana, Costa Rica. Recuperado el 16 de 04 de 2024, de <https://repositorio.una.ac.cr/bitstream/handle/11056/22686/TFG%20MERC%20Reichel%20Rodr%C3%ADguez%20Miranda.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Rodríguez Tovar, M., Trujillo Prada, M., Salgar Ramírez, C., & Jaramillo Ramírez, P. (2020). Laboratorio Contable: Una estrategia didáctica para la enseñanza del ciclo contable. *Journal of business and entrepreneurial studies*, 4(3), 1-12. Recuperado el 23 de 03 de 2024, de <https://www.redalyc.org/journal/5736/573667939002/html/>
- Rojas Londoño, O., & Orbe Quistanchala, M. (2023). Habilidades Blandas para la resolución de conflictos con estudiantes de primero de Bachillerato, Maestría en Educación, Quito. Recuperado el 16 de 04 de 2024, de <https://repositorio.uti.edu.ec/bitstream/123456789/5634/1/Orbe%20Quistanchala%20Mercedes%20Clemencia.pdf>
- Román, K. L. (2022). Herramientas tecnológicas como estrategia metodológica para contribuir al aprendizaje colaborativo en la asignatura de Contabilidad en el bachillerato. Universidad Estatal del Sur de Manabí, Trabajo de titulación previo a la obtención del título de Magíster en Educación, Jipijapa. Recuperado el 18 de Marzo de 2024, de



<https://repositorio.unesum.edu.ec/bitstream/53000/4998/1/Far%C3%ADas%20Rom%C3%A1n%20Kenny%20Leonel%20.pdf>

Roncancio Becerra, C. (2019). Evaluación de los entornos virtuales de enseñanza aprendizaje (EVEA) de la Universidad Santo Tomás Bucaramanga (Colombia) mediante la adaptación y aplicación del sistema learning object review instrument (LORI). Tesis Doctoral, Universitat de les Illes Balears, Bucaramanga. Recuperado el 23 de 03 de 2024, de

<https://www.tesisenred.net/bitstream/handle/10803/671465/tcyrb1de1.pdf?seque>

Solís García, P., Gallego Jiménez, M., & Real Castela, S. (2022). ¿El aprendizaje cooperativo promueve la inclusión? Revisión sistemática. *Revista Educación*, 15(2), 1-4. Recuperado el 19 de Marzo de 2024, de [http://www.scielo.edu.uy/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1688-](http://www.scielo.edu.uy/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1688-74682022000200001)

[74682022000200001](http://www.scielo.edu.uy/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1688-74682022000200001)

Tamayo Armijos, A. (2024). El juego dramático y el desarrollo de habilidades sociales en niños de educación inicial. Universidad Católica de Cuenca, Carrera de Educación Inicial, Cuenca. Obtenido de [https://dspace.ucacue.edu.ec/server/api/core/bitstreams/604dbd04-1bce-41f2-8836-](https://dspace.ucacue.edu.ec/server/api/core/bitstreams/604dbd04-1bce-41f2-8836-31ea8cd5ad2c/content)

[31ea8cd5ad2c/content](https://dspace.ucacue.edu.ec/server/api/core/bitstreams/604dbd04-1bce-41f2-8836-31ea8cd5ad2c/content)

Trujillo, D. & Bedoya, M. (2021). El juego de roles y las habilidades comunicativas para la resolución de situaciones de conflicto en las clases de inglés de los estudiantes de grado octavo de las IEDR el Altico de Cagua Cundinamarca y Preca y Presbítero esbítero Luis Eduardo Pérez Molina. Tesis de Maestría, Universidad la Salle, Maestría en Didáctica de las Lenguas, Antioquia. Recuperado el 16 de 04 de 2024, de

https://ciencia.lasalle.edu.co/cgi/viewcontent.cgi?article=1032&context=maest_didactica_lenguas

Vahos, L. E., Muñoz, L. E., & Londoño-Vásquez, D. A. (2019). El papel del docente para el logro de un aprendizaje significativo apoyado en las TIC. *Revista Encuentros*, 17(02), 1-9. Recuperado el 19 de Marzo de 2024, de <https://www.redalyc.org/journal/4766/476661510011/html/>

Valle Vargas, M., Ramón Salcedo, I., Idrobo Gutiérrez, M., & Costa Samaniego, C. (2022). Habilidades blandas en la investigación formativa del estudiante universitario. *Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades*, 3(2), 1-19. doi:10.56712/latam.v3i2.178

