



UNIVERSIDAD
NACIONAL
AUTÓNOMA DE
NICARAGUA,
MANAGUA
UNAN - MANAGUA

FACULTAD REGIONAL MULTIDISCIPLINARIA -MATAGALPA

UNAN-FAREM MATAGALPA

**TESIS PARA OPTAR AL GRADO DE MÁSTER EN METODOLOGÍA Y DIDÁCTICAS
PARA LA EDUCACIÓN SUPERIOR**

TEMA:

**EL JUEGO DE ROLES COMO ESTRATEGIA PARA EL APRENDIZAJE
COLABORATIVO EN ESTUDIANTES DEL 2DO AÑO, CARRERA DE CCSS, UNAN –
FAREM MATAGALPA, II SEMESTRE, 2022**

AUTOR:

LIC. NORLAN FRANCISCO FLORES PÉREZ

TUTOR:

PhD. Franklin René Rizo Fuentes

MATAGALPA, DICIEMBRE, 2022

2022 “VAMOS POR MÁS VICTORIAS EDUCATIVAS”



UNIVERSIDAD
NACIONAL
AUTÓNOMA DE
NICARAGUA,
MANAGUA
UNAN - MANAGUA

FACULTAD REGIONAL MULTIDISCIPLINARIA -MATAGALPA

UNAN-FAREM MATAGALPA

**TESIS PARA OPTAR AL GRADO DE MÁSTER EN METODOLOGÍA Y DIDÁCTICAS
PARA LA EDUCACIÓN SUPERIOR**

TEMA:

**EL JUEGO DE ROLES COMO ESTRATEGIA PARA EL APRENDIZAJE
COLABORATIVO EN ESTUDIANTES DEL 2DO AÑO, CARRERA DE CCSS, UNAN –
FAREM MATAGALPA, II SEMESTRE, 2022**

AUTOR:

LIC. NORLAN FRANCISCO FLORES PÉREZ

TUTOR:

PhD. Franklin René Rizo Fuentes

MATAGALPA, DICIEMBRE, 2022

2022 “VAMOS POR MÁS VICTORIAS EDUCATIVAS”

ÍNDICE

DEDICATORIA	i
AGRADECIMIENTO	ii
CARTA AVAL	iii
RESUMEN	iv
ABSTRACT	v
I. INTRODUCCIÓN	1
1.1 Planteamiento del problema	5
1.2 Antecedentes	9
1.3 Justificación.....	13
I. OBJETIVOS	15
2.1 Objetivo general:.....	15
2.2 Objetivos específicos:.....	15
II. MARCO TEÓRICO	16
3.1 Estrategia	16
3.2 Estrategias de aprendizajes	16
3.2.1 Clasificación.....	17
3.2.2 Importancia de las estrategias didácticas	20
3.3 Juego de roles en el aprendizaje	20
3.3.1 Concepto de juego de roles	21
3.3.2 Ventajas	22

3.3.3 Procedimiento	22
3.3.4 Juego de roles como elemento didáctico	23
3.3.4.1 Características de los juegos de roles como estrategia didáctica	24
3.3.5 Escenarios de juego de roles.....	25
3.3.5.1 Mundo real.....	25
3.3.5.2 Mundo real alterado	26
3.3.5.3 Mundos de ficción inventados en obras previas	26
3.3.5.4 Mundos de ficción creados para el juego	26
4. Aprendizaje colaborativo	27
4.1 Concepto de aprendizaje	27
4.2 Concepto de aprendizaje colaborativo.....	27
4.2.1 Fundamentos	28
4.2.2 Técnicas para el aprendizaje colaborativo	29
4.2.3 Ventajas del aprendizaje colaborativo.....	31
4.2.4 Estrategias para el aprendizaje colaborativo	31
III. PREGUNTAS DIRECTRICES.....	35
IV. SISTEMA CATEGORIAL	36
V. DISEÑO METODOLÓGICO	37
6.1 Área de estudio	37
6.2 Paradigma	38
6.3 Tipo de investigación	39
6.4 Tipo de investigación según el diseño	40

6.5 Tipo de investigación según el nivel de profundidad	40
6.6 Tipo de investigación según el nivel de aplicabilidad	40
6.7 Población.....	41
6.8 Métodos utilizados	41
6.9 Técnicas e instrumentos de recopilación de la información	42
6.9.1 Procesamiento de la información	43
VI. ANÁLISIS Y DISCUSIÓN DE RESULTADOS.....	46
VII. CONCLUSIONES.....	83
IX. RECOMENDACIONES	84
x. BILIOGRAFÍA.....	85
ANEXO N° 1 GUÍA DE OBSERVACIÓN.....	90
Anexo N° 2 ENTREVISTA DIRIGIDA A DOCENTES DE SEGUNDO AÑO DE CCSS.....	93
Anexo N° 3 ENTREVISTA A ESTUDIANTES DE SEGUNDO AÑO DE CCSS	97
Anexo N° 4 GRUPO FOCAL CON ESTUDIANTES	101
Anexo N° 6 Consolidado de resultados de entrevista a estudiantes	109
Consolidado de resultados de entrevista a estudiantes	109
Anexo N° 7 Consolidado de resultados de guía de observación a docentes	113
Consolidado de resultados de guía de observación a docentes	113
Anexo N° 8 Consolidado de resultados de grupo focal con estudiantes	118
Consolidado de resultados de grupo focal con estudiantes.....	118
Anexo N° 8 Consolidado de entrevista a docentes y estudiantes	122

DEDICATORIA

A Jehová

Único y verdadero Dios, lleno de misericordia y dador de la sabiduría; don máspreciado y de gran valor que sobrepasa todo el conocimiento humano.

A mi madre:

Apolonia de Jesús Pérez (Q.E.P.D), regalo dado por Dios, ser maravilloso que siempre creyó en mí, me apoyó, me acompañó y me inspiró a continuar mi formación profesional. Mujer integra y excelente guerrera, que peleo la buena batalla de la fe. Agradecido por cada sacrificio, por las luchas que enfrentó para protegerme y cuidarme siempre, por pensar en todos sus hijos hasta el último aliento de vida que Dios le regaló en esta tierra.

AGRADECIMIENTO

A Jehová, por las bendiciones recibidas, por cuidarme y protegerme en todo momento.

A mis sobrinos: Seyling Jarix Gutiérrez Vargas y Digmer José Vargas Flores, por apoyarme con el cuidado y atención a mis padres para poder asistir a clases durante todo el curso.

A mi colega y amiga: Nidia Milena Sevilla Lúquez, quién me motivó y me brindó todo su apoyo y ayuda incondicional, durante toda esta travesía académica.

A mi tutor: PhD. Franklin René Rizo Fuentes, por motivarme a que continuaré mi formación y brindarme su mentoría durante esta etapa.

A los docentes y estudiantes del II Año de la Carrera de CCSS del turno dominical, por su disposición y apoyo para la realización de dicha investigación.

A mis maestros, por su dedicación y los aprendizajes compartidos.

CARTA AVAL

La presente tesis titulada “El juego de roles como estrategia para el aprendizaje colaborativo en estudiantes del 2do año de la carrera de CCSS, UNAN-FAREM Matagalpa, II semestre 2022”, desarrollado por Lic. Norlan Francisco Flores Pérez, para optar al grado de Master en Metodología y Didáctica para la Educación Superior. El Lic. Flores Pérez, presenta un informe final que reúne los requisitos establecidos según normativa de gradación postgraduada de la Universidad Nacional Autónoma de Nicaragua, UNAN – Managua y ha cumplido con la metodología y estructura propuesta para desarrollar la tesis y obedece a lo contemplado en la normativa para esta modalidad de graduación, por lo tanto, cumple con los requisitos básicos para presentar los resultados finales de investigación. El autor de esta tesis de investigación ha dado muestra de constancia, compromiso, disciplina y dedicación por la temática investigada, presentando un tema de mucho interés para el fortalecimiento de las capacidades de la docencia de la carrera de ciencias sociales de la UNAN Managua, FAREM Matagalpa. Esta tesis servirá de referencia a investigadores que desean profundizar en la temática, considerando que es una temática muy importante para la mejora de la calidad de la educación.

Dr. Franklin René Rizo Fuentes

Tutor de tesis

RESUMEN

El presente trabajo investigativo aborda el juego de roles como estrategia para el aprendizaje colaborativo en estudiantes del 2do año de la carrera de CCSS, UNAN-FAREM Matagalpa, segundo semestre 2022, tiene como objetivo: Analizar el desarrollo del juego de roles como estrategia para el aprendizaje colaborativo en estudiantes del 2do año de la carrera de CCSS, UNAN-FAREM Matagalpa, segundo semestre 2022. El estudio es de tipo cualitativo, la metodología utilizada se basó en la revisión de fuentes bibliográficas, aplicación de entrevista a dos docentes de los Componentes de Geografía de América, Oceanía y la Antártida y cinco estudiantes seleccionados por conveniencia, de los cuales tres son docentes en función (Educación Inicial, Educación Primaria y Educación Secundaria del Campo), guía de observación a docentes mencionados durante cuatro sesiones y grupos focal a diez estudiantes en los que participaron los tres que ejercen la docencia y otros siete estudiantes. El total de la población es de 33 estudiantes y dos docentes de segundo año de CCSS del turno dominical. Se concluye que los docentes aplican estrategias durante la clase que facilitan el aprendizaje en los estudiantes, así como la organización de equipos para la realización de trabajos asignados en casa, propiciando espacios de reflexiones, intercambio de ideas, ayuda mutua y toma de decisiones para el alcance del aprendizaje colaborativo, pero hace falta el uso de estrategias del juego de roles dentro del aula de clases, donde los estudiantes asuman responsabilidades individuales. Con base en lo anterior afirma que se fomenta el aprendizaje colaborativo, pero hace falta la implementación de estrategias que promuevan el juego de roles.

Palabras claves: juego de roles, estrategias, aprendizaje colaborativo.

ABSTRACT

The present investigative work addresses role-playing as a strategy for collaborative learning in students of the 2nd year of the CCSS career, UNAN-FAREM Matagalpa, second semester 2022, its objective is to: Analyze the development of role-playing as a strategy for collaborative learning in students of the 2nd year of the CCSS career, UNAN-FAREM Matagalpa, second semester 2022. The study is of a qualitative type, the methodology used was based on the review of bibliographic sources, application of an interview to two teachers of the Components of Geography of America, Oceania and Antarctica and five students selected for convenience, of which three are current teachers (Initial Education, Primary Education and Secondary Education of the Field), observation guide to the aforementioned teachers during four sessions and focus groups ten students in which the three who teach and seven other students participated. The total population is 33 students and two CCSS second-year teachers on the Sunday shift. It is concluded that teachers apply strategies during class that facilitate student learning, as well as the organization of teams to carry out assigned work at home, promoting spaces for reflection, exchange of ideas, mutual help and decision making for the scope of collaborative learning, but the use of role-playing strategies within the classroom is needed, where students assume individual responsibilities. Based on the above, he affirms that collaborative learning is encouraged, but the implementation of strategies that promote role play is needed.

Keywords: role play, strategies, collaborative le

I. INTRODUCCIÓN

La presente tesis, que lleva como título el juego de roles como estrategia para el aprendizaje colaborativo en estudiantes del 2do año de la carrera de Ciencias Sociales dominical, UNAN – FAREM Matagalpa, segundo semestre 2022, tiene el propósito de analizar las estrategias que facilitan el juego de roles en el aprendizaje colaborativo en estudiantes del 2do año de la carrera de CCSS, UNAN – FAREM Matagalpa, segundo semestre 2022 a fin de proponer acciones que contribuyan a dinamizar la estrategia de juego de roles para el aprendizaje colaborativo en estudiantes, tomando en cuenta los resultados obtenidos del proceso llevado a cabo a través del trabajo de campo. En este estudio se aborda aspectos teóricos sobre estrategias para el juego de roles en el aprendizaje colaborativo.

El juego de roles es una estrategia que permite que los estudiantes asuman y representen roles en el contexto de situaciones reales o realistas propias del mundo académico o profesional. Martín (1992) citado por Cobo González & Valdivia Cañotte (2017).

Por ello se realizó esta investigación, porque al trabajar con un currículo por competencias, condujo en su diseño la implementación del integrador como elemento cohesionante de los componentes, en donde se facilita casi de manera natural que los estudiantes asuman roles que promuevan la adquisición del aprendizaje colaborativo, a través de la puesta en práctica de distintos escenarios con desempeños en contextos reales a fin de generar procesos de aprendizajes basados en la vida real, de manera que al desarrollar el juego de roles como estrategia se consolide el aprendizaje colaborativo.

El juego de roles es una estrategia en la que los jugadores simulan o representan a actores de la realidad, constituyendo un conjunto de individuos que operan por empatía, es decir, se ponen en la situación del otro. Para lograr la implementación del juego de roles como estrategia para el aprendizaje colaborativo, es necesario tomar en cuenta elementos del entorno social, así como del contexto educativo y las actitudes de los principales agentes del aprendizaje, siendo éstos el docente y los estudiantes; en función de los estudiantes el docente debe aplicar estrategias que propicien el juego de roles para el aprendizaje colaborativo.

Se espera que esta investigación sea de gran utilidad para la comunidad educativa, pues promueve el uso del juego de roles como estrategia didáctica para la consolidación de los aprendizajes en los estudiantes que cursan las Ciencias Sociales, en un modelo por competencia generando aprendizaje colaborativo.

Este documento está estructurado de la siguiente manera:

Parte I: Introducción es la parte que introduce al lector al tema de investigación, presenta de forma, clara precisa y ordenada aspectos generales entre los que destacan el tema, objetivo, elementos que motivaron la investigación, así como una breve descripción de los apartados con los que consta la misma.

A su vez son parte de la introducción los siguientes:

- a) Planteamiento del problema, acápite en el cual se explican cada uno de los síntomas o aspectos que influenciaron a tomar la decisión de investigar la temática presentada, a quienes afecta y cuál sería el resultado final de no ser tratado dicho problema.
- b) Antecedentes, parte fundamental que presenta estudios realizados con anterioridad en los cuales se abarca el tema o al menos una de las dos categorías investigadas.

c) Justificación es el apartado en el cual se presentan los elementos que motivaron a definir el tema de investigación, los propósitos y a quien va dirigido el proceso investigativo, así como para quienes será de utilidad.

Parte II: Objetivos constituyen los propósitos con los cuales se encamina la investigación a fin de encontrar una solución viable que mejore la situación investigada.

El objetivo de la investigación es el enunciado claro y preciso de los propósitos por los cuales se lleva a cabo la investigación.

Parte III: El marco teórico constituye el apartado en el cual se plantean los fundamentos teóricos que permitirán realizar un análisis de los resultados obtenidos en el trabajo de campo donde se emplean técnicas e instrumentos de investigación.

Parte IV: Preguntas directrices son enunciados que se plantean una interrogante sobre un proceso investigativo determinado.

Parte V: Matriz Categorical es un apartado donde se presentan las categorías, subcategorías y dimensiones a abordar en el marco teórico, así como en el trabajo de campo.

Parte VI: Diseño metodológico la estructura sistemática para el análisis de la información, que lleva a interpretar los resultados en función del problema que se investiga y de los planteamientos teóricos del mismo diseño. En este apartado se encuentra la descripción del proceso investigativo: tipo de enfoque, paradigma, método, instrumentos y técnicas empleados para dar respuesta a la problemática investigada.

Parte VII: Análisis y discusión de resultados presenta información obtenida mediante la implementación de las técnicas e instrumentos de investigación, así como el análisis de ésta

Parte VIII: Conclusiones planteamientos a los cuales se llegó mediante el análisis de la información recopilada en base a los objetivos y preguntas de investigación.

Parte IX: Recomendaciones serie de sugerencias orientadas con el fin de facilitar el aprendizaje colaborativo.

Parte X: Bibliografía acápite que muestra las fuentes teóricas consultadas.

Anexos en este apartado se encuentran los instrumentos de investigación aplicados.

Esta investigación es un producto que se deja al alcance de la comunidad educativa con el fin de que aporte algún elemento que facilite la implementación de juego de roles en el proceso de aprendizaje colaborativo.

1.1 Planteamiento del problema

Nolasco del Ángel (2014) afirma que “las estrategias de enseñanza se definen como los procedimientos o recursos utilizados por los docentes para lograr aprendizajes significativos en los alumnos”.

De lo anterior puede afirmarse que el juego de roles como estrategia didáctica promueve un proceso educativo que convierte el aprendizaje en espacio de comunicación aplicado a todos los niveles educativos. Con esta estrategia se manifiesta la creatividad, el dinamismo, valores y actitudes que ubican a los estudiantes en contextos reales alcanzando aprendizajes basados en sus experiencias y vivencias.

Así lo afirma Polo Acosta, (2018) quien plantea que el juego de roles es una estrategia de enseñanza de aprendizaje para el desarrollo de las actitudes y diferentes respuestas de los estudiantes ante las diversas situaciones que podrían presentarse durante su proceso de formación, como son los conocimientos, las habilidades y los valores que hacen parte del concepto de formación integral que exige una institución para cada uno de sus estudiantes. Su objetivo es fomentar el desarrollo del aprendizaje y la mejora de la convivencia de los estudiantes a través del juego de roles como estrategia pedagógica.

Con la estrategia de juego de roles se desarrolla el aprendizaje colaborativo, ya que es un proceso que articula habilidades y destrezas entre los estudiantes, dicha interacción facilita la construcción de los conocimientos. Cada uno asume su responsabilidad en el aprendizaje, los que se convierten en colaboradores unos con otros y cumpliendo con los roles que asumen al interior de cada equipo de trabajo.

D” Roselli (2016) en su teoría sobre el aprendizaje colaborativo plantea que es un constructo que identifica un campo de fuerte actualidad, tanto en educación presencial como virtual, hace énfasis en el conflicto socio cognitivo, la intersubjetividad y la cognición distribuida, presenta un modelo propio de estrategias que el docente puede implementar para desarrollar la colaboración socio cognitiva. Dicho modelo integra y sistematiza diversas técnicas de

animación grupal con fines académicos desarrolladas dentro del campo del Aprendizaje Colaborativo. Precisamente es esta integración, dentro de una intención didáctica coherente y unificada, la que habilita hablar de estrategias más que de técnicas sueltas y disociadas. Estimula el diálogo, la escucha del otro y la evaluación recíproca; colaboración para la negociación y creación de consenso; organización de la actividad; estudio y apropiación de la información bibliográfica; elaboración conceptual; escritura colectiva. También se alienta al docente a evaluar comparativamente los logros de aprendizaje obtenidos con cada estrategia con los obtenidos con modalidades individuales o no colaborativas.

La importancia de aplicar el juego de roles como estrategia para el aprendizaje colaborativo, se centra en las interacciones, el papel o aporte de cada integrante de los equipos y el alcance de conocimientos, habilidades y actitudes para desarrollar las competencias que son puesta en contextos reales por los estudiantes a través de sus buenos desempeños.

Los estudios realizados en relación a esta temática, han demostrado que la aplicación del juego de roles como estrategia motivadora en la que lo estudiantes desarrollan capacidades como: el trabajo en equipo, la resolución de conflictos, toma de decisiones, la cooperación, habilidades lingüísticas y de comunicación, lo que les facilita a los docentes fijar el aprendizaje.

Según los estudios de investigación realizados en Salamanca – España, Ortiz de Urbina, M. C., Medina Salgado, S., & Durán, C. D (2010), realizaron una tesis “Herramientas para el aprendizaje colaborativo: una aplicación práctica del juego de rol, con el objetivo de demostrar el efecto y la utilidad del juego de rol en el ámbito de la Organización de Empresas y en Lima – Perú, Cáceres Tovar, N. J. (2012), investigó sobre “Juegos de roles como estrategia motivadora en el aprendizaje por competencia en los cadetes de la escuela militar de chorrillos”, demostraron la importancia del juego de roles como estrategia para el aprendizaje colaborativo.

Ambas investigaciones demostraron que la utilidad del juego de roles como estrategia de aprendizaje facilita el desarrollo de competencias como la cooperación en el trabajo, la resolución de conflictos, la toma de decisiones, la

resolución de problemas y la gestión de sistemas complejos. La relevancia del uso de la técnica que conlleva un cambio de filosofía de la enseñanza en el ámbito de la gestión empresarial, así como su escaso uso en el área de Organización de Empresas justifican el interés de este trabajo y se propone también que los docentes universitarios inserten a sus clases diarias el juego de roles como estrategia motivadora, actividad que coadyuva a optimizar y fijar el aprendizaje del alumno.

Coincide también el estudio realizado en San Juan de la Laguna-Guatemala Quic & Cardona, (2020) realizaron un estudio titulado “El aprendizaje colaborativo en Educación Superior” y el municipio de Matagalpa, departamento de Matagalpa Polanco Rayo & Hernández Ríos, 2018 realizaron un estudio para optar al grado de licenciados titulado “Uso del trabajo colaborativo como estrategia didáctica en Ciencias Naturales de octavo grado del Instituto Nacional Eliseo Picado, municipio Matagalpa, departamento Matagalpa, en el segundo semestre del 2017”, ambos estudios ratifican la importancia de implementar los trabajos en grupos a través de la organización y la asignación de roles, que se demuestra el compañerismo y se fomenta la interacción entre los estudiantes y la participación activa para el cumplimiento de tareas. De esta manera queda evidente como el juego de roles como estrategia facilita el aprendizaje colaborativo.

En la modalidad por encuentro del turno dominical que ofrece UNAN-FAREN Matagalpa en el segundo año de CCSS, se imparten las clases de forma presencial durante una jornada que está planificada para desarrollarse de 8:00 am a 2:40 pm. Se está implementando un Currículum por Competencias que orienta el desarrollo de cinco componentes durante la jornada de clases, por cada componente se asigna un período de 70 minutos. El eje integrador es el componente que permite el punto de encuentro de los componentes y todos los docentes que les imparten clases en el desarrollo del trabajo investigativo orientado. Por esta razón los estudiantes se deben de organizar en equipos de trabajos por afinidad y área geográfica. Esto demanda que los estudiantes trabajen en equipos y que cada uno aporte y asuma un rol preponderante en la realización de los trabajos, por lo antes escrito, se plantea la interrogante del problema:

¿Por qué es importante fomentar el juego de roles como estrategia para el aprendizaje colaborativo en estudiantes del 2do año dominical de la carrera de CCSS, UNANFAREM Matagalpa, en el segundo semestre 2022?

1.2 Antecedentes

Las estrategias que facilitan el juego de roles en el aprendizaje colaborativo en estudiantes universitarios, representan una dificultad que incide directamente en la responsabilidad y la participación activa que asume cada estudiante para el alcance de sus aprendizajes y dificulta las formas de relaciones sociales que se establecen en la organización académica por los docentes para la convivencia y la interacción en el aula de clases.

Se han realizado muchos estudios sobre estrategias que facilitan el juego de roles en los aprendizajes, principalmente en el aprendizaje colaborativo y cooperativo, desde varias prácticas pedagógicas y en diferentes programas y contextos educativos; todos aportando de manera significativa para mejorar el actuar del docente y los desempeños de los estudiantes.

A nivel mundial se detalla:

En Salamanca – España, Ortiz de Urbina, M. C., Medina Salgado, S., & Durán, C. D (2010), realizaron una tesis “Herramientas para el aprendizaje colaborativo: una aplicación práctica del juego de rol, con el objetivo de demostrar el efecto y la utilidad del juego de rol en el ámbito de la Organización de Empresas. En concreto, se analiza y explica el diseño y la puesta en práctica de esta herramienta en el aula en la asignatura de “Dirección de Recursos Humanos”. Su utilización durante varios cursos académicos nos ha mostrado que es una herramienta útil, que facilita el aprendizaje del alumno y el desarrollo de capacidades como el trabajo en grupo, la resolución de problemas y conflictos, la toma de decisiones y la dirección de sistemas complejos.

En este trabajo se mostró de forma práctica la utilidad del juego de rol como herramienta para el aprendizaje y desarrollo de competencias como la cooperación en el trabajo, la resolución de conflictos, la toma de decisiones, la resolución de problemas y la gestión de sistemas complejos. La relevancia del uso de la técnica en el contexto de innovación docente actual asociado al EEES, que conlleva un cambio de filosofía de la enseñanza en el ámbito de la gestión

empresarial, así como su escaso uso en el área de Organización de Empresas justifican el interés de este trabajo.

En Granada – España, Rojas Robles, J. M. (2015), realizó un estudio titulado “El Aprendizaje Colaborativo: Estrategias y habilidades”, el objetivo general de la investigación, tratar de indagar las posibles maneras de adquirir conocimientos a partir de metodologías y estrategia a través del aprendizaje colaborativo. Se describen los procesos llevados a cabo evaluando conocimientos de usuarios a nivel grupal, la importancia de la reflexión individual y grupal para construir conocimiento colectivo y aprendizajes comunes a toda la comunidad educativa, así como la formación de los centros y de los docentes para el uso de los entornos colaborativos. Se concluyó que esta evolución en la gestión del propio proceso de aprendizaje, los alumnos han experimentado el paso de ser consumidores pasivos de información y recursos a ser también creadores de contenidos y materiales en variedad de formatos. Además, se han puesto las bases para la creación de redes personales de aprendizaje en tanto que los alumnos han aprendido a participar de la red social, organizar una red social de aprendizaje, y a participar de una cultura del compartir.

A nivel latinoamericano se detalla:

En Lima – Perú, Cáceres Tovar, N. J. (2012), investigó sobre “Juegos de roles como estrategia motivadora en el aprendizaje por competencia en los cadetes de la escuela militar de chorrillos”, dicho trabajo tenía como objetivo determinar la manera en que los juegos de roles como estrategia motivadora mejoran el aprendizaje por competencias en los Cadetes de la Escuela Militar de Chorrillos.

El presente trabajo se realizó en función a la influencia entre el juego de roles como estrategia motivadora y el aprendizaje por competencias. Con la experiencia realizada científicamente, se sugiere muy respetuosamente que se utilice en las diferentes escuelas militares y policiales del país el juego de roles como estrategia motivadora, pues mejoran significativamente el aprendizaje y mantiene alerta al educando.

Se propone también que los docentes universitarios inserten a sus clases diarias el juego de roles como estrategia motivadora, actividad que coadyuva a optimizar y fijar el aprendizaje del alumno.

En Perú, Pimentel Sánchez, E. L., & Yupanqui Valverde, Y. N. (2020), se presentó una tesis para optar el grado académico de maestro en docencia universitaria y gestión educativa con el título de “El juego de roles como estrategia didáctica para el desarrollo de las habilidades lingüísticas en los estudiantes del 9° ciclo del curso de francés técnico i en una universidad”. Este trabajo de investigación tenía como objetivo conocer cómo el juego de roles como estrategia didáctica desarrolla las habilidades lingüísticas en el curso de Francés Técnico I en los estudiantes del 9º ciclo, en una universidad nacional de Lima, durante el periodo 2019.

Los resultados mostraron que la mayoría de los estudiantes percibieron que el juego de roles facilita el desarrollo de sus habilidades lingüísticas en el idioma francés en niveles medios a superiores. Se concluye que el uso de la estrategia del juego de roles desarrolla las habilidades lingüísticas de los estudiantes en este idioma extranjero.

A nivel centroamericano se encontró el siguiente estudio:

En San Juan de la Laguna-Guatemala Quic & Cardona, (2020) realizaron un estudio titulado “El aprendizaje colaborativo en Educación Superior” dicha investigación tuvo como objetivos contribuir a promover el aprendizaje colaborativo de manera que beneficie su correcta utilización en la educación superior, evidenciar y determinar las 5Cs del aprendizaje colaborativo. Concluyendo que no se cumple con efectividad las 5Cs. por lo que seguir implementado los trabajos en grupos sin un soporte estratégico no motiva el aprendizaje del estudiante.

En el ámbito nacional:

En el municipio de San Nicolás-Estelí Zamora Real, Machado Ramírez, & Calderon (2020) realizaron Seminario de Graduación para Optar al Grado de Licenciados con el tema “El juego de roles como estrategia pedagógica para fortalecer el desarrollo del lenguaje oral en niños y niñas de II nivel del centro de Educación Inicial Azul y Blanco en el municipio de San Nicolás en el II semestre del año 2019” con el objetivo de diseñar una propuesta pedagógica innovadora que permita realizar el juego de roles para fortalecer el desarrollo del lenguaje oral en niños y niñas de II nivel del centro de educación inicial Azul y Blanco, así como identificar dificultades en el desarrollo del lenguaje oral que presentan niños y niñas de II nivel concluyendo que los niños presentan dificultades en la expresión oral por la falta de aplicación de juegos de roles lo que hizo necesario la implementación de éste para superar dichas dificultades.

A nivel local:

En el municipio de Matagalpa, departamento de Matagalpa Polanco Rayo & Hernández Ríos, 2018 realizaron un estudio para optar al grado de licenciados titulado “Uso del trabajo colaborativo como estrategia didáctica en Ciencias Naturales de octavo grado del Instituto Nacional Eliseo Picado, municipio Matagalpa, departamento Matagalpa, en el segundo semestre del 2017” con el objetivo de valorar el uso del trabajo colaborativo como estrategia didáctica en el proceso de enseñanza aprendizaje de Ciencias Naturales de octavo grado.

En el estudio mencionado concluyeron que los estudiantes se organizan de acuerdo a criterios de amistad, obtienen mejores calificaciones, hay más compañerismo e interacción entre estudiantes, pero hay quienes consideran que no todos participan a la hora de elaborar el trabajo.

Todo lo citado anteriormente representa un marco de referencia para la presente investigación, se han tomado como antecedentes, ya que aportan sustancialmente y enriquecen este proceso de investigación.

1.3 Justificación

En el acto educativo el aprendizaje colaborativo facilita que los integrantes de cada equipo de trabajo puedan ayudarse en las diferentes actividades propuestas por el docente y que los estudiantes demuestren sus habilidades, ayudándose entre sí para alcanzar y contribuir al logro de los aprendizajes del grupo.

La interacción de los estudiantes en el aula de clases, juega un papel importante en el aprendizaje, ya que este, es un acto social que facilita la comunicación de los seres humanos, por esta razón es importante la aplicación de estrategias que promuevan el trabajo en equipo y que cada integrante pueda asumir con responsabilidad su rol y ofrecer la posibilidad de alcanzar las competencias sociales y ciudadanas que facilitaran su desenvolvimiento y desempeño al interactuar en su contexto.

Es importante que los docentes reflexionen sobre la forma de agrupar los equipos de trabajo para el aprendizaje, es este sentido la organización de los estudiantes en equipos juega un papel determinante para inducir a que cada uno, como miembro del grupo de trabajo, debe involucrarse directamente en el aprendizaje y desde su asignación, colaborar con sus compañeros creando un ambiente de ayuda mutua en beneficio de todos y así concluir exitosamente con lo orientado por el docente.

Al interior de los equipos de trabajos, donde los estudiantes poseen diferentes habilidades, se propician una atmósfera de liderazgo, se reconocen las diferencias individuales y son aprovechadas para compartir conocimientos y generar aprendizajes. También es de gran ayuda para elevar la autoestima, fomentar valores y reconocimiento de los esfuerzos de los participantes de tal manera que todos los miembros de equipo aumentan su desarrollo personal, social y cognitivo.

Dicho estudio brindará aportes a los docentes sobre cómo implementar la estrategia de juego de roles para promover la organización para el trabajo en equipo en el aula, desde un componente pedagógico que facilite el aprendizaje

colaborativo, la interacción y el aumento del sentido de pertenencia y la responsabilidad que debe de asumir en el interior de su equipo de trabajo.

El juego de roles de cada integrante en los equipos de trabajo son un referente que determina el éxito en el aprendizaje colaborativo, que debe de crear espacios de reflexión con respeto para la toma de decisiones acertadas y concertadas que faciliten la obtención de los aprendizajes.

I. OBJETIVOS

Objetivo general:

Analizar el desarrollo del juego de roles como estrategia para el aprendizaje colaborativo en estudiantes del 2do año de la carrera de CCSS, UNAN – FAREM Matagalpa, segundo semestre 2022.

Objetivos específicos:

1. Identificar las estrategias que utilizan los docentes para el juego de roles en el aprendizaje colaborativo en estudiantes del 2do año de la carrera de CCSS, UNAN – FAREM Matagalpa, segundo semestre 2022.
2. Describir el juego de roles como estrategia para el aprendizaje colaborativo en estudiantes del 2do año de la carrera de CCSS, UNAN – FAREM Matagalpa, segundo semestre 2022.
3. Destacar la importancia del juego de roles como estrategia para el aprendizaje colaborativo en estudiantes del 2do año de la carrera de CCSS, UNAN – FAREM Matagalpa, segundo semestre 2022.
4. Proponer acciones que contribuyan a dinamizar la estrategia de juego de roles para el aprendizaje colaborativo en estudiantes del 2do año de la carrera de CCSS, UNAN – FAREM Matagalpa, segundo semestre 2022.

II. MARCO TEÓRICO

3.1 Estrategia

La estrategia es una serie de acciones que se realizan de manera secuenciada a fin de generar un ambiente proactivo, al respecto Ronda, (2022) establece:

La estrategia es una herramienta de dirección que facilita procedimientos y técnicas con un basamento científico, que empleadas de manera interactiva y transfuncional, contribuyen a lograr una interacción proactiva de la organización con su entorno, coadyuvando a lograr efectividad en la satisfacción de las necesidades del público objetivo a quien está dirigida la actividad de la misma.

De lo anterior puede afirmarse que la estrategia es un procedimiento a través del cual se toman las decisiones en un escenario determinado con el objetivo de conseguir una o varias metas, por tanto es la conexión que existe entre los objetivos y las acciones que han de ponerse en práctica para llegar a dicho objetivo, así lo afirma Halten (1987) por citado Ronda,(2022), estrategia es el proceso a través del cual una organización formula objetivos, está dirigido a la obtención de los mismos, es el medio, la vía, el cómo para la obtención de los objetivos de la organización.

3.2 Estrategias de aprendizajes

Las estrategias son acciones dirigidas que buscan un propósito común y satisfactorio Nolasco del Angel afirma “las estrategias de enseñanza se definen como los procedimientos o recursos utilizados por los docentes para lograr aprendizajes significativos en los alumnos”. Cada actividad educativa ya sea en el aula de clases o fuera de ella con lleva a un conjunto de acciones que determinen cual es el objetivo a alcanzar, en este sentido los docentes de Ciencias Sociales, quienes están trabajando por competencias diseñan variadas estrategias a fin de lograr el desarrollo integral de los educandos.

Al respecto Meza (2013) plantea las estrategias como “un conjunto de acciones que se realizan para obtener un objetivo de aprendizaje” de esta

manera las estrategias diseñadas se basan en lograr competencias genéricas en los estudiantes, todo ello para propiciar un aprendizaje autónomo y consciente que permita dar más y mejores aportes a la sociedad.

Weinstein y Mayer citado por Valle, González Cabanach, Cuevas González, & Fernández Suárez, (1998) afirman:

"las estrategias de aprendizaje pueden ser definidas como conductas y pensamientos que un aprendiz utiliza durante el aprendizaje con la intención de influir en su proceso de codificación" Las estrategias de aprendizaje hacen referencia a una serie de operaciones cognitivas que el estudiante lleva a cabo para establecer, integrar y elaborar información y pueden entenderse como procesos o secuencias de acciones que sirven de base a la realización de tareas intelectuales y que se eligen con el propósito de facilitar la construcción, permanencia de la información o conocimientos, tienen el propósito de facilitar la adquisición, almacenamiento y utilización de información.

Por tanto, estudiantes y docentes están inmersos en este proceso a fin de lograr un aprendizaje ameno y gratificante, las conductas y pensamientos de estudiantes y docentes se comparten, fundamentan y moldean en cada etapa del proceso de manera que al finalizar un período de clases ha existido un espacio para aprender a aprender o mejor aún una descodificación de mensajes o idóneas sobre el contenido que en ocasiones suelen ser erróneas.

3.2.1 Clasificación

Las estrategias se clasifican por su utilidad, objetivo, nivel de profundidad entre otro, al respecto se tomará en cuenta la siguiente clasificación.

Tabla 1. Clasificación de Estrategias

Estrategia	Conceptualización
Objetivos	Enunciado que establece condiciones, tipo de actividad y forma de evaluación del aprendizaje del alumno y generación de expectativas apropiadas en los alumnos
Resumen	Síntesis y abstracción de la información relevante de un discurso oral o escrito. Enfatiza conceptos claves, principios, términos y argumento central.

Organizador previo	Información de tipo introductorio y contextual. Es elaborado con un nivel superior de abstracción, generalidad e inclusividad que la información que se aprenderá. Tiene un puente cognitivo entre la información nueva y la previa.
Ilustraciones	Representación visual de conceptos, objetos o situaciones de una teoría o tema específico. (Fotografías, dibujos, esquemas, gráficas, dramatizaciones)
Analogías	Proposición que indica que una cosa o evento (concreto y familiar) es semejante a otro. (desconocido y abstracto o complejo)
Preguntas intercaladas	Preguntas insertadas en la situación de enseñanza o en un texto. Mantienen la atención y favorecen la práctica, la retención y la obtención de información relevante.
Pistas topográficas o discursivas	Señalamientos que se hacen en un texto o en la situación de enseñanza para enfatizar u organizar elementos relevantes del contenido por aprender.
Mapas conceptuales y redes semánticas	Representación gráfica de esquemas de conocimiento (indican conceptos, proposiciones y explicaciones)
Uso de estructuras textuales	Organizaciones retóricas de un discurso oral o escrito, que influyen en su comprensión y recuerdo.

Fuente: *Cabrera Purisaca, (2011)*

Las estrategias de la tabla anterior fueron presentadas por Cabrera Purisaca, quien establece una serie de actividades en las cuales plantea en primer orden los objetivos, esto dado a que sirven como guías para cada actividad que el docente se plante a realizar, es decir, dan la pautas sobre las acciones a realizar y las metas que se desean cumplir.

Los resúmenes son estrategias que permiten la interiorización de contenidos, porque para realizarlos obliga a los estudiantes a leer, subrayar ideas más importantes y al resumir debe darles sentido lógico a las ideas.

Organizador previo en el proceso de construcción obliga al estudiante a realizar un proceso cognitivo, en el cual articula sus conocimientos previos con los nuevos conocimientos.

Las ilustraciones muestran situaciones que pueden servir como base para desarrollar un proceso de aprendizaje, fomentan la observación, el análisis, la lógica, la creatividad y facilitan la expresión visual y oral.

Las analogías permiten que el o los estudiantes realicen comparaciones entre situaciones que pueden ser similares, por lo que facilita el análisis, la curiosidad, la crítica y la expresión con coherencia.

Preguntas intercaladas son estrategias que permiten que el estudiante este activo en el proceso de aprendizaje y que articule un constructor de ideas, dado a que al preguntarle debe de responder de inmediato con claridad, cientificidad, lógica y dinamismo.

Pistas topográficas o discursivas son pequeños señalamientos o aclaraciones que se hacen en un texto a fin de que los estudiantes puedan descodificar mensajes relevantes que se plantean en el mismo.

Mapas conceptuales y redes semánticas constituyen las estrategias más utilizadas en los salones de clases y buscan fomentar la capacidad de análisis y síntesis por lo que se emplean en asignaturas que son más teóricas y memorísticas.

Estructuras textuales se emplean con el fin de que los estudiantes faciliten el proceso de expresión oral; por ello se usan en asignaturas sociales donde el estudiante debe preparar discursos o ponencias.

De esta manera se puede establecer que al hablar de estrategias hay una serie de ellas y que la clasificación dependerá de los autores consultados.

Al respecto Herrera Capita, (2009) establece:

Los dos tipos de estrategias instruccionales, (impuestas) y de aprendizaje (inducidas), son estrategias cognoscitivas, involucradas en el procesamiento de

la información a partir de textos, que realiza un lector, aun cuando en el primer caso el énfasis se hace en el material y en el segundo en el aprendizaje.

Las estrategias se clasificarán de acuerdo a su orientación es decir si el docente las aplica de manera directa para que los estudiantes las ejecuten son impuestas, pero si el docente solo realiza un trabajo de mediador en el proceso de aprendizaje en el cual el estudiante es el principal elemento y se involucra de forma consiente, estas serán estrategias inducidas.

En el desarrollo de un determinado componente o asignatura deben estar presentes ambas estrategias, porque de esto depende el éxito en el aprendizaje.

Por tanto, es necesario que los docentes de cada componente implementen estrategias para los contenidos a desarrollar a fin de que los estudiantes desarrollen más y mejores habilidades.

3.2.2 Importancia de las estrategias didácticas

La importancia de las estrategias didácticas es que convierten al estudiante en un ente activo en su proceso de formación, por este motivo, de su aplicación se obtienen grandes resultados en cualquier contexto educativo y orientaciones básicas. Es importante mencionar que la aplicación de las estrategias implica un proceso de ejecución bien orientado, en el cual el docente y los estudiantes, se eligen, coordinan y aplican las habilidades para vincular los conocimientos previos con el nuevo aprendizaje de manera que se busca que éste sea significativo y que a través del uso de estrategias se fomente el aprender a aprender.

Las estrategias son de gran importancia porque permiten objetividad, el trabajo en un grupo o institución educativa, fomentan la responsabilidad compartida y promueven el intercambio de ideas y prácticas educativas, esto si se desarrollan de manera planificada.

3.3 Juego de roles en el aprendizaje

3.3.1 Concepto de juego de roles

Martín (1992) citado por Cobo Gonzáles & Valdivia Cañotte (2017) El juego de roles es una estrategia que permite que los estudiantes asuman y representen roles en el contexto de situaciones reales o realistas propias del mundo académico o profesional. Esta es una estrategia útil para manejar aspectos o temas difíciles que generan contradicciones pero que son necesarias abordar por ende se deben tomar en cuenta las distintas ideas o diferentes posiciones para su mejor comprensión.

Consiste en la representación espontánea de una situación real o hipotética para mostrar un problema o información relevante a los contenidos del curso. Cada estudiante representa un papel, pero en el desarrollo de esta pueden intercambiar los roles que interpretan. De este modo se pueden abordar la problemática desde diferentes perspectivas y comprender las diversas interpretaciones de una misma realidad. La participación de los estudiantes no sigue un guión específico, pero es importante una delimitación y una planeación previa a la puesta en práctica del ejercicio, por ello el docente planifica con antelación la problemática a abordar a través del juego de roles.

Al respecto Dosso (2009) afirma:

El juego de roles se entiende como una actividad en la que los jugadores, en un proceso de simulación, representan a actores de la realidad, constituyendo un conjunto de individuos que operan por empatía con la otredad, es decir, se ponen en la situación del otro. pág. 2

Por tanto, se puede afirmar que el juego de roles es una estrategia de grupo ampliamente utilizada en procesos de formación por lo que se dirige, fundamentalmente, a la preparación en habilidades sociales y de comunicación. En la que una o más personas representan un papel importante para el desarrollo del tema-problema de la sociedad.

Estos roles o papeles se definen de manera que se apliquen determinadas habilidades; aquellas que se pretende establecer y mejorar. Generalmente se pretende fomentar que haya tres tipos de participantes: jugadores, observadores y facilitadores.

3.3.2 Ventajas

Los juegos de rol bien planteados y dirigidos estimulan, educan y permiten ejercitar facultades que en la vida real quedan coartadas u oprimidas por el entorno y las circunstancias. (Pita Ventura & Cárdenas Tuler, 2017). Estos estimulan la participación de los estudiantes facilitando la expresividad y con ello la solución a posibles problemas que enfrentan en la vida cotidiana.

La aplicación de juego de roles trae consigo una serie de ventajas dado que al ser aplicadas correctamente tienden a facilitar el proceso de examinación de problemas que conllevan las relaciones humanas, a su vez exploran escenarios para que estos no generen cargas emocionales que puedan generar situaciones de tensión o conflicto, facilitan la comprensión que porque los estudiantes asumen actitudes diferentes a las que desempeñan en su entorno real.

También es importante destacar que permiten la identificación de patrones de conductas y facilitan la comunicación, en este sentido se pueden encontrar soluciones a problemas reales y evitar cometer los errores que se comenten en el juego en el contexto real, por tanto, complementa el aprendizaje en un proceso en el que los estudiantes aprenden haciendo.

Así mismo Grande de Prado & Abella García (2010) afirman:

Las aplicaciones de los juegos de roles facilitan el aprendizaje de los estudiantes y hacen del proceso educativo un espacio de comunicación que fomenta y promueven las comunidades de aprendizaje, de tal manera que llos educandos aprenden afirman, reaprenden y contextualizan conocimientos científicos.

Los juegos de roles propician el aprendizaje colaborativo, propician la comunicación e intercambio de experiencias, facilitan la contextualización de conocimientos científicos, por tanto, su aplicación trae múltiples beneficios a docentes y estudiantes.

3.3.3 Procedimiento

Teniendo en consideración cada uno de los pasos a seguir o requisitos por cumplir, éstos deben darse desde la orientación previa de la clase práctica, así

como durante el proceso de juego de roles, Pita Ventura & Cárdenas Tuler (2017) afirman que se diseña la orientación a los estudiantes de la siguiente manera:

- Con antelación a la ejecución de la clase práctica se les entrega a los estudiantes una guía de preparación que debe referirse al estudio y profundización teórica de los contenidos a desarrollar. Esto garantizará el dominio teórico necesario para realizar la dramatización sin cometer errores, dada la elevada carga conceptual que se maneja en la asignatura.
- Se designarán estudiantes que cumplan con el rol de psicopedagogo y de alumno o grupo que necesite la orientación.

Para trabajar con los juegos de roles el docente selecciona el tema a tratar, diseña la clase práctica en la cual toma en consideración la teoría a analizar y asigna los papeles o roles, durante el desarrollo de la practica el docente observa y dirige con cautela sin involucrarse de forma directa a fin de no influenciar a los estudiantes sobre determinado juicio de valor.

3.3.4 Juego de roles como elemento didáctico

El juego de roles constituye una estrategia didáctica que se aplica entre las actividades pedagógicas en el ámbito de la educación en todos sus niveles y disciplinas de conocimientos, posee objetivos instrumentales que facilitan su aplicación, el diseño metodológico, la creatividad del dispositivo, la dinámica operativa, la temática puede ser diversa por lo que se vuelve una estrategia didáctica potencial y versátil con atributos que le concede la fácil absorción de una temática al estudiantado y al mismo tiempo aportan elementos importantes de sus experiencias realizadas.

De lo anterior Pérez Reverte (1994) citado por Rodríguez Durante, 2019 afirman: El juego de rol como tal, avanzado, consiste en un universo alternativo creado por la imaginación, donde la inteligencia, la inventiva, la capacidad de improvisación, son fundamentales. Los juegos de rol bien planteados y dirigidos estimulan, educan y permiten ejercitar facultades que en la vida real quedan coartadas u oprimidas por el entorno y las circunstancias. La práctica de los juegos de rol proporciona a menudo aprendizaje, destreza, y una legítima evasión muy parecida a la felicidad.

Por tanto, el juego de roles forma parte de un proceso de socialización en el que los estudiantes constituyen el medio más contundente a través del cual circulan las ideologías. Puede convertirse en ilustración desde discursos, hasta la práctica de lo aprendido, a través de las elaboraciones teóricas y la organización del conocimiento con objetivos determinados. Desde esta perspectiva la universidad debe fomentar una disciplina consciente en la que los estudiantes practiquen la empatía y reconozcan los anhelos y expectativas para que al ingresar al sistema educativo superior puedan cumplir con sus anhelos y la esperanza de realizar un proyecto de vida personal, familiar y social.

Al respecto Roda (2010) afirma “Un juego de rol es una actividad lúdica consistente en interpretar uno o varios personajes en un relato; como juego, es libre en su elección y está sometido a reglas que serán particulares para cada juego de rol en concreto”

El juego de rol se considera una actividad lúdica porque los estudiantes interpretan el papel o temática que se le asigna de manera que simulan como en un juego las vivencias que han sido relevantes en un determinado contexto social.

3.3.4.1 Características de los juegos de roles como estrategia didáctica

Los juegos de roles como estrategia didáctica tienen distintas características Maté (2013) citado por Rodríguez Durante (2019) establece que los juegos de roles como estrategia didáctica son:

- Lúdicos, por tanto, es ideal para trabajar la escucha activa y la atención en un entorno de trabajo más distendido que el habitual.
- Potencian la imaginación y la creatividad. Los jugadores deben recrear en sus mentes buena parte del escenario y de las acciones que sus personajes ejecutan durante el juego.
- Tienen una fuerte impronta narrativa, suele utilizar una excusa argumental para plantear el problema que hay que resolver. Esto favorece el trabajo de capacidades comunicativas como la expresión oral.

- Están reglamentados. Esta característica es necesaria para controlar las acciones llevadas a cabo por los jugadores durante el desarrollo de la actividad. La variedad de reglamentos, ambientaciones y ayudas al juego que actualmente están disponibles en el mercado, permiten al docente seleccionar aquellos sistemas que más se ajustan a los objetivos educativos que se pretenden alcanzar.

Los juegos de roles como estrategia didáctica fomentan la comunicación a través de la lúdica, en los cuales se busca generar creatividad e imaginación, por tanto, tienen un componente interpretativo que potencia las capacidades sociales. Son útiles para trabajar las capacidades afectivas, consigue mezclar emocionalmente al jugador con el resto de su grupo, trabajando aspectos como la empatía y el respeto a la diversidad, a su vez promueven el desarrollo motor, si en la dinámica del juego se incluyen pruebas físicas. Los estudiantes se involucran dentro de un contexto o trasfondo específico, ya sea histórico o de cualquier otro tipo, así como la riqueza de recursos con la que se pueden revestir este tipo de actividades, lo que propicia la asimilación de contenidos.

3.3.5 Escenarios de juego de roles

El juego de roles puede desarrollarse en diferentes contextos o escenarios entre ellos se destacan los siguientes:

3.3.5.1 Mundo real

Roda (2010) este tipo de ambientaciones trabajan a partir de la investigación de la realidad, y se ubican en el pasado o el presente de nuestro mundo sin hacer alteraciones en los mismos. Por motivos obvios, no hay juegos de rol futuristas de este tipo.

Este tipo de juego parte del análisis de la realidad es una comparación entre el pasado y el presente de manera que al analizar ese lapso de tiempo suele dar la pauta para encontrar la solución a determinado problema.

3.3.5.2 Mundo real alterado

Roda (2010) trabajar con conceptos más allá de los límites de la cronología real, trayendo propuestas a la mesa de juego como mundos devastados por guerras, por el calentamiento global o por la globalización extrema.

Hace uso de ideas que promueven la creatividad e imaginación de manera que el estudiante puede ir más allá de la realidad, creando nuevas expectativas para generar posibles soluciones.

3.3.5.3 Mundos de ficción inventados en obras previas

Tienen una cronología propia específica, la cual puede estar más o menos desarrollada. Los árbitros perciben ésta con una mayor laxitud, pudiendo hacerse un juego más o menos purista en cuanto al respeto de la misma. Sea como fuere, la necesidad de documentación es considerablemente menor que en los juegos desarrollados en mundos equiparables al real. Roda (2010)

Generalmente este tipo de juego fomenta la simulación de situaciones que no son parte del mundo real, pero que por algún motivo podrían desarrollarse en un tiempo y espacio específico.

3.3.5.4 Mundos de ficción creados para el juego

(Roda, 2010) La principal ventaja de este tipo está en el fomento de la creatividad y la imaginación, como evolución en continuo de lo hablado para el grupo anterior. Suelen a su vez ser los manuales que incluyen una mayor cantidad de ilustraciones, y para los cuales se fomentan las capacidades de descripción cuando no se tienen las referencias visuales.

Cuando se aplica este tipo de juego de roles suelen crearse escenarios de manera que recrean el espacio real a fin de los que involucrados describan el mundo al que pertenecen y se involucren con mayor facilidad en el papel que les corresponde.

4. Aprendizaje colaborativo

4.1 Concepto de aprendizaje

Beltrán, 2002 afirma que el “aprendizaje, es un cambio que puede ser más o menos permanente producto de la práctica repetitiva de una conducta que condiciona los conocimientos que se poseen, estará influenciada por la relación entre la práctica constante, la motivación y la realización entre los elementos que le caracterizan”

El aprendizaje es un proceso en el que se adquieren conocimientos, habilidades, valores y actitudes, posibilitado mediante el estudio, la enseñanza o la experiencia. Dicho proceso puede ser entendido a partir de diversas posturas, dichas posturas dependerán de la perspectiva de quien lo analiza.

Lo anterior lo confirma Piaget citado por Solano, 2002 quien establece que “el aprendizaje es concebido, así, como proceso de reorganización cognitiva, lo cual, supone, primero un proceso de asimilación de la información que es obtenida del medio y, al mismo tiempo, la acomodación de los conocimientos que se tienen previamente para producir al final un proceso de autorregulación cognitiva”. Por tanto, en el aprendizaje se puede constatar la imitación, repetición o puesta en práctica de un proceso observado, que implica tiempo, espacio, habilidades y otros recursos. De esta manera, los educandos aprenden las tareas básicas necesarias para subsistir y desarrollarse en una comunidad.

4.2 Concepto de aprendizaje colaborativo

El aprendizaje es un proceso en el cual los seres humanos codifican elementos sustanciales para el desarrollo integral ya sea de forma personal o de manera conjunta al respecto el Tecnológico de Monterrey (2022) afirma que

El aprendizaje colaborativo es una estrategia didáctica que promueve el aprendizaje centrado en el alumno basando el trabajo en pequeños grupos,

donde los estudiantes con diferentes niveles de habilidad utilizan una variedad de actividades de aprendizaje para mejorar su entendimiento sobre una materia.

El aprendizaje colaborativo surge como una iniciativa para dar atención a los estudiantes de forma conjunta en un proceso en el cual articulan habilidades y destrezas basadas en un objetivo o meta común. Así mismo Revelo Sánchez , Collazos Ordoñez, & Jiménez Toledo (2018) establecen:

El aprendizaje colaborativo es un proceso en el que un individuo aprende más de lo que aprendería por sí solo, fruto de la interacción de los integrantes de un equipo, quienes saben diferenciar y contrastar sus puntos de vista, de tal manera, que llegan a generar un proceso de construcción de conocimiento.

El aprendizaje colaborativo propicia el trabajo en equipo el desarrollo de nuevas habilidades y fomenta la comunicación e integración de grupos que suelen ser dispersos. Driscoll y Vergara (1997) citados por Valencia afirman que: “a medida que los estudiantes son responsables de su propio aprendizaje, se convierten en colaboradores naturales unos con otros y con el instructor...”

De esta manera puede afirmarse que el aprendizaje colaborativo es esencial para desarrollar procesos de aprendizajes interactivos que promueven el desarrollo de habilidades, destrezas, fomentando valores y aptitudes para la vida.

4.2.1 Fundamentos

Revelo Sánchez et al (2018) El aprendizaje colaborativo, en un contexto educativo, constituye un modelo de aprendizaje interactivo, que invita a los estudiantes a construir juntos, lo cual demanda conjugar esfuerzos, talentos y competencias, mediante una serie de transacciones que permitan lograr metas establecidas consensuadamente”

Por lo tanto, puede afirmarse que el aprendizaje colaborativo es un conjunto de estrategias que estimulan el aprendizaje en grupo mediante la colaboración de sus integrantes. Se trata de un patrón de aprendizaje propuesto a la cooperación social. Al respecto el EIA (2020) establece “El aprendizaje

colaborativo se fundamenta en la teoría socio constructivista de la educación y ha recibido aportes de la teoría socio cognitiva”.

En este sentido el aprendizaje colaborativo promueve el desarrollo cognitivo a través del diseño y organización de actividades a desarrollar de forma grupal en el aula de clases. Este modelo se basa en adquirir conocimientos a través del intercambio de información entre los miembros del grupo, motivados por enriquecer su propio aprendizaje y el de todos los miembros que lo componen.

4.2.2 Técnicas para el aprendizaje colaborativo

Las técnicas son el conjunto de reglas o procedimientos que se implementan para cumplir un objetivo determinado y concreto, dependen de la práctica continua. Requieren cierto tipo de destrezas y habilidades, ya sean intelectuales, físicas o de otro tipo; así como del empleo de herramientas o materiales adecuados.

Es decir, que el dominio de una técnica específica puede transmitirse a través de la práctica y empleando los materiales adecuados con creatividad e innovación.

Barkley, Cross y Howell (2007) establecen las siguientes técnicas:

- Diálogo: incluye aquellas técnicas que promueven el intercambio de ideas mediante la palabra hablada. Algunos ejemplos de ellas son las entrevistas, los debates y las discusiones grupales.
- Enseñanza recíproca entre pares: estas técnicas tienen como objetivo principal que los estudiantes logren el dominio de los contenidos, mediante la ayuda mutua. Algunas de las técnicas son el rompecabezas, la pecera, toma de apuntes o lectura en parejas.
- Resolución de problemas: con estas técnicas se busca poner en práctica estrategias de resolución de problemas diversos que inciten al análisis y desarrollo de la lógica. Algunos ejemplos de estas técnicas son el estudio de casos, investigaciones grupales y la resolución de problemas.
- Organizadores de información gráfica: son técnicas que emplean medios visuales que ayudan al estudiante a comprender, organizar y dominar la

información a la que está siendo expuesto. Entre algunas de las técnicas se encuentran las matrices, tablas, cadenas secuenciales, líneas de tiempo, etc.

- Redacción: estas técnicas buscan promover el aprendizaje de los contenidos mediante actividades de escritura. Algunas de estas técnicas son los ensayos, la escritura colaborativa y los diarios interactivos.

Las técnicas citadas anteriormente son de gran relevancia porque facilitan el intercambio de conocimiento a través de transferencia indirecta de información, es decir promueven acciones que fomentan el desarrollo de habilidades y destrezas en fin facilitan la construcción del conocimiento como un proceso de análisis y reflexión.

Esto hace reflexionar sobre los procesos a través de los cuales los estudiantes aprenden. Si la comunicación con el grupo desarrolla la mente de la persona, fomenta las habilidades de trabajo en grupo y responde a la forma de trabajo que se prevé será utilizada en los próximos años, entonces los procesos educativos tendrán que dar un giro, y pasar de la consideración del aprendizaje individual, al aprendizaje en grupo. Qué retos presenta al profesor esta situación, cómo debe prepararse para llevarla a cabo.

Por ello las técnicas para el aprendizaje colaborativo están diseñadas con la finalidad de que los estudiantes generen habilidades y destrezas que conlleven a alcanzar competencias para la vida

Cada técnica facilita la comunicación e interacción de los participantes, fomentando la lectura, análisis, pensamiento crítico y redacción, mismos que incentivan una personalidad altruista, con deseos de ampliar el conocimiento que se posee.

4.2.3 Ventajas del aprendizaje colaborativo



Fuente: *Universidad EIA (2020)*

La aplicación del aprendizaje colaborativo, sus diversas técnicas y estrategias trae consigo una serie de ventajas entre las cuales destacan: facilidad en el trabajo conjunto o equipo, integra a los estudiantes de manera consciente en la que formulan nuevas y mejores ideas, propicia el intercambio de experiencias que fortalecen habilidades y destrezas comunicativas o de socialización las que permiten que el estudiante pueda concretizar el aprendizaje integral con sólidos valores siendo un agente de cambio para la sociedad a la que pertenece.

4.2.4 Estrategias para el aprendizaje colaborativo

Las estrategias que se realizan en un aula de clases proveen la construcción de un nuevo conocimiento partiendo de los conocimientos previos que son los que refuerzan la base del proceso educativo, porque se parte de lo

que conoce el estudiantado para generar un nuevo aprendizaje, haciendo uso de estrategias que faciliten dicho proceso. Es por ello que cada estrategia que el docente aplica debe estar conforme a las necesidades y particularidades de sus estudiantes para proporcionar así el ritmo de aprendizaje, además debe usar los recursos que estén a su alcance para hacer de las estrategias un elemento esencial del proceso formativo en el aula y consolidar el aprendizaje colaborativo.

Johnson, Johnson, & Holubec, (1998) citado por Tecnológico de Monterrey, (2022) establecen las siguientes estrategias para el aprendizaje colaborativo:

Tabla 2. Estrategias para el aprendizaje colaborativo

Estrategias	Descripción de las estrategias
Comunicación cara a cara	Los estudiantes hacen tareas en tiempo real, promueven el aprendizaje en equipo a través de la retroalimentación, son sistemas de soporte académico y personal.
Interdependencia positiva	Los estudiantes se apoyan mutuamente logrando doble objetivo: ser expertos en conocimiento del contenido y desarrollar habilidades de trabajo en equipo.
Trabajo en equipo	Los estudiantes necesitan poseer habilidades interpersonales y grupales, desarrollan habilidades y competencias de liderazgo, comunicación, confianza, toma de decisiones y resolución de conflictos.
Proceso de grupo	Establecen metas periódicamente y evalúan cambios para mejorar el trabajo y desempeño en cuanto a relaciones interpersonales.

Las estrategias planteadas propician el desarrollo de habilidades que generan el aprendizaje colaborativo. La comunicación cara a cara, fomenta la comunicación entre pares los cuales intercambian ideas y experiencias, refuerzan la creatividad

lo que facilita la aclaración de dudas y el desarrollo de nuevos conocimientos, cada uno aporta elementos importantes se apoyan, pero son interdependientes, es decir aportan al aprendizaje grupal, pero refuerzan el aprendizaje personal.

El trabajo en equipo les permite ver que cada uno aporta elementos valiosos para su aprendizaje, por tanto, todos y todas deben aportar vivencias o experiencias que den pauta al análisis y aplicación de lo más relevante para el aprendizaje conjunto por lo que se plantean metas a cumplir.

De las estrategias anteriores surgen los grupos mismos que fomentan en el docente una actitud atenta en la que de manera estratégica busca que los estudiantes que tienen características similares trabajen en equipo para generar un mejor aprendizaje.

Tabla 3: Grupos para el aprendizaje colaborativo

Tipos de grupos	Descripción de los grupos
Grupo formal	El profesor estructura actividades académicas para trabajar dentro del grupo base. Los estudiantes se organizan material, explican e integran estructuras conceptuales.
Grupo informal	Realizan trabajos que pueden durar minutos hasta períodos de clases completos, el profesor es mediador del aprendizaje.
Grupo base	Grupos heterogéneos estables, brindan apoyo a cada uno de los miembros.

Fuente: *Johnson, Johnson, & Holubec, (1998) citado por Tecnológico de Monterrey, (2022)*

Los grupos pequeños representan oportunidades para intercambiar ideas con varias personas al mismo tiempo, en un ambiente libre de competencia,

mientras que las discusiones de todo un grupo tienden a inhibir la participación de los estudiantes tímidos, por ello existen diferentes tipos de grupos.

El grupo formal está integrado por una cantidad reducida de estudiantes los cuales trabajan bases conceptuales de manera que desarrollan habilidades dirigidas u orientadas por el docente, en el grupo informal el docente es un guía o mediador en el proceso da aportes a los estudiantes de manera que dirige de forma indirecta el proceso.

Los grupos base fomentan la interacción y el apoyo mutuo donde prevalece el intercambio de experiencia fomentando que exista el uno para todos y todos para uno.

III. PREGUNTAS DIRECTRICES

1. ¿Cuáles son las estrategias que utilizan los docentes en el juego de roles para el aprendizaje colaborativo en estudiantes del 2do año de la carrera de CCSS, UNAN- FAREM Matagalpa, ¿segundo semestre 2022?
2. ¿Qué es el juego de roles como estrategia para el aprendizaje colaborativo en estudiantes del 2do año de la carrera de CCSS, UNAN-FAREM- Matagalpa, segundo semestre 2022?
3. ¿Cuál es la importancia del juego de roles como estrategia para el aprendizaje colaborativo en estudiantes del 2do año de la carrera de CCSS, UNAN-FAREM Matagalpa, segundo semestre 2022?
4. ¿Qué acciones se proponen para contribuir a dinamizar la estrategia de juego de roles para el aprendizaje colaborativo en estudiantes del 2do año de la carrera de CCSS, UNAN-FAREM Matagalpa, segundo semestre 2022?

IV. SISTEMA CATEGORIAL

Matriz Categorical		
Categorías	Sub Categorías	Dimensiones
Estrategia “Juego de Roles”	Tipos de estrategias	<ul style="list-style-type: none"> • Definición • Importancia • Tipos
	Juego de Roles en el Aprendizaje Colaborativo	<ul style="list-style-type: none"> • Definición de juego de roles • Juego de roles en el aprendizaje colaborativo • Características • Procedimiento
	Juego de Roles como Elemento didáctico	<ul style="list-style-type: none"> • Definición • Tipos de Escenarios
Aprendizaje Colaborativo	Principales fundamentos del Aprendizaje Colaborativo	<ul style="list-style-type: none"> • Definición • Fundamentos • Tipos de aprendizajes • Técnicas • Ventajas • Estrategias

V. DISEÑO METODOLÓGICO

El presente trabajo investigativo, tiene como base metodológica el siguiente diseño, partiendo desde el paradigma, definiendo su población y muestra, así como los instrumentos aplicados, con lo cual evidencia el nivel de científicidad aplicado en la investigación.

6.1 Área de estudio

Somos UNAN Managua (2020) expresa que La Facultad Regional Multidisciplinaria Matagalpa de la UNAN-Managua (UNAN-MANAGUA-FAREM-Matagalpa) es una institución de Educación Superior, de servicio público, comprometida con la formación de profesionales en distintas áreas del conocimiento, beneficia a estudiantes provenientes principalmente de los diferentes municipios de los departamentos de Matagalpa y Jinotega. Formar profesionales en distintas áreas del conocimiento basado en las funciones de: Docencia, Investigación, Extensión Universitaria e Internacionalización.



Figura 1 UNAN-FAREM-Matagalpa
Fuente: Tomado de la página oficial de Facebook

La infraestructura de UNAN-Managua-FAREM-MATAGALPA cuenta con dos Recintos Universitarios en la Ciudad de Matagalpa, uno de ellos es el Recinto Mariano Fiallos Gil y el otro el Recinto Carlos Fonseca Amador, además se cuenta con modernos laboratorios para las diferentes carreras, equipados con instrumentos y equipos con tecnología de punta.

UNAN-Managua-FAREM-MATAGALPA hace presencia con el programa UNICAM en cinco municipios de Matagalpa: El Tuma la Dalia, Rancho Grande, Mulukukú, Waslala y Río Blanco.

Autoridades de la Facultad son:

Decana: MSc. Martha González

Vicedecana: Dra. Karla Dávila

Secretaria académica: MSc. Humberto Castillo

Coordinadores de función:

Docencia: Dr. Cristóbal Castellón

Gestión institucional: MSc. Martha González

Internacionalización: MSc. Julio Roa

Investigación: Dra. Natalia Segueyna

Proyección y extensión: Dr. Franklin René Rizo

Innovación: MSc. Mayra Mendoza

6.2 Paradigma

Un paradigma facilita la ubicación de la investigación en el contexto, para la explicación y la comprensión científica de la realidad.

Un paradigma, es el conjunto de ideas, creencias, argumentos que construyen una forma para explicar la realidad. Los paradigmas no son únicos ni universales y dependen de la forma en que cada persona lo construye. (AulaFacil,2022)

Por la naturaleza de la investigación en la que se toman en cuenta elementos que no pueden medirse el paradigma es interpretativo al respecto Santos, 2010 afirma “el paradigma interpretativo dirige su atención a aquellos aspectos no observables, no medibles ni susceptibles de cuantificación

(creencias, intenciones, motivaciones, interpretaciones, significados para los actores sociales), interpreta y evalúa la realidad, no la mide”

Este paradigma busca analizar la realidad a partir de la identificación de aspectos que deben ser modificados, pretende lograr que las personas analizadas cambien diferentes aspectos a través de la investigación realizada, para esto se hace uso de diversas técnicas que fortalezcan y favorezcan la investigación es por ello que se puede afirmar que facilita la transformación de la realidad involucrando a todos los participantes en las etapas de la investigación y que de forma activa y comprometida sean partícipes de cambios significativos en su contexto.

Partiendo de esto es importante recalcar que se identifican las necesidades de los grupos, con los que se logra el desarrollo del pensamiento crítico y la libertad, para que ellos sean sujetos activos y que den respuestas a las situaciones en que se enfrentan, por ello es fundamental el uso de la reflexión con el objetivo de tomar conciencia de la responsabilidad que se debe de asumir en el grupo al que pertenece, este proceso facilita que descubran sus intereses y puedan reconstruir y construir su entorno, partiendo de la teoría y llevándola a la práctica.

Dicho estudio se basa en la acción que relaciona la teoría con la práctica para la búsqueda de alternativas pertinentes, que faciliten superar el problema presentado desde entender y reflexionar la realidad para efectuar cambios, dicho de otra manera, interpretar es transformar para construir de forma conjunta el éxito en el tema abordado.

6. 3 Tipo de investigación

Técnicas de aprendizaje Colaborativo Báez & de Tudela, 2007,p:37 expresan “ la investigación cualitativa se interesa por la comprensión de las interacciones que se dan en la realidad y de los mecanismos que intervienen en ella” En este

sentido la presente investigación aborda la interacción de un pequeño grupo poblacional.

6.4 Tipo de investigación según el diseño

En la presente investigación se observa el comportamiento humano, mediante el análisis del descriptor juego de roles y su influencia en los individuos observados para generar un cambio que produzca resultados, notorios que conlleven al aprendizaje colaborativo. Por tanto, está investigación es de tipo correlacional así lo afirma Hernández Sampier, (2004) “la investigación de tipo correlacional tiene como objetivo medir el grado de relación que existe entre dos o más conceptos, o variables en un contexto en particular”.

6.5 Tipo de investigación según el nivel de profundidad

Báez & de Tudela (2007) Los estudios descriptivos se componen de una amplia gama de recursos narrativos con los que se exponen, revelan, aclaran, glosan, puntualizan, relatan y ejemplifican los modos en que las personas comprenden las situaciones particulares y cómo actúan en ellas.

Por tanto, se puede afirmar que lo que se busca es especificar las cualidades, las características y los perfiles de personas, grupos, comunidades, procesos, objetos o cualquier otro fenómeno que se someta a un estudio.

Es decir, se pretende medir o recoger información de manera independiente o conjunta sobre los conceptos o las variables a las que se refieren, su objetivo no es indicar como se relacionan sino mostrar con precisión las dimensiones en las que se desarrolla.

6.6 Tipo de investigación según el nivel de aplicabilidad

Según el nivel de aplicabilidad la presente investigación es de tipo orientada o fundamental orientada dado a que busca fundamentar el uso de un tema en específico en el campo estudiado así lo afirman Sequeira Calero & Cruz

Picon,(2002) quienes establecen que las investigaciones orientadas o fundamentales orientadas tienen como objetivo “precisar el conocimiento sobre un determinado fenómeno, o sea poner a prueba una determinada teoría dentro del campo científico de estudio” en este caso se somete a prueba la eficacia de los juegos de roles para generar aprendizaje colaborativo.

6.7 Población

La población para esta investigación es finita y la comprenden los docentes y estudiantes de Ciencias Sociales del 2do año dominical de la UNAN FAREM - Matagalpa del segundo semestre 2022. Considerando que la población es relativamente pequeña, menor que 100, no se aplicó fórmula para extraer una muestra, por lo que se tomó el 100% de la población siendo éstos 33 estudiantes y dos docentes. Se seleccionaron por conveniencia dos docentes para entrevista y aplicación de guía de observación, quienes imparten los componentes de Geografía de América, Oceanía y Antártida e Historia de América. De los 33 estudiantes solamente tres están desempeñándose en el ejercicio de la docencia (Educación Inicial, Educación Primaria y Educación Secundaria del Campo), se entrevistaron a cinco estudiantes tomando en cuenta a los tres que ejercen la docencia, al igual participaron en el grupo focal realizado con diez de los estudiantes de la sección.

6.8 Métodos utilizados

Los métodos de investigación son un elemento clave para la construcción de un conocimiento válido sobre un fenómeno particular, por lo que conocer en qué consisten, cuáles son sus características y de qué depende la elección de uno u otro resulta fundamental para todo investigador.

Para Maya (2014), en términos generales, el método científico es inherente a la ciencia, tanto a la pura como a la aplicada. Sin método científico no puede haber ciencia. El método científico, como ya lo mencionamos, no es infalible, tampoco es autosuficiente, es decir, debe partir de algún conocimiento

previo que se requiera concretar o bien ampliar, para posteriormente adaptarse a las especificaciones de cada tema, materia y/o especialidad. En todo caso, lo importante es que mediante el método científico podamos obtener información confiable, imparcial y relevante de procedimientos lógicos sistemáticos, racionales e intelectuales que permite resolver interrogantes.

Por la naturaleza de la investigación también se hará uso del método empírico dado a que este permite la observación y la experimentación de situaciones dentro de un espacio determinado, al respecto Cobas Portuondo , Romeu Valle, & Macías Carrasco,(2010) afirman “en el método empírico el investigador crea las condiciones necesarias o adecua las existentes,para el esclarecimiento de las propiedades del objeto” en este sentido cada uno de los instrumentos utilizados para llevar a cabo la investigación con el grupo de estudio facilita las condiciones para obtener elementos relevantes sobre el juego de roles para el aprendizaje colaborativo.

Por lo anterior, en dicha investigación también se utiliza el método inductivo, ya que se parte de la observación de los fenómenos donde se comparan y se cotejan datos correlacionándolos y determinar las conclusiones.

Para diagnosticar la problemática y generar hipótesis que permita resolver las situaciones encontradas, se usa el método analítico, que combina el método científico con los procesos formales y dar respuesta efectiva a los fenómenos encontrados durante dicho estudio.

Con el método de síntesis, se facilitará encontrar las causas de la problemática a través del análisis y comprender la esencia de forma ordenada y establecer las propuestas pertinentes que darán solución a la problemática en estudio.

6.9 Técnicas e instrumentos de recopilación de la información

La entrevista es una técnica de recogida de información que además de ser utilizada en procesos de investigación, tiene ya un valor en sí misma. El

principal objetivo de una entrevista es obtener información de forma oral y personalizada sobre acontecimientos, experiencias, opiniones de personas. Siempre, participan –como mínimo- dos personas. Una de ellas adopta el rol de entrevistadora y la otra el de entrevistada, generándose entre ambas una interacción en torno a una temática de estudio. (Folgueiras Bertomeu, 2022)

Se aplica guía de observación que se conoce como guía a aquello que dirige o encamina. El término, de acuerdo al contexto, puede utilizarse de diversas maneras: una guía es un tratado que indica preceptos para dirigir cosas; una lista impresa de datos sobre una materia específica; o una persona que enseña a otra un determinado camino, entre otras posibilidades. (Pérez Porto & Merino, 2021)

Además de los dos instrumentos mencionados, también se utilizan los grupos focales, donde los participantes se han vuelto más diversos para reflejar una audiencia globalizada e interconectada. Esto requiere mayor compromiso por parte de los participantes, lo que propicia que se sientan bienvenidos al compartir sus verdaderas opiniones durante el proceso de investigación.

Los resultados de la investigación de los grupos focales son sólidos. Cuando los participantes de los grupos focales están genuinamente comprometidos con el estudio y el moderador es lo suficientemente hábil, el resultado puede ser claridad sobre los temas principales.

6.9.1 Procesamiento de la información

El proceso y análisis de la información realizó mediante el uso de las siguientes herramientas el programa de Microsoft Word o procesador de textos, sistematización de la información a través de la hoja de cálculo Microsoft Excell.

El proceso de validación de los instrumentos de recolección de información de la presente investigación se realizó a través de la eficiencia del contenido, es decir se determinó hasta donde los apéndices que contiene cada instrumento fueron específicos del dominio o del universo que se desea medir.

Los instrumentos que se aplicaron en la recolección de información, fueron sometidos a validación, para lo cual se contó con el apoyo de los expertos que se presentan a continuación:

Tabla 4: Consolidado de aportes de validación de instrumentos

Docente	Especialización	Aportes
Dra. Natalia Golovina	Doctora en ciencias geográficas y administrativas, experta en investigación con 25 años en docencia, labora en el departamento de Ciencias Económicas y Administrativas, con experiencia como directora de investigación de la UNAN Managua FAREM Matagalpa.	Redacción de interrogantes de manera abierta a fin de que los informantes pudiesen expresar sus diversas opiniones. Redactar de manera específica cuando se refiere a las estrategias.
Dr. José Luis	Doctor en Educación e Intervención Social. (2013 – 2016). Máster en Educación e Intervención Social. (2013 – 2015). Máster en Pedagogía con Mención en Docencia Universitaria (2006 – 2009).	Sugirió la redacción en términos más sencillos acorde al nivel de los informantes.
MSc. Janeth Rizo	Licenciada en Lengua y Literatura Hispánica. Máster en Pedagogía con Mención en Docencia Universitaria. Egresada del Doctorado en Educación con Énfasis en	Hizo énfasis en la necesidad de redactar en un lenguaje más sencillo para facilitar la interpretación de los estudiantes al responder.

	Mediación Pedagógica. 42 años de experiencia docente.	
MSc. Lenin Roque	Lic. En Ciencias Sociales, Máster en Didácticas de las Ciencias Sociales	Redacción de interrogantes de manera abierta a fin de que los informantes.
Dra. Karla Dávila	Lic. Lengua y literatura, maestría en educación y desarrollo rural con mención en proyectos, doctorado en desarrollo rural territorio sustentable	Expresó la necesidad de redactar interrogantes que permitieran a los informantes sugerir algunas estrategias que coadyuven al proceso educativo.

Cada uno de los expertos sugirieron aportes sustanciales, los que fueron incluidos para la efectividad y pertinencia de los instrumentos en la recolección de información.

Antes de intervenir en la investigación se visitó a la directora del Departamento de Ciencias de la Educación y Humanidades UNAN-FAREM-MATAGALPA, para solicitar permiso para aplicación de los instrumentos a los docentes y estudiantes. Posteriormente se remitió al coordinador de la carrera de CCSS para que se realizará la comunicación y coordinación con los docentes. Después de obtener el permiso se procedió a realizar las visitas para la observación de las clases, los espacios para entrevistas con docentes (dos) y estudiantes (cinco) y el grupo focal que se llevó a cabo con diez estudiantes.

VI. ANÁLISIS Y DISCUSIÓN DE RESULTADOS

En esta sección se muestran los resultados obtenidos, al aplicar los instrumentos de la investigación, así como el análisis e interpretación de los resultados, dando respuesta a cada objetivo específico propuestos para esta temática.

Los resultados obtenidos se presentan distinguiendo las categorías consideradas en los cuestionarios e indicadores de los instrumentos aplicados, en primer lugar se exponen los datos obtenidos a partir de la categoría de las estrategias y sus efectividad en el aprendizaje, posteriormente se recogen los productos derivados de la categoría de juegos de roles, todo referente las estrategias para orientar el trabajo en equipo, asignación de los roles de cada integrante, así como el compromiso y la responsabilidad al asumir los roles asignados. Por último, se muestra la categoría correspondiente al aprendizaje colaborativo, su promoción, la efectividad en el aprendizaje y el alcance de competencias.

El análisis se realiza comparando entrevista aplicada a docentes y estudiantes, guía de observación áulica a docentes y grupo focal a estudiantes. Para dar inicio al análisis se presenta el primer objetivo:

Objetivo 1. Identificar las estrategias que utilizan los docentes para el juego de roles en el aprendizaje colaborativo en estudiantes del 2do año de la carrera de CCSS, UNAN – FAREM Matagalpa, segundo semestre 2022.

De acuerdo con lo antes planteado, el presente objetivo pretende identificar las estrategias que utilizan los docentes para el juego de roles en el aprendizaje colaborativo, con el fin de conocer la postura del docente y los estudiantes y poder constatar la realidad observable, se aplicaron cuatro instrumentos.



Imagen 2. Docente II CCSS

Fuente: *Entrevista a estudiantes*

a) Al respecto sobre el concepto de estrategias, (Olivas, 2022) señala que son las que permiten identificar principios y criterios a través de conocimiento durante el proceso de aprendizaje.

b) De la misma manera (Rostrán, 2022) expresa que son diferentes actividades que contribuyen al desarrollo de una clase de forma ordenada para logra un buen aprendizaje.

Según los estudiantes 1,2,3,4 y 5 coinciden que las actividades de aprendizajes son las tareas, ejercicios y asignaciones que facilitan la obtención de buenos resultados en el aprendizaje.

Tabla 5. Estrategias metodológicas que aplica en docente

A la pregunta	Docentes	Estudiantes
<p>¿Por qué considera que las estrategias metodológicas que aplica los docentes son motivadoras para los estudiantes?</p>	<p>El docente 1 argumenta que los procedimientos que implementamos en la asignatura son ejemplificados con casos de la vida real, sumada la teoría con ejemplos en concreto. Enfocados a fortalecer las estrategias didácticas.</p> <p>El docente 2 expone que son más prácticas y que contribuyen al desempeño formativo de los</p>	<p>El estudiante 1 y 2 refieren que las actividades que orientan los docentes son motivadoras, ya que los induce a consultar libros e indagar.</p> <p>El estudiante 3, 4 y 5 expresan que los motivan las charlas, dinámicas que propician una clase más fácil y permiten aclarar las dudas e inquietudes.</p> <p>Los estudiantes 1,2 y 3 argumentan que las actividades</p>

	estudiantes. Se retroalimentan contenidos y se contextualizan	conllevar a mejorar el aprendizaje y obtener resultados positivos.
--	---	--

Fuente: *Entrevista a docentes y estudiantes*

a) Acerca de que sí las estrategias utilizadas facilitan el aprendizaje, el docente 1 manifiesta que cree que sí, porque si fuera la teoría con ejemplos de la vida real, aportamos mayores conocimientos a los estudiantes.

Por su parte el docente 2 afirma que sí, están directamente relacionadas con las competencias y objetivos de componente. Las estrategias aplicadas no son complejas lo que hacen que se interiorice el conocimiento.

Según los estudiantes 3 y 4 afirmaron que las actividades que orientan los docentes facilitan el aprendizaje.

Los estudiantes 1,2 y 5 resaltan que las actividades que desarrollan los docentes facilitan el aprendizaje, ya que mejoran la comunicación a través de los conversatorios, exposiciones y las dinámicas.

En función de lo planteado en la entrevista, durante la observación se apreció lo que reflejado en la siguiente tabla:

Guía de observación

Tabla 6. Estrategias metodológicas que aplica el docente

No	Descripción	Escalas			Observaciones generales
		Sí	No	A veces	
Docente					
Estrategias					
1	Utiliza estrategias metodológicas durante el desarrollo de la clase.	x			Conversatorios, exposiciones, debates, análisis de acontecimientos. Uso de la tecnología para presentación y explicación de la clase.
2	Las estrategias metodológicas son motivadoras para los estudiantes.			x	Poca participación de los estudiantes.
3	Las estrategias metodológicas contribuyen al aprendizaje.			x	La mayoría de los estudiantes no se integran de activamente durante la clase.
Estudiantes					
Estrategias					
11	Hay integración en las estrategias para el desarrollo de la clase.			x	Pocos estudiantes se integran en las actividades que dirige el docente.
12	Se motivan con las estrategias que aplica el docente.			x	8 estudiantes interactúan y brindan sus aportes y puntos de vistas que promueven el debate con el docente.
13	Se induce al aprendizaje con las estrategias que usa el docente.	x			

Fuente: *Guía de observación a docentes*

Se puede afirmar que los dos docentes aplican estrategias metodológicas (conversatorio, exposiciones, debates, análisis de acontecimientos contextualizados, uso de la tecnología para hacer presentaciones y explicación de la clase) durante el desarrollo de las clases, dichas estrategias a veces son motivadoras para los estudiantes, esto queda en evidencia por participación e integración de ocho estudiantes que son los que brindan sus aportes, puntos de vistas, induciendo así al aprendizaje del resto de estudiantes.

Lo anterior lo afirma Meza (2013) quien plantea las estrategias como “un conjunto de acciones que se realizan para obtener un objetivo de aprendizaje” de esta manera las estrategias diseñadas se basan en lograr competencias genéricas en los estudiantes, todo ello para propiciar un aprendizaje autónomo y consciente que permita dar más y mejores aportes a la sociedad.

Teniendo en cuenta las apreciaciones de diez estudiantes a través del grupo focal se presentan sus posturas en la síntesis de la tabla que se presenta a continuación:

Tabla 7. Actividades de aprendizaje que orienta el docente

Grupo focal con estudiantes		
MURO DE APRENDIZAJE-GRUPO FOCAL ESTUDIANTES		
INDICADORES	LO EFECTIVO	LO QUE SE PUEDE MEJORAR
Las actividades de aprendizajes orientadas por el docente.	Los estudiantes 1, 5, 6, 7, 8 y 10 expresan que permiten el alcance de aprendizajes en los estudiantes. El estudiante dos 2 afirma que motivan a los estudiantes, las estrategias	1.Compartir las BOA (Base orientadora de la Acción) con anticipación y responder al celular cuando los estudiantes tenemos inquietudes. Los estudiantes 2 y 4

	<p>y técnicas hacen al estudiante más independiente.</p> <p>Los estudiantes 3 y 8 refieren que permiten desarrollar nuevos conocimientos intercambio con respeto de ideas y opiniones.</p> <p>El estudiante 4 deduce que dichas actividades promueven las buenas relaciones entre docente-estudiante que ayuda positivamente.</p> <p>El estudiante 9 argumenta que el docente facilita las BOA para realizar trabajos desde casa.</p> <p>El estudiante 10 manifiesta que se enriquece el aprendizaje.</p>	<p>señalan usar más estrategias para explicar la clase y dar seguimiento a los estudiantes.</p> <p>El estudiante 3 expresa que las actividades sean orientadas con anticipación.</p> <p>El estudiante 5 refiere orientar medios digitales que puedan ser usados para el alcance de conocimientos.</p> <p>El estudiante 6 deduce realizar actividades lúdicas para la integración de los estudiantes.</p> <p>El estudiante 7 afirma la explicación de las actividades a desarrollar.</p> <p>El estudiante 8 propone prolongar la participación y efectiva de nuestros puntos de vista.</p> <p>El estudiante 9 manifiesta que le tiempo para investigar y aclarar las ideas del docente y las dudas.</p>
--	---	--

		El estudiante 10 precisa más tiempo en los horarios de clases para mayor aprendizaje.
--	--	---

Fuente: *Grupo focal con estudiantes*

Los datos de esta tabla reúnen los aportes de los estudiantes sobre las actividades y su efectividad para el aprendizaje, los que enfatizan que dichas actividades son motivadoras que facilitan el alcance de los aprendizajes, el intercambio de ideas y opiniones y que ayudan a enriquecer sus conocimientos. En relación a los que se debe de mejorar proponen usar más estrategias, que las actividades sean orientadas con anticipación, desarrollo de actividades lúdicas y extender la carga horaria de los componentes para que se todos los estudiantes puedan participar durante la clase.

En las entrevistas aplicadas a los docentes, estos refieren que las estrategias son las diferentes actividades, técnicas y procedimientos que contribuyen a la construcción y desarrollo del aprendizaje, las que facilitan el desempeño formativo de los estudiantes y el desarrollo de competencias con la puesta en práctica del conocimiento en la vida real de los estudiantes, contextualizando así el aprendizaje. Los estudiantes por su parte indican que las estrategias son las actividades de aprendizajes como las tareas, ejercicios y asignaciones que permiten la obtención de buenos resultados en el aprendizaje. A su juicio refieren también que dichas actividades son motivadoras y que conllevan al alcance del aprendizaje.

Según la información registrada a través de la guía de observación se verificó que los docentes aplican diferentes estrategias para el desarrollo de sus clases, se evidenciaron los conversatorios, exposiciones, debates, análisis de acontecimientos, el uso de la tecnología para presentación y explicación de la

clase. Fue evidente la poca participación e integración de los estudiantes durante la clase.

Objetivo 2. Describir el juego de roles como estrategia para el aprendizaje colaborativo en estudiantes del 2do año de la carrera de CCSS, UNAN – FAREM Matagalpa, segundo semestre 2022.

Grande de Prado & Abella García (2010) afirman:

La aplicación de los juegos de roles facilita el aprendizaje de los estudiantes y hacen del proceso educativo un espacio de comunicación que fomenta y promueven las comunidades de aprendizaje, de tal manera que los educandos aprenden afirman, reaprenden y contextualizan conocimientos científicos.

Los juegos de roles propician el aprendizaje colaborativo, propician la comunicación e intercambio de experiencias, facilitan la contextualización de conocimientos científicos, por tanto, su aplicación trae múltiples beneficios a docentes y estudiantes.

a) En cuanto a la definición de juego de roles como estrategia para el aprendizaje colaborativo el docente 1 refiere que es una técnica de aprendizaje activo en la cual se simula una situación que representa la vida real. De esta manera, los estudiantes pueden aprender conceptos difíciles mediante la simulación del escenario.

El docente 2 expone que son las diferentes actividades que ejecuta cada estudiante dentro del grupo.

Para los estudiantes 1,3,4 y 5 el juego de roles en el aprendizaje es la asignación que orienta al líder del equipo para que cada integrante asuma su responsabilidad y participe activamente en las asignaciones orientadas en la clase.

El estudiante 2 define el juego de roles como técnica de aprendizaje donde los estudiantes comparten el conocimiento.

- b) Con relación a las estrategias que utiliza para promover el juego de roles en los equipos de trabajo, el docente 1 expresa que dentro de las estrategias que implementamos tenemos exposiciones grupales, intercambio de roles, el maestro pasa a segundo plano y los estudiantes facilitan el tema asignado por el docente. Asimismo, las relaciones sociales se vuelven horizontales y verticales. Sin embargo, esta afirmación no fue evidente en las distintas observaciones realizadas.
- c) El docente 2 afirma que primeramente dentro del equipo se seleccionan las funciones que desempeñará cada estudiante. Y en otras ocasiones de forma empírica hay uno que forma las iniciativas del trabajo y les orienta que realizan el resto del equipo.

Los estudiantes 1, 2, 3, 4 y 5 mencionan que las actividades que orienta el docente para promover el juego de roles son: las exposiciones, conversatorios, investigaciones, plenarias y lluvias de ideas.

La actitud de los estudiantes al organizarse e integrarse en los equipos de trabajos según el docente 1 refiere que una buena actitud felices porque saben que no todos van a trabajar de la mejor manera, es decir, hay estudiantes que se acomodan y no trabajan.

El docente 2 aclara que cuando se trabaja dentro de la clase en equipo cada uno se integra tomando diferentes responsabilidades, lo que contribuye a que se realice la tarea asignada.

Los estudiantes 3 y 5 señalan que asumen el rol de líder al organizarse en equipos para motivar y tomar decisiones.

El estudiante 1 asume el rol de comunicador y garantizar el cumplimiento de las asignaciones para cada integrante.

El estudiante 2 y 4 expresan que al organizarse en equipos asumen rol de colaborador o ayudar a sus compañeros en las dificultades que se presentan.

d) De la valoración del compromiso y la responsabilidad de los estudiantes al asumir roles al interior el docente 1 señala de positivo, porque de esta manera los estudiantes van asumiendo compromisos sociales, académicos y culturales en la asignatura. El docente 2 afirma que, en todo equipo de trabajo, hay estudiantes que son renuentes, pero al final siempre logran que se integren de manera positiva aportando de diferente manera al cumplimiento del trabajo.

Los estudiantes 3 y 5 valoran de positivo su responsabilidad y el compromiso al asumir roles en los equipos de trabajo.

e) Según los estudiantes 1, 2 y 4 su compromiso y responsabilidad al asumir roles en los equipos los manifiestan al cumplir con sus asignaciones con ética practicando valores, ayudar a los demás compañeros para el alcance de los aprendizajes.



Imagen 3. Estudiante II CCSS

Fuente: *Entrevista con estudiantes*

De acuerdo a criterio. ¿Cómo se manifiesta la interacción, el apoyo mutuo y el intercambio de experiencia en los estudiantes a través del juego de roles en los equipos de trabajo? El docente expresa que se manifiesta positivamente, ya que entre alumno se apoyan para los trabajos o acciones en concreto.

El docente 2 argumenta que existe bastante comunicación, ya que estos grupos están organizados por afinidad, lo que contribuye que cumplan con el trabajo. Además de organizarse por zona geográfica.

Los estudiantes 1, 3, 4 y 5 opinan que la interacción, el apoyo mutuo y el intercambio de experiencias lo desarrollan a través del aporte de ideas, resolución de actividades en conjunto, la socialización, compartir de forma armónica, la cooperación, la tolerancia para crear un ambiente de confianza e integrar a todos los compañeros que del equipo.

El estudiante 2 difiere de sus compañeros expresando que es difícil la interacción, el apoyo mutuo y el intercambio de experiencias, ya que no todos están dispuestos a trabajar en equipo, lo que se hace compleja.

Teniendo en cuenta la observación en las clases se comparte tabla con los datos verificados durante la intervención:

Tabla 8: El juego de roles como estrategia

No	Descripción	Escala			Observaciones generales
		Sí	No	A veces	
Docente					
Juego de roles					
4	Aplica técnicas para la organización de trabajo en equipo.		x		Se orientan trabajo en equipo como asignaciones y la organización es por afinidad y área geográfica.
5	Utiliza estrategias para orientar en los equipos de trabajo, la definición y asignación de roles de cada integrante.		x		Durante la clase un docente realizó un juego con el dado para asignar la defensa de una plenaria de cada equipo a unos de sus integrantes de acuerdo al número de la lista y con el número que quedaba en el dado al lanzarlo.
6	En el trabajo en equipo se garantiza que los estudiantes asuman compromisos y responsabilidad al cumplir con el rol asignado.			x	Los trabajos en equipo son orientados para realizarlos en casa.
7	Mediante el juego de roles al interior de los equipos, se fomenta la interacción y el apoyo mutuo para el intercambio de experiencias.		x		No sé observo trabajos en equipos durante la clase.
Estudiantes					
Juego de roles					
14	Participa en las técnicas para la organización del trabajo en equipo.		x		
15	Sigue las orientaciones para definir la asignación de roles en los equipos de trabajo.			x	Los docentes asignados trabajos con actividades específicas y orientan a los estudiantes que al presentar sus conclusiones deben de contextualizar la temática.

16	Asumen compromisos y responsabilidad al cumplir con el rol asignado en los equipos de trabajo.		x	
17	A través del juego de roles en el interior de los equipos fomentan la interacción y el apoyo mutuo para el intercambio de experiencias.		x	
20	Desarrolla competencias como: liderazgo, comunicación, confianza, toma de decisiones y resolución de conflictos a través del aprendizaje colaborativo.		x	

Fuente: *Guía de observación a docentes*

Cabe resaltar que en los cuatro días que se intervino mediante la observación de las clases, los docentes no aplicaron técnicas para orientar trabajo en equipo y la asignación de roles por cada integrante, por esta razón no se fomenta la interacción en integración de los estudiantes, asumir responsabilidades al interior de los equipos, el apoyo mutuo y el desarrollo de competencias. Se debe de señalar que uno de los docentes con anticipación preparó una actividad grupal la cual fue desarrollada dura la segunda visita de intervención, para ello el docente forma equipos de trabajo por afinidad o área geográfica y las orientaciones están dadas en la BOA (base orientadora de la acción).



Es importante mencionar que el mismo docente antes de iniciar la actividad a través del juego del dado asigna roles, seleccionando a un integrante de cada equipo según número de lista para que presente sus argumentos en la presentación de conclusiones de la temáticas abordada y asignada para cada equipo.

Se ha verificado que durante el desarrollo de las clases los docentes confrontan a los estudiantes para que asuman posiciones de acuerdo a la

Imagen 4. Estudiantes de II CCSS realidad en relación a la temática abordada, Fuente: *Aplicación de guía de observación* esto permite crear escenarios de juego de roles llamado mundo real. Que consiste en el análisis de la realidad con el pasado y brindar algunas ideas futuristas de los posibles acontecimientos o soluciones.

En opinión de los estudiantes en la siguiente tabla destacan lo siguiente:

Tabla 9. El juego de roles como estrategia

Grupo focal con estudiantes		
MURO DE APRENDIZAJE-GRUPO FOCAL ESTUDIANTES		
INDICADORES	LO EFECTIVO	LO QUE SE PUEDE MEJORAR

<p>Organización de equipos, juego de roles y asignaciones al interior de los equipos de trabajo.</p>	<p>Los estudiantes 1, 8, 9 y 10 exponen la socialización con personas de otro lugar, asignando deberes a cada integrante de los grupos, mejorar la coordinación para cumplir con lo asignado.</p> <p>El estudiante 2 manifiesta que se facilita el trabajo, intercambio de experiencias y se logra los objetivos.</p> <p>El estudiante 3 expresa que los juegos de roles son de forma equitativo para un mejor aprendizaje.</p> <p>El estudiante 4 propone practicar la lluvia de ideas, conocer habilidades y destrezas de nuestro equipo y saber elegir un líder de equipo.</p> <p>El estudiante 5 argumenta brindar ideas para concretar y aclarar dudas.</p> <p>El estudiante 6 refiere aprender más, pero falta la cooperación.</p> <p>El estudiante 7 señala que ayuda a conocer las necesidades y problemas de nuestros compañeros y así apoyarnos. coordinarlos en los trabajos.</p>	<p>Los estudiantes 1, 2 y 5 manifiestan el compromiso, ya que algunos no responden a lo que asignó al resto del grupo, se requiere responsabilidades.</p> <p>Los estudiantes 3, 4 y 6 y 9 argumentan que debe de haber más comunicación, ser más responsables con los roles asignados, ser tolerantes entre los miembros del equipo.</p> <p>El estudiante 7 propone el apoyo mutuo en las aulas de clases.</p> <p>El estudiante 10 afirma que los equipos trabajen todos por igual y ser colaborativo y conformar los equipos con más de dos miembros.</p>
--	--	--

--	--	--

Fuente: *Grupo focal con estudiantes*

En el grupo focal los estudiantes ratifican que forman equipos de trabajos para el cumplimiento de las asignaciones que orienta el docente como trabajos en casa, que esto les facilita la socialización, asumir deberes, el intercambio de ideas y experiencias, desarrollo de habilidades de todos los integrantes del equipo, concretar y aclarar dudas, la elección de líder, conocer las necesidades y problemas de los compañeros, logro de objetivos y mejora el aprendizaje.



Imagen 5. Estudiantes II CCSS

Fuente: *Grupo focal con estudiantes*

Desde sus puntos de vistas se debe de mejorar en el compromiso y la responsabilidad que asume cada uno, la comunicación, ser más tolerantes, brindar apoyo y ser colaborativo.

De acuerdo a resultados obtenidos a través de los instrumentos se evidencia que los docentes y estudiantes tienen claro que el juego de roles es una estrategia que facilita el trabajo en equipo y que representa la simulación de situaciones de la vida real, también refieren que permiten la organización y la asignación de responsabilidades para cada integrante de los equipos de trabajos.

En cuanto al actuar y la actitud de los estudiantes frente al trabajo en equipos se argumenta que es motivadora y que los estudiantes presentan una actitud positiva en la que asumen roles como líder, organizador, comunicador, lo que facilita el cumplimiento de tareas asignadas por los docentes a través de la socialización, la cooperación y la ayuda mutua.

Los equipos de trabajo se organizan por afinidad y ubicación geográfica. No se observó el trabajo grupal en el espacio áulico, pero si el desarrollo de una actividad que se había orientada en equipos en la clase anterior. En esta actividad el docente utilizó el juego del dado para asignar el rol de relator a un estudiante de cada equipo para que presentará las conclusiones de la temática asignada.

Tanto los docentes como los estudiantes coinciden que el trabajo en equipo y la asignación de responsabilidad facilitan el cumplimiento de los objetivos planteados en cada clase y el alcance del aprendizaje mediante el desarrollo de actividades como: exposiciones, conversatorios, investigaciones, plenarias y lluvias de ideas.

Objetivo 3. Destacar la importancia del juego de roles como estrategia para el aprendizaje colaborativo en estudiantes del 2do año de la carrera de CCSS, UNAN – FAREM Matagalpa, segundo semestre 2022.

- a) De la definición del trabajo colaborativo, el docente 1 señala que es un enfoque que organiza las actividades del aula para convertirlas en una

experiencia social y académica de aprendizaje para fortalecer en los estudiantes el trabajo en equipo.

El docente 2 precisa que es aquel que permite que todos los estudiantes contribuyan a la realización de una tarea, con el fin de que el aprendizaje sea más eficaz, tomando en cuenta los ritmos de aprendizaje.

Los estudiantes 1, 2, 3, 4 y 5 refieren que el aprendizaje colaborativo es la organización de actividades escolares que se organizan en equipos de trabajos que socialicen y generen aprendizajes basados en el intercambio de ideas y la ayuda mutua entre los integrantes.

- b) En relación a la construcción del aprendizaje a través de la participación de los estudiantes en el trabajo colaborativo el docente 1 manifiesta que, de manera dinámica, entusiasta y comprometida, pero sobre todo su trabajo, el liderazgo social.

El docente 2 expone que se asignan tareas dentro del grupo a cada estudiante para luego ser socializadas dentro del grupo, aclarando dudas y corrigiendo errores.

Los estudiantes 1, 2, 3 y 5 afirman que su participación en trabajo colaborativo en el aprendizaje es el aporte de ideas, la escucha activa, intercambio de experiencias, monitorear y guiar al equipo.

El estudiante 4 manifiesta que su participación es a través del planteamiento de preguntas y generar debates para motivar la generación de opiniones de todos los integrantes del equipo.

c) El desarrollan competencias como: liderazgo, comunicación, confianza, toma de decisiones y resolución de conflictos a través del aprendizaje colaborativo los docentes expresaron:

El docente 1 afirma que exactamente, se fortalece la comunicación, el liderazgo, la confianza y la toma de decisiones.

El docente 2 argumenta que sí, el enfoque por competencia, permite al desarrollo de todas estas habilidades, las cuales se demuestran en el desempeño de cada estudiante en el desarrollo de clases.



Imagen 6. Docente II CCSS

Fuente: *Entrevista a docente de CCSS*

Los estudiantes 1, 2, 3, 4 y 5 afirman que han alcanzado capacidades de liderazgo, comunicación, confianza, toma de decisiones y resolución de conflictos a través del aprendizaje colaborativo para su desempeño social.

A continuación, se puede observar la siguiente información:

Guía de observación

Tabla 10. El aprendizaje colaborativo

No	Descripción	Escala			Observaciones generales
		Sí	No	A veces	
Docente					
Aprendizaje Colaborativo					
8	Se promueve el aprendizaje colaborativo.		x		Asignación de trabajos en equipo en casa.
9	El trabajo colaborativo facilita la participación del equipo en la construcción de aprendizajes.		x		
10	Se conduce al desarrollo de competencias como: liderazgo, comunicación, confianza, toma de decisiones y resolución de conflictos a través del aprendizaje colaborativo.		x		
Estudiantes					
Aprendizaje Colaborativo					
18	Se integra en el aprendizaje colaborativo.			x	Asignación de trabajos en equipo como tareas y durante la clase con los aportes e intervenciones de algunos estudiantes.
19	Mediante el trabajo colaborativo hay participación dentro del equipo en la construcción del aprendizaje.			x	
20	Desarrolla competencias como: liderazgo, comunicación, confianza, toma de decisiones y resolución de conflictos a través del aprendizaje colaborativo.		x		

Fuente: Guía de observación a docentes

Según la información que muestra la tabla anterior, es necesario resaltar que durante la visita no se observó que los estudiantes trabajaran en equipos y por ende se crearan las condiciones didácticas para el aprendizaje colaborativo, en consecuencia, no hay integración y participación de los estudiantes en equipos y tampoco hay desarrollo de competencias. Es cierto que durante la clase no hay trabajo en equipos, pero los docentes asignan trabajos en equipo donde se fomenta el aprendizaje colaborativo.

La siguiente tabla muestra algunas de las manifestaciones de los estudiantes relacionado al aprendizaje colaborativo:

Tabla 7. El aprendizaje colaborativo

Grupo focal con estudiantes		
MURO DE APRENDIZAJE-GRUPO FOCAL ESTUDIANTES		
INDICADORES	LO EFECTIVO	LO QUE SE PUEDE MEJORAR
Participación en el trabajo colaborativo para el alcance de los aprendizajes.	<p>Los estudiantes 1 y 9 manifiestan la participación y colaboración de todos los estudiantes.</p> <p>Los estudiantes 2, 3, 5 exponen que se comparten ideas y se realizar mejor organización en los trabajos y la práctica del trabajo cooperativo.</p> <p>El estudiante 3 propone el intercambio de ideas y cooperación.</p> <p>El estudiante 4 refiere que es más fácil por el aporte de ideas.</p> <p>El estudiante 6 afirma que desarrollar actividades dinámicas para obtener muy</p>	<p>Los estudiantes 1, 7 y 9 señalan la organización y comunicación entre los equipos de trabajo.</p> <p>Los estudiantes 2 y 3 argumentan la disposición en los trabajos de equipo de cada integrante.</p> <p>Los estudiantes 4, 5 y 6 proponen aplicar estrategias metodológicas para fortalecer el conocimiento en el trabajo colaborativo y mejorar en la práctica de valores para el trabajo en equipo.</p> <p>El estudiante 8 manifiesta ser coherentes y responsables.</p>

	<p>buenos resultados.</p> <p>Los estudiantes 7 y 8 precisan que es efectivo para alcanzar el aprendizaje grupal o colectivo.</p> <p>El estudiante 10 aclara que se debe de Trabaja bien en grupo con responsabilidad y disposición mutua.</p>	<p>Tener disponibilidad en el aula con los compañeros.</p> <p>El estudiante 10 refiere ser más responsables con nuestra tarea y ser más participativo.</p>
--	---	--

Fuente: Grupo focal con estudiantes

Desde el punto de vista de los estudiantes, manifiestan que el aprendizaje

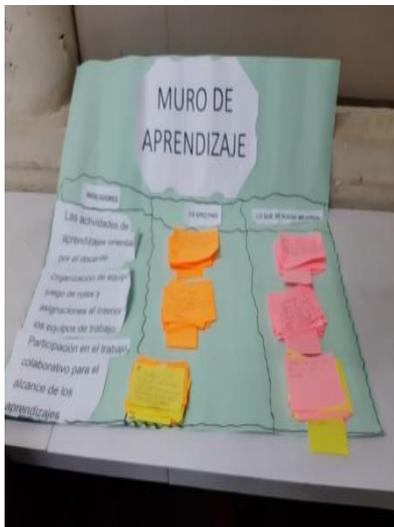


Imagen 7. Muro de aprendizaje

Fuente: Estrategia grupo focal con estudiantes-Muro de aprendizaje

colaborativo fomenta la participación, la colaboración, el intercambio de ideas, facilita el aprendizaje grupal y colectiva en los trabajos orientados como tareas de casa. A pesar de lo expuesta los estudiantes exponen que se debe mejorar la organización de los equipos, disposición de cada integrante, aplicar estrategias que fortalezcan el trabajo colaborativo, asumir responsabilidades y fomentar la participación de cada estudiante.

En este acápite los docentes definen que el aprendizaje colaborativo es la organización de las actividades para convertir el aprendizaje en una actividad de socialización académica para la efectividad del aprendizaje, el respeto de

los ritmos de aprendizaje basados en el intercambio de ideas y la ayuda mutua implementando el juego de roles como estrategia didáctica.

Desde la posición de Pérez Reverte (1994) citado por Rodríguez Durante, 2019:

El juego de rol como tal, avanzado, consiste en un universo alternativo creado por la imaginación, donde la inteligencia, la inventiva, la capacidad de improvisación, son fundamentales. Los juegos de rol bien planteados y dirigidos estimulan, educan y permiten ejercitar facultades que en la vida real quedan coartadas u oprimidas por el entorno y las circunstancias. La práctica de los juegos de rol proporciona a menudo aprendizaje, destreza, y una legítima evasión muy parecida a la felicidad.

La participación e integración de los estudiantes es dinámica, entusiasta y comprometida, promueve el debate, el aporte de ideas, la escucha activa, intercambio de experiencias y el planteamiento de problemas de acuerdo a lo expuesto por los docentes y estudiantes.

En la observación de las clases no se pudo constatar lo que fundamenta en las entrevistas, debido a que durante las cuatro visitas que se llevaron a cabo no fue posible presenciar el desarrollo de actividades en equipos de trabajo.



**PROPUESTA DE ESTRATEGIA PARA EL JUEGO DE
ROLES EN EL APRENDIZAJE COLABORATIVO**

ANALOGÍA EN LAS CIENCIAS SOCIALES

INTRODUCCIÓN

Dosso (2009) afirma que el juego de roles se entiende como una actividad en la que los jugadores, en un proceso de simulación, representan a actores de la realidad, constituyendo un conjunto de individuos que operan por empatía con la otredad, es decir, se ponen en la situación del otro. pág. 2

Por tanto, se puede afirmar que el juego de roles es una estrategia de grupo ampliamente utilizada en procesos de formación por lo que se dirige, fundamentalmente, a la preparación en habilidades sociales y de comunicación. En la que una o más personas representan un papel importante para el desarrollo del tema-problema de una sociedad.

Al realizar la investigación sobre el juego de roles como estrategia para el aprendizaje colaborativo en estudiantes del 2do año de la carrera de CCSS, UNAN – FAREM MATAGALPA, segundo semestre-2022 y al haber analizado los resultados obtenidos a través de la implementación de encuesta, entrevista, guía de observación y grupo focal, se plantea una Base Orientadora de la Acción con estrategias específicas para fomentar el juego de roles lo que ayudará a dar cumplimiento al cuarto objetivo propuesto.

Para ello es necesario tomar en cuenta la clasificación de estrategias que propone esta alma mater de la que se derivaran las que se implementarán para fomentar el aprendizaje colaborativo, se hace énfasis en dinamizar el juego de roles en el interior de los equipos de trabajo, por lo que se tomó en cuenta las sugerencias de docentes y estudiantes quienes plantean que las actividades lúdicas facilitan la asimilación de conceptos y elementos estudiados durante el semestre, así como la implementación de actividades en cada grupo organizado por área geográfica para que puedan tener una mejor comunicación y así asumir con mayor responsabilidad el rol que le sea asignado en el trabajo, todo ello promueve la colaboración, el respeto y apoyo mutuo.

Por ello se presenta una estrategia que puede ser utilizada para fomentar el trabajo en equipo con asignaciones de distintos roles que faciliten el aprendizaje colaborativo.

Nombre de la Estrategia	Definición	Descripción de los pasos a realizar
Analogía en las Ciencias Sociales	Es una estrategia que permite que él o los estudiantes realicen comparaciones entre situaciones que pueden ser similares, por lo que facilita el análisis, la curiosidad, la crítica y la expresión con coherencia.	<ul style="list-style-type: none"> • Organización de equipos de trabajo • Asignación de roles al interior del equipo (líder, comunicador, relator, secretario) • Asignación de la temática • Lectura comentada • Resolución de guía de trabajo • Registro de las principales ideas de cada uno de los integrantes • Elaboración de conclusiones • Presentación del trabajo en plenaria con las conclusiones del equipo y aportes del docente • Explicación analógica del tema asignado

A continuación, se detalla cómo implementar la estrategia en el aula de clases con la asignación en una base orientadora de la acción (BOA).



PRIMERA BASE ORIENTADORA DE LA ACCIÓN 6

Componente: HISTORIA DE AMÉRICA
SOCIALES

Grupo: II AÑO DE CIENCIAS

Fecha _____

Docente: _____

Actividad: Diagnostico (Fase IDEALIZAR)

OBJETIVOS DE APRENDIZAJE:

1. Analizar los hechos y sucesos históricos acaecidos en los diferentes períodos de la historia de América, desde la época pre colonial a la actualidad.
2. Relacionar los contenidos de aprendizajes con las nuevas realidades latinoamericanas.
3. Desarrollar habilidades y destrezas en la comunicación oral y escrita a través de estrategias metodológicas.
4. Fomentar el respeto a la diversidad cultural, étnica, pueblos indígenas y afrodescendiente

Tema 3: Conformación y surgimiento de los Estados Nacionales en América y la modernización de los Estados Nacionales durante el S. XIX.

Situación económica, social de América después de la Independencia, Surgimiento, evolución y políticas de expansionista de Estados Unidos, estudios de casos de Estado de América latina, estudio de Caso, Canadá, y las guerras en los nacientes estados nacionales.

ORIENTACIONES PARA LA ACCIÓN (DESCRIPCIÓN DE LAS ACCIONES)

Estimado estudiante:

A continuación, se le hace entrega de la primera Base Orientadora de la Acción con el fin de explorar los saberes previos sobre componente a desarrollar.

Fase 1.

Trabajo en equipo

- Organizados en equipos de trabajo de cuatro integrantes, nos distribuimos los roles de líder, comunicador, secretario y relator.
- Solicitamos al líder dirija la reflexión sobre el componente a desarrollar y las expectativas que nos genera.
- El secretario anota las expectativas sobre el desarrollo del componente que surjan al interior del equipo.

En plenaria

- El comunicador comparte las conclusiones sobre las expectativas del componente y escucha los aportes del docente.

Fase 2.

Trabajo en equipo

- Dirigidos por relator damos lectura a la siguiente información.
- Pedimos al secretario que subraye las ideas principales.
- El líder busca la información de las palabras desconocidas.
- Solicitamos al comunicador, busque otras fuentes bibliográficas para contrastar la información y enriquecer los conocimientos.

Características generales:

Las guerras de Independencia militarizaron la sociedad hispanoamericana prevaleciendo la anarquía durante casi todo el siglo XIX. A pesar de que América se había abierto plenamente al comercio exterior, la economía de las naciones recién formadas había quedado destruida. Los rasgos que sobresalieron durante esta etapa fueron:

- 1. Prevalencimiento del caudillismo:** El caudillo era aquel individuo con carisma personal que se ganaba el reconocimiento de las masas populares, convirtiéndose en líder político.

El caudillismo se desarrolló principalmente en México (donde hubo una gran cantidad de presidentes militares en

50 años); en Chile con el gobierno de José Miguel Carrera a comienzos de la república; en Perú, donde hubo tres grandes “periodos de militarismo”: a los inicios de la república, durante la reconstrucción nacional después de la guerra con Chile, y tras el oncenio de Leguía; en Argentina con el gobierno de Juan Manuel de Rosas; en Colombia con el gobierno de Pedro Alcántara Herrán que promovió a la vez la constitución de 1843.

Otros de los caudillos con influencia fueron: Jorge Eliécer Gaitán en Colombia, Antonio López de Santa Anna en México, José Gaspar Rodríguez de Francia en Paraguay, José Antonio Páez, Antonio Guzmán Blanco, José Tadeo Monagas en Venezuela, Jorge Alessandri en Chile, Facundo Quiroga (Argentina), José A. Páez (Venezuela), Rafael Carrera (Guatemala), Tomás C. de Mosquera (Colombia), Juan José Flores (Ecuador).

2. Instauración de dictaduras

En algunos casos, el caudillismo desembocó en fuertes dictaduras. Una dictadura es una forma de gobierno en la cual el poder se concentra en torno a la figura de un sólo individuo, el dictador. Se caracteriza por la ausencia de

división de poderes, arbitrariedad en el mando en beneficio de la minoría que apoya al dictador, inexistencia de democracia y la imposibilidad de que a través de un procedimiento institucionalizado la oposición llegue al poder. Estos dictadores generalmente lograron llegar al mando por las armas. Los más célebres dictadores de Latinoamérica del siglo XIX fueron el caudillo Dr. Francia, en Paraguay y el tirano Juan Manuel Rosas de Argentina.

En Centroamérica Anastasio Somoza García, dictadura que existió y violó los derechos de los nicaragüenses por 45 años, fue el último de la Dictadura Militar en Nicaragua, derrocado en 1979; En México/ Porfirio Díaz; Argentina/Juan Domingo Perón, Chile/ Augusto Pinochet Ugarte, en El Salvador/General Maximiliano Hernández Martínez, Alfredo Stroessner en Paraguay, Nicaragua/Anastasio Somoza. El periodo de las dictaduras Militares sucede en América Latina durante las décadas de los años 40, 50, 60, 70 del siglo XX.

3. Constantes luchas entre partidos políticos.

Los partidos políticos que surgieron y que tradicionalmente se enfrentaron durante todo el siglo XIX fueron los liberales y conservadores.

Estos tomaron su nombre de los partidos existentes en Europa, pero en Latinoamérica se caracterizaron de la siguiente manera:

- Los liberales eran federalistas (querían la autonomía de las provincias), y los conservadores eran centralistas (propugnaban por un poder central fuerte de tipo monárquico);
- Los liberales querían cambios en la estructura sociopolítica hacia la modernización; los conservadores en cambio adoptaron posiciones políticas cerradas e intolerantes con las que pretendían conservar el orden sociopolítico que dejaron los colonizadores españoles.
- Los liberales impulsaban las reformas realizadas que favorecían a la sociedad, la separación iglesia-estado y la expropiación de los bienes de la iglesia. Los conservadores pretendían mantener los privilegios de la Iglesia.

4. Fortalecimiento de la oligarquía.

La oligarquía es el gobierno de los ricos, o de la élite política, social y económica que gobierna un país en función de los intereses de su grupo. Después de la Independencia, las oligarquías, liberales y conservadoras, estaban conformadas por grandes terratenientes y comerciantes. Se impusieron los conservadores, (excepto en Centroamérica bajo Morazán), y después, a finales del siglo XIX, triunfaron los liberales (excepto en Ecuador y Uruguay).

En esta época, sólo los que cumplían ciertas exigencias económicas podían participar de la política y tener derecho al voto. Los gobiernos oligarcas significan altos costos económicos y sociales que aún pagan los estratos menos favorecidos de la sociedad y que provocaron durante el siglo XX el surgimiento de movimientos populares que desembocaron en importantes revoluciones sociales: en México (1910), Cuba (1959), y Nicaragua (1979), que a la vez han servido de estímulo a las luchas populares de los pueblos latinoamericanos.

Conflictos territoriales

Las repúblicas recién independizadas a parte de las disputas políticas internas entre liberales y conservadores, también tuvieron que enfrentar diversos problemas, entre ellos el establecimiento de los límites territoriales. Fueron costosas y fratricidas guerras las que se desataron entre las repúblicas.

Los conflictos más importantes fueron:

La guerra entre Estados Unidos y México (1846-1848). Este último país perdió casi la mitad de su territorio. El caudillo mexicano Antonio López de Santa Anna fue vencido por las fuerzas de los Estados Unidos, que se anexionaron el territorio de Texas, California, Nuevo México, Arizona y más tarde Tucson.

Las guerras centroamericanas. Se iniciaron abiertamente después de la Independencia durante el período de 1821 – 1854 aproximadamente, conocido como el período de anarquía en Centroamérica, éstas estuvieron motivadas por rivalidades localistas y fuerzas políticas nacientes liberales y conservadores

entre las ciudades principales en cada país, cuyos propósitos era obtener el poder político de la república, conducidas por caudillos que representaban a estas facciones políticas. Pero en el fondo también hubo guerras con las que trataba de decidirse la forma de gobierno, ya fuera centralista o federalista para los países centroamericanos.

La guerra entre Brasil y Paraguay (1865-1870). Conocida como la guerra de la triple alianza debido a que en el desarrollo de la guerra se alió Argentina al Brasil contra Paraguay, Fuera de Buenos Aires, la entrada de Argentina en el conflicto fue impopular, hasta el punto de que gran parte de las tropas enviadas lo fueron forzosamente.

La financiación de la guerra se obtuvo mediante empréstitos de firmas británicas, que veían conveniente el conflicto contra Paraguay. Éste era uno de los pocos países que no había caído bajo su tutela económica, gracias al proteccionismo que había llevado al Paraguay a un desarrollo económico autónomo y de tendencia industrialista, que contrastaba con los demás estados sudamericanos.

La guerra terminó en 1870 con una derrota total del Paraguay, que conllevó también un desastre demográfico: la población del país, aproximadamente 1.525.000 personas antes de la guerra, fue reducida a unos 221.000 luego de ella (1871), mayoría niños, niñas y mujeres. Paraguay perdió gran parte de su territorio (169.174 km²) y fue obligado a pagar una abultada indemnización de guerra: el préstamo de 200.000 libras esterlinas recibido de Inglaterra debió saldarse con sucesivas refinanciaciones, llevando la suma a 3.220.000 libras esterlinas.

Con esta guerra los paraguayos pretendían garantizarse una salida al mar, pero más bien el país quedó reducido y empobrecido. Su aliado, Argentina, y su adversario, Brasil, se anexaron buena parte del territorio paraguayo.

Conflicto Chile-Bolivia-Perú.

Fueron dos guerras, una en 1835- 1839, que se originó por miedo de Chile que la Confederación Perú-

Bolivia controlara todo el comercio del litoral del Pacífico. Chile logró vencer aliándose con Argentina.

La segunda fue la guerra del Guano y del salitre (1879-1883) que se originó a causa de que Bolivia poseía los recursos del Guano y Salitre que en ese momento tenía demanda y buenos precios en el mercado europeo, por ello Chile provocó la guerra utilizando el pretexto de incumplimiento del acuerdo Limítrofe entre Bolivia y Chile para explotar dichos recursos, fue una guerra desigual en hombres y técnica militar hasta salir Chile ganando la guerra y Bolivia con la pérdida de su salida al mar.

La situación de los esclavos y los indígenas

La abolición de la esclavitud

El sistema económico heredado de la colonia no permitía una verdadera liberación de los esclavos (esta sólo se logró en Haití). La mano de obra esclava continuó utilizándose, después de la Independencia, en las plantaciones y en las minas.

Sin embargo, ya habían surgido las dos premisas fundamentales que darían fin a la esclavitud:

- El surgimiento de un nuevo orden filosófico y político a partir de las ideas de la Ilustración, que tienen su punto culminante en la Declaración de los Derechos del Hombre y del Ciudadano de 1789 con la Revolución francesa.
- El surgimiento de un nuevo orden económico a partir de la Revolución industrial que se iniciara en Inglaterra, hizo que el sistema esclavista fuera menos conveniente que el sistema de trabajo remunerado.

Durante las guerras de Independencia, muchos esclavos lucharon a la par de los caudillos criollos bajo la promesa de la libertad. Pero los primeros gobiernos y congresos patrióticos se limitaron a prohibir el tráfico de esclavos y a proclamar la libertad de vientres (ley que decretaba el nacimiento en libertad de los hijos que las esclavas llevaban en su vientre). Durante la primera mitad del siglo XIX se logró la abolición de la esclavitud en la mayor parte de los territorios de

Hispanoamérica, y a finales de siglo, en Estados Unidos (1863), Cuba (1886), y Brasil (1888).

Los grupos indígenas, con la Independencia, quedaron peor que en la colonia, ya que perdieron todas las protecciones jurídicas que les brindaba la Corona y cayeron víctimas de terratenientes inescrupulosos que con engaños los despojaron de sus legítimas tierras.

Sin embargo, individualmente, muchos indígenas lograron integrarse al nuevo sistema; así algunos indígenas figuraron primero en los ejércitos y más tarde en cargos públicos.

Tanto para los indígenas como los esclavos negros, el color de la piel, poco a poco, dejó de ser símbolo de estratificación social.

El Expansionismo Norteamericano

A mediados del siglo XIX, los Estados Unidos se expandieron hacia el sur y hacia los inmensos territorios del oeste, con el propósito de incrementar sus espacios agrícolas, ganaderos y mineros (“fiebre del oro” de California).

(Durante la penetración del oeste sucedió el exterminio de los indígenas norteamericanos). La política de expansionismo norteamericano sobre América fue enunciada por el presidente Monroe en 1823: ninguna potencia europea debía tener soberanía sobre territorio americano.

Con el correr del siglo, esta doctrina se iría transformando en el intento del propio Estados Unidos por hegemonizar el continente. Paralelamente, los estados de la Unión, que en principio sólo ocupaban el centro y nordeste del actual territorio norteamericano, se fueron extendiendo territorialmente no sólo hacia el centro-oeste, sino ampliando sus fronteras a través de la adquisición de territorios limítrofes en manos de otros imperios: Francia cede Luisiana, en el sur, en 1803; la península de Florida, bajo el dominio de España desde la conquista de América, es comprada en 1821; entre 1845 y 1848 es ocupado por la fuerza el sudoeste: California, Nuevo México, Texas; en 1867, Rusia cede Alaska. Esta expansión territorial obedecía a la necesidad de consolidar sus fronteras, extenderse desde el Atlántico al Pacífico y, a la vez, correr a otras potencias que

podían ejercer alguna competencia en la región. Otros territorios, como Texas, habían sido arrebatados a México en la guerra de 1846 – 1848.

Sin embargo, la sociedad estadounidense se encontraba dividida en dos sectores político económico: los del norte (cuya economía estaba basada en la industria) y los del sur (aristócratas cuya economía se basaba en el esclavismo). Abraham Lincoln realizaba su mandato presidencial cuando se desató la Guerra de Secesión entre el norte y el sur (1861-1865) en la que se impusieron los Estados del Norte, se abolió la esclavitud y triunfó el capitalismo industrial basado en la libre competencia y el individualismo, y todos los Estados se confederaron orgánicamente. En 1869 se inauguró el ferrocarril transcontinental que unió la costa Atlántica con la del Pacífico del territorio norteamericano, lo que permitió consolidar la conquista del Oeste.

A finales del siglo XIX, un nuevo espíritu animó la política exterior estadounidense, la cual en gran medida seguía las pautas de las potencias europeas que se encontraban en pleno auge con el nacionalismo. Los políticos, los directores de periódicos y los misioneros protestantes declararon que la «raza anglosajona» tenía el deber de llevar los beneficios de la civilización occidental a los pueblos de Asia, África y América Latina.

El punto culminante de este período (1895), Cuba se sublevó contra el colonialismo de España. Y para posesionarse y dominar la isla se involucraron en dicha guerra los Estados Unidos quemaron uno de sus propios buques de guerra haciendo creer que había sido el ejército de España; rápidamente vencieron a España (1898) y se apoderaron de Cuba, Puerto Rico, Filipinas, las islas Marianas y Guam. Cuba quedó sometida al arbitraje de los Estados Unidos mediante la enmienda Platt.

El siguiente paso del imperialismo norteamericano fue convertir a Panamá en un protectorado de los Estados Unidos, en donde construyeron el canal de Panamá que les permitió unir el este y el oeste de su inmenso territorio y adquirir una posición estratégica mundial.

Nicaragua también fue víctima del imperialismo norteamericano. En los años 1853, 1855, 1857, 1860, 1909, 1912 y 1926, Estados Unidos invadió Nicaragua, asesinó a Benjamín Zeledón y dio la orden para el asesinato del General Augusto C. Sandino, dejando como capataz de su dominación a la dinastía Somoza.

De esa Nicaragua sometida por el terror partieron las tropas mercenarias que invadieron Guatemala (1954) y Cuba (1961).

Fase 4.

Trabajo en equipo

- Con la colaboración del líder resolvemos en nuestros cuadernos las siguientes actividades.
 - a) En un diagrama de cajas exprese las características generales de Latinoamérica después de la Independencia.
 - a- Complete el cuadro con las causas y consecuencias de los conflictos territoriales entre países de Latinoamérica después de la independencia
 - b- Exprese cinco ideas fundamentales sobre la abolición de la esclavitud en América
 - c- Caracterice el expansionismo norteamericano en Latinoamérica
 - d- Indaga en que consistieron las siguientes políticas expansionistas:
 - El destino manifiesto
 - La doctrina Monroe
 - El big stick
- El secretario registra nuestros aportes y consolida la información en el trabajo escrito.

En Plenaria

- El relator se prepara para presentar de forma oral las conclusiones de la actividad anterior haciendo paralelismo o analogía con los

acontecimientos de la actualidad y las posibles repercusiones para el futuro.

- El comunicador anota los aportes de los compañeros de clases y las conclusiones que brinda el docente y las comparte con los integrantes del equipo.

Criterios de evaluación

- Presenta la información en la forma solicitada por el docente.
- El dominio de la temática por la persona que defiende la guía.
- Muestra orden y aseo en su presentación.
- Entrega la BOA en tiempo y forma.

VII. CONCLUSIONES

Al haber realizado esta investigación de Tesis, sobre el juego de roles como estrategia para el aprendizaje colaborativo en estudiantes del 2do año de la carrera de CCSS de la UNAN – FAREM Matagalpa, segundo semestre 2022, se ha llegado a las siguientes conclusiones:

- Los docentes durante el desarrollo de sus clases implementan diferentes estrategias como: debates, exposiciones, conversatorios, preguntas generadoras, análisis de hechos y acontecimientos según el contexto y uso de medios audiovisuales para facilitar las clases.
- Durante los debates, exposiciones, conversatorios los docentes implementan escenarios de juego de roles que a través del análisis establecen relación entre el pasado y la realidad con el fin presentar posiciones ante un determinado suceso o acontecimiento.
- Los estudiantes ratifican que forman equipos de trabajos para el cumplimiento de las asignaciones que orienta el docente como trabajos en casa, que esto les facilita la socialización, asumir deberes, el intercambio de ideas y experiencias, desarrollo de habilidades de todos los integrantes del equipo, concretar y aclarar dudas, la elección de líder, conocer las necesidades y problemas de los compañeros, logro de objetivos y mejora el aprendizaje.

IX. RECOMENDACIONES

A partir de las conclusiones alcanzadas en el proceso de investigación, se ofrece a continuación las siguientes recomendaciones:

A los docentes:

- Que continúen implementando estrategias motivadoras para el alcance de aprendizajes como: conversatorio, exposiciones, debates, análisis de acontecimientos, preguntas generadoras, plenarias, grupos de discusión y grupos de expertos.
- Aplicar el juego de roles como estrategia para la organización de equipos de trabajo con asignaciones definidas a lo interior que fomenten la participación e integración de los estudiantes.
- Fortalecer las actividades orientadas en equipos, puesto que llevan al estudiante a mejorar y la actitud positiva en la comunicación, el liderazgo, la interacción mutua, el intercambio de ideas, la tolerancia y comprometerse a asumir responsabilidades en la toma de decisiones.

x. BILIOGRAFÍA

- Aguilar , M., & Pulido, A. (2016). *Estrategias didácticas para la consolidación de hábito de lectura estudio dirigido a los niños y niñas de 7 -9 años de la UE Félix Leonte Olivas*. Valencia: Universidad de Carabobo.
- Báez, J., & De Tudela, P. (2007). *Investigación Cualitativa*. México D. F: ALFAOMEGA-ESIC.
- Barlkey, E., Cross, P., & Howell , M. (2007). *Técnicas de Aprendizaje Colaborativo*. Madrid: Morata/Ministerio de Educación y Ciencia.
- Beltrán Llera , J. A. (2002). *Procesos,estrategias y técnicas de aprendizajes*. Madrid: Síntesis.
- Briceño, G. (29 de 07 de 2021). *Comprensión lectora:estrategias para mejorarla*. Obtenido de aocal.edu: <https://www.aocal.edu/blog/servicios-sociales-comunidad/comension-lectora-estrategias-para-mejorarla/>
- Cabrera Purisaca, L. M., & Chávez Quispe, E. (2011). *Estrategias de Enseñanza* . Chepén: Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo.
- Cáceres Tovar, N. J. (2012). *Juegos de roles como estrategia motivadora en el aprendizaje por competencia en los cadetes de la Escuela Militar de Chorrillos*. Lima: Universidad de San Martín de Porres.
- Cobas Portuondo , J. L., Romeu Valle, A., & Macías Carrasco, Y. (2010). La investigación científica como componente del proceso formativo del licenciado en cultura física. *Revista electrónica.Ciencia e innovación tecnológica en el deporte*, 1-10.
- Cobo González, G., & Valdivia Cañotte, S. M. (2017). *Juego de Roles* . Lima: Agencia Peruana.
- Dosso, R. (2009). EL JUEGO DE ROLES: UNA OPCION DIDACTICA EFICAZ PARA LA FORMACION. *Aportes y Transferencias*, 11-28.
- EIA. (2020). *Aprendizaje Colaborativo. Construcción Conjunta de Aprendizajes*. Antioquia: Universidad EIA.

- González Calvo, G., Barba , J. J., & Rodríguez Navarro, H. (2015). La importancia del aprendizaje reflexivo en el prácticum de Magisterio:una revisión de la literatura. *REDU.Revista de Docencia Universitaria*, 147-170.
- Grande de Prado, M., & Abella García, V. (2010). LOS JUEGOS DE ROL EN EL AULA. *Teoría de la Educación. Educación y Cultura en la Sociedad de la Información*, 56-84.
- Hernández Sampieri , R., Fernández Collado, C., & Baptista Lucio, P. (2006). *Metodología de la Investigación*. México D.F: McGrawHill.
- Herrera Capita, A. M. (2009). Las estrategias de Aprendizaje. *Innovación y Experiencias Educativas*, 1-14.
- Maya, E. (2014). *Métodos y Técnicas de Investigación*. México D.F: D.R. © 2014 Universidad Nacional Autónoma de México Ciudad Universitaria Delegación Coyoacán,.
- Meneses Benitez, G. (2007). *El proceso de enseñanza-aprendizaje:el acto didáctico*. Obtenido de bitstream: <https://www.tdx.cat/bitstream/handle/10803/8929/Elprocesodeensenanza.pdf>
- Meza, A. (2013). Estrategias de aprendizaje. Definiciones, clasificaciones e instrumentos de medición. *Propósitos y Representaciones* , 193-213.
- Montagud Rubio, N. (10 de 07 de 2020). *Estrategias de enseñanza, qué son, tipos y ejemplos*. Obtenido de psicologiyamente: <https://psicologiyamente.com/desarrollo/estrategias-ensenanza>
- Nolasco del Angel, M. d. (2014). Estrategias de Enseñanza en Educación. *Vida Científica Boletín Científico de la Escuela de Preparatoria*.
- Ortiz de Urbina Criado, M., Medina Salgado , M. S., & De la Calle Durán, M. C. (2018). *Herramientas para el aprendizaje colaborativo:una aplicación práctica del juego de rol*.
- Pimentel Sánchez, E. L., & Yupanqui Valverde, Y. N. (2020). *El juego de roles como estrategia didáctica para el desarrollo de las habilidades lingüísticas*

en los estudiantes del 9° ciclo del curso de francés técnico I en una universidad nacional de lima, 2019-I. Lima: Universidad Tecnológica de Perú.

Pita Ventura , G. E., & Cárdenas Tauler , M. M. (2017). LOS JUEGOS DE ROLES COMO MÉTODO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE. SUS POTENCIALIDADES EN LA ASIGNATURA ORIENTACIÓN EDUCATIVA DE LA SEXUALIDAD. *Atlante*.

Polanco Rayo, R. E., & Hernández Ríos, D. A. (2018). *Uso del trabajo colaborativo como estrategia didáctica en Ciencias Naturales de octavo grado del Instituto Nacional Eliseo Picado, municipio Matagalpa, departamento Matagalpa, en el segundo semestre del 2017*. Matagalpa: UNAN-MANAGUA.

Polo Acosta, C., Carrillo Estrada, M., Rodríguez Barrio, M., Gutiérrez Meriño, O., Pertuz Guette, C., Guette Granados, R., . . . Osorio, A. (2018). Juego de roles: una estrategia pedagógica para el fortalecimiento de la convivencia. *Cultura, Educación y Sociedad*, 869-876.

Quic , P. J., & Cardona, M. I. (2020). El aprendizaje colaborativo en la educación superior. *Revista Guatemalteca de Educación Superior*.

Rajadell Puiggrós , N. (2002). La importancia de las estrategias docentes para la resolución de conflictos en el aula. *Revista Electrónica Interuniversitaria de Formación del Profesorado*, 1-7.

Rajadell Puiggros, N. (2001). *Los procesos formativos en el aula: estrategias de enseñanza-aprendizaje*. Madrid: UNED.

Revelo Sánchez, O., Collazos Ordóñez, C., & Jiménez Toledo, J. (2017). El trabajo colaborativo como estrategia didáctica para la enseñanza/aprendizaje de la programación: una revisión sistemática de literatura. *Tecnológicas*, 115-134.

Roda, A. (2010). JUEGO DE ROL Y EDUCACIÓN, HACIA UNA TAXONOMÍA GENERAL. *Teoría de la Educación. Educación y Cultura*, 185-204.

- Rodríguez Durante, P. (2019). *El juego de rol como herramienta didáctica en grupos de PMAR.Un camino hacia el aprendizaje significativo*. Madrid: Universitas Complutensis Matritensis.
- Rodríguez Zoya , L., & Leónidas Aguirre, J. (2011). Teorías de la complejidad y ciencias sociales. Nuevas Estrategias Epistemológicas y metodológicas. *Nómadas. Critical Journal of Social and Juridical Sciences*,, 1-21.
- Rojas , M. D., & Robles Garrote, P. (2015). La validación por juicios de expertos: dos investigaciones cualitativas en lingüística aplicada . *Revista Nebrija de Lingüística Aplicada a la Enseñanza de la Lengua*, 1-16.
- Romero, L. (2019). *El aprendizaje de la lectoescritura*. Obtenido de educrea: <https://educrea.cl/wp-content/uploads/2019/06/DOC1-Lectoescritura.pdf>
- Ronda Pupo, G. A. (20 de abril de 2022). *Estrategia. Qué es, origen, definición según autores, tipos*. Obtenido de gestiopolis: <https://www.gestiopolis.com/un-concepto-de-estrategia/>
- Salcedo Romero, W. J. (2017). *Estrategias pedagógicas para mejorar la lecto-escritura en los niños y niñas de los grados tercero y cuarto del centro educativo El Limón del municipio de San Benito Abad, en el departamento de Sucre*. Sucre: Universidad de Santo Tomás.
- Sequeria Calero , V., & Cruz Picon , A. (2002). *Investigar es fácil.Manual de Investigación*. Managua: Editorial Universitaria, UNAN-MANAGUA, Nicaragua.
- Sequiera Calero, V., & Cruz Picón, A. (2002). *Investigar es Fácil. Manual de Investigación*. Managua : Editorial Universitaria, UNAN-MANAGUA, Nicaragua.
- Tecnológico de Monterrey. (2022). *Aprendizaje Colaborativo*. Monterrey: Dirección de Investigación y Desarrollo Educativo Vicerrectoría Académica, Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Monterrey.
- Valencia M, P. A. (s.f.). *El aprendizaje colaborativo en entornos virtuales de aprendizaje*.

- Valle , A., González Cabanach, R., Cuevas González, L. M., & Fernández Suárez, A. (1998). Las estrategias de aprendizaje: características básicas y su relevancia en el contexto escolar. *Revista de Psicodidáctica*, 53-68.
- Valle Arias , A., Barca Lozano, A., & González Cabanach , R. (1999). Las estrategias de aprendizaje, revisión teórica y conceptual. *Revista latinoamericana de Psicología*, 425-461.
- Zamora Real, K. J., Machado Ramírez , F. J., & Ramona Calderón, F. (2020). *El juego de roles como estrategia pedagógica para fortalecer el desarrollo del lenguaje oral en niños y niñas de II nivel del centro de educación inicial Azul y Blanco en el municipio de San Nicolás en el II semestre del año 2019*. Estelí: UNAN-MANAGUA.

ANEXOS

Anexo N° 1. Guía de observación



UNIVERSIDAD
NACIONAL
AUTÓNOMA DE
NICARAGUA,
MANAGUA
UNAN-MANAGUA

FACULTAD REGIONAL MULTIDISCIPLINARIA MATAGALPA

GUÍA DE OBSERVACIÓN

Con la siguiente guía se pretende: analizar el desarrollo del juego de roles como estrategia para el aprendizaje colaborativo en estudiantes del 2do año de la carrera de CCSS, UNAN – FAREM Matagalpa, segundo semestre 2022.

Datos Generales

Nombre del docente: _____

Asignatura: _____ Año: _____

Modalidad: _____ Fecha: _____

Hora de inicio: _____ Hora de finalización: _____

No. de estudiantes matriculados: _____

No. de estudiantes presentes: _____

I. Aspectos a observar:

No.	Descripción	Escalas			Observación
		Sí	No	A veces	
Estrategias					
Docente					
1.	Utiliza estrategias metodológicas durante el desarrollo de la clase.				
2.	Las estrategias metodológicas son motivadoras para los estudiantes.				

3.	Las estrategias metodológicas contribuyen al aprendizaje.				
Juego de roles					
4.	Aplica técnicas para la organización de trabajo en equipo.				
5.	Utiliza estrategias para orientar en los equipos de trabajo, la definición y asignación de roles de cada integrante.				
6.	En el trabajo en equipo se garantiza que los estudiantes asuman compromisos y responsabilidad al cumplir con el rol asignado.				
7.	Mediante el juego de roles al interior de los equipos, se fomenta la interacción y el apoyo mutuo para el intercambio de experiencias.				
Aprendizaje Colaborativo					
8.	Se promueve el aprendizaje colaborativo.				
9.	El trabajo colaborativo facilita la participación del equipo en la construcción de aprendizajes.				
10.	Se conduce al desarrollo de competencias como: liderazgo, comunicación, confianza, toma de decisiones y resolución de conflictos a través del aprendizaje colaborativo.				
Estudiantes					
Estrategias					
1.	Hay integración en las estrategias para el desarrollo de la clase.				
2.	Se motivan con las estrategias que aplica el docente.				

3.	Se induce al aprendizaje con las estrategias que usa el docente.				
Juego de roles					
4.	Participa en las técnicas para la organización del trabajo en equipo.				
5.	Sigue las orientaciones para definir la asignación de roles en los equipos de trabajo.				
6.	Asumen compromisos y responsabilidad al cumplir con el rol asignado en los equipos de trabajo.				
7.	A través del juego de roles en el interior de los equipos fomentan la interacción y el apoyo mutuo para el intercambio de experiencias.				
Aprendizaje Colaborativo					
8.	Se integra en el aprendizaje colaborativo.				
9.	Mediante el trabajo colaborativo hay participación dentro del equipo en la construcción del aprendizaje.				
10.	Desarrolla competencias como: liderazgo, comunicación, confianza, toma de decisiones y resolución de conflictos a través del aprendizaje colaborativo.				

Anexo N° 2. Entrevista dirigida a docentes de segundo año de CCSS



UNIVERSIDAD
NACIONAL
AUTÓNOMA DE
NICARAGUA,
MANAGUA
UNAN-MANAGUA

FACULTAD REGIONAL MULTIDISCIPLINARIA MATAGALPA

ENTREVISTA DIRIGIDA A DOCENTES DE SEGUNDO AÑO DE CCSS

Apreciado docente, soy maestrante del Programa de Maestría en Metodología y Didácticas para Educación Superior-III Edición, el objetivo de esta entrevista es obtener información relevante que permita analizar el desarrollo del juego de roles como estrategia para el aprendizaje colaborativo en estudiantes del 2do año de la carrera de CCSS, UNAN – FAREM Matagalpa, segundo semestre 2022.

Datos Generales

Nombres y Apellidos: _____

Fecha: _____

Componente que imparte: _____

I. Interrogantes:

1) ¿Según su criterio qué entiende por estrategia metodológica?

2) ¿Por qué considera que las estrategias metodológicas que aplica son motivadoras para los estudiantes?

3) ¿Las estrategias metodológicas utilizadas facilitan el aprendizaje de los estudiantes? Justifique.

4) ¿Para usted qué es el juego de roles en el aprendizaje?

5) Describa las estrategias metodológicas que utiliza para promover el juego de roles al interior de los equipos de trabajos.

6) Explique la actitud que demuestran los estudiantes al organizarse e integrarse en los equipos de trabajo.

7) Argumente. ¿Cómo valora el compromiso y la responsabilidad de los estudiantes al asumir roles al interior de los equipos de trabajo?

8) De acuerdo a su criterio. ¿Cómo se manifiesta la interacción, el apoyo mutuo y el intercambio de experiencia en los estudiantes a través del juego de roles en los equipos de trabajo?

9) ¿Qué es el aprendizaje colaborativo?

10) ¿De qué manera los estudiantes mediante el trabajo colaborativo, participan en la construcción del aprendizaje?

11) Los estudiantes desarrollan competencias como: liderazgo, comunicación, confianza, toma de decisiones y resolución de conflictos a través del aprendizaje colaborativo. Fundamento.

12) ¿Qué estrategias propone para dinamizar el juego de roles en el interior de los equipos de trabajo?

Anexo N° 3. Entrevista a estudiantes de segundo año de CCSS



UNIVERSIDAD
NACIONAL
AUTÓNOMA DE
NICARAGUA,
MANAGUA
UNAN-MANAGUA

Facultad Regional Multidisciplinaria-Matagalpa

ENTREVISTA A ESTUDIANTES DE SEGUNDO AÑO DE CCSS

Estimado estudiante, soy maestrante de la Maestría en Metodología y Didácticas para Educación Superior- III Edición, el objetivo de esta entrevista es obtener información relevante que permita analizar el desarrollo del juego de roles como estrategia para el aprendizaje colaborativo en estudiantes del 2do año de la carrera de CCSS, UNAN – FAREM Matagalpa, segundo semestre 2022.

Datos Generales

Nombres y Apellidos: _____

Fecha: _____

Año: _____

I. Interrogantes:

1) ¿De acuerdo a su criterio qué entiende por actividades de aprendizaje?

2) ¿Por qué considera que las actividades que orienta el docente durante la clase son motivadoras?

3) Argumento. ¿Las actividades que desarrolla el docente facilita el aprendizaje?

4) ¿Para usted qué es el juego de roles o asignaciones en los equipos de trabajo?

5) Describa las actividades que utiliza el docente para promover el juego de roles al interior de los equipos de trabajos.

6) Explique su rol, al organizarse e integrarse en los equipos de trabajo.

7) Argumente ¿Cómo valora su compromiso y la responsabilidad al asumir roles al interior de los equipos de trabajo?

8) De acuerdo a su opinión. ¿Cómo se desarrolla la interacción, el apoyo mutuo y el intercambio de experiencia entre los estudiantes a través del juego de roles en los equipos de trabajo?

9) ¿Qué entiende por aprendizaje colaborativo?

10) ¿De qué manera participa mediante el trabajo colaborativo para la construcción del aprendizaje?

11) Ha alcanzado capacidades como: liderazgo, comunicación, confianza, toma de decisiones y resolución de conflictos a través del aprendizaje colaborativo. Fundamento.

Anexo N° 4. Grupo focal con estudiantes



UNIVERSIDAD
NACIONAL
AUTÓNOMA DE
NICARAGUA,
MANAGUA
UNAN-MANAGUA

Facultad Regional Multidisciplinaria – Matagalpa

GRUPO FOCAL CON ESTUDIANTES

Estimados estudiantes, soy maestrante de la Maestría en Metodología y Didácticas para Educación Superior- III Edición, el objetivo de este grupo focal es obtener información relevante que permita analizar el desarrollo del juego de roles como estrategia para el aprendizaje colaborativo en estudiantes del 2do año de la carrera de CCSS, UNAN – FAREM Matagalpa, segundo semestre 2022.

Agenda

Hora	Actividades	Responsables
10 min	Saludo y bienvenida	Maestrante Estudiantes
50 min	Trabajo por grupo focal-Estrategia Muro de Aprendizaje.	
15 min	Receso	
15 min	Evaluación de la actividad	

RUTA METODOLÓGICA PARA EL TRABAJO CON GRUPO FOCAL CON ESTUDIANTES

- Bienvenida y saludo a los estudiantes.
- Introducción sobre el objetivo del encuentro y la importancia de los aportes que puedan generar para la investigación.

- Se invita a los estudiantes a participar a la actividad lúdica “Muro de los aprendizajes”. Para el desarrollo de la actividad se seguirán los siguientes pasos:

Se explica a los estudiantes que recibirán fichas de diferentes colores (un color por cada aspecto) en las que escribirán respuestas a indicadores propuestos y que éstas serán ubicadas en la casilla del muro de los aprendizajes que le corresponda.

MURO DE APRENDIZAJE-GRUPO FOCAL ESTUDIANTES

INDICADORES	LO EFECTIVO	LO QUE SE PUEDE MEJORAR
Las actividades de aprendizajes orientadas por el docente.		
Organización de equipos, juego de roles y asignaciones al interior de los equipos de trabajo.		
Participación en el trabajo colaborativo para el alcance de los aprendizajes.		

Se invita a los estudiantes a colocar las fichas en la parte del muro a que corresponde, primero se socializará lo efectivo, una vez compartido y comentado se continua con la socialización de los siguientes aspectos uno a uno.

Se recogen las fichas con las respuestas dadas por los estudiantes que participaron de la actividad para luego sistematizar la información.

Al final la actividad de socialización se dedicará un espacio para establecer un diálogo con los estudiantes alrededor de preguntas, inquietudes, necesidades de profundización conceptual; entre otros.

Anexo N° 5. Consolidado de entrevista a docentes

Consolidado de resultados de entrevista a docentes

Entrevista a docentes			
Interrogantes		Respuestas por docente	Consolidado
1	¿Según su criterio qué entiende por estrategia metodológica?	<p>El docente 1 define que son las que permiten identificar principios y criterios a través de métodos, técnicas y procedimientos que constituyen una secuencia ordenada y planificada, que permite la construcción del conocimiento durante el proceso de aprendizaje.</p> <p>El docente 2 expresa que son diferentes actividades que contribuyan al desarrollo de una clase de forma ordenada para logra un buen aprendizaje.</p>	Diferentes actividades, técnicas y procedimientos que contribuyen a la construcción y desarrollo del aprendizaje
2	¿Por qué considera que las estrategias metodológicas que aplica son motivadoras para los estudiantes?	<p>El docente 1 argumenta que los procedimientos que implementamos en la asignatura son ejemplificados con casos de la vida real, sumada la teoría con ejemplos en concreto.</p> <p>Enfocados a fortalecer las estrategias didácticas.</p> <p>El docente 2 expone que son más prácticas y que contribuyen al desempeño formativo de los estudiantes. Se retroalimentan contenidos y se contextualizan</p>	<p>Contribuyen al desempeño formativo de los estudiantes</p> <p>Permiten contextualizar el aprendizaje</p>
3	¿Las estrategias metodológicas utilizadas facilitan	El docente 1 manifiesta que cree que sí, porque si fuera la teoría con ejemplos de la vida real, aportamos	Sí, facilitan el desarrollo de competencias con la puesta en práctica del conocimiento

	<p>el aprendizaje de los estudiantes? Justifique.</p>	<p>mayor conocimiento a los estudiantes. El docente 2 afirma que sí, están directamente relacionadas con las competencias y objetivos de componente. Las estrategias aplicadas no son complejas lo que hacen que se interiorice el conocimiento.</p>	<p>en la vida real de los estudiantes.</p>
4	<p>¿Para usted qué es el juego de roles en el aprendizaje?</p>	<p>El docente 1 refiere que es una técnica de aprendizaje activo en la cual se simula una situación que representa la vida real. De esta manera, los alumnos pueden aprender conceptos difíciles mediante la simulación del escenario. El docente 2 expone que Son las diferentes actividades que ejecuta cada estudiante dentro del grupo.</p>	<p>Exposiciones, intercambio de roles, se seleccionan las funciones que desempeña cada estudiante+B6:B8</p>
5	<p>Describa las estrategias metodológicas que utiliza para promover el juego de roles al interior de los equipos de trabajos.</p>	<p>El docente 1 expresa que dentro de las estrategias que implementamos tenemos exposiciones grupales, intercambio de roles, el maestro pasa a segundo plano y los estudiantes facilitan el tema asignado por el docente. Asimismo, las relaciones sociales se vuelven horizontales y verticales. El docente 2 afirma que primeramente dentro del equipo se seleccionan las funciones que desempeñará cada estudiante. Y en otras ocasiones de forma empírica hay uno que forma las iniciativas del trabajo y les orienta que realizan el resto del equipo.</p>	<p>Exposiciones, intercambio de roles, se seleccionan las funciones que desempeña cada estudiante</p>

6	<p>Explique la actitud que demuestran los estudiantes al organizarse e integrarse en los equipos de trabajo.</p>	<p>El docente 1 refiere que una buena actitud felices porque saben que no todos van a trabajar de la mejor manera, es decir, hay estudiantes que se acomodan y no trabajan.</p> <p>El docente 2 aclara que cuando se trabaja dentro de la clase en equipo cada uno se integra tomando diferentes responsabilidades, lo que contribuye a que se realice la tarea asignada.</p>	<p>Buena actitud, integración a los equipos de trabajo tomando responsabilidades.</p>
7	<p>Argumente. ¿Cómo valora el compromiso y la responsabilidad de los estudiantes al asumir roles al interior de los equipos de trabajo?</p>	<p>El docente 1 señala de positivo porque de esta manera los estudiantes van asumiendo compromisos sociales, académicos y culturales en la asignatura.</p> <p>El docente 2 afirma que, en todo equipo de trabajo, hay estudiantes que son renuentes, pero al final siempre logran que se integren de manera positiva aportando de diferente manera al cumplimiento del trabajo.</p>	<p>Positivo, asumen compromiso y cumplen con los trabajos asignados.</p>
8	<p>De acuerdo a su criterio. ¿Cómo se manifiesta la interacción, el apoyo mutuo y el intercambio de experiencia en los estudiantes a través del juego de roles en los</p>	<p>El docente 1 expresa que se manifiesta positivamente, ya que entre alumno se apoyan para los trabajos o acciones en concreto.</p> <p>El docente 2 argumenta que existe bastante comunicación, ya que estos grupos están organizados por afinidad, lo que contribuye que cumplan con el trabajo. Además, de organizarse por zona geográfica.</p>	<p>Positivamente, existe la comunicación, apoyo entre los alumnos, organización por afinidad y área geográfica.</p>

	equipos de trabajo?		
9	¿Qué es el aprendizaje colaborativo?	<p>El docente 1 señala que es un enfoque que organiza las actividades del aula para convertirlas en una experiencia social y académica de aprendizaje para fortalecer en los estudiantes el trabajo en equipo.</p> <p>El docente 2 precisa que es aquel que permite que todos los estudiantes contribuyan a la realización de una tarea, con el fin de que el aprendizaje sea más eficaz, tomando en cuenta los ritmos de aprendizaje.</p>	Aprendizaje a través de actividades que contribuyan al cumplimiento de las asignaciones y que el aprendizaje sea eficaz.
10	¿De qué manera los estudiantes mediante el trabajo colaborativo, participan en la construcción del aprendizaje?	<p>El docente 1 manifiesta que, de manera dinámica, entusiasta y comprometida, pero sobre todo su trabajo, el liderazgo social.</p> <p>El docente 2 expone que se asignan tareas dentro del grupo a cada estudiante para luego ser socializadas dentro del grupo, aclarando dudas y corrigiendo errores.</p>	De manera dinámica, entusiasta, socialización al interior de los equipos y el compromiso demostrando liderazgo.
11	Los estudiantes desarrollan competencias como: liderazgo, comunicación, confianza, toma de decisiones y resolución de	<p>El docente 1 afirma que exactamente, se fortalece la comunicación, el liderazgo, la confianza y la toma de decisiones.</p> <p>El docente 2 argumenta que sí, el enfoque por competencia, permite al desarrollo de todas estas habilidades, las cuales se demuestran en el</p>	Sí, el enfoque por competencias del currículum facilita que los estudiantes desarrollen estas habilidades las que son demostradas en el desempeño de los estudiantes.

	conflictos a través del aprendizaje colaborativo. Fundamento.	desempeño de cada estudiante en el desarrollo de clases.	
12	¿Qué estrategias propone para dinamizar el juego de roles en el interior de los equipos de trabajo?	El docente 1 propone las actividades lúdicas donde ellos apliquen y aprendan conceptos y elementos estudiados durante el semestre. El docente 2 refiere actividades en cada grupo, organizarse por área geográfica para que puedan tener facilidad de traslado para el trabajo. Promover la colaboración. Comunicación ante todo y respeto y apoyo mutuo.	Activades lúdicas, trabajos en grupos organizados por área geográfica que se promover la colaboración, comunicación, respeto y apoyo mutuo.

Fuente: *Entrevista a docentes*

Anexo N° 6. Consolidado de resultados de entrevista a estudiantes

Consolidado de resultados de entrevista a estudiantes

Entrevista a estudiantes		
No	Interrogantes	Consolidado
1	¿De acuerdo a su criterio qué entiende por actividades de aprendizaje?	Los estudiantes 1,2,3,4 y 5 coinciden que las actividades de aprendizajes son las tareas, ejercicios y asignaciones que facilitan la obtención de buenos resultados en el aprendizaje.
2	¿Por qué considera que las actividades que orienta el docente durante la clase son motivadoras?	El estudiante 1 y 2 refieren que las actividades que orientan los docentes son motivadoras, ya que los induce a consultar libros e indagar. El estudiante 3, 4 y 5 expresan que los motivan las charlas, dinámicas que propician una clase más fácil y permiten aclarar las dudas e inquietudes. Los estudiantes 1,2 y 3 argumentan que las actividades conllevan a mejorar el aprendizaje y obtener resultados positivos.
3	Argumento. ¿Las actividades que desarrolla el docente facilita el aprendizaje?	Todos los estudiantes afirmaron que las actividades que orientan los docentes facilitan el aprendizaje. Los estudiantes 1,2 y 5 resaltan que las actividades que desarrollan los docentes facilitan el aprendizaje, ya que mejoran la comunicación a

		través de los conversatorios, exposiciones y las dinámicas.
4	¿Para usted qué es el juego de roles o asignaciones en los equipos de trabajo?	<p>Para los estudiantes 1,3,4 y 5 el juego de roles en el aprendizaje es la asignación que orienta el líder del equipo para que cada integrante asuma su responsabilidad y participe activamente en las asignaciones orientadas en la clase.</p> <p>El estudiante 2 define el juego de roles como técnica de aprendizaje donde los estuantes comparten el conocimiento.</p>
5	Describa las actividades que utiliza el docente para promover el juego de roles al interior de los equipos de trabajos.	Los estudiantes 1, 2, 3, 4 y 5 menciona que las actividades que orienta el docente para promover el juego de roles son: las exposiciones, conversatorios, investigaciones, plenarias y lluvias de ideas.
6	Explique su rol, al organizarse e integrarse en los equipos de trabajo.	<p>Los estudiantes 3 y 5 señalan que asumen el rol de líder al organizarse en equipos para motivar y tomar decisiones.</p> <p>El estudiante 1 asume el rol de comunicador y garantizar el cumplimiento de las asignaciones para cada integrante.</p> <p>El estudiante 2 y 4 expresan que al organizarse en equipos asumen rol de colaborador o ayudar a sus</p>

		compañeros en las dificultades que se presentan.
7	Argumente ¿Cómo valora su compromiso y la responsabilidad al asumir roles al interior de los equipos de trabajo?	Los estudiantes 3 y 5 valoran de positivo su responsabilidad y el compromiso al asumir roles en los equipos de trabajo. Según los estudiantes 1, 2 y 4 su compromiso y responsabilidad al asumir roles en los equipos los manifiestan al cumplir con sus asignaciones con ética practicando valores, ayudar a los demás compañeros para el alcance de los aprendizajes.
8	De acuerdo a su opinión. ¿Cómo se desarrolla la interacción, el apoyo mutuo y el intercambio de experiencia entre los estudiantes a través del juego de roles en los equipos de trabajo?	Los estudiantes 1, 3, 4 y 5 opinan que la interacción, el apoyo mutuo y el intercambio de experiencias lo desarrollan a través del aporte de ideas, resolución de actividades en conjunto, la socialización, compartir de forma armónica, la cooperación, la tolerancia para crear un ambiente de confianza e integrar a todos los compañeros que del equipo. El estudiante 2 difiere de sus compañeros expresando que difícil la interacción, el apoyo mutuo y el intercambio de experiencias, ya que

		no todos están dispuestos a trabajar en equipo, lo que se hace compleja.
9	¿Qué entiende por aprendizaje colaborativo?	Todos los estudiantes refieren que el aprendizaje colaborativo es la organización de actividades escolares que se organizan en equipos de trabajos que socialicen y generen aprendizajes basados en el intercambio de ideas y la ayuda mutua entre los integrantes.
10	¿De qué manera participa mediante el trabajo colaborativo para la construcción del aprendizaje?	Los estudiantes 1, 2, 3 y 5 afirman que su participación en trabajo colaborativo en el aprendizaje es el aporte de ideas, la escucha activa, intercambio de experiencias, monitorear y guiar al equipo. El estudiante 4 manifiesta que su participación es a través del planteamiento de preguntas y generar debates para motivar la generación de opiniones de todos los integrantes del equipo.
11	Ha alcanzado capacidades como: liderazgo, comunicación, confianza, toma de decisiones y resolución de conflictos a través del aprendizaje colaborativo. Fundamento.	Los 5 estudiantes afirman que han alcanzado capacidades de liderazgo, comunicación, confianza, toma de decisiones y resolución de conflictos a través del aprendizaje colaborativo para su desempeño social.

Fuente: *Entrevista estudiantes*

Anexo N° 7. Consolidado de resultados de guía de observación a docentes

Consolidado de resultados de guía de observación a docentes

	Guía de observación					
No		Descripción	Escalas			Observaciones generales
			Sí	No	A veces	
	Docente					
	Estrategias					
1		Utiliza estrategias metodológicas durante el desarrollo de la clase.	x			Conversatorios, exposiciones, debates, análisis de acontecimientos. Uso de la tecnología para presentación y explicación de la clase.
2		Las estrategias metodológicas son motivadoras para los estudiantes.			x	Poca participación de los estudiantes.
3		Las estrategias metodológicas contribuyen al aprendizaje.			x	La mayoría de los estudiantes no se integran de activamente durante la clase.
	Juego de roles					

4		Aplica técnicas para la organización de trabajo en equipo.		x		Se orientan trabajo en equipo como asignaciones y la organización es por afinidad y área geográfica.
5		Utiliza estrategias para orientar en los equipos de trabajo, la definición y asignación de roles de cada integrante.		x		Durante la clase un docente realizó un juego con el dado para asignar la defensa de una plenaria de cada equipo a unos de sus integrantes de acuerdo al número de la lista y con el número que quedaba en el dado al lanzarlo.
6		En el trabajo en equipo se garantiza que los estudiantes asuman compromisos y responsabilidad al cumplir con el rol asignado.			x	Los trabajos en equipo son orientados para realizarlos en casa.
7		Mediante el juego de roles al interior de los equipos, se fomenta la interacción y el apoyo mutuo para el intercambio de experiencias.		x		No sé observo trabajos en equipos durante la clase.
Aprendizaje Colaborativo						

8		Se promueve el aprendizaje colaborativo.		x		Asignación de trabajos en equipo en casa.
9		El trabajo colaborativo facilita la participación del equipo en la construcción de aprendizajes.		x		
10		Se conduce al desarrollo de competencias como: liderazgo, comunicación, confianza, toma de decisiones y resolución de conflictos a través del aprendizaje colaborativo.		x		
Estudiantes						
Estrategias						
11		Hay integración en las estrategias para el desarrollo de la clase.			x	Pocos estudiantes se integran en las actividades que dirige el docente.
12		Se motivan con las estrategias que aplica el docente.			x	8 estudiantes interactúan y brindan sus aportes y puntos de vistas que promueven el debate con el docente.
13		Se induce al aprendizaje con las	x			

		estrategias que usa el docente.				
Juego de roles						
14		Participa en las técnicas para la organización del trabajo en equipo.		x		
15		Sigue las orientaciones para definir la asignación de roles en los equipos de trabajo.			X	Los docente asigna trabajos con actividades específicas y orientan a los estudiantes que al presentar sus conclusiones deben de contextualizar la temática.
16		Asumen compromisos y responsabilidad al cumplir con el rol asignado en los equipos de trabajo.		x		
17		A través del juego de roles en el interior de los equipos fomentan la interacción y el apoyo mutuo para el intercambio de experiencias.		x		
Aprendizaje Colaborativo						
18		Se integra en el aprendizaje colaborativo.			X	Asignación de trabajos en equipo como tareas y durante las clases con los aportes e

						intervenciones de algunos estudiantes.
19		Mediante el trabajo colaborativo hay participación dentro del equipo en la construcción del aprendizaje.			X	
20		Desarrolla competencias como: liderazgo, comunicación, confianza, toma de decisiones y resolución de conflictos a través del aprendizaje colaborativo.		x		

Fuente: *Guía de observación a docentes*

Anexo N° 8. Consolidado de resultados de grupo focal con estudiantes

Consolidado de resultados de grupo focal con estudiantes

Grupo focal con estudiantes		
MURO DE APRENDIZAJE-GRUPO FOCAL ESTUDIANTES		
INDICADORES	LO EFECTIVO	LO QUE SE PUEDE MEJORAR
Las actividades de aprendizajes orientadas por el docente.	<p>Los estudiantes 1, 5, 6, 7, 8 y 10 expresan que permiten el alcance de aprendizajes en los estudiantes</p> <p>El estudiante dos 2 afirma que motivan a los estudiantes, las estrategias y técnicas hacen al estudiantes más independiente.</p> <p>Los estudiantes 3 y 8 refieren que permiten desarrollar nuevos conocimientos intercambio con respeto de ideas y opiniones.</p> <p>El estudiante 4 deduce que dichas actividades promueven las buenas relaciones entre docente-estudiante que ayuda positivamente.</p> <p>El estudiante 9 argumenta que el docente facilita las BOA para realizar trabajos desde casa.</p> <p>El estudiante 10 manifiesta</p>	<p>1.Compartir las BOA (Base orientadora de la Acción) con anticipación y responder al celular cuando los estudiantes tenemos inquietudes.</p> <p>Los estudiantes 2 y 4 señalan usar más estrategias para explicar la clase y dar seguimiento a los estudiantes.</p> <p>El estudiante 3 expresa que las actividades sean orientadas con anticipación.</p> <p>El estudiante 5 refiere orientar medios digitales que puedan ser usados para el alcance de conocimientos.</p> <p>El estudiante 6 deduce realizar actividades lúdicas para la integración de los estudiantes.</p>

	<p>que se enriquece el aprendizaje.</p>	<p>El estudiante 7 afirma la explicación de las actividades a desarrollar. El estudiante 8 propone prolongar la participación y efectiva de nuestros puntos de vista. El estudiante 9 manifiesta que le tiempo para investigar y aclarar las ideas del docente y las dudas. El estudiante 10 precisa más tiempo en los horarios de clases para mayor aprendizaje.</p>
<p>Organización de equipos, juego de roles y asignaciones al interior de los equipos de trabajo.</p>	<p>Los estudiantes 1, 8, 9 y 10 exponen la socialización con personas de otro lugar, asignando deberes a cada integrante de los grupos, mejorar la coordinación para cumplir con lo asignado. El estudiante 2 manifiesta que se facilita el trabajo, intercambio de experiencias y se logra los objetivos. El estudiante 3 expresa que los juegos de roles son de forma equitativo para una mejor aprendizaje. El estudiante 4 propone practicar la lluvia de ideas,</p>	<p>Los estudiantes 1, 2 y 5 manifiestan el compromiso, ya que algunos no responden a lo que asignó al resto del grupo, se requiere responsabilidades. Los estudiantes 3, 4 y 6 y 9 argumentan que debe de haber más comunicación, ser más responsables con los roles asignados, ser tolerantes entre los miembros del equipo. El estudiante 7 propone el apoyo mutuo en las aulas de clases.</p>

	<p>conocer habilidades y destrezas de nuestro equipo y saber elegir un líder de equipo.</p> <p>El estudiante 5 argumenta brindar ideas para concretar y aclarar dudas.</p> <p>El estudiante 6 refiere aprender más, pero falta la cooperación.</p> <p>El estudiante 7 señala que ayuda a conocer las necesidades y problemas de nuestros compañeros y así apoyarnos.</p> <p>coordinarlos en los trabajos.</p>	<p>El estudiante 10 afirma que los equipos trabajen todos por igual y ser colaborativo y conformar los equipos con más de dos miembros.</p>
<p>Participación en el trabajo colaborativo para el alcance de los aprendizajes.</p>	<p>Los estudiantes 1 y 9 manifiestan la participación y colaboración de todos los estudiantes.</p> <p>Los estudiantes 2 , 3, 5 exponen que se comparten ideas y se realizar mejor organización en los trabajos y la práctica del trabajo cooperativo.</p> <p>El estudiante 3 propone el intercambio de ideas y cooperación.</p> <p>El estudiante 4 refiere que es más fácil por el aporte de ideas.</p> <p>El estudiante 6 afirma que desarrollar actividades</p>	<p>Los estudiantes 1, 7 y 9 señalan la organización y comunicación entre los equipos de trabajo.</p> <p>Los estudiantes 2 y 3 argumentan la disposición en los trabajos de equipo de cada integrante.</p> <p>Los estudiantes 4, 5 y 6 proponen aplicar estrategias metodológicas para fortalecer el conocimiento en el trabajo colaborativo y mejorar en la práctica de valores para el trabajo en equipo.</p> <p>El estudiante 8 manifiesta ser coherentes y</p>

	<p>dinámicas para obtener muy buenos resultados.</p> <p>Los estudiantes 7 y 8 precisan que es efectivo para alcanzar el aprendizaje grupal o colectivo.</p> <p>El estudiante 10 aclara que se debe de Trabaja bien en grupo con responsabilidad y disposición mutua.</p>	<p>responsables. Tener disponibilidad en el aula con los compañeros.</p> <p>El estudiante 10 refiere ser más responsables con nuestra tarea y ser más participativo.</p>
--	--	--

Fuente: *Grupo focal con estudiantes*

Anexo N° 8. Consolidado de entrevista a docentes y estudiantes

Consolidado de entrevista a docentes y estudiantes

	Interrogantes	Respuestas por docente	Respuestas de estudiantes
1	¿Según su criterio qué entiende por estrategia metodológica?	<p>El docente 1 define que son las que permiten identificar principios y criterios a través de métodos, técnicas y procedimientos que constituyen una secuencia ordenada y planificada, que permite la construcción del conocimiento durante el proceso de aprendizaje.</p> <p>El docente 2 expresa que son diferentes actividades que contribuyan al desarrollo de una clase de forma ordenada para logra un buen aprendizaje.</p>	<p>Los estudiantes 1,2,3,4 y 5 coinciden que las actividades de aprendizajes son las tareas, ejercicios y asignaciones que facilitan la obtención de buenos resultados en el aprendizaje.</p>
2	¿Por qué considera que las estrategias metodológicas que aplica son motivadoras para los estudiantes?	<p>El docente 1 argumenta que los procedimientos que implementamos en la asignatura son ejemplificados con casos de la vida real, sumada la teoría con ejemplos en concreto.</p> <p>Enfocados a fortalecer las estrategias didácticas.</p> <p>El docente 2 expone que son más prácticas y que contribuyen al desempeño formativo de los</p>	<p>El estudiante 1 y 2 refieren que las actividades que orientan los docentes son motivadoras, ya que los induce a consultar libros e indagar.</p> <p>El estudiante 3, 4 y 5 expresan que los motivan las charlas, dinámicas que propician una clase más fácil y permiten aclarar las dudas e inquietudes.</p> <p>Los estudiantes 1,2 y 3</p>

		estudiantes. Se retroalimentan contenidos y se contextualizan.	argumentan que las actividades conllevan a mejorar el aprendizaje y obtener resultados positivos.
3	¿Las estrategias metodológicas utilizadas facilitan el aprendizaje de los estudiantes? Justifique.	El docente 1 manifiesta que cree que sí, porque si fuera la teoría con ejemplos de la vida real, aportamos mayores conocimientos a los estudiantes. El docente 2 afirma que sí, están directamente relacionadas con las competencias y objetivos de componente. Las estrategias aplicadas no son complejas lo que hacen que se interiorice el conocimiento.	Todos los estudiantes afirmaron que las actividades que orientan los docentes facilitan el aprendizaje. Los estudiantes 1,2 y 5 resaltan que las actividades que desarrollan los docentes facilitan el aprendizaje, ya que mejoran la comunicación a través de los conversatorios, exposiciones y las dinámicas.
4	¿Para usted qué es el juego de roles en el aprendizaje?	El docente 1 refiere que es una técnica de aprendizaje activo en la cual se simula una situación que representa la vida real. De esta manera, los alumnos pueden aprender conceptos difíciles mediante la simulación del escenario. El docente 2 expone que Son las diferentes actividades que ejecuta cada estudiante dentro del grupo.	Para los estudiantes 1,3,4 y 5 el juego de roles en el aprendizaje es la asignación que orienta el líder del equipo para que cada integrante asuma su responsabilidad y participe activamente en las asignaciones orientadas en la clase. El estudiante 2 define el juego de roles como técnica de aprendizaje donde los estudiantes comparten el conocimiento.

5	<p>Describa las estrategias metodológicas que utiliza para promover el juego de roles al interior de los equipos de trabajos.</p>	<p>El docente 1 expresa que dentro de las estrategias que implementamos tenemos exposiciones grupales, intercambio de roles, el maestro pasa a segundo plano y los estudiantes facilitan el tema asignado por el docente. Asimismo, las relaciones sociales se vuelven horizontales y verticales. El docente 2 afirma que primeramente dentro del equipo se seleccionan las funciones que desempeñará cada estudiante. Y en otras ocasiones de forma empírica hay uno que forma las iniciativas del trabajo y les orienta que realizan el resto del equipo.</p>	<p>Los estudiantes 1, 2, 3, 4 y 5 menciona que las actividades que orienta el docente para promover el juego de roles son: las exposiciones, conversatorios, investigaciones, plenarias y lluvias de ideas.</p>
6	<p>Explique la actitud que demuestran los estudiantes al organizarse e integrarse en los equipos de trabajo.</p>	<p>El docente 1 refiere que una buena actitud felices porque saben que no todos van a trabajar de la mejor manera, es decir, hay estudiantes que se acomodan y no trabajan. El docente 2 aclara que cuando se trabaja dentro de la clase en equipo cada uno se integra tomando diferentes responsabilidades, lo que contribuye a que se realice la tarea asignada.</p>	<p>Los estudiantes 3 y 5 señalan que asumen el rol de líder al organizarse en equipos para motivar y tomar decisiones. El estudiante 1 asume el rol de comunicador y garantizar el cumplimiento de las asignaciones para cada integrante. El estudiante 2 y 4 expresan que al organizarse en equipos asumen rol de colaborador o</p>

			ayudar a sus compañeros en las dificultades que se presentan.
7	<p>Argumente.</p> <p>¿Cómo valora el compromiso y la responsabilidad de los estudiantes al asumir roles al interior de los equipos de trabajo?</p>	<p>El docente 1 señala de positivo porque de esta manera los estudiantes van asumiendo compromisos sociales, académicos y culturales en la asignatura.</p> <p>El docente 2 afirma que, en todo equipo de trabajo, hay estudiantes que son renuentes, pero al final siempre logran que se integren de manera positiva aportando de diferente manera al cumplimiento del trabajo.</p>	<p>Los estudiantes 3 y 5 valoran de positivo su responsabilidad y el compromiso al asumir roles en los equipos de trabajo.</p> <p>Según los estudiantes 1, 2 y 4 su compromiso y responsabilidad al asumir roles en los equipos los manifiestan al cumplir con sus asignaciones con ética practicando valores, ayudar a los demás compañeros para el alcance de los aprendizajes.</p>
8	<p>De acuerdo a su criterio. ¿Cómo se manifiesta la interacción, el apoyo mutuo y el intercambio de experiencia en los estudiantes a través del juego de roles en los equipos de trabajo?</p>	<p>El docente 1 expresa que se manifiesta positivamente, ya que entre alumno se apoyan para los trabajos o acciones en concreto.</p> <p>El docente 2 argumenta que existe bastante comunicación, ya que estos grupos están organizados por afinidad, lo que contribuye que cumplan con el trabajo. Además de organizarse por zona geográfica.</p>	<p>Los estudiantes 1, 3, 4 y 5 opinan que la interacción, el apoyo mutuo y el intercambio de experiencias lo desarrollan a través del aporte de ideas, resolución de actividades en conjunto, la socialización, compartir de forma armónica, la cooperación, la tolerancia para crear un ambiente de confianza e integrar a todos los compañeros que del equipo.</p> <p>El estudiante 2 difiere de sus compañeros expresando que difícil la interacción, el apoyo mutuo y el intercambio de experiencias, ya que no todos</p>

			están dispuestos a trabajar en equipo, lo que se hace compleja.
9	¿Qué es el aprendizaje colaborativo?	<p>El docente 1 señala que es un enfoque que organiza las actividades del aula para convertirlas en una experiencia social y académica de aprendizaje para fortalecer en los estudiantes el trabajo en equipo.</p> <p>El docente 2 precisa que es aquel que permite que todos los estudiantes contribuyan a la realización de una tarea, con el fin de que el aprendizaje sea más eficaz, tomando en cuenta los ritmos de aprendizaje.</p>	<p>Todos los estudiantes refieren que el aprendizaje colaborativo es la organización de actividades escolares que se organizan en equipos de trabajos que socialicen y generen aprendizajes basados en el intercambio de ideas y la ayuda mutua entre los integrantes.</p>
10	¿De qué manera los estudiantes mediante el trabajo colaborativo, participan en la construcción del aprendizaje?	<p>El docente 1 manifiesta que, de manera dinámica, entusiasta y comprometida, pero sobre todo su trabajo, el liderazgo social.</p> <p>El docente 2 expone que se asignan tareas dentro del grupo a cada estudiante para luego ser socializadas dentro del grupo, aclarando dudas y corrigiendo errores.</p>	<p>Los estudiantes 1, 2, 3 y 5 afirman que su participación en trabajo colaborativo en el aprendizaje es el aporte de ideas, la escucha activa, intercambio de experiencias, monitorear y guiar al equipo.</p> <p>El estudiante 4 manifiesta que su participación es a través del planteamiento de preguntas y generar debates para motivar la generación de opiniones de todos los integrantes del equipo.</p>

11	<p>Los estudiantes desarrollan competencias como: liderazgo, comunicación, confianza, toma de decisiones y resolución de conflictos a través del aprendizaje colaborativo. Fundamento.</p>	<p>El docente 1 afirma que exactamente, se fortalece la comunicación, el liderazgo, la confianza y la toma de decisiones.</p> <p>El docente 2 argumenta que sí, el enfoque por competencia, permite al desarrollo de todas estas habilidades, las cuales se demuestran en el desempeño de cada estudiante en el desarrollo de clases.</p>	<p>Los 5 estudiantes afirman que han alcanzado capacidades de liderazgo, comunicación, confianza, toma de decisiones y resolución de conflictos a través del aprendizaje colaborativo para su desempeño social.</p>
12	<p>¿Qué estrategias propone para dinamizar el juego de roles en el interior de los equipos de trabajo?</p>	<p>El docente 1 propone las actividades lúdicas donde ellos apliquen y aprendan conceptos y elementos estudiados durante el semestre.</p> <p>El docente 2 refiere actividades en cada grupo, organizarse por área geográfica para que puedan tener facilidad de traslado para el trabajo. Promover la colaboración. Comunicación ante todo y respeto y apoyo mutuo.</p>	

Fuente: *Entrevista a docentes y estudiantes*