

Actividad lúdica “Juego de Roles” como una estrategia didáctica en la enseñanza de una participación intercultural

Role-playing as a teaching strategy in intercultural participation education

Estefany Gabriela Loya Guerra¹ , Camila Monserrate Cuzco Narváez² , Carlos Adrián Naranjo Pérez³ , Dennis Gabriel Polit Cando⁴ , Franklin Daniel Aguilar Enríquez⁵ 

¹ Universidad Central del Ecuador, egloya@uce.edu.ec, Quito – Ecuador

² Universidad Central del Ecuador, cmcuzcon@uce.edu.ec, Quito – Ecuador

³ Universidad Central del Ecuador, canaranjop@uce.edu.ec, Quito – Ecuador

⁴ Universidad Central del Ecuador, dgpolit@uce.edu.ec, Quito – Ecuador

⁵ Universidad Central del Ecuador, fdaguilar@uce.edu.ec, Quito – Ecuador

Autor para correspondencia: egloya@uce.edu.ec

RESUMEN

Este estudio pretende analizar la percepción de los profesores de la Universidad Central del Ecuador acerca del uso del Juego de Roles como estrategia didáctica en la promoción de la participación intercultural, a partir de un enfoque cualitativo y la aplicación de una encuesta con escala Likert, con el fin de brindar evidencias que fortalezcan las prácticas pedagógicas interculturales a nivel de universidad. La educación superior se convierte en reto para promover una activa y propia participación intercultural ante la diversidad cultural que albergan sus contextos. La interculturalidad, promovida por organismos como la UNESCO, debe ir más allá de una construcción teórica y trasladarse a las aulas en forma de prácticas pedagógicas. En este sentido, el Juego de Roles se compone en una propuesta pedagógica novedosa estimulando el aprendizaje experiencial, la empatía y el compromiso.

Palabras clave: Juego de roles; Interculturalidad; Estrategias; Participación activa.

ABSTRACT

This study aims to analyze the perception of professors at the Central University of Ecuador regarding the use of role-playing as a teaching strategy to promote active intercultural participation, using a qualitative approach and a Likert scale survey, in order to provide evidence that strengthens intercultural teaching practices at the university level. Higher education faces the challenge of promoting active and genuine intercultural participation in the face of the cultural diversity that exists in its contexts. Interculturality, promoted by organizations such as UNESCO, must go beyond a theoretical construct and be transferred to the classroom in the form of pedagogical practices. In this sense, role-playing is a novel pedagogical approach that stimulates experiential learning, empathy, and commitment.

Keywords: Role playing; Interculturality; Strategies; Active participation.

Derechos de Autor

Los originales publicados en las ediciones electrónicas bajo derechos de primera publicación de la revista son del Instituto Superior Tecnológico Universitario Rumiñahui, por ello, es necesario citar la procedencia en cualquier reproducción parcial o total. Todos los contenidos de la revista electrónica se distribuyen bajo una [licencia de Creative Commons Reconocimiento-NoComercial-4.0 Internacional](#).



Citar como:

Loya Guerra, E. G., Cuzco Narváez, C. M., Naranjo Pérez, C. A., Polit Cando, D. G., & Aguilar Enríquez, F. D. (2026). Actividad lúdica “Juego de Roles” como una estrategia didáctica en la enseñanza de una participación intercultural. *CONECTIVIDAD*, 7(2), e464. <https://doi.org/10.37431/conectividad.v7i2.464>

1. INTRODUCCIÓN

La interculturalidad es una de las características más representativas en Latinoamérica. No obstante, surge la duda: ¿este recurso es utilizado en el aula? Se debe entender que esto es un proceso donde interviene más de una cultura en la que se da un intercambio de ideas tanto sociales como culturales, basándose siempre desde el respeto mutuo y la equidad. Ahora bien, hay que reconocer que este proceso es muy poco trabajado y, por lo mismo, se debe desarrollar desde edades tempranas con el fin de aumentar su práctica durante su educación integral (Murillo-Malagón et al., 2024). Esta premisa es apoyada por múltiples estudios en referencia a la educación intercultural, lo que sugiere una necesidad de implementar metodologías activas para desarrollar estos métodos; sin embargo, también se debe tener en cuenta las limitaciones tanto físicas como estructurales donde la acogida a esta necesidad será complicada.

En los últimos años, la UNESCO ha sido un organismo que ha promovido la interculturalidad a partir un seminario el cual puso en consideración los modelos educativos que usan la interculturalidad como una herramienta educativa, gracias a la participación de organismos como la IESALC, se llegó a un acuerdo de expertos y representantes de instituciones educativas donde se observa que este tipo de modelo educativo puede llegar a ser uno de los métodos más influyentes para lograr incluir aquellos que han sido históricamente excluidos (UNESCO, 2023). De esta manera, se reconoce que fomentar una educación intercultural es fundamental para promover entornos que sean capaces de respetar y valorar el significado cultura ecuatoriana, es decir, dentro del aula ecuatoriana, el punto de enfoque radica en generar un espacio estable donde los estudiantes puedan demostrar sus principios sin el miedo de los prejuicios impuestos por la sociedad (Guacho Tipán, 2022).

En Ecuador, la educación intercultural tiene su relevancia debido a la pluriculturalidad que lo caracteriza, además, dentro del sistema educativo es necesario difundir una metodología capaz de incluir aquellos grupos que puedan sentirse vulnerables, en otras palabras, al hacer uso de la interculturalidad como un recurso educativo, la comunidad educativa se ve favorecida tanto por el aprendizaje implícito como los transversales, puesto que, al conectar cultura con educación, se genera un aprendizaje integral étnico y cultural (Altamirano-Cartagena et al., 2024). Sin embargo, a pesar de que al menos el 9% de la población estudiantil (376 033 estudiantes) se

auto perciben con una identidad cultural diferente a la mestiza, el sistema educativo sigue con un sistema homogéneo que no toma en cuenta la realidad y necesidad de los estudiantes.

Para enfatizar en la situación, varias investigaciones han evidenciado el éxito del uso de Juego de Roles como una herramienta lúdica de interés educativo, aunque varios estudios han demostrado que el Juego de Roles destaca como una herramienta útil a la hora de promover una participación activa de los estudiantes, aún existen limitaciones respecto a la percepción docente universitaria sobre cómo esta herramienta fomenta la participación intercultural en educación; en primera, se desarrolla una investigación de carácter cualitativo donde a través de listas de cotejo, guías de observación y entrevistas se evidencia que los alumnos demuestran un nivel más alto de entusiasmo al relatar situaciones de la vida real, llegando a la conclusión de que el uso constante del Juego de Roles de manera lúdica permite desarrollar capacidades críticas, interpretativas y reflexivas de la realidad social (Crespo Rosales, 2021). Para corroborar esta investigación, se realizó una más con enfoque cuantitativo y de carácter cuasi – experimental, donde se demostró que la evolución en el desarrollo de habilidades lectoras superiores aumento debido al uso de estrategias lúdicas, como la dramatización y juegos de rol, donde se concluyó que la integración sistemática de este tipo de estrategias lleva al alumno a un mejor entorno donde sea capaz de ampliar sus habilidades sociales y académicas (Abad Jiménez et al., 2025). No obstante, pese a estos aportes, las investigaciones que centren su enfoque hacia la percepción docente sobre el uso del Juego de Roles para fomentar la participación intercultural en contextos educativos son escasos; así mismo, se omite el potencial de esta herramienta pedagógica para profundizar en metodologías activas que contribuyan al fortalecimiento de prácticas interculturales en entornos educativos. Respecto a ello, surge la necesidad de profundizar en la contribución del Juego de Roles como una herramienta pedagógica capaz de promover la participación activa de estudiantes en las practicas interculturales de entornos educativos.

1.1. Propósito

Con lo ya visto previamente, el propósito de este artículo sería analizar la percepción de tutores de la Universidad Central del Ecuador sobre la actividad lúdica Juego de Roles como estrategia didáctica para fomentar la participación intercultural en estudiantes universitarios. Con esta idea en mente, tendrá una finalidad de generar unos aportes que fortalezcan tanto prácticas

pedagógicas e interculturales y también en el quehacer académico de la educación superior.

1.2 Objetivos

- **Identificar** las percepciones de los docentes de la Universidad Central del Ecuador sobre el uso del Juego de Roles como estrategia didáctica para promover la participación intercultural en el aula universitaria.
- **Describir** las formas en que la actividad lúdica Juego de Roles contribuye al desarrollo de actitudes de respeto, empatía y diálogo intercultural en los estudiantes, desde la experiencia docente del día a día académico.
- **Analizar** el potencial pedagógico del Juego de Roles como estrategia didáctica intercultural, considerando sus alcances y limitaciones en los procesos de enseñanza en educación superior.

1.3. Contribución

La contribución de la presente investigación es la de evidenciar cómo el Juego de Roles permite integrar los principios de una educación intercultural a través de interpretar experiencias ajenas, además, junto al diagnóstico de la percepción docente, se permite crear una metodología corroborada por profesionales que viven esta realidad desde un punto de vista realista.

2. MATERIALES Y MÉTODOS

2.1. Tipo de estudio y diseño

La investigación documental es relevante para este tema debido a que recoge datos a partir del análisis, la revisión e interpretación de documentos, lo permite analizar y registrar de manera ordenada las experiencias pedagógicas previas sobre el uso del Juego de Roles en contextos interculturales. Según Arias Odón (2023) “son los que han sido recogidos, analizados y publicados por otros autores o instituciones y se encuentran plasmados en diversas fuentes documentales o simplemente documentos” (p.11). Es decir, este método permitirá analizar experiencias documentadas que ofrecerán sustento teórico lo que ayudarán a validar el impacto de la estrategia del Juego de Roles como herramienta para una educación intercultural en el área de Ciencias Sociales.

Esta investigación se desarrolla en el manto de un enfoque mixto, debido a la combinación de técnicas cualitativas y cuantitativas para poder analizar la percepción docente sobre el uso del

Juego de Roles como estrategia didáctica para promover la educación intercultural. Partiendo del enfoque cuantitativo, se articuló una encuesta estructurada con escala Likert para obtener datos que puedan ser medibles relacionando la participación del alumnado y valores como la empatía, reflexión crítica y resolución de conflictos interculturales, de forma consecutiva se procede a analizar los datos mediante estadística descriptiva utilizando frecuencias, porcentajes y para validar el instrumento se utilizó el coeficiente estadístico Alfa de Cronbach.

Por otra parte, el enfoque cualitativo permite interpretar las percepciones y valoraciones de los docentes universitarios respecto a la experiencia pedagógica desarrollada, de esta manera, se facilita la comprensión del fenómeno, tal como nos dice Cueto Urbina, (2020) “se orienta a la producción de datos descriptivos, como son las palabras y los discursos de las personas, quienes los expresan de forma hablada y escrita” (p.1). Además, el estudio adopta un diseño descriptivo, ya que se busca caracterizar las opiniones del docente en un momento específico sin llegar a manipular variables.

2.2. Enfoque, población y muestra

La población a la que pertenece el presente estudio está conformada por los docentes de la Universidad Central del Ecuador, debido a que la investigación es de enfoque mixto con apoyo de datos cuantitativos y cualitativos, puesto que, combina el análisis cuantitativo de datos obtenidos mediante una escala de Likert con la interpretación cualitativa de las percepciones docentes, estudia un caso en el cual la muestra es intencional y no probabilística, compuesta por 30 licenciados de la Universidad Central del Ecuador en el área de Ciencias Sociales, misma que fue de acuerdo con criterios de pertinencia respecto al objetivo de la investigación; se incluyeron los docentes según criterios de pertinencia vinculados al objetivo del estudio, los cuales se detallan en la Tabla 1.

Tabla 1. Características.

Criterios de inclusión	Descripción
Asignatura	Docentes de la Universidad Central del Ecuador en la asignatura de Ciencias Sociales.
Experiencia	Docentes con experiencia en el uso de estrategias didácticas innovadoras.
Participación voluntaria	Docentes que aceptan participar en la recolección de datos de forma voluntaria y consciente.

Nota. Criterios de inclusión que debería tener cada docente encuestado.

La muestra fue reunida con el objetivo de recoger datos profundos y relevantes que permitan

hablar de una percepción sobre la estrategia didáctica de actividad lúdica “ Juego de Roles “ y su relación con la participación intercultural del aula.

2.3. Técnica e instrumento

En esta investigación se empleó como técnica principal la encuesta, la cual fue aplicadas a docentes de la Universidad Central del Ecuador. Se aplicaron estas encuestas al finalizar la intervención para recoger la información solicitada, mismas que permitieron conocer los conocimientos previos sobre la interculturalidad, así como la valoración de la experiencia con el Juego de Roles y los aprendizajes obtenidos. Tal como señala Caiza Daquilema (2021), “en estos encuentros se procedió a tomar la encuesta con la finalidad de observar las percepciones [...] en relación con el tema de esta investigación” (p. 50). Por lo tanto, esta técnica se encuentra en estrecha relación con el objetivo de alcanzar un conocimiento profundo acerca del Juego de Roles, y fue posible identificar no solo reacciones inmediatas, sino también procesos de comprensión cultural y actitudes hacia la diversidad.

Para la recolección de datos, se utilizó el cuestionario que fue elaborado por el equipo investigador con base en los objetivos del estudio, considerando dimensiones relacionadas con la comprensión de la interculturalidad, la participación, el interés por la actividad lúdica y el respeto por la diversidad. Como lo menciona Mex Álvarez et al. (2021) “Los cuestionarios son una herramienta científica que deben ser instrumentos válidos y confiables; estos dos aspectos son imprescindibles garantizar la certeza de la investigación” (p. 1172). En este sentido, el cuestionario constó de preguntas abiertas y cerradas que buscaban indagar tanto en la experiencia vivida durante el Juego de Roles como en la comprensión de conceptos asociados a la interculturalidad lo cual es útil para identificar avances en la comprensión y percepción positiva del enfoque intercultural.

Para complementarlo, se pudo observar que, durante la implementación de la actividad lúdica, permitiendo a los investigadores registrar evidencia de comportamientos, interacciones, niveles de participación o bien las expresiones asociadas a prácticas de valores interculturales. Como lo plantea Domínguez, (2019):

Para llevar a cabo la investigación etnográfica es preciso observar durante largos períodos de tiempo, una observación directa en el aula de las tareas que el docente

realiza diariamente que permita la recogida de registros, realización de entrevistas, revisión de materiales, registro de audio y vídeo. (p. 8)

En este estudio, la observación permitió capturar evidencias de mejora en la comprensión de conceptos relacionados con el respeto, la identidad y la convivencia entre culturas.

2.4. Validez del instrumento

Con el fin de determinar su validez y confiabilidad el cuestionario elaborado por el equipo investigador fue sometido a un proceso de validación de contenido y fiabilidad estadística. En primer lugar, se implementó una prueba piloto lo que permitió verificar la consistencia interna de la escala Likert. Según Valencia-Benítez y Carmenates-Barrios (2023), “La validación es el proceso mediante el cual se otorga validez a un instrumento de medida” (p.163). Esta fase piloto se aplicó a la muestra (30 docentes). Dicho procedimiento permitió validar la técnica del instrumento y la pertinencia de la escala Likert y la estabilidad de las respuestas. Y posterior a ello se procedió con el análisis mediante el coeficiente Alfa de Cronbach, obteniendo un valor de 89,42%. Por lo tanto, indicó una alta confiabilidad y fiabilidad de los ítems desarrollados en el cuestionario, lo que demuestra la pertinencia en relación con los objetivos de la investigación.

2.5. Procedimiento

La investigación tuvo varias etapas al momento de su desarrollo, en primera instancia, se realizó una revisión documental acerca de la interculturalidad, Juego de Roles, educación superior, metodologías activas, entre otras. Esto se dio para poder fundamentar teóricamente el estudio, para posteriormente, diseñar un cuestionario estructurado con escala de Likert, orientando a evaluar la percepción de docentes universitarios sobre la participación activa de los estudiantes y el desarrollo de valores como la empatía, reflexión crítica y la resolución de conflictos interculturales, después de ello, se procedió a tabular la información y calcular el coeficiente estadístico del Alfa de Cronbach, perteneciente a los 30 docentes de la Universidad Central del Ecuador, cabe destacar que la participación fue voluntaria y se realizó en un único momento de recolección de datos.

2.6. Consideraciones éticas

La presente investigación respetó los principios éticos y morales relacionados con la participación voluntaria, informando de forma verbal el manejo de información, así como su derecho a la

confidencialidad y el anonimato de los participantes. Los docentes que accedieron fueron informados sobre los objetivos del presente estudio y aceptaron participar de manera consciente mediante la aceptación de su consentimiento presentado en la encuesta otorgada. De la misma forma, los datos recopilados fueron utilizados única y exclusivamente con fines académicos y científicos, garantizando totalmente la protección de la identidad de los participantes.

2.7. Análisis de datos

Para el análisis cuantitativo, se emplearon estadísticas descriptivas, lo que permitió identificar tendencias en las respuestas de los docentes respecto al uso del Juego de Roles como estrategia intercultural. Adicionalmente, se aplicó el coeficiente Alfa de Cronbach con el fin de determinar la confiabilidad interna del instrumento, aspecto fundamental para garantizar la solidez de las interpretaciones derivadas de las voces de los participantes.

En lo que concierne al componente cualitativo, se desarrolló un análisis interpretativo centrado en las percepciones, vivencias y reflexiones de los docentes, obtenidas durante el proceso de la revisión de respuestas abiertas. La información fue organizada en categorías analíticas vinculadas con experiencias humanas clave dentro del aula: la participación activa, la empatía como puente relacional, la comunicación intercultural y la resolución de conflictos. Este enfoque permitió complementar y triangular los hallazgos cuantitativos derivados de la encuesta, otorgando mayor profundidad y significado a la comprensión del fenómeno estudiado desde la perspectiva de los propios agentes educativos.

3. RESULTADOS Y DISCUSIÓN

De acuerdo con los resultados obtenidos a partir de la aplicación de la encuesta a docentes de tercer nivel y/o universitarios, se puede analizar de manera más amplia e integral la percepción existente sobre el uso del juego de roles como una estrategia didáctica que busca promover la participación activa en contextos interculturales; la información recopilada fue categorizada mediante una escala de Likert, lo cual ofrece una visión estructurada de las opiniones y experiencias del profesorado frente a la implementación de esta estrategia dentro de contextos reales en el aula, a partir de las respuestas obtenidas, se pueden interpretar las tendencias más relevantes relacionadas con el nivel de implicación que presentan los estudiantes frente a las actividades propuestas, así como la capacidad introspectiva para afrontar situaciones de conflicto

o crisis que puedan surgir en escenarios educativos culturalmente diversos. Además, previo a la presentación de los resultados, cabe señalar que el juego de roles es un recurso que permite adaptarse a diversos espacios de interacción entre estudiantes, lo que genera una valoración positiva por parte del profesorado, puesto que esta estrategia posibilita el fortalecimiento de dinámicas participativas y el desarrollo de habilidades sociales vinculadas con la convivencia dentro y fuera del entorno educativo. En función de lo anterior, se presentan los hallazgos más significativos, categorizados en la Figura 1, Figura 2, Figura 3 y Figura 4, de igual manera en la Tabla 2, Tabla 3, Tabla 4 y Tabla 5, las cuales facilitan la comprensión de los patrones y tendencias identificados, de esta manera, la exposición de los resultados permite establecer una relación directa con los objetivos planteados al inicio del presente estudio y con el problema de investigación que orienta el desarrollo de este.

3.1. Principales resultados de las encuestas realizadas por los docentes

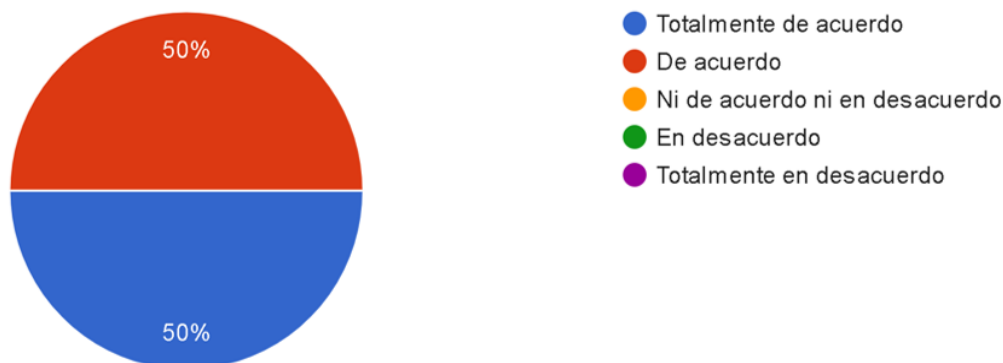
Los datos obtenidos en la Figura 1 demuestra un alto nivel de compromiso sobre la eficacia de los modelos participativos para incluir a grupos que han sido excluidos. Por lo tanto, la totalidad de los 30 docentes encuestados valora de forma positiva el compromiso de los estudiantes durante la actividad. Específicamente, el 50% manifestó estar “Totalmente de acuerdo” y el otro 50% “De acuerdo”, lo que confirma que la estrategia logra involucrar al alumnado de manera activa en su aprendizaje. Al asumir un papel protagónico, los estudiantes parecen fortalecer su responsabilidad en el cumplimiento de las tareas propuestas por el profesor. Esta tendencia sugiere que el uso de dinámicas lúdicas ayuda a que los alumnos mantengan una actitud proactiva y participativa en clase. De esta forma, el Juego de Roles se consolida como una herramienta eficaz para dinamizar el ambiente en el aula universitaria. El alto nivel de aceptación docente refuerza la idea de que estas metodologías prácticas son necesarias para motivar a los grupos actuales.

La Figura 2 confirma que esta metodología activa es una técnica muy útil para que los estudiantes reflexionen críticamente sobre la diversidad. El 60% de los docentes se mostró “Totalmente de acuerdo” y el 40% “De acuerdo” con que la actividad fomenta el desarrollo de la empatía hacia otras culturas.

Tabla 2. Distribución de frecuencias sobre la participación y compromiso estudiantil durante el Juego de Roles.

Escala Likert	Frecuencia (f)	Porcentaje (%)
Totalmente de acuerdo	15	50%
De acuerdo	15	50%
Ni de acuerdo ni en desacuerdo	0	0%
En desacuerdo	0	0%
Totalmente en desacuerdo	0	0%
Total	30	100%

Figura 1. Participación y compromiso estudiantil durante las actividades de Juego de Roles.

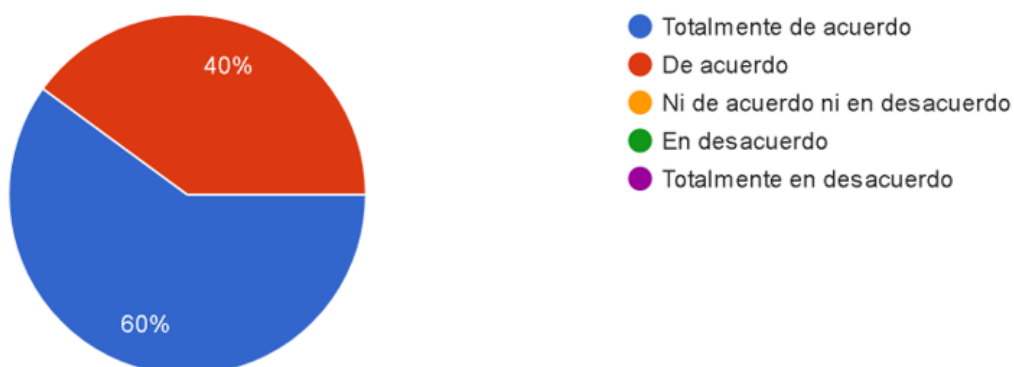


Nota. Esta gráfica muestra que 100% de los estudiantes percibe una alta participación y compromiso durante las actividades de Juego de Roles, el 50 % se encuentra totalmente de acuerdo y el 50 % de acuerdo.

Tabla 3. Distribución de frecuencias sobre la reflexión crítica y la empatía intercultural.

Escala Likert	Frecuencia (f)	Porcentaje (%)
Totalmente de acuerdo	18	60%
De acuerdo	12	40%
Ni de acuerdo ni en desacuerdo	0	0%
En desacuerdo	0	0%
Totalmente en desacuerdo	0	0%
Total	10	100%

Figura 2. Reflexión crítica y desarrollo de la empatía intercultural a través del Juego de Roles.



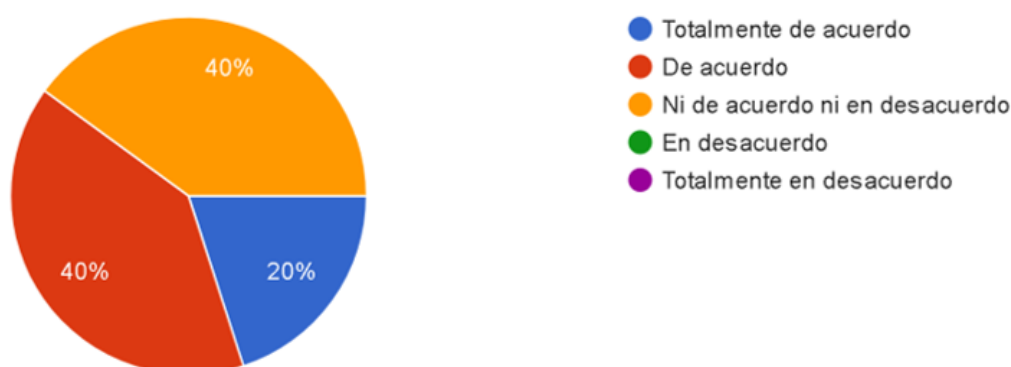
Nota. El 100 % de los participantes valora positivamente el Juego de Roles para la reflexión crítica y la empatía intercultural: 60 % totalmente de acuerdo y 40 % de acuerdo.

Al representar situaciones de la vida real, los alumnos logran una comprensión consciente de realidades distintas a la propia, superando el aprendizaje puramente teórico. Esta experiencia práctica permite que los estudiantes se conecten mejor con la diversidad de su entorno social y académico. Se observa que personificar a diferentes personajes ayuda a que el conocimiento sea más profundo y tenga un impacto real en su formación. El aula se convierte así en un espacio de diálogo donde se valoran las diferencias culturales mediante la vivencia directa. Al final, este enfoque logra que los temas de interculturalidad se vuelvan mucho más comprensibles y humanos. Los datos de la Figura 3 y la Tabla 4 muestran que los docentes tienen opiniones divididas sobre la capacidad de los alumnos para resolver conflictos culturales. Mientras un 60% valora positivamente el uso del diálogo y la cooperación, un 40% se mantiene en una postura neutral. Esta marcada neutralidad es un hallazgo crítico, sugiere que la resolución de esta polémica intercultural no es una consecuencia automática de la técnica, sino un proceso complejo que depende de la madurez del grupo y la calidad de la mediación.

Tabla 4. Distribución de frecuencias sobre la resolución de conflictos interculturales.

Escala Likert	Frecuencia (f)	Porcentaje (%)
Totalmente de acuerdo	6	20%
De acuerdo	12	40%
Ni de acuerdo ni en desacuerdo	12	40%
En desacuerdo	0	0%
Totalmente en desacuerdo	0	0%
Total	10	100%

Figura 3. Resolución de conflictos interculturales mediante el diálogo y la comprensión mutua.



Nota. La gráfica muestra una percepción mayoritariamente positiva sobre la resolución de conflictos interculturales: 20 % totalmente de acuerdo y 40 % de acuerdo, mientras que 40 % queda en un punto intermedio; adicional, no existe registro de respuestas en desacuerdo.

Al triangular este resultado con lo ya expuesto se confirma que, en un sistema educativo, la simulación de roles requiere una estructura docente rigurosa para evitar que el conflicto se

convierta en una barrera, lo que sugiere que, aunque el Juego de Roles es efectivo para la empatía, la mediación de disputas culturales es un proceso complejo que no ocurre de forma automática. Por esta razón, el papel del profesor es clave para orientar a los estudiantes y ayudarles a manejar sus emociones durante la actividad. Si bien esta estrategia es una gran herramienta para la mediación, su éxito depende de una buena planificación y de una reflexión posterior. De este modo, los desacuerdos en clase pueden transformarse en aprendizajes que realmente sirvan para la convivencia diaria. El acompañamiento constante asegura que la técnica cumpla su objetivo de formar personas más empáticas y preparadas.

Los hallazgos de la Figura 4 y la Tabla 5 detallan que el éxito de la actividad depende directamente de la vivencia del estudiante y de la guía del docente. Al existir variantes en el aula, es necesario priorizar la elección de los temas y los escenarios para asegurar un impacto positivo en el aprendizaje. Sin embargo, los datos revelan que la regulación emocional es un área que se debe fortalecer para evitar tensiones frente a grupos vulnerables.

Tabla 5. Resultados detallados de la percepción docente sobre el Juego de Roles.

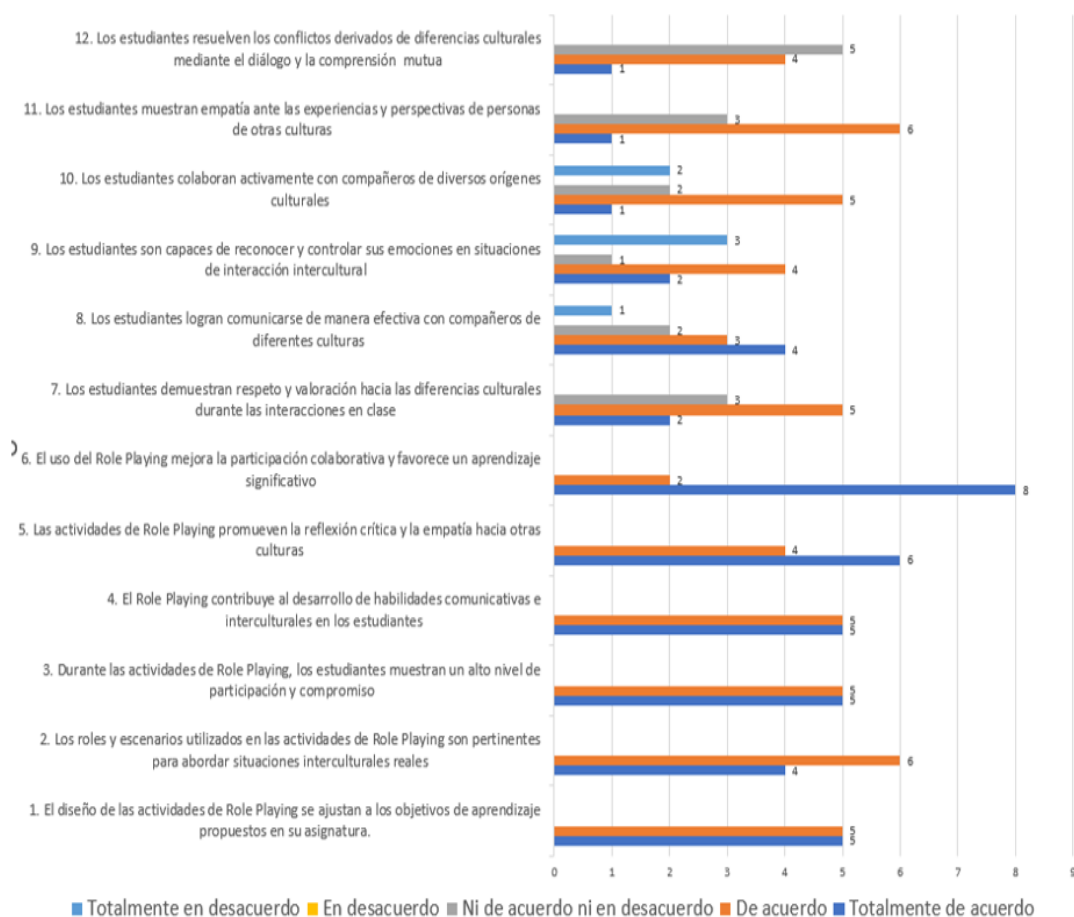
Ítems evaluados en la encuesta final	TA	A	N	D	TE
1. El diseño se ajusta a los objetivos propuestos	15	15	0	0	0
2. Los escenarios son pertinentes para la realidad	12	18	0	0	0
3. Los estudiantes muestran participación y compromiso	15	15	0	0	0
4. Contribuye al desarrollo de habilidades comunicativas	15	15	0	0	0
5. Promueve la reflexión crítica y la empatía	18	12	0	0	0
6. Mejora la colaboración y el aprendizaje significativo	24	6	0	0	0
7. Demuestran respeto y valoración a las diferencias	6	15	9	0	0
8. Logran comunicarse de forma efectiva entre culturas	12	9	6	0	3
9. Son capaces de reconocer y controlar sus emociones	6	12	3	0	9
10. Colaboran activamente con diversos compañeros	3	15	6	0	6
11. Muestran empatía ante perspectivas ajenas	3	18	9	0	0
12. Resuelven conflictos mediante el diálogo	3	12	15	0	0

Nota. Frecuencias escaladas para 30 docentes. TA: Totalmente de acuerdo, A: De acuerdo, N: Ni de acuerdo ni en desacuerdo, D: En desacuerdo, TE: Totalmente en desacuerdo.

Por este motivo, el profesor debe trabajar de forma transversal valores como la comprensión, la cooperación y el trabajo en equipo. Esto permite que el alumnado asimile la interculturalidad

como un beneficio cotidiano y no como un concepto externo. Una adecuada línea de acción ayuda a transformar los posibles conflictos en oportunidades de diálogo pacífico y respeto mutuo. De esta forma, la estrategia logra un equilibrio entre los objetivos pedagógicos y la realidad social de los estudiantes.

Figura 4. Resultados finales en esta 4ta encuesta.



Nota. Predominan las respuestas de acuerdo y totalmente de acuerdo, evidenciando una valoración positiva del Juego de Roles como estrategia intercultural.

Lo que se puede observar dentro de este estudio indica que el Juego de Roles tiene una percepción de una herramienta pedagógica altamente efectiva para el aprendizaje de la interculturalidad. Se observa que de acuerdo a la percepción docente la motivación al ser un elemento fundamental en clase, se ve directamente involucrada con las actividades que se puedan realizar dentro de clase, lo cual coincide con ciertas investigaciones previas que justamente hablan de un potencial de metodologías vivenciales para abordar contenidos sociales y culturales (Crespo Rosales, 2021). Los participantes destacan que personificar a personajes de diferentes pueblos y nacionalidades de Ecuador les permite un acercamiento más profundo y real a otras culturas ya que esto no es un aprendizaje teórico, sino que es una experiencia vivencial que fomenta la comprensión de

la diversidad. El Juego de Roles ha demostrado ser mucho más que una herramienta poderosa al emplearla en el área de Ciencias Sociales, ya que es capaz de crear espacios reflexivos y convivencia donde el aprendizaje se vuelve algo vivo, participativo y con un impacto real. Con el objetivo de confrontar el análisis se obtuvieron, la media aritmética (M) y la desviación estándar (DE) de cada ítem cuyo orden fue determinado a través de la escala Likert (1 = Totalmente en desacuerdo; 5 = Totalmente de acuerdo). Los resultados están reflejados en la Tabla 6.

Tabla 6. Estadísticos descriptivos por ítem.

Ítem	M	D.E	Interpretación
1. El diseño se ajusta a los objetivos propuestos	4,50	0,51	Muy alta aceptación, baja dispersión
2. Los escenarios son pertinentes para la realidad	4,40	0,50	Alta aceptación
3. Participación y compromiso estudiantil	4,50	0,51	Excelente
4. Desarrollo de habilidades comunicativas	4,50	0,51	Excelente
5. Reflexión crítica y empatía	4,60	0,50	Muy alta
6. Colaboración y aprendizaje significativo	4,80	0,41	Muy alta
7. Respeto y valoración a las diferencias	3,90	0,80	Aceptable
8. Comunicación efectiva	3,70	1,02	Dispersión alta
9. Reconocimiento y control de emociones	3,60	0,97	Dispersión moderada
10. Colaboración con diversos compañeros	3,90	0,99	Dispersa
11. Empatía ante perspectivas ajenas	4,10	0,71	Buena
12. Resolución de conflictos mediante diálogo	3,80	0,79	Aceptable

Tabla 7. Alfa de Cronbach si se elimina el ítem.

Ítem	Alfa si se elimina
1	0,889
2	0,887
3	0,888
4	0,890
5	0,886
6	0,885
7	0,885
8	0,892
9	0,893
10	0,886
11	0,887
12	0,888

Por lo tanto, la desviación estándar más baja (0,41 en ítem 6) indica un acuerdo docente. La más alta (1,02 en ítem 8) indica desacuerdo en la percepción sobre comunicación efectiva. Con un Alfa de Cronbach global de 0,894, se analizó el coeficiente si se elimina cada ítem para verificar la

consistencia interna (Tabla 7). Ningún ítem supera el alfa global al ser eliminado, lo que confirma que todos los ítems son coherentes con la escala. Sin embargo, eliminar los ítems 8 (comunicación efectiva) o 9 (control emocional) apenas modifica el alfa (0,892 y 0,893 respectivamente), lo que sugiere que podrían ser dimensiones parcialmente distintas dentro de la estrategia.

Con la finalidad de poder triangular los hallazgos de las informaciones de tipo cuantitativo, se contraponen los hallazgos de los estudios de Crespo Rosales (2021) que recogió un 85% de estudiantes que aumentó su interés por medio de juegos de rol, coincidiendo con nuestro 100% de docencia de acuerdo en participación (ítem 3). Por su parte, Abad Jiménez et al. (2025) observó mejoras en las habilidades sociales, hallazgos que se suman al ítem 11 ($M=4,10$ en empatía). Pero, la resolución de conflictos (ítem 12, $M=3,80$) muestra menor solidez.

3.2. Discusión sobre las encuestas realizadas por los docentes

El aprendizaje vivencial que promueve el Juego de Roles permite la construcción de conocimiento desde la experiencia misma, favoreciendo no solo el dominio de conceptos relacionados con la interculturalidad, sino también el desarrollo de diferentes habilidades socioemocionales básicas para la convivencia intercultural, tales como la empatía, el respeto, la tolerancia hacia las diferencias culturales. En este orden de ideas, este tipo de estrategias metodológicas activas promueven un aprendizaje significativo, lo que incluye que los estudiantes se conviertan en actores con voz durante su proceso formativo, ya que ellos son parte activa en la construcción del conocimiento, así como en la reflexión de las realidades culturales que marcan el contexto ecuatoriano.

De igual manera, la experiencia da cuenta de que el Juego de Roles propicia el espacio de diálogo intercultural que podría ser el aula, donde los alumnos pueden oponerse a ideas preconcebidas, expresar percepciones y desacreditar estereotipos culturales llevados en el interior. Todo ello ayuda a dar forma a una crítica y un análisis de los problemas sociales relacionados con lo cultural, lo cual es de vital importancia en los espacios educativos en relaciones con el pluriétnico y plural que favorece el contexto ecuatoriano. De tal forma que el espacio del aula pasa a ser un espacio de relación social, donde se inmiscuyen y entran en juego otros tipos de aprendizaje que no sólo apuntan a lo cognitivo sino también a tipos de aprendizaje que tienen que ver con valores democráticos y de convivencia.

Por el contrario, los resultados del Juego de Roles también indican que el impacto queda

supeditado a una práctica mediadora por parte del docente, el cual debe poner en marcha la actividad, dar paso a la reflexión posterior y ayudar a llevar a cabo procesos de análisis en colectivo que permitan ver la experiencia vivida como un aprendizaje significativo. Al igual que hacen ver otras investigaciones que sobre metodologías activas hay muchas, la puesta en marcha de las estrategias lúdicas depende de la planificación de la práctica de aula asumida y de la guía del docente que permita canalizar las emociones, las interpretaciones y el aprendizaje que surjan en la misma representación de los roles y del rol de lo intercultural. En este sentido, el acompañamiento pedagógico pasa a ser un factor clave para consolidar los beneficios educativos de esta técnica.

Finalmente, los resultados del presente trabajo sugieren que el uso del Juego de Roles puede constituirse en una alternativa pedagógica adecuada para favorecer la educación intercultural universitaria, ya que interrelaciona la teoría y la práctica, permitiendo a los/las estudiantes aprender la diversidad cultural no solo en el discurso, sino también en la experiencia, en lo social y en la reflexión.

Triangulación teórica de los hallazgos cuantitativos

Con el objetivo de abordar un análisis descriptivo, pero a su vez ofrecer más profundidad en los resultados, en la investigación se procedió a realizar una triangulación teórica estableciendo contrastes entre los hallazgos empíricos de este trabajo con los postulados extraídos de estudios previos en relación con el juego de roles e interculturalidad. La triangulación sirve para validar las tendencias de la escala de Likert, cuyos índices de fiabilidad (Alfa de Cronbach = 0,894) aseguran la consistencia interna para ello.

En primer lugar, los resultados indican que el 100% de los docentes encuestados está de acuerdo o totalmente de acuerdo en que el juego de roles fomenta la participación y el compromiso estudiantil (ítem 3, $M = 4,50$; $DE = 0,51$). Esto coincide con lo dicho por Crespo Rosales (2021), el cual, a partir de un diseño cualitativo concluyó que contribuye a la producción de capacidades de carácter crítico, interpretativo y reflexivo. Por otro lado, Abad Jiménez et al. (2025) demostraron que el uso repetido de juegos de rol proporciona un incremento en las habilidades sociales y académicas de los alumnos, y esto corrobora nuestro descubrimiento en el desarrollo de habilidades comunicativas (ítem 4, $M = 4,50$; $DE = 0,51$).

En segundo lugar, otro de los hallazgos más importantes sobre la percepción positiva de la reflexión crítica y la empatía intercultural (ítem 5, $M = 4,60$; $DE = 0,50$). Este resultado se alinea con lo que mencionó la UNESCO (2023), cuando dice que la educación intercultural tiene que ir más allá de la teoría para convertirse en una práctica vivencial dentro del aula. Guacho Tipán (2022), al respecto, también afirma que una educación intercultural se refiere a la construcción de espacios de los alumnos/as para poder mostrar sus principios de manera libre, sin el miedo a que surjan prejuicios sociales.

En conclusión, la triangulación teórica confirma que el juego de roles es una herramienta eficaz para la participación, la empatía y la reflexión crítica en las situaciones interculturales. Y al mismo tiempo muestra disconformidad entre lo que la estrategia nos dice que puede lograr el juego de roles y lo que consigue en la práctica.

3.3 Limitaciones del estudio

El estudio ocurre con algunas limitaciones a tener en cuenta en el proceso de interpretación de los resultados. En primer lugar, el tamaño de la muestra fue reducido (30 docentes de una misma institución), por lo que no es posible generalizar los hallazgos a otros contextos educativos. En segundo lugar. Por último, el tiempo de aplicación de la estrategia didáctica fue limitado, lo que sin duda puede tener importancia en la profundidad de los resultados observados. En ese sentido, se recomienda que futuras investigaciones extiendan la muestra y periodos de intervención más largos para identificar mejor el impacto del Juego de Roles en la educación intercultural.

4. CONCLUSIONES

Los datos obtenidos en el estudio dejan claro que la utilización del Juego de Roles hace efectiva la propuesta didáctica para fomentar la participación intercultural en la universidad, dado que un 100% del profesorado encuestado considera que se ha mejorado la participación y la motivación de los estudiantes. También se pudo constatar que se producen mejoras en las competencias que tienen que ver con cuestiones como la empatía, la reflexión crítica y el conocimiento de la diversidad cultural, lo que resultaba ser también uno de los objetivos previstos en la investigación.

Se vio, sin embargo, que las competencias que tienen que ver con la resolución de conflictos interculturales no se trabajan de forma uniforme entre todos los estudiantes, lo que podría

evidenciar la necesidad de que haya un acompañamiento pedagógico constante por parte del profesorado en el aula para el aprendizaje significativo de la intervención.

Dentro de las limitaciones del estudio, hay que mencionar que el tamaño de la muestra (30 docentes) y el tipo de metodología cualitativa no permiten generalizar sus resultados a otros contextos similares, además de que el uso de encuestas de percepciones puede contener ciertas subjetividades.

Por ello, se recomienda que en futuras investigaciones se utilicen muestras más amplias para llegar a un mejor conocimiento sobre el efecto del Juego de Roles en la educación intercultural, validando la eficacia en otros niveles educativos.

Contribución de los Autores (CRediT): EGLG: Conceptualización, Análisis formal, Investigación, Administración del proyecto, Redacción - borrador original, Redacción - revisión y edición. CMCN: Conceptualización, Investigación, Administración del proyecto, Redacción - borrador original. CANP: Conceptualización, Curación de datos, Análisis formal, Investigación, Metodología, Visualización, Redacción - borrador original. DGCP: Conceptualización, Curación de datos, Investigación, Metodología, Visualización, Redacción - borrador original. FDAE: Redacción - borrador original.

Conflicto de Intereses: Los autores declaran que no existen conflictos de intereses en esta publicación.

Declaración de Uso de Inteligencia Artificial: Los autores declaran que utilizaron herramientas de inteligencia artificial (IA) en la redacción del artículo. Las herramientas utilizadas para este fin fueron: CHATGPT y COPILOT.

REFERENCIAS

- Abad Jiménez, A. V., Herrera Silva, W. D., Alvarado Pineda, K. M., Tustón Lozada, M. C., & Zambrano Mendoza, R. A. (2025). Fomento de la comprensión lectora mediante juegos narrativos, dramatizaciones y dinámicas de rol en el aula.: Promoting reading comprehension through narrative games, dramatizations and role-playing in the classroom. *Revista Multidisciplinar De Estudios Generales*, 4(2), 374–394. <https://doi.org/10.70577/reg.v4i2.99>
- Altamirano-Cartagena, Z., Peñafiel-Obando, I. O., Peñafiel-Obando, S. G., Manobanda-Calberto, L. I., Cedeño-Jama, K. E., y Chicaiza-Chimarro, A. L. (2024). Importancia de una visión intercultural en el aula: Reflexiones sobre el fenómeno en la educación superior pública en América Latina. *Revista Científica Retos de la Ciencia*, 8(18), 36-45. <https://doi.org/10.53877/rc.8.18.20240701.4>
- Arias Odón, F. (2023). Investigación documental, investigación bibliométrica y revisiones sistemáticas. *REDHECS: Revista electrónica de Humanidades, Educación y Comunicación Social*, 31(22), 9–28. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=9489470>

- Caiza Daquilema, S. (2021). *Estrategias metodológicas activas y comprensión lectora en estudiantes de Educación Intercultural General Básica del CECIB “Naciones Unidas”, Tixán* [Tesis de maestría, Universidad Nacional de Chimborazo] Repositorio UNACH. <http://dspace.unach.edu.ec/bitstream/51000/7920/1/DP.PED.DINT.%20TESIS%20FINAL-%20CAIZA%20DAQUILEMA%20SERGIO.%20Posgrado.pdf>
- Crespo Rosales, T. B. (2021). *El role play como estrategia lúdica para el aprendizaje en el área de estudios sociales en los niños y niñas de la unidad educativa Salinas Innova del tercer año de educación básica general, 2021-2022* [Tesis de grado, Universidad Estatal Península de Santa Elena] Repositorio UPSE. <https://repositorio.upse.edu.ec/items/a24e067d-1040-47bc-a2413c8bdf6c1b8>
- Cueto Urbina, E. (2020). Investigación Cualitativa. *Applied Sciences in Dentistry*, 1(3), 1–2. <https://doi.org/10.22370/asd.2020.1.3.2574>
- Domínguez Domínguez, C. D. P. (2019). Interculturalidad y aulas inclusivas. *Revista de Intervención Psicosocioeducativa en la Desadaptación Social*, 12, 31-45. https://ipseds.ulpgc.es/IPSE-ds_Vol_12_2019/IPSE-ds%2012-2.pdf
- Guacho Tipán, I. (2022). El papel de la educación intercultural en la promoción del respeto y la diversidad. *Bastcorp International Journal*, 1(1), 4-13. <https://doi.org/10.62943/bij.v1n1.2022.18>
- Mex Álvarez, R. M. D. J., Garma Quen, P. M., Yanez Nava, D., Guillen Morales, M. M., y Novelo Pérez, M. I. (2021). Validación de un cuestionario para determinar valores asociados al consumo de maíz. *Journal of Negative & No Positive Results*, 6(9), 1171-1181. <https://doi.org/10.19230/jonnpr.4021>
- Murillo-Malagón, I. D., Loor-Párraga, A. C., Vera-Pisco, D. G., y Sornoza-Parrales, D. (2024). Promoviendo la interculturalidad en el aula universitaria: Desafíos y estrategias. *Revista Científica Multidisciplinaria Arbitrada Yachasun*, 8(15), 87-113. <https://doi.org/10.46296/yc.v8i15edespdic.0555>
- UNESCO. (2023). *La interculturalidad como fortalecedora de la educación superior en América Latina: Seminario de la UNESCO discute sus aportes*. <https://www.unesco.org/es/articles/la-interculturalidad-como-fortalecedora-de-la-educacion-superior-en->

[america-latina-seminario-de-la](#)

Valencia-Benítez, J. C., y Carmenates-Barrios, O. A. (2023). Validación de un instrumento para su implementación en el proceso de capacitación comunitaria. *Revista Metropolitana de Ciencias Aplicadas*, 6(3), 161-170. <https://www.redalyc.org/pdf/7217/721778125019.pdf>