

**UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES**

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN



Aplicación de los Juegos de Roles basado en el Enfoque Colaborativo

Trabajo académico presentado para optar el Título Profesional de  
Segunda Especialidad en Educación Inicial.

Autora.

Mónica Alexandra Saldarriaga Vílchez

TUMBES - PERÚ

2019

# UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN



Aplicación de los Juegos de Roles basado en el Enfoque Colaborativo

Los suscritos declaramos que la monografía es original en su contenido y forma.

Mónica Alexandra Saldarriaga Vílchez. (Autora)

Dr. Oscar Calixto La Rosa Fejoo. (Asesor)

TUMBES - PERÚ

2019



UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES  
FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES  
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACION  
PROGRAMA DE SEGUNDA ESPECIALIDAD

**ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TRABAJO ACADÉMICO.**

En Tumbes, a los veintiséis días del mes de febrero del dos mil diecinueve, se reunieron en la I.E. Aplicación José Antonio Encinas, los integrantes del Jurado Evaluador, designado según convenio celebrado entre la Universidad Nacional de Tumbes y el Consejo Intersectorial para la Educación Peruana, al Dr. Segundo Albuquerque Silva, coordinador del programa; representantes de la Universidad Nacional de Tumbes (Presidente), Dr. Andy Figueroa Cárdenas, representantes del Consejo Intersectorial para la Educación Peruana (Secretario) y la Mg. Wendy Cedillo Lozada (vocal), con el objeto de evaluar el trabajo académico de tipo monográfico denominado: "Aplicación de los Juegos de Roles basado en el Enfoque Colaborativo", para optar el Título Profesional de Segunda Especialidad en Educación Inicial a la señora, MÓNICA ALEXANDRA SALDARRIAGA VÍLCHEZ.

A las ONCE horas CERO minutos y de acuerdo a lo estipulado por el Reglamento respectivo, el Presidente del Jurado dio por iniciado el acto.

Luego de la exposición del trabajo, la formulación de preguntas y la deliberación de jurado lo declararon APROBADO por UNANIMIDAD con el calificativo BIEN.

Por tanto, MÓNICA ALEXANDRA SALDARRIAGA VÍLCHEZ. queda APTA, para que el Consejo Universitario de la Universidad Nacional de Tumbes, le expida el Título Profesional de Segunda Especialidad en Educación Inicial.

Siendo las ONCE horas con VEINTE minutos, el Presidente del Jurado dio por concluido el presente acto académico, para mayor constancia de lo actuado firmaron en señal de conformidad todos los integrantes del jurado.



Dr. Segundo Albuquerque Silva  
Presidente del Jurado



Dr. Andy Figueroa Cárdenas  
Secretario del Jurado



Mg. Wendy Cedillo Lozada  
Vocal del Jurado

## **DEDICATORIA**

*Este trabajo está dedicado a Dios, a mi esposo y a mis hijos son mi motor en todo momento en mis estudios,*

## INDICE

### INDICE

### INTRODUCCIÓN

#### CAPITULO I: REVISION DE LA LITERATURA

- 1.1 Antecedentes de la Investigación
- 1.2 Objetivos Generales
  - 1.21 Objetivos Específicos
- 1.3 Limitación

#### CAPITULO II: MARCO TEORICO CONCEPTUAL

- 2.1 Juegos de Roles.
  - 2.1.1 Definición.
  - 2.1.2 Beneficios
  - 2.1.3 Tipos de juegos de roles.
  - 2.1.4 Importancia de los juegos de roles.
- 2.2 Enfoque colaborativo.
  - 2.2.1 Definición.
  - 2.2.2 Característica
  - 2.2.3 Importancia
  - 2.2.4 Modelo de aprendizaje
  - 2.2.5 Ventajas y desventajas del aprendizaje colaborativo.
  - 2.2.6 Elementos esenciales del aprendizaje colaborativo
  - 2.2.7 Fomentar el aprendizaje colaborativo en el aula
  - 2.2.8 Beneficios y riesgos.
  - 2.2.9 Trabajo colaborativo en la educación-

### CONCLUSIONES

### BIBLIOGRAFIA

## **RESUMEN**

El tema de investigación “la aplicación de los juegos de roles basado en el enfoque colaborativo”, tiene como propósito dar a conocer algunos trabajos en el que se incluye el conocimiento los aportes de trabajos científicos relacionados al enfoque del desarrollo de actividades en el que se incluye el juego de roles y el trabajo colaborativo con la participación de estudiantes, se presenta algunas estrategias importantes con las que se puede llegar a cumplir objetivos importantes referentes a la participación en trabajos colaborativos.

Con este trabajo de recopilación de información, se pone en manos de los maestros, un material que servirá de apoyo para conocer y poder trabajar este tema.

**Palabras claves:** Juegos de roles, enfoque colaborativo.

## INTRODUCCIÓN

Los juegos de roles, cada día viene siendo aplicado en la educación inicial, para ello los maestros deben estar preparados para poder tener el conocimiento de lo que significa desarrollar temas o trabajos en el que se incluya el trabajo de juegos de roles, además de ello es importante lo que se puede trabajar con la participación de los estudiantes en este tipo de actividad.

Los maestros del nivel inicial deben fomentar la participación de los pequeños para así poder generar en ellos las capacidades que deben lograr en su nivel.

Muchos autores establecen que el trabajo basado en juego de roles en el nivel inicial, es muy importante, pues se inicia el futuro rol que puede tener el niño en el que se puede desempeñar el estudiante, esto entonces indica que se debe trabajar adecuadamente desde temprana edad, respetando la libertad y espontaneidad del niño.

En este trabajo se hace una revisión de algunos estudios en el que se trabaja el juego de roles, se plantean los objetivos d estudio.

El trabajo está dividido en capítulos, los mismos que describen los siguiente:

Capítulo I la revisión de antecedentes de trabajos relacionados al tema.

En el capítulo II, las definiciones conceptuales en la que se basa la información.

Se termina con las conclusiones a las que se llega el presente trabajo y al final se indican las referencias bibliográficas.

## CAPITULO I

### Revisión de la Literatura

#### 1.1 Antecedentes de la investigación:

Para poder tener una idea clara sobre el trabajo que se explica en este trabajo académico, se ha tenido en cuenta los siguientes aportes:

**Verdugo (2015)** en su estudio, “...Importancia de los títeres en el proceso enseñanza aprendizaje y su incidencia en el desarrollo del lenguaje oral de los niños de 4 y 5 años del centro de educación inicial Luis cordero del cantón cuenca durante el año lectivo 2014-2015, Tesis de pregrado. Universidad Politécnica Salesiana Sede cuenca Ecuador. La investigación es de tipo cuantitativa, experimental de diseño pre experimental, se trabajó con una muestra de 30 estudiantes aplicándose un pre y pos test como instrumento de medición para determinar el nivel de lenguaje oral. Después de haber realizado las diferentes investigaciones teóricas y prácticas, el autor ha llegado a las siguientes conclusiones: el centro de educación inicial Luis cordero, es una institución que día a día vela por una buena educación de sus niños y busca el buen vivir entre todos los actores educativos; los títeres como recurso otorgan un valioso aliciente en el proceso enseñanza aprendizaje ya que desarrolla los tres canales de percepción lo auditivo, lo visual, y lo kinestésico, lo que permite que los niños puedan expresar sus ideas sentimientos y emociones ayudando a estimular el habla, mejorando su

lenguaje, enriqueciendo su vocabulario, pronunciación y fluidez, además la clase se vuelve atractiva, divertida y agradable....”.

**Pereda (2014)**, en su investigación “...La aplicación de los juegos de roles basado en el enfoque socio cognitivo utilizando títeres, mejora la expresión oral de niños y niñas de educación inicial de la institución Mi Perú del Distrito Nuevo Chimbote año 2013. Metodología utilizada en la investigación pertenece al enfoque cuantitativo con un diseño pre experimental con aplicación de un pre test y pos test a un solo grupo. La muestra de estudiantes estuvo conformada por 14 niños y niñas. Los resultados del pre test mostraron que los estudiantes tienen un bajo logro de aprendizaje, obteniéndose un porcentaje de 57% en la calificación C, a partir de este resultado se aplicó la estrategia de 15 sesiones de aprendizaje. Posteriormente se aplicó un pos test cuyos resultados fueron, el 86% obtuvo una calificación A, el 7% B, y un 7% C, llegando a la conclusión que la investigación si dio resultado significativo en el logro de aprendizajes de los niños de dicha institución...”

**Quispe Betsy (2008)**, sobre “...Estrategias dinámicas en base a juegos de roles para mejorar la expresión oral en segundo ciclo del nivel de inicial de la I. E. Javier Heraud el Tambo, en Huancayo, llegando a la conclusión que la mayoría de estudiantes presentan problemas para comunicarse oralmente, por el exceso engreimiento de papá y mamá, lo que no propicia adecuadamente la capacidad comunicativa...”.

**Fernández (1995)**, “...realizó una investigación sobre Estrategias comunicativas verbales, no verbales y prosódicas que docentes y alumnos emplean durante el proceso de enseñanza y aprendizaje en el aula”, llegando a concluir que el nivel de conocimiento que los docentes presentan sobre los comportamientos comunicativos no verbales es proporcionalmente inversa al que presentan en relación a sus conductas verbales, es decir, que los docentes

son más conscientes de las estrategias verbales que utiliza y de los efectos que desean provocar en su alumnos...”.

“...En esta investigación resulta que los docentes reconocen puntualmente los recursos lingüísticos que se utilizan para hacer más comprensible el conocimiento. Sin embargo, en otras ocasiones, no conocen por qué y cuándo emplear dichos recursos, ni tampoco los efectos. En la investigación de **Fernández** se puede resaltar que “son los años de práctica docente los que les llevan a reutilizar algunos de sus intervenciones educativas...”

## 1.2. Objetivos:

### **Objetivo General:**

Determinar **relación** entre la aplicación de los juegos de roles basado en el enfoque colaborativo.

### **Objetivo Específico:**

Aplicar el uso de juegos de roles basado en los juegos colaborativos utilizando títeres en la sesión de clases.

Determinar la expresión oral en el área de comunicación.

## 1.3 Limitación:

Esta estrategia es de difícil aplicación en grupos grandes porque la cantidad de roles que se pueden asumir es inferior al número de grupos que se constituyen, además, no todos los estudiantes pueden participar tan frecuente y activamente como sería deseable. Como en todo grupo, hay

estudiantes que son introvertidos y si el grupo es muy grande a esos estudiantes les cuesta más participar.

## **CAPITULO II**

### **MARCO TEORICO CONCEPTUAL**

#### **2.1 Juegos de Roles:**

##### **2.1.1 Definición:**

Los juegos de rol están conceptualizados como formas exageradas en los que se enfatiza un conocimiento real y los personajes o roles que debe asumir cada integrante. En una actividad de esta naturaleza, cada una de los integrantes que forman parte tendrá que asumir un rol determinado poniendo en escena para representar su papel.

De forma general, todos los integrantes que conforman parte de la historia deben compartir un guion determinado que les encomiendan quien asume el rol del narrador o guía, aunque muchas veces se le conoce con el nombre de árbitro. Este será el que de las consignas a los demás lo que deben de ejecutar.

##### **2.1.2 Beneficios:**

Los beneficios de este tipo de dramatizaciones para los estudiantes son de lo más diversos; enfatizaremos los siguientes:

**a) La empatía:**

Es el inicio de ellos, ya que logran situarse en el lugar de otro personaje asumiendo sus sensaciones y movimientos, lo cual es ya un gran beneficio en sí mismo, pues el hecho de que los estudiantes se coloquen en los zapatos de otro, los hace aptos para entender diferentes formas de ser, de pensar y de sentir.

**b) La imaginación:**

En el momento de determinar cada personaje, le favorece al estudiante interpretar el mundo que le rodea, observar las manifestaciones comportamentales de los demás e incorporar un nuevo lenguaje. Este le enseña al estudiante a compartir otros puntos de vista, lo que permitirá ser más flexible para presentar alternativas a situaciones conflictivas y, como se trata de un juego en equipo, aprenderá a trabajar en interacción con los demás.

**c) La interacción en grupo:**

Que les favorecerá a los aprendices a integrarse, ser mejores personas y aprender a cooperar con otras integrantes.

### **2.1.3 Tipos de juegos de rol para niños**

Aunque diversos juegos de rol para los adultos mayores se ejecutan a partir de un tablero, los juegos para los niños pueden no

tener en cuenta de él y simplemente distribuir la historia a través de diversos temas.

**a) Recreación histórica:**

Con una forma de juego de rol en el que cada estudiante representa a un personaje histórico, si también pueden disfrazarse al más puro estilo teatral, les favorecerá no solamente para vestirse y representar, interpretar personajes, sino para interpretar partes de la confabulación con fines pedagógicos.

**b) Juego de rol detectivesco:**

Al más puro estilo Sherlock Holmes, el juego de rol incentiva el análisis y el intelecto, desarrollará la inteligencia a través de situaciones llenas de misterio, donde al unir algunas piezas podrás finalmente resolver casos y solventar situaciones que pondrán tu capacidad de raciocinio para probar la verdad.

**c) Conquista de animales:**

Los personajes de un juego de rol no siempre deben de representar a personas. En cuanto la capacidad para representar imágenes esté al servicio de hacer diversas cosas, las oportunidades son diversas: osos, conejos, tigres, o ¿por qué no leopardos? La historia debe tener un sentido, y que cada personaje sepa por convicción por qué ejecutarlo de esa manera.

**2.1.4 Importancia de los juegos de roles:**

Bien sabemos la importancia del juego para los estudiantes ya que, mediante su ejecución, los estudiantes refuerzan sus

dimensiones cognitivas y motoras, a través de imitar situaciones de la vida real y encarnar otros personajes, lo que le permite formarse una imagen del mundo que lo rodea y desarrollar sus habilidades.

Hablamos del juego simbólico, aquel que ejecuta el aprendiz sin que nadie lo oriente; por ejemplo: cuando juegan a ser doctores, profesores, superhéroes o a representar al jefe del hogar. Es importante enfatizar que mediante el juego simbólico se pone de manifiesto su subjetividad y empiezan a formarse sus intenciones de construir o destruir, sus pasiones y deseos.

Además, se puede practicar solo o en relación con los demás y en general sirve para recrear alguna escena vivida, revivirlas, afrontar situaciones y solucionar los diferentes conflictos pueden tener presencia en la ejecución del juego.

Incluso este tipo de juego, además de explotar y explorar sin límites la capacidad de inventar del aprendiz, favorece a los padres interpretar y conocer a sus primogénitos, no quedándose con la imagen de aprendiz que tiene en su cabeza, sin escucharlos verdaderamente y sorprendiéndose cuando entra a la adolescencia de sus sufrimientos, bloqueos, actuaciones y deseos.

### **2.1.5 Presentación de juego de rol para niños:**

Cuando dialogamos sobre la presentación hay diversas maneras, debido a un sin número de juegos representando un rol se enfatiza aquel que tenga en cuenta el que más aporta; es en este momento que se debe proponer la utilización de disfraces, los aprendices se ven obligados si hacen uso de un sombrero o una herramienta como una espada o un casco de bomberos esto los hace identificarse con el rol que están asumiendo.

En las escuelas es muy común que se realicen la representación de personajes significativos para la historia. Los aprendices ponen en escena estos personajes y es seguro que no podrán dejar de recordar este tipo de presentaciones.

Cuando están reunidos en familia conjuntamente con su hermanos, papá y mamá es una buena ocasión para realizar juegos de rol por parte de los estudiantes, para ello se deben seleccionar cuentos de personajes universales de caricaturas o personajes de animales como leones o elefantes y los dragones son muy adecuados para este tipo de juegos.

Al disponer la ejecución de una parodia en un día al aire libre, es oportuno para que aprendan las normas y cuerdos que hay que poner en práctica en caso de presentarse una emergencia. El que los aprendices se hagan responsables los roles imitando o representando un menor de edad perdido en el bosque, compromete a los mayores el enseñar a los aprendices mientras estos se divierten, aunque está demostrado que los aprendices hacen suyo sus roles y aprenden de una manera más significativa, alejándolos del aburrimiento.

En la educación primaria la manera más exitosa durante el proceso de construcción de conocimientos se da cuando los aprendices participan activamente de juegos.

### **¿Dónde se puede practicar los juegos de rol para niños?**

La educación primaria siempre es oportuna, no interesa el lugar donde se encuentre, si hay momentos adecuados para la representación de algún personaje real o ficticio el estudiante le encantará participar en los roles. Recuerde que los estudiantes internalizan comportamiento por imitación y en el mayor número de

casos siempre están motivados a representar algún personaje que ellos les guste o simplemente que lo conozcan. Se puede representar en el hogar, en el parque y hasta en la comunidad, siempre practicando las normas adecuadas.

Lo que quiero enfatizar es que se deben ejecutar juegos de rol para aprendices con dos actores o un actor y un director que hace que se cumplan los acuerdos. Pero uno de los mayores aportes es el que enseña a los estudiantes a participar en forma conjunta actividades con otros estudiantes y se usa para formar al aprendiz como un individuo extrovertido que quiera intervenir con los otros estudiantes en cualquier actividad.

### **Juegos de rol para niños de 3 a 6 años**

Esta etapa es la que enfatiza un crecimiento de las estructuras cognitivas con eficiencia y eficacia. Potencian la memoria y la capacidad para solucionar situaciones conflictivas. El código es la imaginación, empiezan a desarrollar juegos de roles y se relacionan con otros aprendices. Seleccionará elementos genéricos y desestructurados, más que elementos complejos.

Enfatizará mayor atención a los elementos para jugar al hogar, médico, etc. Así como materiales de construcción, muñecas, animales y otros elementos para recrear escenarios mágicos y cambiantes. El lenguaje y capacidades sociales las ejecutará durante el juego, por lo tanto, sus aprendizajes se potenciarán y pondrán en vigencia durante estos, haciéndolos eternos.

Así mismo se pondrá en vigencia, reglas de seguimiento de turnos y socializar con los demás, a medida que van desarrollándose

e interactuando. Incorporar juegos de mesa les facilitará a que desarrollen estas capacidades.

## **2.2 Enfoque Colaborativo:**

### **2.2.1. Definición:**

El aprendizaje colaborativo es una estrategia de enseñanza y aprendizaje que impulsa el aprendizaje centrado en el estudiante sustentado el trabajo en pequeños equipos, donde los estudiantes con diferentes niveles de capacidad hacen uso de una variedad de actividades de aprendizaje para optimizar su entendimiento sobre una determinada área curricular. Cada integrante del equipo de trabajo es responsable no solamente de su aprendizaje, sino de prestar colaboración a sus integrantes a aprender, propiciando con ello un clima de logro.

El aprendizaje colaborativo se fundamenta en una serie de principios fundamentales. Una de ellos pretende lograr un acuerdo mediante la participación responsable y comprometida entre los participantes del grupo y otro de los principios es la voluntad de ejecutaren forma directa procedimientos de cada integrante del grupo, lo cual es significativo porque el proceso de enseñanza y aprendizaje se sustenta en el compromiso individual de cada integrante. Es, en primer momento el aprendizaje activo que se práctica en una sociedad participativa, en la cual todos los integrantes del grupo se ayudan en la construcción del conocimiento y contribuyen al aprendizaje de todos.

Los aprendices laboran en una tarea hasta que los integrantes del equipo la han logrado exitosamente.

La técnica didáctica de aprendizaje colaborativo incorpora a los aprendices en experiencias de aprendizaje que les favorece el procesamiento de información, lo que da como resultado mayor retención de los aprendizajes esperados, de la misma manera, mejora las actitudes positivas hacia el aprendizaje, las relaciones interpersonales y hacia los integrantes del grupo.

- Hace posible identificar las diferencias personales, aumenta el desarrollo interpersonal.
- Permite que el aprendiz se comprometa en su propio aprendizaje y ayudar al logro del aprendizaje del equipo, lo que le da sentido de logro y pertenencia y crecimiento de autoestima.
- Incrementa las oportunidades de recibir y dar retroalimentación individualizada.

Los esfuerzos cooperativos dan como consecuencia que los integrantes trabajen por acuerdo beneficio de tal forma que todos los componentes del grupo:

- Logros por las acciones enérgicas personales y de equipo.
- Identifican que todos los participantes del equipo apuesten por un futuro para todos.
- Conocen que las actividades realizadas son provocadas tanto por sí mismo como por la capacidad para realizar diversas actividades de los integrantes de equipo.

- Perciben orgullo y festejan conjuntamente cuando un integrante del grupo es reconocido por su tarea o responsabilidad.

### **2.2.2. Características:**

En el proceso educativo que se trasmite de generación en generación, el profesor ha sido señalado como el único que tiene a cargo la adquisición de conocimientos de los estudiantes, orientando los propósitos del aprendizaje en las unidades didácticas, planificando las tareas de aprendizaje y midiendo lo que se ha aprendido por parte de los estudiantes. Los estudios educativos se mueven al rededor en este momento en relación a los paradigmas cooperativos como mecanismo para mejorar el proceso de enseñanza y aprendizaje durante la ejecución de las sesiones de aprendizaje, pero poco se ha puesto de manifiesto en cuanto a su implementación cambios que afectan el proceso de enseñanza y aprendizaje, cambios en las funciones de los aprendices y lo que es más trascendentes del rol de los docentes dentro de este enfoque pedagógico.

En el aprendizaje colaborativo el trabajo grupal está orientado a poseer conjuntamente la autoridad, a dar cumplimiento a la responsabilidad y aceptar la opinión añadiendo a otros y a construir acuerdos con los demás.

### **2.2.3 Importancia del aprendizaje colaborativo:**

Se enfatiza en la medida de cómo interviene en el proceso de relacionarse en los procesos mentales y de aprendizaje de los demás.

Para que al aprendizaje colaborativo pueda ser fructífero dentro del salón de clase y fuera de él se deberá organizar con anticipación y de esta manera poder dar firmeza y seguridad al éxito del mismo.

Es importante proponer objetivos, organizar los grupos, establecer acuerdos y límites, enfatizar el trato directo, la práctica de actitudes positivas, el docente deberá desempeñar el rol de guía en todo momento, proponiendo espacios y tiempos para que los estudiantes participen argumentando su razones, a través de lluvia de ideas, teniendo a la mano instrumentos para el recojo de información válida y confiable relacionada con las fortalezas y dificultades de aprendizaje de los aprendices, así mismo la auto y coevaluación.

#### **2.2.4 Modelo del aprendizaje colaborativo:**

El aprendizaje colaborativo es un proyecto de enseñanza en el cual se incentiva la puesta en práctica al cien por ciento de técnicas y procedimientos en las cuales es trascendental la cooperación entre estudiantes, ya sea en parejas o grupos pequeños, dentro de una realidad educativa.

El aprendizaje colaborativo se fundamenta en que cada conocimiento construido intenta potenciar su aprendizaje y sus productos, pero también el de sus integrantes de grupo.

#### **2.2.5 Ventajas y Desventajas del aprendizaje colaborativo:**

**Ventajas:**

- a) Dinamiza la forma de pensar personalmente, enfatizando la construcción del aprendizaje orientado a la búsqueda de alternativas de investigación; ya sea de manera personal o trabajando en equipo.
  
- b) Impulsa la práctica de valores para alcanzar algo, ser responsables, poder poner de conocimiento algo a los demás, el trabajo en grupo, la determinación de fortalezas y debilidades individuales y la coevaluación.
  
- c) Motiva la adquisición de un tipo de comunicación variado, ya que se proponen acuerdos para el aprendizaje colaborativo y baja el miedo a la crítica y a la retroalimentación, además de bajar los sentimientos de estar solo; dando como producto una mejora en el ejercicio de recurso para interactuar con los demás miembros de diversas culturas, profesiones, etnias, religión, etc.
  
- d) Impulsa la mayor cantidad de la productividad mediante la ejecución de tareas.
  
- e) Produce una interdependencia positiva, alcanzando las condiciones para una buena organización y de ejecución, que debe de tenerse en cuenta al interno de los grupos de trabajo.
  
- f) Motiva los recursos personales y del grupo haciendo posible que cada uno de los componentes las ponga en práctica y las fortalezca.
  
- g) Motiva el proceso educativo, el cual está conceptualizado como un proceso dinámico, individual y con detenimiento a través del cual se impulsa la interacción del estudiante con el contexto socio – cultural.

### **Desventajas:**

- a) Poca experiencia de los agentes educativos, lo que puede llegar a proponer situaciones conflictivas; debido a la necesidad de terminar con estereotipos que fueron incorporados con los años de trabajo personal y a la necesidad de conseguir nuevas estrategias de aprendizaje.
- b) Cada experiencia de aprendizaje debe ser minuciosamente programada, lo que supone que el docente que trate de exponer representaciones gráficas de aprendizaje colaborativo, debe demostrar esmero y cuidar los detalles al momento del esquema, ya que son muchos los requisitos a tenerse en cuenta.

Acto seguido, se ponen a consideración algunas sugerencias que pueden utilizarse en el procedimiento de la planificación:

1. Proponer como inicio realizando un reconocimiento (cualitativo y/o cuantitativo) del “estado intelectual” de los que intervienen en el proceso de enseñanza y aprendizaje.
2. Documentar claramente los objetivos y criterios que se persiguen con la práctica colaborativa.
3. Planificar con detalle el tiempo estimado de duración de la actividad, reservando cierto tiempo para que los participantes aprendan a utilizar las herramientas informáticas necesarias.
4. Procurar que las herramientas de aprendizaje colaborativo cuenten con facilidades de seguimiento y monitoreo de las actividades de

todos los participantes, de tal manera que el instructor sea capaz de rastrear todo el trabajo realizado durante el tiempo que tomó la práctica.

5. Dependencia de la infraestructura computacional, lo que significa la disponibilidad de acceso a Internet de los participantes, capacidad de procesamiento de servidores, ancho de banda, capacidad y disponibilidad de las computadoras de escritorio, disponibilidad del personal de soporte técnico de redes y sistemas operativos, entre otros.

#### **2.2.6 Elementos esenciales del aprendizaje colaborativo:**

- Responsabilidad individual.
- Interdependencia positiva.
- Interacción cara a cara.
- Trabajo en equipo.
- Proceso de grupo.

Integrando estos elementos en situaciones de aprendizaje dentro de los grupos, sea segura el aprendizaje colaborativo y su éxito al largo plazo.

#### **2.2.7 Fomentar el aprendizaje colaborativo en el aula:**

Como se ha visto, el aprendizaje colaborativo es una de las herramientas más útiles los profesores y educadores. En este apartado del artículo veremos varias maneras de fomentar este estilo de aprendizaje dentro del aula.

**a) Crear metas grupales**

Para que surja el aprendizaje colaborativo, es necesario establecer metas grupales, y dividir el trabajo necesario para cumplirlas entre los estudiantes.

**b) Establecer grupos de tamaño medio**

Salvo excepciones, es mejor dividir a los alumnos en grupos de 4 o 5. Los grupos más pequeños pueden ser demasiado limitados, en el sentido de que no siempre surgirán opiniones diferentes; y los grupos más grandes pueden ser demasiado caóticos como para producir buenos resultados.

**c) Fomentar la comunicación entre los alumnos**

Una de las variables más importantes a la hora de establecer aprendizaje colaborativo es la comunicación segura y efectiva.

Para conseguirlo, los alumnos tienen que sentirse cómodos expresando sus ideas y opiniones. Esto puede, además, mejorar las relaciones dentro del aula, además de la autoestima de cada uno de los estudiantes.

**d) Medir los resultados tras la experiencia**

Una buena idea para ver si la tarea de aprendizaje colaborativo ha tenido éxito es medir los conocimientos sobre el tema a tratar antes y después de que se produzca.

Para ello, realizar un pequeño test antes y después de la tarea te permitirá saber si los alumnos realmente han aprendido más gracias al trabajo en grupo.

**e) Crear debates sobre temas de actualidad:**

Los expertos piensan que trabajar en proyectos mediante debates, argumentaciones y preguntas abiertas es una de las mejores maneras de fomentar el aprendizaje.

Para hacer este tipo de tareas mucho más estimulantes, lo mejor es plantear debates relacionados con temas de actualidad, que preocupen realmente a los estudiantes.

De esta manera, los alumnos podrán trabajar en su propia capacidad de comunicación, a la vez que aprenden más sobre el mundo que les rodea.

**2.2.8 Principales beneficios y riesgos del aprendizaje colaborativo:**

“El aprendizaje colaborativo ha cobrado una gran importancia en las aulas modernas debido a la gran cantidad de beneficios que supuestamente produce”. (Educol, 2016).

“A pesar de no ser la solución perfecta para todos los tipos de aprendizaje, sí que ayuda a llevar a cabo ciertas tareas de manera más eficiente y constructiva”. (Educol, 2016).

“En los casos en los que el aprendizaje colaborativo se lleva a cabo correctamente, estos son algunos de los principales beneficios que produce”: (Educol, 2016).

- Ayuda a desarrollar el pensamiento crítico y el razonamiento.
- Incrementa el recuerdo de lo aprendido.
- Fomenta la mejora de la autoestima de los estudiantes.
- Aumenta la satisfacción de los estudiantes con la experiencia de aprendizaje.
- Ayuda a mejorar las habilidades sociales, de comunicación y de gestión emocional.
- Estimula el desarrollo de la responsabilidad personal, ya que el trabajo de cada uno de los alumnos influirá en el de los demás.
- Mejora las relaciones entre los compañeros y fomenta la heterogeneidad de los grupos de trabajo.
- Aumenta las expectativas de los alumnos sobre los resultados de su propio trabajo.
- Se reduce la ansiedad que se produce en muchos contextos de aprendizaje.
- Debido a la gran cantidad de beneficios que aporta el aprendizaje colaborativo, los nuevos sistemas educativos tratan de utilizarlo en todos los contextos posibles. Sin embargo, debido a que no todos los alumnos aprenden de la misma manera, es posible que no sea el método más efectivo para todos los componentes de una clase.

### **2.2.9 Trabajo colaborativo en la educación:**

“El aprendizaje colaborativo no sólo quiere decir organizar a los estudiantes en grupos de 3, 4 o 5 integrantes y que cada uno haga lo suyo sin interactuar con los demás. Se propone la organización en equipos de tres o cuatro estudiantes; esto es necesario porque abre las posibilidades de una buena relación con los demás, y propiciar los logros de aprendizaje con mayor eficacia y eficiencia”. (Rodríguez, 2016)

“Además, la comunicación horizontal con el profesor debe ser más estrecho en cada grupo de trabajo. Así mismo, en variadas ocasiones se puede recurrir a la interacción en pares, de manera unidad, si bien comunica una limitada interacción, los aprendices cumplen con mayor predisposición lo encomendado, se escuchan, aprenden entre ellos y la participación del docente es aún más personalizada”. (Rodríguez, 2016)

“La cooperación entre profesionales en la educación brinda muchos beneficios para su accionar técnico - pedagógico. Se trata que además de responsabilidades que incluyen a la escuela, se organicen para actividades personales como la planificación, discutir lo que ejecutarán y después de cómo les fue, con la posibilidad de realizar un cambio experiencias y propuestas”. (Rodríguez, 2016)

“La correspondencia entre el profesor y los aprendices pone de manifiesto la oportunidad de colaborar en torno al caso de aquellos que presentan más debilidades, ya sea porque ponen de manifiesto diversas formas de maltrato, ponen de manifiesto alguna carencia o alguna otra razón; con el propósito de aceptar como un compromiso conjunto la enseñanza de esos aprendices”. (Rodríguez, 2016)

“Las familias y profesores tienen obligaciones en el proceso de desarrollo de los aprendices, por tanto, los articula un vínculo que necesita de la coadyuvación y participación comprometida mediante distintas alternancias como son los diálogos y asambleas. Con este motivo el docente tiene que enfatizar la confianza en los padres para que concurran a la escuela”. (Rodríguez, 2016). “Deje que los padres sepan que están ejecutando una buena tarea en la crianza de sus menores hijos. Mediante apuntes, comunicaciones y otras formas de relacionarse, haga saber a los padres el nivel de aprendizaje de sus menores niños, de sus fortalezas, carencias, y de sus éxitos de aprendizaje, y comunicar sus triunfos a la familia”.

Establecer vínculos entre docentes y familias, no sólo es deseable sino posible, a través de un marco de diálogo y respeto en donde se regulen las relaciones entre ambos; los beneficios para la escuela serán mayores contrario a lo que sucede cuando se les cierran las puertas. “Existirá momentos en que usted quisiera proponer alternativas de solución a conflictos que los estudiantes están viviendo. Si deseas ejecutarlo, hazlo en forma recta. En lugar de determinar o expresar las cualidades del aprendiz, como nombrarlo ‘indisciplinado’ o ‘distráido’, proponer situaciones concretas de los comportamientos de los estudiantes que son problemáticas, como por ejemplo el hábito de gritar.

Luego habrá que nombrar cómo está orientada la situación y reunidos expongan un plan con estrategias innovadoras para conducir otras maneras de poner de manifiesto a los demás sus necesidades e intereses.

Otras actividades experimentadas en forma exitosas en las escuelas, son las estrategias para determinar las fortalezas y

debilidades de los estudiantes referentes a sus logros de aprendizajes mediante una comunicación alturada. “se entrevista a los padres y se les pregunta lo que cada niño lee, escribe y habla en casa, y qué cambios o evoluciones han ido advirtiendo. Muestras del trabajo escolar del niño estimulan la conversación sobre lo que están haciendo y aprendiendo. A medida que las familias reflexionan e informan sobre las conductas de alfabetización del niño, y en respuesta a las preguntas preparadas por el profesor, se hacen más conscientes de cómo se va desarrollando su proceso de alfabetización, así como de su contribución al mismo. Los profesores, por su parte, aprenden más sobre el niño y su contexto cultural”.

Es necesario unir a las familias en un trabajo en equipo enfatizando que el docente ponga de manifiesto en su accionar técnico – pedagógico un cúmulo de recursos, los cuales deberá estar estructurado por tres componentes: generar reuniones informativas y de discusión; orientar asambleas e integrar a los padres de familia en la construcción de los conocimientos de sus menores hijos. “No olvidemos que detrás de estas formulaciones muy razonables se esconden actitudes y valores, sobre un fondo de relaciones de poder y miedos mutuos. Insistiré pues en las competencias de análisis de la relación y situaciones como mínimo, así como en habilidades en apariencia más prácticas. Ser padre y profesor puede resultar una fuente de descentración saludable”.

Establece contacto a la escuela con la familia y comunidad es significativo para evidenciar el funcionamiento de los procedimientos para evitar abuso de la fuerza; esta es una estrategia en el que se articulan la inteligencia y la voluntad de los integrantes de la comunidad educativa para proponer alternativas de solución a las situaciones problemáticas que propicien un ambiente alejado de la

fuerza excesiva y oportuno para la construcción de conocimientos científicos.

Es trascendente que sea el líder pedagógico de la escuela quien de conformidad la superioridad del desempeño pedagógico en equipo. Para ello, debe asistir a los distintos mecanismos que le presenta la escuela, y aumentarlos mediante la asignación de responsabilidades y depositar la responsabilidad y la seguridad en ellos: Consejo Escolar de Participación Social, Asociación de Padres de Familia, entre otras.

## **CONCLUSIONES**

- PRIMERA. - Los títeres como fin en el proceso de enseñanza y aprendizaje por lo que el docente y el títere están en íntima relación y conducen a una acción directa, significativa y formativa, permitiendo la presentación de complejas situaciones emocionales y sociales con un mínimo de lenguaje hablado y una máxima acción pantomímica que el niño comprende fácilmente
- SEGUNDA. - La expresión oral consiste en reproducir oralmente, con propias palabras, los conocimientos adquiridos mediante la lectura comprensiva y otros medios de aprendizaje. El poder explicar en forma oral un contenido, en términos agradables y exactitud rigurosa, es una de la manera de comprobar que se ha interpretado perfectamente su contenido.

## REFERENCIA CITADAS

<http://www.scielo.sa.cr/pdf/tec/v11n2/1659-3359-tec-11-02-00041.pdf>

<https://hermandadblanca.org/juegos-de-rol-para-ninos-educacion-infantil/>

<https://eresmama.com/los-juegos-de-rol-para-ninos/>

<http://radiosol.com/la-importancia-del-juego-de-roles-en-ninos>

[http://www.itesca.edu.mx/documentos/desarrollo\\_academico/metodo\\_aprendizaje\\_colaborativo.pdf](http://www.itesca.edu.mx/documentos/desarrollo_academico/metodo_aprendizaje_colaborativo.pdf)

[https://es.wikibooks.org/wiki/Aprendizaje\\_colaborativo/Definici%C3%B3n](https://es.wikibooks.org/wiki/Aprendizaje_colaborativo/Definici%C3%B3n)

<https://es.slideshare.net/marcogonzalez/aprendizaje-colaborativo-13777817>

[https://www.lifeder.com/aprendizaje-colaborativo/#Principios\\_basicos\\_del\\_aprendizaje\\_colaborativo](https://www.lifeder.com/aprendizaje-colaborativo/#Principios_basicos_del_aprendizaje_colaborativo)

<https://saiaequipo3.wordpress.com/2012/08/10/ventajas-y-desventajas-del-aprendizaje-colaborativo/>

<https://www.conocimientosweb.net/dcmt/ficha2247.html>



## Aplicación de los Juegos de Roles basado en el Enfoque Colaborativo

### INFORME DE ORIGINALIDAD

<b>28%</b> INDICE DE SIMILITUD	<b>27%</b> FUENTES DE INTERNET	<b>1%</b> PUBLICACIONES	<b>16%</b> TRABAJS DEL ESTUDIANTE
-----------------------------------	-----------------------------------	----------------------------	--------------------------------------

### FUENTES PRIMARIAS

<b>1</b>	<b>www.lifeder.com</b> Fuente de Internet	<b>8%</b>
<b>2</b>	<b>catadoresdejuegos.blogspot.com</b> Fuente de Internet	<b>3%</b>
<b>3</b>	<b>saiaequipo3.wordpress.com</b> Fuente de Internet	<b>2%</b>
<b>4</b>	<b>edu-col.blogspot.com</b> Fuente de Internet	<b>2%</b>
<b>5</b>	<b>s2de0abd309770523.jimcontent.com</b> Fuente de Internet	<b>2%</b>
<b>6</b>	<b>www.slideshare.net</b> Fuente de Internet	<b>1%</b>
<b>7</b>	<b>www.scribd.com</b> Fuente de Internet	<b>1%</b>
<b>8</b>	<b>Submitted to Universidad Cesar Vallejo</b> Trabajo del estudiante	<b>1%</b>

---

9	<a href="http://www.scielo.sa.cr">www.scielo.sa.cr</a> Fuente de Internet	1%
10	Submitted to Universidad Catolica Los Angeles de Chimbote Trabajo del estudiante	1%
11	<a href="http://repositorio.uladech.edu.pe">repositorio.uladech.edu.pe</a> Fuente de Internet	1%
12	<a href="http://juegosdemesayrol.com">juegosdemesayrol.com</a> Fuente de Internet	1%
13	<a href="http://www.conocimientosweb.net">www.conocimientosweb.net</a> Fuente de Internet	1%
14	Submitted to Universidad Católica de Santa María Trabajo del estudiante	1%
15	Submitted to Universidad Internacional de la Rioja Trabajo del estudiante	<1%
16	Submitted to Pontificia Universidad Catolica del Peru Trabajo del estudiante	<1%
17	Submitted to Universidad Nacional de Tumbes Trabajo del estudiante	<1%
18	<a href="http://personal.telefonica.terra.es">personal.telefonica.terra.es</a> Fuente de Internet	<1%

---

19 [jjcallu.blogspot.com](http://jjcallu.blogspot.com) <1%  
Fuente de Internet

---

20 [repositorio.unheval.edu.pe](http://repositorio.unheval.edu.pe) <1%  
Fuente de Internet

---

21 [www.cepsa-efka.com.mx](http://www.cepsa-efka.com.mx) <1%  
Fuente de Internet

---

Excluir citas  Activo Excluir coincidencias < 15 words

Excluir bibliografía  Activo