



USMP
UNIVERSIDAD DE
SAN MARTÍN DE PORRES

**INSTITUTO PARA LA CALIDAD DE LA EDUCACIÓN
SECCIÓN DE POSGRADO**

**JUEGOS DE ROLES COMO ESTRATEGIA MOTIVADORA EN
EL APRENDIZAJE POR COMPETENCIA EN LOS CADETES
DE LA ESCUELA MILITAR DE CHORRILLOS**

TESIS

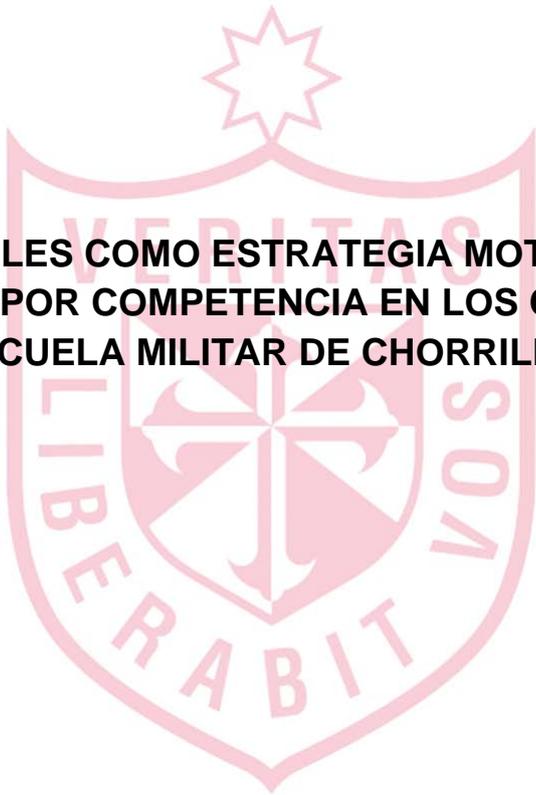
**PARA OPTAR EL GRADO ACADÉMICO
DE MAESTRO EN EDUCACIÓN**

PRESENTADA POR

NELLY JEANNETTE CÁCERES TOVAR

LIMA, PERÚ

2012



**JUEGOS DE ROLES COMO ESTRATEGIA MOTIVADORA EN EL
APRENDIZAJE POR COMPETENCIA EN LOS CADETES DE LA
ESCUELA MILITAR DE CHORRILLOS**



ASESOR Y MIEMBROS DEL JURADO

ASESOR:

Dr. Oscar Rubén Silva Neyra

PRESIDENTE DEL JURADO:

Dr. Florentino Mayurí Molina

MIEMBROS DEL JURADO:

Dr. Tomás Napoleón Barreto Bazán

Dr. Carlos Augusto Echaiz Rodas

Dr. Raúl Reátegui Ramírez



DEDICATORIA

A Cristo Jesús, porque con Cristo TODO...sin cristo NADA... A mi amado esposo Luis Eguiluz por su apoyo incondicional, mis adorados hijos Luis Pool: mi primogénito, Tábata: mi niña moza y Adriana: mi moyita. A toda mi familia en señal de aprecio y gratitud por su encomiable apoyo y de manera muy especial a mi sobrino Alberto Cáceres Aronés.



AGRADECIMIENTO

Eternamente a mi madre María Luisa Tovar de Cáceres, gracias a ella soy lo que soy; a mis valorados hermanos Rosa Bustos, Alfonso Bustos, María Esther Estela Goyoneche y Alberto Cáceres por sus inmensurables muestras de cariño, respeto y considerable paciencia.

Al Instituto para la Calidad de la Educación por su eficiencia y eficacia, por haberme brindado la oportunidad de optar el Grado de Maestro en Educación después de muchos años. A todos mis dilectos amigos, en especial a Magda Vargas y Rosa Palma.

ÍNDICE

	Pág.
Portada	i
Título	ii
Asesor y miembros del jurado	iii
Dedicatoria	iv
Agradecimiento	v
ÍNDICE	vi
RESUMEN	viii
ABSTRACT	ix
INTRODUCCIÓN	x
 CAPÍTULO I: PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	
1.1 Descripción de la realidad problemática	01
1.2 Formulación del problema	04
1.2.1 Problema general	04
1.2.2 Problemas específicos	04
1.3 Objetivos de la investigación	05
1.3.1 Objetivo general	05
1.3.2 Objetivos específicos	05
1.4 Justificación de la investigación	05
1.5 Limitaciones de la investigación	06
1.6 Viabilidad de la investigación	07

CAPÍTULO II: MARCO TEÓRICO

2.1	Antecedentes de la investigación	08
2.2	Bases Teóricas	11
2.3	Definiciones conceptuales	61
2.4	Formulación de hipótesis	65
2.4.1	Hipótesis general	65
2.4.2	Hipótesis específicas	65
2.4.3	Variables	65

CAPÍTULO III: DISEÑO METODOLÓGICO

3.1	Diseño de la investigación	66
3.2	Población y muestra	67
3.3	Operacionalización de variables	69
3.4	Técnicas para la recolección de datos	70
3.4.1	Descripción de los instrumentos	70
3.4.2	Validez y confiabilidad de los instrumentos	70
3.5	Técnicas para el procesamiento y análisis de los datos	70
3.6	Aspectos éticos	71

CAPÍTULO IV: RESULTADOS

CAPÍTULO V: DISCUSIÓN, CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1	Discusión	93
5.2	Conclusiones	94
5.3	Recomendaciones	94

FUENTES DE INFORMACIÓN

•	Referencias bibliográficas	95
•	Referencias hemerográficas	98
•	Referencias electrónicas	98

ANEXOS

- Anexo 1. Matriz de consistencia
- Anexo 2. Instrumentos para la recolección de datos
- Anexo 3. Constancia emitida por la institución donde se realizó la investigación



RESUMEN

El presente trabajo ha sido realizado en función a la influencia entre el juego de roles como estrategia motivadora y el aprendizaje por competencias en los Cadetes de la Escuela de Oficiales de la Escuela Militar de Chorrillos, utilizándose el tipo de investigación descriptivo porque solo va a caracterizar al fenómeno tal como se presenta en el momento del estudio. El tipo de investigación es básico porque busca la influencia entre las variables. En cuanto al diseño la presente investigación corresponde al no experimental descriptiva puesto que se describen las variables de manera independiente donde se establece que la variable juego de roles como estrategia motivadora y aprendizaje por competencias, usando el enfoque cuantitativo.

Durante el desarrollo de la investigación se ha establecido de que los juegos de roles como estrategia motivadora mejoran significativamente el aprendizaje en los cadetes de la Escuela Militar de Chorrillos.

Las palabras clave consideradas en la presente investigación son: Juego de Roles, Estrategia, Motivadora, Aprendizaje, Competencias, Cognitivo, Procedimental, Actitudinal.

ABSTRACT

The present work it has been realized in function to the influence between the game of roles as motivating strategy and the learning by competitions in the Cadets of the Officials' School of Chorrillos's Military School, being in use the descriptive type of investigation because only it is going to characterize to the phenomenon as appears in the moment of the study. The type of investigation is basic because it looks for the influence between the variables. As for the design the present investigation corresponds to not experimental descriptive since there are described the variables of an independent way where it is found that variable game of roles like motivating strategy and learning for competitions, using the quantitative approach.

During the development of the investigation it has been established of that the games of roles like motivating strategy improve significantly the learning in the cadets of Chorrillos's Military School.

The key words considered in the present investigation are: Game of Roles, Strategy, Motivating, Learning, Competitions, Cognitive, Procedural, Attitudinal.

INTRODUCCIÓN

Actualmente en las Escuelas de las Fuerzas Armadas y Policial se están ejecutando procesos de modernización y cambios al interior de las instituciones, lo cual vienen generando la necesidad de imponer modificaciones en las organizaciones de las mismas, con el propósito de optimizar los distintos aspectos educativos que comprende la educación militar - policial, bajo la premisa de estrategias de aprendizaje.

La estrategia de aprendizaje es un factor indispensable en toda institución militar y policial que visiona mantenerse en el tiempo y sobre todo vigente, como tal, las Escuelas Militares y Policiales no pueden estar ajenas a los cambios vertiginosos de la globalización educativa, donde las instituciones han tomado conciencia y se valora en su real magnitud, exigiendo cada vez mejoras educativas y eficientes y que no sean sólo producto de una gestión militar o policial quien comanda una unidad, en tal sentido el servicio del Sistema Educativo Militar - Policial indispensablemente tiene que proporcionarse con eficiencia, eficacia, y calidad.

La educación por competencias es la aplicación concreta en las aulas militares y policiales apoyándose en los juegos de roles como estrategia motivadora garantizando su validez, logrando que el cadete sea competente para la realización de las actividades que demanda el proceso productivo, a eso tiende a reducirse su formación académica.

Las Escuelas Militares y Policiales, requieren de una administración educativa adecuada de vanguardia para así lograr posicionarse a nivel regional e internacional, valorando y cubriendo las exigencias educativas; por tal motivo y

atendiendo a dicho propósito, se ha formulado el presente Trabajo de Investigación, tomando como base a los Cadetes de la Escuela Militar de Chorrillos, el mismo que consta de los Capítulos siguientes:

Capítulo I, que comprende el Planteamiento del Problema, en el cual se esboza la situación problemática existente, se determina el problema general y específicos así como los objetivos respectivos derivados de los problemas determinados en la investigación, asimismo, se enuncia la delimitación, justificación e importancia, limitaciones y viabilidad de la investigación.

En el Capítulo II Marco Teórico se sustentan las investigaciones y estudios que guardan relación con el presente estudio en base a sus variables de investigación, poniéndose énfasis en los juegos de roles como estrategia motivadora que comprende el instrumento de medición, toda vez que de ellos se desprenden la estrategia educativa para el aprendizaje por competencias.

En el Capítulo III Diseño Metodológico se enuncia las relaciones que se generan entre las variables de la investigación así como la definición conceptual de las mismas.

En el Capítulo IV Resultados parte más importante se describe entre otros, la metodología empleada para el desarrollo del trabajo, el tipo, nivel y diseño de investigación utilizado, determinándose su enfoque, población y muestra aunado a la operacionalización de las variables y técnicas de recolección de datos y el respectivo procesamiento y análisis de la información.

El Capítulo V Discusión, Conclusiones y Recomendaciones parte central de la investigación comprende también la contrastación de hipótesis general y específica conjuntamente con su discusión y análisis, en esta parte se centran los distintos análisis efectuados para orientar el propósito del tema y su resultado, el mismo que se sustenta además, en el instrumento de medición: encuesta.

La presente investigación termina con las conclusiones y recomendaciones, que derivan del proceso investigador, fuentes de información y anexos.

CAPÍTULO I: PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1 Descripción de la realidad problemática

El sistema educativo militar tiene sus peculiaridades que la distinguen a los que se realizan en centros de educación superior civil destinados a formar a los diferentes profesionales que engloban el mercado nacional. Es decir, los procedimientos de enseñanza se deben adaptar a esa realidad peculiar, debido a que los educandos y las circunstancias así lo requieren.

La formación de los Oficiales del Ejército del Perú, se encuentra bajo responsabilidad de la Dirección de Educación y Doctrina del Ejército del Perú, la misma que tiene dentro de su organización educativa a la Escuela Militar de Chorrillos, como entidad dedicada exclusivamente a la formación académica de los futuros Oficiales EP, que al cabo de cinco (05) egresan con el grado militar de Alférez o Sub-Tenientes del Ejército Peruano.

El desarrollo de las asignaturas se encuentran compartidas entre aquellas que corresponden a las diversas ciencias del saber humano, como por ejemplo, administración, contabilidad, estadística, comunicación, docencia superior, metodología de la investigación, matemáticas etc. y complementariamente las asignaturas militares, como son: caballería, artillería, ingeniería, etc.

El desarrollo del dictado de las asignaturas en la Escuela Militar de Chorrillos, se encuentra a cargo de docentes civiles y militares, quienes después de un proceso de selección son aceptados a dictar clases en el centro de formación militar, catalogada como Alma Máter del Ejército del Perú, siendo muy particular algunos detalles de la forma como se desarrolla la transmisión de conocimientos, que pasamos a exponer seguidamente:

- Los aspirantes a Oficiales del Ejército, mantienen una disciplina distancial con sus docentes, en razón que está de por medio el reglamento de régimen disciplinario interno, lo que no permite un grado de confianza académica, es decir, se abstienen a exponer una posición personal.
- El dictado de clases se suspende por diversas razones, que no son académicas, ceremonias oficiales institucionales, etc., que interrumpen el hilo académico que une la intención de aprender y la predisposición del docente.
- Al suspenderse por motivos diversos el dictado de clases, las mismas se recuperan en horas de la noche o los días sábados, cuando en realidad el cadete se encuentra desgastado físicamente y se encuentra pensando en la salida de descanso que por derecho le corresponde.
- Los cadetes algunas veces no asisten a clases, por cumplir los servicios de formación doctrinaria militar, dentro del centro de formación, generándose una pérdida de escuchar clases al no asistir al aula, por razones ajenas a él, lo cual no permite el proceso continuo de asimilación de conocimientos.
- Asimismo las comisiones encomendadas por sus superiores o Reglamento Militar que debe realizar diariamente el Cadete, distraen el desarrollo educativo. Factores determinantes para que el cadete en el aula sienta sueño, aburrimiento, desinterés, cansancio, disgusto entre otros.
- Asimismo, debido a una rigurosa formación militar, el cadete es sometido a una exigencia física o de actitud psicológica moderada, para formar el temple que requiere un Oficial del Ejército, en el servicio que va a brindar en los diferentes puntos geográficos de la nación. Esto hace que hasta cierto punto el cadete se estrese académicamente y por lo tanto la

asimilación de conocimientos es mínima, pese a los esfuerzos que haga el docente.

- Existe una tradición doctrinal en el ejército, que hasta cierto punto la podríamos denominar así, de preferencia por la postura procedimental, es decir que debe primar lo práctico para la misión militar, con lo que el proceso reflexivo y de paciente camino cognoscitivo queda en un segundo plano, lo cual es contrario a las normas de enseñanza – aprendizaje en un nivel de educación Universitaria, como en el que se encuentran los cadetes de la Escuela Militar.
- Los docentes militares tratan en lo posible de llevar a lo práctico el proceso de enseñanza – aprendizaje y transmiten conocimientos como a ellos les hicieron en su oportunidad, pero desconocen el fin y la utilidad de los Juegos de Roles como una herramienta educativa, que puede aportar en las aulas de la EMCH.
- Algunos docentes civiles si bien tienen los pergaminos competitivos, que le dan la autoridad académica para el dictado de la asignatura de marco civil, en el desarrollo del curso no ejemplifican casos de formulación de problemas prácticos que se relacionen a la actividad militar, dando más incidencia a los aspectos de su formación académica que ostentan (psicólogo, administrador, sociólogo, matemático, estadístico, etc.), lo cual crea una incompreensión del tema tratado en clase.

Como vemos, existe toda una problemática que de una u otra forma influye en que el cadete como aspirante a Oficial EP, que no tenga los conocimientos suficientes que le permitan asimilar adecuadamente los conocimientos de las diferentes ciencias del saber y si lo hacen presentan serias deficiencias en su asimilación de contenido sustancial, otros educandos ponen en riesgo académico su permanencia en la Escuela Militar.

Con lo mencionado anteriormente La Escuela Militar de Chorrillos, presenta una problemática en las actividades educativas realizadas en la EMCH que son multidisciplinarias, poniendo énfasis en el adoctrinamiento militar, acciones físicas extremadamente enérgicas, que en algunos momentos se pierde la perspectiva educativa.

Los Cadetes de la EMCH, precisan de la estrategia motivadora de los juegos de roles, con la finalidad de contribuir dinámicamente a su desarrollo personal, profesional e institucional.

Usando los Juegos de Roles en el aula, se propicia en los Cadetes de la EMCH, el desarrollo cognitivo, procedimental y actitudinal, trinomio que beneficia al Cadete durante su formación académica que redundará en su función específica.

Se cree que al no aplicarse el Juego de Roles en el proceso de enseñanza aprendizaje en las aulas de la Escuela Militar de Chorrillos, es probable que los cadetes de los diferentes años de estudio, no asimilen adecuadamente los conocimientos básicos y especializados en su formación militar.

Finalmente, no existen investigaciones sobre juego de roles como estrategia motivadora en el aprendizaje por competencia en los Cadetes de la Escuela Militar de Chorrillos.

1.2 Formulación del problema

1.2.1 Problema general

¿De qué manera los juegos de roles como estrategia motivadora mejoran el aprendizaje por competencia en los cadetes de la Escuela Militar de Chorrillos?

1.2.2 Problemas específicos

- ¿De qué manera los juegos de roles como estrategia motivadora mejoran el aprendizaje cognitivo en los Cadetes de la Escuela Militar de Chorrillos?
- ¿De qué manera los juegos de roles como estrategia motivadora mejoran el aprendizaje procedimental en los Cadetes la Escuela Militar de Chorrillos?

- ¿De qué manera los juegos de roles como estrategia motivadora mejoran el aprendizaje actitudinal en los Cadetes de la Escuela Militar de Chorrillos?

1.3 Objetivos de la investigación

1.3.1 Objetivo general

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.

1.3.2 Objetivos específicos

- Determinar la manera en que los juegos de roles como estrategia motivadora mejoran el aprendizaje cognitivo en los Cadetes de la Escuela Militar de Chorrillos.
- Determinar la manera en que los juegos de roles como estrategia motivadora mejoran el aprendizaje procedimental en los Cadetes de la Escuela Militar de Chorrillos.
- Determinar la manera en que los juegos de roles como estrategia motivadora mejoran el aprendizaje actitudinal en los Cadetes de la Escuela Militar de Chorrillos.

1.4 Justificación de la investigación

Se enfatizó en una práctica educativa centrada en el aprendizaje, la cual trasciende de la docencia centrada en el estudiante y en la enseñanza. El papel del cadete y del docente cobra un nuevo sentido. El estudiante construye el aprendizaje a través de la interacción con la información; asumiendo una actitud crítica, creativa y reflexiva que le permite ir aplicando lo que aprende en los problemas cotidianos; por lo que se le considera autogestor de su propio aprendizaje.

En el entorno educativo, este juego permitió diversificar las actividades que se llevan a cabo en las aulas, formar a través de la experiencia, aportar al desarrollo de competencias y evaluar a los alumnos para orientarlos a nivel laboral. Este juego está diseñado para personas mayores de 18 años de edad, que al menos estén cursando o hayan cursado un curso de pregrado universitario.

1.5 Limitaciones de la investigación

En el desarrollo de la presente investigación, se han encontrado con las siguientes limitaciones:

1.5.1 Limitaciones de tiempo

El factor tiempo, valor indispensable para el trabajo de investigación lo que constituye en una grave dificultad para realizar el estudio y se convierte en una limitante; sin embargo logré que me otorguen licencia laboral para desarrollar un adecuado trabajo académico investigativo.

1.5.2 Limitaciones económicas

El aspecto económico también es una dificultad en el estudio investigativo, pues implica la inversión en diferentes rubros y ésta es solventada íntegramente por la tesista.

1.5.3 Limitaciones metodológicas

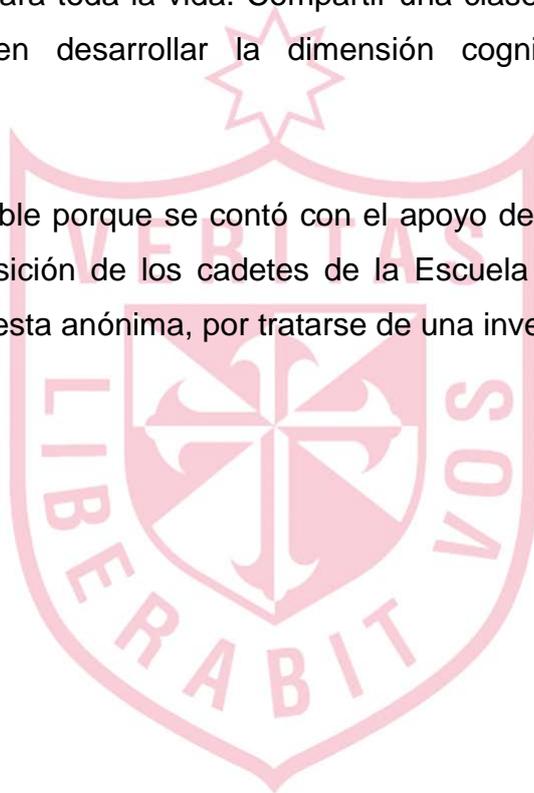
El desarrollo de todo trabajo de investigación, en sus diferentes niveles, obliga al empleo de una metodología para realizar el proceso investigador, que en este caso no es dominado profundamente por la tesista, por la poca experiencia en el campo de la investigación científica, por tal motivo se convierte en un obstáculo más. Sin embargo con las indicaciones del jurado revisor, compromiso

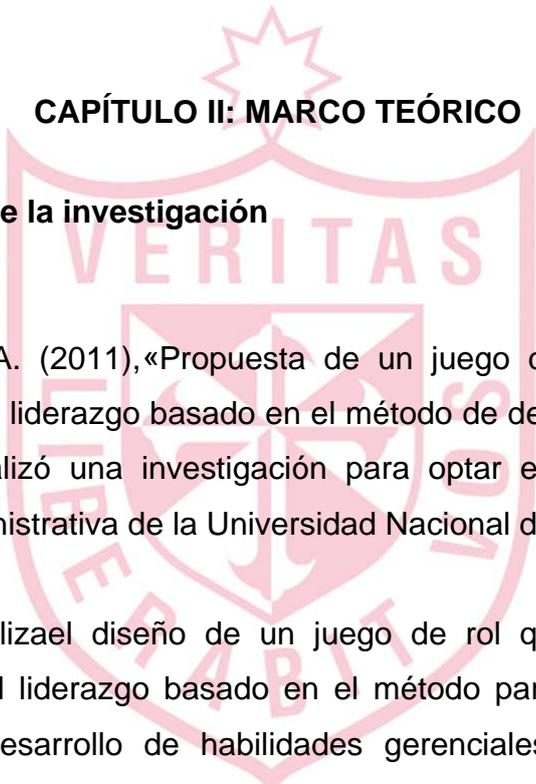
categorico personal y profesional con el estudio, permitieron con mucho esfuerzo comprenderlo.

1.6 Viabilidad de la investigación

La investigación es viable porque se demostró la adecuada, dinámica y oportuna interacción educativa entre el facilitador y el educando, dejando constancia de la participación entusiasta y la significativa confianza del educando consigo mismo, permitiendo clarificar sus dudas y construir nuevos conocimientos para toda la vida. Compartir una clase en armonía, respeto y valores, permiten desarrollar la dimensión cognitiva, procedimental y actitudinal.

También fue viable porque se contó con el apoyo de la oficina académica y con la predisposición de los cadetes de la Escuela Militar de Chorrillos al resolver la encuesta anónima, por tratarse de una investigación científica.





CAPÍTULO II: MARCO TEÓRICO

2.1 Antecedentes de la investigación

Botero, Jaime A. (2011), «Propuesta de un juego de rol para evaluar la competencia del liderazgo basado en el método de desarrollo de habilidades gerenciales», realizó una investigación para optar el grado de Doctor en Ingeniería Administrativa de la Universidad Nacional de Colombia– Medellín:

Este trabajo analiza el diseño de un juego de rol que permita evaluar la competencia del liderazgo basado en el método para el diseño de juegos orientados al desarrollo de habilidades gerenciales como estrategia de entrenamiento empresarial. Conclusión: Las herramientas para la enseñanza mediante este juego son válidas para cualquier escenario a nivel mundial y permite de una forma activa que la gente se comprometa con el mismo y aprenda los conceptos del liderazgo, jugando de una manera agradable y participativa. Los problemas que se presentaron con el desarrollo del juego fueron que las personas a veces no estaban dispuestas a jugar, lo cual afecta el desarrollo del mismo ya que se puede volver un poco monótono.

Figuroa, L., Ana y colaboradora. (2010), «El juego de rol como mediación para la comprensión de emociones básicas: alegría, tristeza, ira y miedo en niños de educación preescolar; Bogotá, Colombia». Realizaron una investigación para optar el grado de Doctor en Educación de la Universidad Nacional de Colombia:

La investigación estudia el proceso de diseño, implementación y evaluación de un programa de medicación de juegos del roles dentro de las prácticas escolarizadas bajo un modelo de investigación cuasi experimental, llevado a cabo con una muestra de niños de preescolar con edades comprendidas entre 4 y 5 años dentro de la comunidad educativa de la Institución Educativa Distrital Pablo VI de la localidad de Kennedy de la Ciudad de Bogotá, Colombia, con miras a establecer una caracterización exhaustiva del efecto que esta medicación tiene sobre las posibilidades descriptivas y comprensivas de la concordancia y la expresividad emocionales de esta muestra de estudiantes en particular. Este estudio propone un perfil de intervención educativa destinado a la búsqueda de instrumentos alternativos al interior del aula de clase preescolar que permitan brindar espacios de aparición y aumento de la capacidad expresiva de los estados emocionales de los estudiantes, para de esa forma sustentar un modelo de intervención pedagógica que; tomando en cuenta una exploración necesaria y a profundidad de las formas expresivas emocionales de la población escolarizada, pueda brindar elementos comprensivos que posibiliten una adecuación de las prácticas de aula de clase preescolar a las necesidades particulares propias del desarrollo emocional y de los recursos socializados de su expresividad. Como efecto global de la intervención se busca la investigación posterior en el aprovechamiento del juego de rol sobre emociones como herramienta pedagógica que pueda ser usada por otros docentes de diversos niveles.

Parra AcostaHaydee. (2006), «El modelo educativo por competencias centrado en el aprendizaje y sus implicaciones en la formación integral

del estudiante universitario»efectuó una investigación para optar el grado de Magíster en Educación de la Universidad Autónoma de Chihuahua, México:

Este trabajo investiga el modelo educativo por competencias al enfatizar en una práctica educativa centrada en el aprendizaje, propicia el desarrollo integral del estudiante por competencias actualizables ya que promueve una educación continua donde el estudiante aprende a aprender a lo largo de la vida. La práctica educativa en este modelo proyecta dos dimensiones: Orientada a generar necesidades de aprendizaje en los estudiantes y enfocada a atender los problemas personales de los estudiantes durante su trayectoria estudiantil, lo cual refiere a las tutorías. Para profundizar en el tema describe los atributos del Modelo Educativo Basado en Competencias que se desarrolla en la UACH a través de sus componentes: filosófico, conceptual, psicopedagógico y metodológico; los cuales describen los propósitos de la educación del siglo XXI, la teoría y el paradigma en el que se sustenta así como la práctica docente y la metodología pertinente para diseñar y desarrollar planes y programas de estudio en este modelo educativo. También se muestran sus implicaciones en el desarrollo integral del estudiante a través de los resultados de una investigación que se realizó con una muestra de 244 docentes y 575 estudiantes incorporados en este modelo.

Chero More& Santos Melva. (2004),«Influencia del aprendizaje cooperativo en el aprendizaje y el nivel de desarrollo que se logra en la aplicación de un tratamiento innovador en los alumnos del segundo y tercero de educación secundaria, turno mañana del colegio Miguel Cortés»: realizaron una investigación para optar el grado de Magíster en Educación de la Universidad Nacional de Piura, Perú.

Esta investigación estuvo orientada a conocer el desarrollo del trabajo cooperativo en el aula y su relación con el aprendizaje. Por lo tanto pertenece a una investigación acción participativa. Su objetivo se enmarcó en determinar el nivel de aprendizaje que logran los alumnos al aplicar

estrategias en el trabajo cooperativo de aula. Conclusión: el diálogo reflexivo y la autocrítica conductual favorecen el auto dirección en la convivencia de aula. A la vez señaló que el trabajo cooperativo generó la participación interactiva y un clima positivo en el trabajo grupal, lo que favoreció obtener un nivel de aprendizaje óptimo.

2.2 Bases teóricas

Los juegos de roles se han convertido en una estrategia eficaz que permite incentivar a las personas que componen grupos pequeños para revisar sus patrones de conducta y la de los demás integrantes en ambientes figurados (escenarios). Utilizados adecuadamente, permiten que los participantes analicen sus actitudes y su conducta, reciban retroinformación sobre su comportamiento y prueben distintas conductas. Para los integrantes de un conglomerado cuyas metas se encuentren relacionadas con el mejoramiento de relaciones interpersonales y técnicas de comunicación, los juegos de roles constituyen una experiencia instruccional muy valiosa.

El origen de los juegos de roles lo encontramos en los EE. UU de la mano de los seguidores de las novelas de literatura fantástica. No contentos con ser meros espectadores quisieron interpretar y protagonizar las aventuras de sus personajes preferidos. Así, cada uno de los participantes adaptaba por un rato el rol de alguno de los posibles personajes: elfos, orcos, gnomos, humanos, etc. De esta forma y con la ayuda de un director de juego que los introducía en una trama fantástica iban creando colectivamente una historia, una aventura: Una aventura única, irrepetible, vivida en primera persona, ya que eran las decisiones de los jugadores las que iban matizando las relaciones entre los personajes y con todos aquellos seres que se encontraban en la ficción.

Los juegos de roles como estrategia motivadora se inicia a finales de los años 60 se desarrolló en Estados Unidos un nuevo concepto de juego. Concretamente, se atribuye al profesor de sociología del **Boston College William A. Gamson**, creador en 1966 del SimSoc (Simulated Society), juego utilizado en universidades y otros grupos para enseñar diversos aspectos de la sociología, ciencia política y habilidades de comunicación. En este juego no había ni fichas, ni tablero, ni siquiera unas reglas estrictas; únicamente se basaba en la interpretación, en el diálogo, la imaginación y en el sentido de empresa y de aventura. Este concepto fue tomando forma hasta que en 1974 se publicó Dungeons&Dragons que estaba basado en la mecánica de los juegos de estrategia (wargames), introduciendo elementos de fantasía heroica. Sus autores, sin embargo, tuvieron que publicarlo por cuenta propia porque ninguna editorial confiaba en que se vendiera con suficiente éxito. A esta nueva modalidad de juego se le llamó «**juego de rol**», de la **palabra francesa rôle**, que significa «papel» en el sentido del personaje que interpreta un actor.

En un mundo cada vez más basado en la comunicación audiovisual, este nuevo tipo de juego conoció un éxito sin precedentes, en especial entre el público juvenil. Hoy en día hay miles de juegos de roles diferentes por todo el mundo, redactados en más de una docena de lenguas. Muchos de ellos están disponibles en Internet de forma gratuita. Es un juego que mezcla interpretación, tiradas de dados e imaginación para visualizar los escenarios, desafíos y situaciones que un director de juego propone a los jugadores y guarda algunas similitudes tanto con los juegos de mesa como con el teatro o la narración de cuentos.

Sus orígenes se encuentran en interpretaciones de roles, en wargames y en libros que permitían al lector tomar decisiones, dependiendo de las cuales el final era uno u otro (las llamadas libro-aventuras). El primer juego de rol comercializado fue Dungeons&Dragons. Lejos de la opinión de peligrosos que se han granjeado los juegos de roles debido a la malinterpretación de los medios, se ha demostrado que los juegos de roles comportan beneficios en

la educación, el desarrollo de determinadas actitudes positivas y de un buen estado de salud mental.

La estrategia del juego de rol permite a sus participantes experimentar una situación o acción, no sólo intelectualmente, sino también física y emocionalmente. Es una estrategia de estudio semejante a la dramatización, y es particularmente importante en la actualidad ya que representa un medio adecuado para que los aprendices practiquen determinadas destrezas en una situación imaginaria. Permite el desarrollo de capacidades ya que la capacidad se refiere a la adquisición de habilidades y destrezas que debe lograr el aprendiz para alcanzar sus objetivos. Por tanto, fomentar la capacitación consiste en propiciar escenarios donde se desarrolle la práctica del «saber hacer». El juego de rol es un «laboratorio». Nadie debe participar si no lo desea. Una vez desarrollada la sesión de juego es muy importante asegurarse de que el ciclo de aprendizaje se ha completado. La experiencia por sí misma no es suficiente. Se debe proporcionar el tiempo suficiente para reflexionar. En primer lugar, los participantes deben recordar las actividades que llevaron a cabo en el papel que le tocó jugar. Los comentarios vertidos por observadores pueden ser de mucha utilidad en este punto. Fomentar la auto-crítica en la gente que participó en el ejercicio para analizar lo sucedido. Posteriormente hay que repasar los contenidos aprendidos en el juego para poder ser aplicadas en situaciones reales de la vida cotidiana.

Hay algunas otras referencias esenciales que me gustaría incluir antes de presentar la presente, puesto que están relacionadas con mis ideas o son pertinentes aquí de alguna otra forma. Una de estas referencias es la teoría de Anna Freud, trata de un aspecto del desarrollo del niño que está íntimamente relacionado con mi propia teorización, puesto que se ocupa de la función del juego en el proceso de maduración emocional del niño y de la forma que éste adquiere en las etapas respectivas. Tiene importancia fundamentalmente porque se centra en lo emocional, más que en aspectos cognitivos o intelectuales.

La teoría de Piaget tiene aquí también su relevancia. Su modelo de etapas sucesivas proporcionó uno de los elementos del modelo conceptual que sostiene mi concepción del juego como «**andadura**» a través de una serie de etapas de socialización otro de los elementos parte de **George H. Mead**. Sin embargo, lo que a Piaget le interesa es el desarrollo cognitivo a través del juego. Fenómenos como la identidad y lo emocional no aparecen firmemente conectados entre sí en sus textos. Además, existe otra figura importante, aunque inusual, que ha sido muy valiosa para mi inspiración. Me refiero a Huizinga (1938/1956), quien presenta una teoría histórico-cultural del juego en la cual la función de abandono total y de fascinación emocional del juego, tiene una enorme significación. Por sí mismo, el planteamiento es en gran medida psicológico, aunque proceda de un historiador, y parece que ha llamado relativamente poca atención de los psicólogos. Huizinga queda fascinado cuando se enfrenta a la capacidad que tiene el juego de encantar a sus sujetos. Para Huizinga, el juego es el rey y el ser humano su cultivador y su súbdito. La importancia del juego tiene, para él, una cualidad omnicomprensiva, por lo que dedica poca atención a la distinción de los diferentes aspectos del juego, de modo que su concepción psicológica es demasiado ingenua y frágil como para construir sobre ella.

Por ejemplo, Huizinga dedica más atención a la existencia del juego en los humanos y otras especies, que al fascinante problema de distinguir el juego de los niños del juego, por ejemplo, que practican los chimpancés. Desde la perspectiva del desarrollo de la identidad, esto es problemático. Sin embargo, su tendencia a dar al juego un lugar privilegiado, y el haber percibido su irresistible capacidad emocional, hace que el enfoque de Huizinga sea valioso.

Para anticipar mi propio argumento: existe una relación entre el abandono emocional en el juego y la necesidad emocional de crear y desarrollar una identidad personal. O en otras palabras: una parte importante de la fascinación del juego surge de la inconsciente necesidad infantil de construir una identidad, la necesidad de conseguir una imagen de quién es uno.

Otro defecto psico-social de la teorización de Huizinga es la carencia de una distinción entre juego espontáneo y juegos sociales organizados, que es de una gran importancia para **George H. Mead**. De hecho, esta distinción es uno de los principales logros del desarrollo en la vida humana en su globalidad. El niño que juega está confinado dentro de los límites de la infancia. **George H. Mead** escribe en «**Mind, Self and Society**» que el ser humano comienza el entendimiento del mundo social a través del «juego», es decir que los niños van adoptando papeles o roles a medida que van jugando, pero en este hay un limitante, que es que no pueden adoptar al mismo tiempo distintos roles, es decir, que el niño para lograr esto tiene que estar dispuesto a adoptar distintos roles, como lo que ocurre en el deporte, he ahí la diferencia entre ambos. Por ello se dice que el niño toma diferentes roles que observa en la sociedad adulta, y los juega de tal manera que le sean útiles para alcanzar un entendimiento de los diferentes roles sociales.

Mead trazó un muy conocido esquema de dos etapas del desarrollo de la identidad en el juego. Ha sido usado por generaciones de teóricos, algunas veces sin mencionar su origen. Las etapas son conocidas como la etapa del juego espontáneo (**play**) y la etapa de los juegos organizados (**game**). Mead concibió explícitamente estas etapas como etapas de desarrollo del Yo, en las que el niño, por así decirlo, usaría inconscientemente diferentes formas de jugar (roles) y del desarrollo del Yo, fundamentos de una identidad personal. Así, la identidad es el concepto más importante de la teoría de Mead, siendo el juego espontáneo «solo» un medio para crear y lograr la identidad. Sobre esto se ha hecho en alguna ocasión una mala interpretación, al confinar la teoría únicamente al desarrollo del juego, de donde resulta el error de subestimar la importancia del juego para la identidad. El juego ha sido interpretado, como en la teoría de Piaget, como un medio para el desarrollo cognitivo o solamente como medio de diversión y fascinación, pero no como condición necesaria para el desarrollo de la identidad.

La competencia en el ámbito de la educación ha de identificar aquello que necesita cualquier persona para dar respuesta a los problemas que se enfrentará a lo largo de su vida. Las competencias se sustentan en la

realización personal, la inclusión social y la ciudadanía activa y contribuyen a adaptar el proceso de enseñanza-aprendizaje a la sociedad actual.

Mediante la técnica de los juegos de roles, puede obtenerse una aclaración de todos los procesos de interacción y comunicación en lo que respecta a las opciones para la solución del problema, así como una innovación y terminación crítica. En los juegos de roles se recuerdan y reviven experiencias, posturas, razones y prácticas en la resolución de problemas, con el objetivo de ser inspeccionadas y según el caso, modificadas. Para ello el escenario del juego brinda un sitio protegido y relativamente libre de castigos, Geissler, U. (2005). Teóricamente se permitió revisar, desarrollar la teoría de los Juegos de Roles que plantea Boston College William A. Gamson, creador en 1966 del SimSoc (Simulated Society). El Juego de rol que se va a diseñar consta de tres escenarios. Para cada uno de ellos se establecen varias actividades a ser desarrolladas por un grupo de personas específico, las cuales están diseñadas de forma que identifiquen a la persona que posea la cualidad del liderazgo. Para efectos de la validación del juego se realizará una prueba piloto que permitirá verificar el logro de los objetivos planteados. El modelo educativo, se fundamenta en la teoría de la educación basada en competencias desde un enfoque holístico que enfatiza en el desarrollo constructivo de habilidades, conocimientos y actitudes que permitan a los estudiantes insertarse adecuadamente en la estructura laboral y adaptarse a los cambios y reclamos sociales. Marín, R. (2003). De esta manera, las competencias se definen como un conjunto de actitudes, habilidades y conocimientos que se expresan mediante desempeños relevantes para dar solución a la problemática social, así como para generar necesidades de cambio y de transformación. Implican un saber conocer, saber hacer, saber convivir y saber ser; sujeto a contingencias que pueden ser transferidos con creatividad a cualquier contexto laboral o productivo; en la práctica en el entorno laboral este juego de rol permitió cualificar los procesos de gestión humana donde se requiere evaluar competencias, como los procesos de selección, gestión del desempeño, planes de carrera, etc. También tendrá aplicabilidad en procesos de gestión humana en los que se desarrollan competencias, como formación, capacitación y desarrollo, entrenamiento y planes de mejoramiento. Siendo la

comunidad científica beneficiada la Escuela Militar de Chorrillos (que desde su inicio no se había realizado esta investigación), debido a que permitirá conocer los niveles de enseñanza – aprendizaje que se viene empleando en la EMCH, los docentes capacitados y comprometidos podrán adoptar acciones académicas de vanguardia para su mejora. Metodológicamente se basó en el principio de que la educación debe centrarse en el aprendizaje, contando con la participación directa y activa del estudiante en el diseño de su plan de estudios y en los procesos formativos promoviendo el docente la investigación y el trabajo interdisciplinario como formas didácticas idóneas.

2.2.1 Los juegos de roles

Diversos estudios garantizan su validez para ayudar al desarrollo humano de los jóvenes. Durante años, los juegos de roles han supuesto un tabú para una parte de la sociedad, debido en gran medida a la mala fama que les han acompañado desde mediados de la década de los 90 del pasado siglo. En principio, aquello fue así debido al desconocimiento que se tenía de los mismos y a los acontecimientos mediáticos que lograron identificar estas prácticas con personas de carácter antisocial que podían llegar, incluso, a matar. Sin embargo, expertos en pedagogía y psicología, avalados por instituciones como el Ministerio de Educación y Cultura, niegan tales imputaciones y apuestan por el uso de estos juegos en procesos generales de aprendizaje y socialización o en casos de terapia con jóvenes inadaptados, como lo menciona, en el documento de la universidad del Pacífico (2008).

El juego provee de nuevas formas para explorar la realidad y estrategias diferentes para operar sobre ésta. Favorece un espacio para lo espontáneo, en un mundo donde la mayoría de las cosas están reglamentadas. Los juegos le permiten al grupo (a los estudiantes) descubrir nuevas facetas de su imaginación, pensar en numerosas alternativas para un problema, desarrollar diferentes modos y estilos de pensamiento, y favorecen el cambio de conducta que se enriquece y

diversifica en el intercambio grupal. El juego rescata la fantasía y el espíritu infantil tan frecuentes en la niñez. Por eso muchos de estos juegos proponen un regreso al pasado que permite aflorar nuevamente la curiosidad, la fascinación, el asombro, la espontaneidad y la autenticidad. Los juegos se dividen en juegos creativos, didácticos y profesionales.

1. Los juegos creativos: nos permiten desarrollar en los estudiantes la creatividad y bien concebidos y organizados propician el desarrollo del grupo a niveles creativos superiores. Estimulan la imaginación creativa y la producción de ideas valiosas para resolver determinados problemas que se presentan en la vida real. Existen varios juegos creativos que se pueden utilizar para romper barreras en el trabajo con el grupo, para utilizar como vigorizantes dentro de la clase y desencadenar un pensamiento creativo en el grupo de estudiantes. A continuación se exponen algunos de ellos:
2. El juego didáctico: puede llegar a ser un método muy eficaz de la enseñanza polémica. Hay distintas variantes de tipo competitivo (encuentros de conocimientos, olimpiadas), de tipo profesional (análisis de situaciones concretas de los servicios, análisis de casos, interpretaciones de papeles, simulación). El juego didáctico puede ser definido como el modelo simbólico de la actividad profesional mediante el juego didáctico ocupacional y otros métodos lúdicos de enseñanza, es posible contribuir a la formación del pensamiento teórico y práctico del egresado y a la formación de las cualidades que deben reunir para el desempeño de sus funciones: capacidades para dirigir y tomar decisiones individuales y colectivas, habilidades y hábitos propios de la dirección y de las relaciones sociales.

Con la aplicación de los juegos didácticos en la clase, se rompe con el formalismo, dándole una participación activa al alumno en la misma, y se logra además, los resultados siguientes:

- Mejorar el índice de asistencia y puntualidad a clases, por la motivación que se despierta en el estudiante.
- Profundizar los hábitos de estudio, al sentir mayor interés por dar solución correcta a los problemas a él planteado para ser un ganador.
- Interiorizar el conocimiento por medio de las repeticiones sistemáticas, dinámicas y variadas.
- Lograr el colectivismo del grupo a la hora del juego.
- Lograr responsabilidad y compromiso con los resultados del juego ante el colectivo, lo que elevó el estudio individual.

El juego es una actividad naturalmente feliz, que desarrolla integralmente la personalidad del hombre, y en particular su capacidad creadora. Agenjo, F. (2010)

En el intelectual cognitivo se fomentan la observación, la atención, las capacidades lógicas, la fantasía, la imaginación, la iniciativa, la investigación científica, los conocimientos, las habilidades, los hábitos, el potencial creador, etc.

En el volitivo conductual se desarrollan el espíritu crítico y autocrítico, la iniciativa, las actitudes, la disciplina, el respeto, la perseverancia, la tenacidad, la responsabilidad, la audacia, la puntualidad, la sistematicidad, la regularidad, el compañerismo, la cooperación, la lealtad, la seguridad en sí mismo, estimula la emulación fraternal, etc.

En el afectivo motivacional se propicia la camaradería, el interés, el gusto por la actividad, el colectivismo, el espíritu de solidaridad, dar y recibir ayuda, etc. Los juegos didácticos deben corresponderse con los objetivos, contenidos y métodos de enseñanza y adecuarse a las indicaciones, acerca de la evaluación y la organización escolar.

Entre los aspectos a contemplar en este índice científico pedagógico están:

- Correspondencia con los avances científico técnico.
- Posibilidad de aumentar el nivel de asimilación de los conocimientos.
- Influencia educativa.
- Correspondencia con la edad del alumno.
- Contribución a la formación y desarrollo de hábitos y habilidades.
- Disminución del tiempo en las explicaciones del contenido.
- Accesibilidad.

Los juegos didácticos estimulan y cultivan la creatividad (es el proceso o facultad que permite hallar relaciones y soluciones novedosas partiendo de informaciones ya conocidas). Elementos necesarios para el éxito del trabajo con los juegos didácticos:

- 1.-Delimitación clara y precisa del objetivo que se persigue con el juego.
- 2.-Metodología a seguir con el juego en cuestión.
- 3.-Instrumentos, materiales y medios que se utilizarán.
- 4.-Roles, funciones y responsabilidades de cada participante en el juego.
- 5.-Tiempo necesario para desarrollar el juego.
- 6.-Reglas que se tendrán en cuenta durante el desarrollo del juego.
- 7.-Lograr un clima psicológico adecuado durante el desarrollo del juego.
- 8.-Papel dirigente del profesor en la organización, desarrollo y evaluación de la actividad.
- 9.-Adiestrar a los estudiantes en el arte de escuchar. A continuación le sugerimos las diez reglas del arte de escuchar que debemos desarrollar en el grupo de estudiantes:
 1. Escucha ideas, no datos.
 2. Evalúa el contenido, no la forma.
 3. Escucha con optimismo.

4. No saltes a las conclusiones.
5. Toma notas.
6. Concéntrate.
7. El pensamiento rompe la barrera del sonido.
8. Escucha activamente.
9. Mantén la mente abierta... contén tus sentimientos.
10. Ejercita la mente.

Variantes de los juegos didácticos:

- Mesas redondas.
- Paneles.
- Discusión temática.

3. Los juegos profesionales: permiten a los estudiantes de una forma amena y creativa resolver situaciones de la vida real y profesional a través de situaciones artificiales o creadas por el profesor.

Son variantes de los juegos profesionales:

- a. Estudio de casos
- b. La simulación

A. Estudio de casos:

Objetivos que persigue:

Se utiliza para llegar a conclusiones o formular alternativas sobre una situación o problema determinado.

Preparación Ambiental

Para su desarrollo, el educador debe preparar un resumen sobre una situación o problema que tenga que ver con el tema que se trabaja, bajo la forma de un «caso» particular. Ya sea por escrito u oralmente se expone y se trabaja con los participantes o en grupos, si el número de estos es muy amplio. La situación o caso que se presente debe ser trabajado de antemano y con la información necesaria para poder desarrollar la discusión, por lo que se le debe facilitar las fuentes de antemano.

Participantes:

Necesita para su desarrollo:

- Un coordinador
- Un secretario
- El resto de los componentes de la clase

El coordinador puede ser el profesor, o un alumno designado por el profesor, o un alumno elegido por la clase. El secretario puede ser un alumno designado por el profesor, o elegido por la clase o voluntario.

Funciones del coordinador:

- Preparar y proponer el «caso» a discutir.
- Procurar que en la discusión participe toda la clase, animando a unos, frenando a otros.
- No permitir que se desvirtúe la discusión del caso.
- Ayudar al secretario a tomar anotaciones.
- Hacer la conclusión final

Funciones del secretario:

- Anotar en la pizarra o en un papel, depende, los aportes más significativos de la discusión del caso: posibles soluciones o interpretaciones.

Funciones de los demás miembros de la clase:

- Tolerancia con las opiniones de los demás.
- Escuchar.
- Objetividad en lo que cada uno exponga.
- Pensar y someterse a las reglas democráticas antes de hablar.
- Exponer posibles soluciones o interpretaciones del «caso».

Pasos concretos a seguir para su desarrollo:

1. El profesor expone en forma de «caso» la situación o tema a discutir.
2. Se determina quién hará de coordinador. En el caso de que el coordinador vaya a ser alumno, las cuestiones del tema para ser discutidas se preparan entre el profesor y el alumno.
3. Los alumnos prepararán expondrán individualmente sus soluciones o interpretaciones del «caso».
4. Las conclusiones o aportes significativos a que se vaya llegando son anotadas por secretario.
5. Finalizada la discusión de todas las cuestiones y según las anotaciones se realiza una síntesis ordenando los problemas y las soluciones sugeridas y se analiza su viabilidad.
6. El profesor de conjunto con los participantes se llega a elegir las soluciones que crean correctas. Luego se reflexiona sobre la relación del «caso» y «solución» con la vida real.

A. Simulación:

La simulación es el proceso en el cual se sustituyen las situaciones reales por otras creadas artificialmente, cuyo grado de objetividad varía progresivamente, y de las cuales el estudiante se entrena aprendiendo ciertas acciones, habilidades y hábitos del tema o especialidad en cuestión. De aquí se infiere que la simulación es algo más que un juego de rol, pues persigue transferir con igual efectividad lo aprendido por los estudiantes, a la realidad.

La simulación ofrece innumerables ventajas, entre ellas tenemos:

- Reduce el tiempo necesario para el aprendizaje de ciertas acciones.
- Elimina distracciones innecesarias
- Ahorra peligros innecesarios
- Permite la retroalimentación inmediata
- Facilita encontrar la solución «óptima» a cada problema planteado.

Objetivos que persigue:

Se utiliza para crear en los estudiantes incentivos para el aprendizaje, estimular su atención y fomentar motivaciones con el objetivo de darle solución a un determinado problema planteado por el profesor.

Participantes

Funciones del director:

- Elegir el tema y preparar las fuentes. Además advertirá a los estudiantes de los medios y materiales que se utilizarán durante el desarrollo de la simulación.
- Preparar las preguntas más adecuadas para estimular y conducir el debate siguiendo un orden lógico y orgánico.
- Preparar los medios que se utilizarán para el desarrollo de la actividad.
- Controlar que la mayor cantidad de estudiantes participen en el desarrollo de la actividad.
- Velar porque esta se desarrolle en un tiempo no mayor de 60 minutos.

Funciones de los demás miembros de la clase:

- Traer los medios que se le hayan solicitado previamente por el profesor o director.

- Tolerancia con las opiniones de los demás y dar sus puntos de vista en la solución del problema.
- Saber escuchar, pensar y someterse a las reglas democráticas antes de hablar.
- Objetividad en lo que cada uno exponga.
- Instituto para la calidad de la educación exponer posibles soluciones al problema planteado y a las preguntas que se le irán haciendo por parte del director o profesor para resolver tareas cada vez más complejas.

Preparación Ambiental

El profesor o director expondrá a los estudiantes las características planteadas, ya sea por medios orales o de otra complejidad. Esta explicación se pueden acompañar con el uso de diversos medios de enseñanza, en el área de salud se pueden utilizar: grabaciones con el sonido del corazón para caracterizar una arritmia, diapositivas de fondo de ojos o de diferentes enfermedades de la piel que permiten entrenar a los estudiantes en el diagnóstico, con medios tridimensionales como los maniqués especialmente preparados para que los estudiantes de medicina hagan reconocimientos específicos, entre otros. Velará por preparar el ambiente físico necesario para el desarrollo de la actividad.

Pasos concretos a seguir en su desarrollo:

1. El profesor hace una breve introducción para: encuadrar el tema, dar instrucciones generales y ubicar al grupo mentalmente en el debate.
2. Formula la primera pregunta e invita a participar en la búsqueda de la solución para lo cual debe ponerse en práctica lo aprendido, desarrollar una acción cualquiera o someter a prueba alguna idea diferente a la estudiada en clase.

3. A continuación se reiteran los pasos 1 y 2 pero con un nivel mayor de complejidad, de manera que propicie el desarrollo de habilidades más complejas y por tanto elevar el nivel de conocimientos, buscando así nuevas soluciones que demanden un mayor esfuerzo por parte de los estudiantes.
4. Luego se establecen las acciones esperadas o deseadas para cada una de las acciones anteriores o para un conjunto de ellas.
5. Y por último se transfiere lo aprendido a situaciones de la vida real, con igual eficacia. En este sentido esto se refleja en ahorro de tiempo, se evitan peligros innecesarios y menor esfuerzo psíquico.

2.2.2 Los juegos de roles como medio educativo

Al referirnos al juego como medio educativo en el proceso de enseñanza- aprendizaje, se podría pensar que quizás, nos introducimos como dice Imeroni, A. (1990) en una contradicción que linda con lo paradójico: El juego es de hecho una palabra que trata de escapar a una definición, mientras que la palabra educación se asocia a un conjunto de instrumentos que una sociedad adopta para garantizar la transmisión de aquellos conocimientos y valores que considera esenciales.

Los juegos son fundamentales en la educación. El juego permite al alumno acceder al conocimiento de forma significativa, pues convierte en relevantes informaciones que serían absurdas de otra manera. ¿Cuántas veces no hemos visto los educadores a alumnos tachados de «vagos» rendir cuatro veces más porque lo que hacían les interesaba por fin? Pues a partir de ahí consideramos el juego como parte fundamental del proceso de enseñanza-aprendizaje. El juego permite al docente incentivar la motivación de sus alumnos y, por otro lado, introducir conceptos, procedimientos y valores que, quizá desde otra óptica, aparecerían como no significativos

(carentes de sentido y utilidad directa) para nuestros alumnos. Pero pasemos a analizar el papel que pueden desempeñar los juegos de rol en cada uno de los aspectos del currículo actual. El juego que se orienta desde la escuela, debería servir de complemento necesario al juego autónomo que realiza el niño en otras condiciones más espontáneas, debería subrayar e incrementar seguridades, en definitiva debería construir una clara disponibilidad hacia lo nuevo. De la misma manera, la educación que se propone desde la escuela, tendría que ser un complemento de la educación espontánea que se vivencia en un contexto no escolar.

En el desarrollo de este tema daré las bases suficientes para justificar que el juego y la educación son compatibles y necesarios, por lo que bien servidos, constituyen un binomio inseparable, en el crecimiento de cualquier alumno.

No pretendo con este breve comentario dar la impresión de que todos los problemas educativos pueden solucionarse sólo con que los alumnos jueguen a rol. Tan solo pretendo dar una herramienta más, un nuevo enfoque que el educador es libre de usar como considere mejor o de no utilizar en absoluto. Esta proposición solo busca incidir en una visión del juego de rol desde una perspectiva educativa. Universidad del Pacífico (2008).

Aplicación de los juegos de roles al aula

Aquí lo ideal sería un funcionamiento en talleres, con un número reducido de alumnos (de seis a ocho) y un monitor por taller. Dentro del calendario escolar, estas actividades deberían limitarse a una vez o dos al mes, a fin de no hastiar o que causen un detrimento del desarrollo de la programación. Otra opción sería, en los centros que ya tengan una dinámica de talleres extraescolares, introducirlos como un taller más, guiado por un equipo pedagógico adecuado. El campo de actuación más directo es el de la Historia y Geografía. No es lo mismo estudiar el funcionamiento del gobierno del Imperio Romano que ser un senador discutiendo la política de invasión de

las Galias o el gobierno de las provincias. Y resulta mucho más fácil recordar el nombre de aquella cadena montañosa cuando tienes que cruzarla para llegar a la capital. Recomendamos especialmente el uso de los juegos de rol para el aprendizaje de estas materias. Si nos adentramos en el campo de la Educación Secundaria, cabe decir que con el juego de rol se produce una grandísima promoción de la lectura como medio lúdico y recreativo, lo que favorece la creación de hábitos que ayudarán al adolescente a superar muchas de las dificultades que surgen en sus estudios en esta etapa. Gran parte de los fracasos escolares que se producen en esta edad son debidos a una deficiente lectura comprensiva, que el alumno no desea mejorar pues los libros le «aburren». Se trata, en la mayoría de casos, de un problema de motivación, y el aspecto lúdico ayuda a superarlos. Además, la necesidad de establecer relaciones conceptuales entre diversos temas a lo largo de las aventuras que vive el personaje, colabora al desarrollo de estructuras de pensamiento más libres, huyendo de la rigidización que se produce con el estudio puramente memorístico. Otro aspecto que ayuda a desarrollar el juego de rol en esta etapa es el de la riqueza expresiva. Enfrentado a la necesidad de detallar sus acciones lo más minuciosamente posible, y combinado con la incentivación de la lectura como fuente de placer y conocimientos, el adolescente mejora de forma patente su capacidad de expresión y riqueza de vocabulario, otro de los grandes déficits que suelen provocar lo que ya conocemos como fracaso escolar.

2.2.3 Estrategia motivadora

Como se sabe la aplicación de la planeación estratégica data de la década del 60 del siglo XX y es acuñada por Alfred Chandler en Estados Unidos. Vale la pena valorar la evolución del término estrategia en relación con la aplicación a lo largo de 50 años.

El término estrategia es de origen griego. Estrategia. Estrategos o el arte del general en la guerra, procedente de la fusión de dos palabras: stratos (ejército) y agein (conducir, guiar).

En el diccionario Larousse se define **estrategia** como el arte de dirigir operaciones militares, habilidad para dirigir, aquí se confirma la referencia sobre el surgimiento en el campo militar, lo cual se refiere a la manera de derrotar a uno o a varios enemigos en el campo de batalla, sinónimo de rivalidad, competencia; no obstante, es necesario precisar la utilidad de la dirección estratégica no sólo en su acepción de rivalidad para derrotar oponentes sino también en función de brindar a las organizaciones una guía para lograr un máximo de efectividad en la administración de todos los recursos en el cumplimiento de la misión. El concepto de estrategia es objeto de muchas definiciones lo que indica que no existe una definición universalmente aceptada. Así de acuerdo con diferentes autores, aparecen definiciones tales como:

- «Conjunto de relaciones entre el medio ambiente interno y externo de la empresa»
- «Un conjunto de objetivos y políticas para lograr objetivos amplios»
- «La dialéctica de la empresa con su entorno»
- «Una forma de conquistar el mercado»
- «La declaración de la forma en que los objetivos deberán alcanzarse, subordinándose a los mismos y en la medida en que ayuden a alcanzarse»
- «La mejor forma de insertar la organización a su entorno»

Las estrategias son los métodos que utilizamos para hacer algo. Si tengo que, por ejemplo, tirar una pared, puedo utilizar distintos sistemas: darle golpes con la cabeza, o darle golpes con un martillo, o llamar a un albañil profesional, por mencionar unos pocos.

No se tarda lo mismo en tirar una pared a cabezazos que con un martillo el neumático. Los resultados que obtenga, e incluso mi bienestar, dependerán en gran medida de que sepa elegir el método

más eficaz para cada tarea. Un martillo neumático puede ser muy eficaz para tirar una pared, y un desastre si lo que quiero es hacer un agujero para colgar un cuadro.

Cuando aprendemos algo también podemos elegir entre distintos métodos y sistemas de aprender. Contreras, M. (2007) Dependiendo de lo que queramos aprender nos interesará utilizar unas estrategias y no otras. No existen estrategias buenas y malas en sí mismas, pero sí estrategias adecuadas o inadecuadas para un contexto determinado. Los resultados que obtenemos, lo bien o rápido que aprendemos dependen en gran medida de saber elegir la estrategia adecuada para cada tarea.

La mayoría de las veces el trabajo en el aula consiste en explicar conceptos, en dar información, y en hacer ejercicios para comprobar si esos conceptos se entendieron. Muchas veces lo que no se explica ni se trabaja son las distintas estrategias o métodos que los alumnos pueden emplear para realizar un ejercicio o absorber una determinada información.

Cuando las estrategias no se explican en clase cada alumno se ve obligado a descubrirlas por su cuenta. Lo que suele suceder es que algunos alumnos, por si solos y sin necesidad de ayuda, desarrollan las estrategias adecuadas. De esos alumnos decimos que son brillantes. Pero habrá otro grupo de alumnos que desarrollarán métodos de trabajo inadecuados. Esos alumnos que trabajan y se esfuerzan y, sin embargo, no consiguen resultados son casos típicos de alumnos con estrategias inadecuadas.

Son como esquiadores intentando esquiarse sin esquíes o con unos esquíes rotos, y compitiendo con otros esquiadores equipados a la última, por mucho que se esfuerzen los malos equipados nunca podrán ganar la carrera.

Muchas veces esos alumnos (y los mismos profesores) no son conscientes de que el problema radica en la utilización de unas inadecuadas estrategias y lo atribuyen a falta de inteligencia.

Cuando no consiguen los mismos resultados que sus compañeros (o cuando se rompen la cabeza en el intento) no se plantean que el método de trabajo no es el apropiado sino que ellos son burros, no valen, son poco inteligentes. La visión prevalente en nuestra sociedad de que la inteligencia es una cualidad innata y no algo a desarrollar hace el resto, los alumnos con malas estrategias muchas veces acaban creyéndose incapaces y por lo tanto dejan de intentarlo. Cuando eso sucede el problema de las estrategias se convierte en un problema de motivación y actitudes.

No sólo los alumnos, los profesores también somos el producto de esa visión de la inteligencia como algo inamovible. Estamos acostumbrados a pensar que la inteligencia no se desarrolla, que la gente «es» de una determinada manera. Muchas veces etiquetamos a los alumnos como brillantes o torpes y esa misma etiqueta hace que no nos planteemos la necesidad de trabajar de otra manera y, más importante, de enseñarles a ellos a trabajar de otra manera.

Pero los métodos de trabajo se pueden cambiar, las estrategias se pueden aprender. De hecho nos pasamos la vida aprendiendo nuevas maneras de hacer las cosas. ¿Quiere decir esto que cualquier alumno puede pasar de 'torpe' a 'brillante'? O, dicho de otro modo, ¿puedo yo, que no he jugado al fútbol en mi vida, llegar a ser Pele si aprendo las estrategias adecuadas?

Me temo que tengo pocas probabilidades de aprender a jugar al fútbol, no ya como Pele, sino ni siquiera como cualquiera de mis alumnos. Para empezar las capacidades se desarrollan, pero el punto de partida es distinto para cada uno de nosotros. Seguro que cuando se trata de jugar al fútbol el estado físico del que parten mis alumnos es mejor que

el mío, además, la motivación y el interés sean distintos. A mí no me gusta el fútbol, a mis alumnos sí. Tejedor, C. (2005). Eso sin contar con la influencia de otros factores, como por ejemplo, que jugar al fútbol es socialmente adecuado para los niños, pero no tanto para las niñas y desde luego no para las cincuentonas.

Con todo y con eso, seguro que si me pongo a jugar todos los días puedo aprender a jugar mucho mejor que ahora. En cualquier caso no es suficiente con jugar. Si me pongo a jugar todos los días, tal vez, como mis alumnos brillantes, aprenda a jugar bien yo sola, pero lo más seguro es que sin un buen entrenador que me explique cómo hacerlo mejor me limite a perpetuar mis errores iniciales.

Quizás mis alumnos 'torpes' no siempre puedan convertirse en 'brillantes', pero todos pueden mejorar respecto a su punto de partida y, muchas veces, con el entrenamiento adecuado, mejoran mucho más de lo que ni ellos ni yo creíamos posible.

No está claro que es lo que hace que unos alumnos desarrollen unas estrategias adecuadas y otros no, lo que sí está claro es que las estrategias se aprenden, y que un alumno con estrategias inadecuadas puede cambiarlas si se le dan las indicaciones necesarias.

El primer paso de ese proceso de cambio es desarrollar la percepción de que las estrategias existen e influyen en el aprendizaje. Esa percepción se crea tan pronto como las estrategias se convierten en parte habituales del trabajo del aula.

Trabajar estrategias en el aula supone:

- **Identificar la estrategia o gama de estrategias más adecuadas para tarea**

Identificar la estrategia o conjunto de estrategias más eficaces para una tarea concreta naturalmente supone plantearnos nuestra

materia no desde el punto de los conocimientos que queremos que adquieran nuestros alumnos, sino desde el punto del tipo de habilidades que necesitan desarrollar para poder adquirir esos conocimientos.

En mi experiencia trabajar estrategias muchas veces supone sacar a la luz y sistematizar conocimientos que tenemos de forma intuitiva. Todos los que hemos pasado por un aula, sea como alumnos o como profesores, sabemos distinguir a un alumno bueno de otro no tan bueno. Decimos que Rubén es muy bueno en inglés y que a Jesús se le dan bien las matemáticas. Pero, ¿qué es lo que me demuestra que un alumno es bueno en matemáticas, inglés, dibujo, historia, filosofía o educación física?

No es el nivel de conocimientos teóricos, sino como realizan las actividades de aula y, por lo tanto, el tipo de estrategias que utilizan.

Si lo que diferencia a un alumno bueno de otro malo es el tipo de estrategias que utiliza y nosotros sabemos identificar a los buenos alumnos, eso implica que también sabemos cuáles son las estrategias que determinan el éxito o el fracaso en nuestra asignatura. Lo que nos hace falta no es aprender nada nuevo, sino sistematizar lo que ya sabemos, hacerlo explícito.

Por ejemplo, la lectura es una de las tareas que nuestros alumnos necesitan realizar bien para poder obtener resultados en gran cantidad de áreas. Pero ¿cuáles son las estrategias que caracterizan a los buenos lectores?

- **Identificar las estrategias que utilizan los alumnos en este momento**

Las estrategias de aprendizaje son procesos mentales y, por lo tanto, no son directamente observables. Sin embargo si son detectables. Además, aunque nuestros alumnos (nosotros tampoco) no están acostumbrados a prestarle atención a las estrategias que

utilizan eso no quiere decir que no las puedan explicar. Una forma rápida de averiguar que estrategias utilizan nuestros alumnos es preguntarles. La pregunta básica es ¿cómo lo haces?

Los cuestionarios de estrategias nos sirven para extraer información general, pero muchas veces necesitaremos, además, trabajar con los alumnos de forma individual hasta identificar las principales estrategias que utilizan los alumnos buenos malos y regulares de un determinado nivel. Por eso el principal obstáculo para detectar estrategias es con frecuencia la falta de tiempo. Cuando se trata de estrategias tenemos que buscar las estrategias dentro del nivel de los alumnos a los que se las queremos enseñar. Las estrategias que yo, profesora, utilizo cuando leo un texto en inglés no tienen nada que ver con las que utilizan mis alumnos de nivel elemental, nuestro grado de conocimientos es tan distinto que necesitamos recurrir a estrategias distintas. Lo que a mí y a mis alumnos nos interesa saber es que estrategias les son más útiles en ese momento, y por lo tanto lo que necesito detectar son las estrategias de los alumnos buenos de ese nivel.

Presentarles las estrategias alternativas

Una vez que sabemos que estrategias les interesa desarrollar a nuestros alumnos se las podemos presentar y explicar. El primer paso es despertar la conciencia de los alumnos de que las estrategias existen y concienciarlos sobre su importancia. Al realizar un ejercicio cualquiera podemos, por ejemplo, dedicar unos minutos a preguntarles como lo resolvieron y discutir con la clase las ventajas y desventajas de los distintos métodos. Cambiar las estrategias que uno está acostumbrado a usar exige, primero la reflexión sobre lo que uno ha hecho hasta ese momento. Por tanto otra manera de trabajar las estrategias es ayudar a los alumnos a reflexionar sobre su propio proceso de aprendizaje, hacerles preguntas que les hagan pensar en que les funcionó bien y qué no

les funcionó. Los cuestionarios a toda la clase también nos pueden servir para fomentar la reflexión.

- **Practicar las estrategias en el aula**

Las estrategias se aprenden a base de practicarlas, por lo tanto tendremos que ofrecerles a nuestros alumnos oportunidades y actividades para explorar y practicar nuevas estrategias, conforme lo indica Shaw, M. (2001).

Es evidente que las técnicas de motivación no constituyen recursos y resorte de eficacia mágica y resultados infalibles, capaces de por sí mismas obtener automáticamente resultados, dependerá de la sensibilidad y conocimientos que el docente posea de su grupo para obtener de ellos por medio de incentivos y estímulos la mejor producción y logros. La motivación puede clasificarse en:

- **Extrínseca:** significa conseguir algo a cambio de ese trabajo o esa actividad. Para el estudiante se podría decir que estudia para aprobar, para tener mayores conocimientos, para conseguir trabajo etc.
- **Intrínseca:** significa la satisfacción interior que se obtiene al realizar una actividad. En el estudiante se podría decir que él mismo se ve capaz de aprobar y a la vez le agrada aprender más.
- **Trascendente:** se encuentra dada por las necesidades que otras personas tiene de que él realice esa acción. En el estudiante se refiere a ser más útil a los demás.

Motivación Intrínseca (MI)

Es intrínseca, cuando la persona fija su interés por el estudio o trabajo, demostrando siempre superación y personalidad en la consecución de sus fines, sus aspiraciones y sus metas. Definida por el hecho de realizar una actividad por el placer y la satisfacción que uno experimenta mientras aprende, explora o trata de entender algo

nuevo. Aquí se relacionan varios constructos tales como la exploración, la curiosidad, los objetivos de aprendizaje, la intelectualidad intrínseca y, finalmente, la MI para aprender.

- **MI hacia la realización:** En la medida en la cual los individuos se enfocan más sobre el proceso de logros que sobre resultados, puede pensarse que están motivados al logro. De este modo, realizar cosas puede definirse como el hecho de enrolarse en una actividad, por el placer y la satisfacción experimentada cuando uno intenta realizar o crear algo.
- **MI hacia experiencias estimulantes:** Opera cuando alguien realiza una acción a fin de experimentar sensaciones (ej. placer sensorial, experiencias estéticas, diversión y excitación)

Steven Reiss, profesor de psicología en la Universidad estatal de Ohio, argumenta que una gran variedad de motivaciones no pueden ser incluidas en las categorías de motivaciones **intrínsecas y extrínsecas**. Las intrínsecas son aquellas que parten del interior (hacer algo porque se desea hacer), mientras que las extrínsecas son aquellas en busca de una recompensa final, tales como: dinero, una buena nota en clase, o un trofeo en un evento deportivo.

Pero no hay ni siquiera evidencias reales de que la motivación intrínseca exista, según sostiene Reiss. «No hay razón para decir que el dinero no pueda ser una motivación efectiva, o que las notas no puedan motivar a los estudiantes en la escuela». Todo es cuestión de diferencias individuales.

Reiss ha desarrollado y puesto a prueba una teoría de motivación que plantea la existencia de 16 deseos básicos que guían casi todos los comportamientos significativos, incluyendo el poder, la independencia, la curiosidad y la aceptación social. Para él, los defensores de la motivación intrínseca, además de tratar de reducir estos deseos a sólo dos categorías, están haciendo juicios valorativos declarando que

algunos tipos de motivación son mejores que otros. «Por ejemplo, algunos han dicho que la riqueza y el materialismo llevan a una felicidad de calidad inferior, pero no hay pruebas verdaderas de ello. Los individuos difieren enormemente respecto a las posibles causas de su felicidad. El ganar una competición y el enriquecimiento hacen muy felices a algunos, pero para otros, sentirse competentes y socializarse puede resultar más satisfactorio. La cuestión es que no se puede decir que algunas motivaciones como el dinero son inherentemente inferiores».

En su artículo, Reiss señala algunos problemas que él encuentra en las teorías y estudios relacionados con la motivación intrínseca. Uno de los problemas es que quienes, según él, exageran el valor de la motivación intrínseca, tienen varias definiciones diferentes sobre lo que ésta significa, y dichas definiciones cambian según las circunstancias. Una definición común es que la motivación intrínseca es aquella placentera por sí misma, mientras que la motivación extrínseca no lo es. Así, se dice que los niños son curiosos por naturaleza y disfrutan del aprendizaje por la alegría que les brinda, mientras que las notas son un estímulo extrínseco que fomenta la competencia y hace que el aprendizaje sea menos placentero.

Sin embargo, Reiss afirma que su investigación ha descubierto que la gente muestra un rango amplio de curiosidad. Algunos son muy curiosos y disfrutan al pasar un buen rato aprendiendo por iniciativa propia. Sin embargo, muchos no tienen esa curiosidad y no disfrutan del aprender por aprender. «Hay muchos chicos cuyo estímulo más importante son las notas que obtienen, la competencia con sus compañeros. Esto parece ir en contra de lo que algunos psicólogos sostienen, los que piensan que la competencia es mala y que una actitud no competitiva es buena, y que el aprendizaje y la curiosidad son valores intrínsecos que todo el mundo comparte». Maslow, A. (2008).

Actualmente no hay una 'teoría unificada magistral' para explicar el origen o los elementos de la motivación intrínseca. Así se piensa que los estudiantes están más predispuestos a experimentar la motivación intrínseca si ellos:

- Atribuyen sus resultados educativos a los factores internos que pueden controlar (ej. la cantidad de esfuerzo que invirtieron, no una «habilidad o capacidad determinada»).
- Creer que pueden ser agentes eficaces en el logro de las metas que desean alcanzar (ej. los resultados no son determinados por el azar.)
- Están motivados hacia un conocimiento magistral de un asunto, en vez de un aprendizaje maquina que puede servir para aprobar.

Nótese que la idea de la recompensa por el logro está ausente de este modelo de la motivación intrínseca, puesto que las recompensas son un factor extrínseco. En comunidades y organizaciones que comparten el conocimiento, los individuos que las integran citan a menudo razones altruistas de su participación, incluyendo entre ellas el contribuir para un bien común, una obligación moral hacia el grupo, una labor educativa o un 'devolver a la sociedad'. Este modelo de la motivación intrínseca ha emergido a partir de tres décadas de la investigación por centenares de educadores y todavía se está desarrollando, según Pernalette, V. (2012).

Motivación Extrínseca (ME)

Es extrínseca cuando el alumno sólo trata de aprender no tanto porque le gusta la asignatura o carrera si no por las ventajas que ésta ofrece. Contraria a la MI, la motivación extrínseca pertenece a una amplia variedad de conductas las cuales son medios para llegar a un fin, y no el fin en sí mismas.

Hay tres tipos de ME:

- **Regulación externa:** La conducta es regulada a través de medios externos tales como premios y castigos. Por ejemplo: un estudiante puede decir, «estudio la noche antes del examen porque mis padres me fuerzan a hacerlo».
- **Regulación introyectada:** El individuo comienza a internalizar las razones para sus acciones pero esta internalización no es verdaderamente auto-determinada, puesto que está limitada a la internalización de pasadas contingencias externas. Por ejemplo: «estudiaré para este examen porque el examen anterior lo reprobé por no estudiar».
- **Identificación:** Es la medida en que la conducta es juzgada importante para el individuo, especialmente lo que percibe como escogido por él mismo, entonces la internalización de motivos extrínsecos se regula a través de identificación. Por ejemplo: «decidí estudiar anoche porque es algo importante para mí».

Es más que evidente que del sujeto receptor, es decir el alumno quién juega un papel importante ya que su presencia es decisiva, ya que sin ella el proceso perdería significado y lógicamente del emisor o sea el docente es quién se constituye en el orientador y guía, pero también puede enunciarse al contexto o sea la clase o la materia y a los diseños de enseñanza que se apliquen, como lo menciona Flamand, E. y Arellano, P. (2009).

El arte de motivar y estar motivado en el aula debe contener: actitud positiva, entusiasmo, determinación, confianza, optimismo, dedicación, capacidad de escuchar y paciencia, todas las actitudes que se deben lograr desde un trabajo conjunto del docente relacionándose directamente con el alumno. Desde el punto de vista del alumno se debe tratar que éste salga de un rol pasivo y desarrolle un papel más dinámico dejando expuestos sus motivos para aprender o sea sus metas, sus perspectivas y sus expectativas.

Desde el papel que juega el docente no sólo debe adaptarse al grupo, buscando técnicas y métodos alternativos para llevar a delante sus clases, sino que debe poseer una capacidad de observación muy profunda que lo lleve a visualizar el contexto educativo que posee. Además de desarrollar la habilidad de escuchar, reconocer errores propios y del alumno y efectuar críticas constructivas que respeten la libertad de opinión y no dañe la integridad del estudiante. Por último se puede decir que por la magnitud del potencial exigido al docente para llevar a delante su tarea docente, éste se debe convertir en un investigador permanente.

La motivación está constituida por todos los factores capaces de provocar, mantener y dirigir la conducta hacia un objetivo. Hoy en día es un elemento importante en la administración de personal por lo que se requiere conocerlo, y más que ello, dominarlo, sólo así la empresa estará en condiciones de formar una cultura organizacional sólida y confiable.

En el ejemplo del hambre, evidentemente tenemos una motivación, puesto que éste provoca la conducta que consiste en ir a buscar alimento y, además, la mantiene; es decir, cuanto más hambre tengamos, más directamente nos encaminaremos al satisfactor adecuado. Si tenemos hambre vamos al alimento; es decir, la motivación nos dirige para satisfacer la necesidad.

La motivación también es considerada como el impulso que conduce a una persona a elegir y realizar una acción entre aquellas alternativas que se presentan en una determinada situación. En efecto, la motivación está relacionada con el impulso, porque éste provee eficacia al esfuerzo colectivo orientado a conseguir los objetivos de la empresa, por ejemplo, y empuja al individuo a la búsqueda continua de mejores situaciones a fin de realizarse profesional y personalmente, integrándolo así en la comunidad donde su acción cobra significado. El

impulso más intenso es la supervivencia en estado puro cuando se lucha por la vida, seguido por las motivaciones que derivan de la satisfacción de las necesidades primarias y secundarias (hambre, sed, abrigo, sexo, seguridad, protección. etc.), como lo describe Tejedor, C. (2005).

Como señala **Stoner** que los gerentes e investigadores de la administración se enfrentaron al concepto de la motivación. Ahora bien, uno tiene asimilada una idea general de lo que éste concepto abarca, pero es bueno hacer hincapié en lo que piensan diversos autores con respecto a él. «La motivación es, en síntesis, lo que hace que un individuo actúe y se comporte de una determinada manera. Es una combinación de procesos intelectuales, fisiológicos y psicológicos que decide, en una situación dada, con qué vigor se actúa y en qué dirección se encauza la energía». Solana, R. (2007).

«Los factores que ocasionan, canalizan y sustentan la conducta humana en un sentido particular y comprometido» Koontz, H. & Heinz W. (2006).

«La motivación es un término genérico que se aplica a una amplia serie de impulsos, deseos, necesidades, anhelos, y fuerzas similares».

Decir que los administradores motivan a sus subordinados, «realizan cosas con las que esperan satisfacer esos impulsos y deseos e inducir a los subordinados a actuar de determinada manera». Puedo decir entonces que la motivación es anterior al resultado, puesto que esta implica un impulso para conseguirlo; mientras que la satisfacción es posterior al resultado, ya que es el resultado experimentado. Al parecer coinciden en que la motivación es un proceso o una combinación de procesos como dice Solana, que consiste en influir de alguna manera en la conducta de las personas.

Otros Autores definen que la motivación es positiva y negativa.

- **Motivación positiva.** Es el deseo constante de superación, guiado siempre por un espíritu positivo. Mattos dice que esta motivación puede ser intrínseca y extrínseca.
- **Motivación negativa.** Es la obligación que hace cumplir a la persona a través de castigos, amenazas, etc. de la familia o de la sociedad.

Diferencia entre motivación y satisfacción

Se puede definir a la motivación como el impulso y el esfuerzo para satisfacer un deseo o meta. En cambio, la satisfacción está referida al gusto que se experimenta una vez cumplido el deseo.

Funciones de la motivación pedagógica

La motivación pedagógica requiere principalmente de interés y esfuerzo por parte del alumno, además de dirección y guía por parte del educador. Las funciones son las siguientes:

- **Función selectiva:** concentra la atención del alumno en un campo específico alejando distracciones y reacciones dispersivas.
- **Función energética:** con la atención concentrada el alumno intensifica sus estudios y actividades redoblando energías y esfuerzos.
- **Función direccional:** suscita en el alumno un intenso propósito que orienta todos los esfuerzos en vista a alcanzar la meta deseada.

2.2.3.1 La importancia de las fuentes de motivación

Literalmente fuente es el principio o fundamento de algo, en este caso se refiere a todos los elementos o factores que pueden despertar interés o sea la razón por la cual algo en el interior del estudiante lo induce a querer actuar, aprender, opinar, interesarse, querer realmente saber.

No existe una sola fuente de motivación ya que las personas son diferentes al igual que los grupos, por lo cual es probable que deba aplicarse una o varias de ellas dependiendo esto de la complejidad del mismo para atraer su atención y motivarlos en un tema.

Las principales fuentes de motivación son:

- **La personalidad del docente:** éste es un factor motivador de primer orden, si la relación es cálida, cercana y auténtica permitirá mantener actitudes y asociaciones positivas entre el docente y el alumno en el trabajo que se realice en el aula.
- **Las necesidades de los alumnos:** presentar la asignatura, con una buena programación en relación con los intereses y necesidades de los alumnos es otro factor motivador muy importante. Lo principal recaería en averiguar cuáles son las experiencias previas que poseen. En el caso nuestro conocemos las materias correlativas que debieron aprobar para estar en condiciones de cursar, pero esto se refiere solamente a estimar globalmente sus conocimientos ya que suponemos que poseen todos los conocimientos relacionados con las materias anteriores, desconociendo realmente los saberes anteriores. Bajo ningún punto de vista, esto significa volver a enseñar aquellos temas que el alumno no asimiló, sino se relaciona con, tener un diagnóstico cercano al nivel real de nuestros estudiantes. Esto llevará a que ellos también conozcan directamente los contenidos mínimos que deben poseer. La experiencia en el aula debe ser para el alumno lo más positiva posible, mostrando sobre todo la necesidad del aporte de ellos en cada uno de los temas tratados, además de invitarlos con frecuencia a participar de la selección de las metas que nos propongamos. Otro tema muy importante es la claridad que el docente posea al exponer los objetivos, como serán cumplidos y tal vez cuáles serán las recompensas al alcanzarlos. Impulsar siempre la libre expresión dentro de un marco de respeto mutuo y procurar que no pase desapercibido el trabajo que el alumno realiza en el aula y fuera de ella.

- **El método de trabajo utilizado:** sabemos que la tarea docente requiere de mucho esfuerzo y aquí es donde se ve reflejado el mismo ya que éste debe ser lo suficientemente organizado y continuado para evitar la monotonía y falta de atención. Por ejemplo se puede aplicar breves elementos de motivación tales como soportes audiovisuales, actividades con práctica, diálogos conclusivos. Ante lo mencionado podemos asegurar que las tareas creativas son mucho más motivadoras que las repetitivas tales como dar siempre las clases de manera declamativa o magistrales. El entusiasmo es, con frecuencia un factor contagioso que ayuda en la tarea del aula, la capacidad de disfrutar realmente lo que se hace es muy valiosa, porque se transmite.
- **El material didáctico utilizado:** la materia debe ser lo más interesante posible, no aburrir, no aburrir y no aburrir debe ser la consigna. Tal vez necesitemos mucho de imaginación, algunos elementos que puedan sorprenderlos, tensión e intriga en las resoluciones de los distintos temas y por sobre todo mucha creatividad.
- **La curiosidad natural de los alumnos:** el docente debe saber explorar esta premisa tan importante ya que mediante ella puede descubrir un proceso trascendental para que el alumno vuelque todo su interés, lo cual llevará a que el aprendizaje sea placentero y el esfuerzo gratificante.
- **El reconocimiento y la aprobación social:** Es conveniente siempre poner en relieve la superación de los alumnos, ya que pequeñas manifestaciones de reconocimiento pueden convertirse en un elemento motivador de gran relevancia.
- **El interés por evitar fracasos y castigos:** se deben establecer por sobre todo metas que sean alcanzables, la premisa debe ser incentivar al alumno para que él alcance, prestando toda la ayuda necesaria.
- **La necesidad de sentirse eficaz:** que el alumno sienta que al finalizar el curso será capaz de... es un mensaje muy valioso que

no debemos pasar desapercibido, debemos transmitirlo y hacer que ellos sientan que tienen todas las posibilidades de conseguirlo.

- **El afán de distinguirse y la competición:** estos aspectos poseen un valor educativo bastante relativo, ya que es muy arriesgado alimentar en los alumnos el afán individualista de destacarse sobre los demás. Esta táctica puede ofrecer resultados a corto plazo, realmente se debe inducir a un aprendizaje participativo el cual es más motivador que el individualista y competitivo. El lado positivo de la competición es eficaz cuando se logra que el alumno compita consigo mismo o se efectúe una auto-competición, superando sus resultados anteriores.

2.2.3.2 El valor del «Material Didáctico»

Material didáctico es cualquier elemento u objeto utilizado en el aula como recurso auxiliar en el proceso de enseñanza aprendizaje. En él influye más que su estructura o variedad, la manera de emplearlo y asociarlo con la enseñanza. Este no sólo debe ser interesante para el alumno, sino que debe servir como nexo permitiendo de esta forma una mejor relación entre ambos. El material didáctico es, en esencia, el nexo entre las palabras y la realidad. La finalidad de éste es la siguiente:

1. Aproximar al alumno a la realidad de lo que se quiere enseñar.
2. Motivar en la clase.
3. Facilitar la recepción y la comprensión de los hechos y los conceptos.
4. Concretar e ilustrar lo que se expone verbalmente.
5. Economizar esfuerzos para conducir a los alumnos a la comprensión de los hechos y de los conceptos.
6. Contribuir a la fijación del aprendizaje a través de la impresión más viva y sugestiva que puede provocar el material.

7. Dar oportunidad para que se manifiesten las aptitudes y el desarrollo de habilidades específicas por parte de los alumnos.

Haciendo una adaptación actual de la clasificación del material didáctico según Friederich, G. (2007)

- Material permanente de trabajo: pizarrón, tiza, marcador, cuadernos.
- Material informativo: Internet, CD-s, discos, diccionarios, filmes, ficheros, etc.
- Material experimental: aparatos y materiales variados que se presenten para la realización de experimentos en general.

El objeto principal que posee esta importante fuente de motivación es la de conducir al alumno a investigar, descubrir y construir. Además le permite adquirir al proceso de enseñanza, un aspecto más dinámico y funcional, propiciando la oportunidad de enriquecer la experiencia del alumno, aproximándolo a la realidad que desea reflejar la actividad docente. Seguramente que aquellos docentes que apliquen variedad de material didáctico en sus clases, hará que éstas se conviertan en un momento ameno y positivo para sus alumnos.

2.2.3.3 Importancia del «Trabajo en grupo»

Es importante que cada alumno trabaje con independencia y a su propio ritmo, pero es necesario promover la colaboración y el trabajo en grupo.

Ventajas

- Mejores relaciones con sus pares
- Aprenden más
- Se sienten más motivados
- Aumenta su autoestima
- Aprenden habilidades sociales más efectivas
- Posee un elevado grado de igualdad

Desventajas

- Solo los habilidosos asumen liderazgo
- Solo ellos se benefician con la experiencia
- La mayoría cubre funciones de apoyo (fotocopiado o escriben a máquina)
- A veces produce lucha de poder, divisionismo.

2.2.3.4 La situación educativa y sus momentos

Se pueden distinguir tres momentos en la «situación educativa», sobre los que el docente centrará su clase: **antes, durante y después** del proceso de enseñanza en el aula. Cada uno de estos momentos presenta características distintas lo que, como es evidente, requiere estrategias motivacionales distintas.

- **Antes**

El momento denominado como antes correspondería con la planificación o diseño que realiza el docente para su implementación posterior en el aula. En primer lugar sería conveniente realizar un diagnóstico previo a la planificación del proceso de enseñanza para conocer las expectativas y las necesidades de los estudiantes, también sus posibilidades y limitaciones. Solamente partiendo de estas condiciones se pueden generar estrategias motivadoras en el aula. Se debe programar siempre para garantizar probabilidades de éxito. El docente debe ser el principal provocador de éxito y no de fracaso.

- **Durante**

El momento **durante** se identifica con el clima de la clase, abarcando una amplia gama de interacciones, y se correspondería con la puesta en práctica del diseño anteriormente elaborado. Otras de las actuaciones del docente para mejorar la motivación de sus alumnos estarían

orientadas a crear un clima afectivo, estimulante y de respeto Contreras, M. (2007) durante el proceso de enseñanza en el aula. Generar un clima afectivo significa conectarse con los alumnos, esto puede lograrse a través de una serie de técnicas o pautas de comportamiento como: dirigirse a los alumnos por su nombre, aproximación individualizada y personal, uso del humor (permite una mayor distensión), reconocimiento de los fallos, etc.

En toda organización social debe de existir respeto entre las personas inter-actantes. El docente debe creer en el alumno y viceversa. Si se pierde el respeto se pierden muchas otras cosas.

Hay muchas formas de crear un clima que resulte estimulante para el aprendizaje. Una manera de estimular al aprendizaje consiste en romper con la monotonía del discurso creando continuamente desequilibrios cognitivos. Los docentes deben crear estos desequilibrios en el aula preguntando, generando interrogantes, etc.

Otra forma de estimular el interés de los estudiantes es relacionando el contenido con sus experiencias profesionales, con lo que conoce y le es familiar. También resulta estimulante dar a los estudiantes una amplia variedad de actividades en donde se fomente la participación, el trabajo cooperativo y se utilice material didáctico diverso y atractivo.

- **Después**

Y el momento **después** se relacionaría con la evaluación final, y también con la reflexión conjunta sobre el desarrollo del proceso de enseñanza-aprendizaje seguido, que permita corregir errores y afrontar nuevos aprendizajes.

En primer lugar hay que tratar de evitar o aliviar las emociones negativas como la ansiedad-estrés que aparecen en las situaciones de examen. En ese sentido, resulta muy recomendable la «evaluación de criterio» que pone el acento sobre los propios logros de los estudiantes, evitando comparaciones en torno a la norma, lo cual permite valorar el esfuerzo personal realizado, teniendo en cuenta sus posibilidades y limitaciones.

Periódicamente, después de finalizar la clase, resulta muy interesante realizar auto - evaluaciones conjuntas, profesor y alumnos, sobre el desarrollo del proceso de enseñanza realizado, expresando de forma sincera las emociones y sentimientos experimentados durante el desarrollo de la clase, así como el reconocimiento de los fallos.

Estas y otras actuaciones del docente deben ir dirigidas, a evitar fracasos de los estudiantes durante el aprendizaje, no tanto por sus aptitudes como por su falta de motivación.

2.2.3.5 Distintas estrategias de enseñanza

- **Pre-instruccionales** (antes): son estrategias que preparan y alertan al estudiante en relación a qué y cómo va a aprender, se encuentra en el enunciado de los objetivos (que establece condiciones, tipo de actividad y forma de aprendizaje del alumno y el organizador previo que es información introductoria).
- **Co- instruccionales:** apoya los contenidos curriculares durante el proceso de enseñanza cubriendo: detección de información principal, conceptualización de contenidos, relimitación de la organización, incluyendo estrategias como ilustraciones, fotos, mapas conceptuales, redes semánticas.
- **Post-instruccionales:** se presenta después del contenido que se ha de aprender y permitir al alumno formar una visión

integradora. Algunas de ellas son resúmenes, mapas conceptuales.

- **Para orientar la atención del alumno:** son las que se utilizan para mantener la atención en la clase. Se debe indicar que las ideas deben centrarse en un proceso de atención, codificación y aprendizaje. Algunas estrategias son: preguntas insertadas, el uso de pistas o claves y el uso de ilustraciones.

2.2.3.5 Consideraciones de importancia

- La motivación en el aula depende de la interacción entre el docente y sus estudiantes.
- Todas las estrategias de enseñanza son utilizadas intencional y flexiblemente por el docente y este las puede usar antes para activar la enseñanza, durante el proceso para favorecer la atención y después para reforzar el aprendizaje de la información nueva.
- El principal responsable de la tarea evolutiva en el aula es el docente.

2.2.4 Aprendizaje por competencias

Actualmente, las competencias se entienden como actuaciones integrales para identificar, interpretar, argumentar y resolver problemas del contexto con idoneidad y ética, integrando el saber ser, el saber hacer y el saber conocer. Tobón, S. &García A. (2010).

Antes de dar a conocer los diferentes tipos de competencias es necesario definir ¿Qué son las competencias? en este caso, nos referimos como competencias a todos aquellos comportamientos formados por habilidades cognitivas, actividades de valores, destrezas motoras y diversas informaciones que hacen posible llevar a cabo, de manera eficaz, cualquier actividad.

Las competencias deben entenderse desde un enfoque sistémico como actuaciones integrales para resolver problemas del contexto con base en el proyecto ético de vida. Tobón, S. & García A. (2010)

Las competencias son un conjunto articulado y dinámico de conocimientos, habilidades, actitudes y valores que toman parte activa en el desempeño responsable y eficaz de las actividades cotidianas dentro de un contexto determinado. Vázquez, F. (2006) En todo el mundo cada vez es más alto el nivel educativo requerido a hombres y mujeres para participar en la sociedad y resolver problemas de carácter práctico. En éste contexto es necesaria una educación básica que contribuya al desarrollo de competencias amplias para la manera de vivir y convivir en una sociedad que cada vez es más compleja; por ejemplo el uso de herramientas para pensar como: el lenguaje, la tecnología, los símbolos y el conocimiento, la capacidad para actuar en un grupo diverso y de manera autónoma.

Para lograr lo anterior es necesario que la educación replantee su posición, es decir, debe tomar en cuenta las características de una competencia como son: El saber hacer (habilidades); saber (conocimiento) y valorar las consecuencias de ese saber ser (valores y actitudes).

Competencias para la vida

- Tener capacidad de decidir y actuar con juicio crítico
- Actuar con tolerancia hacia la diversidad cultural.
- Manifestar una conciencia de pertenencia a la cultura.
- Combatir la discriminación y el fanatismo.

Ser competente es manifestar en la práctica los diferentes aprendizajes, satisfaciendo de esta manera las necesidades y los retos que tienen que afrontar en los diferentes contextos donde interactúan los alumnos y alumnas.

La noción de **competencia**, referida inicialmente al contexto laboral, ha enriquecido su significado en el campo educativo en donde es entendida como un *saber hacer* en situaciones concretas que requieren la aplicación creativa, flexible y responsable de conocimientos, habilidades y actitudes.

Aprender a conocer, Aprender a hacer, Aprender a convivir se convierte en tres pilares de la educación para hacer frente a los retos del siglo XXI y llevar a cada persona a descubrir, despertar e incrementar sus posibilidades creativas, permitiéndole que aprenda a ser. Cabe mencionar que en México se está llevando a cabo una Reforma Integral de la Educación Básica que pretende responder eficazmente a la demanda de formación de las sociedades actuales. Un cambio curricular basado en el aprendizaje por competencias que si bien tardará varias décadas en ofrecer sus frutos, desde su puesta en marcha en la educación primaria, a partir del 2009, ha permitido que los docentes de este nivel educativo reflexionen profundamente en relación a sus prácticas profesionales y la necesidad de una actualización permanente que les permita ofrecer a sus pupilos una educación de calidad.

La Universidad Peruana Cayetano Heredia tuvo la visita del Dr. Juan Antonio García Fraile, profesor titular de la Facultad de Educación y Secretario del Instituto de Ciencias de la Educación de la Universidad Complutense de Madrid-España, para dictar una serie de conferencias referidas a la importancia de la Formación por Competencias en la Educación Superior. En una entrevista realizada por la UPCH, el Dr. García habla sobre la importancia del aprendizaje por competencias, proceso que ya se ha adaptado en diversas partes del mundo al descubrirse las bondades que ofrece en referencia al sistema tradicional de educación. Motivándolo a estudiar áreas como la filosofía, educación y sociología, son ámbitos que están muy relacionados. El tema del análisis de cualquier sociedad, los diferentes grupos humanos, sus necesidades y la

educación como un instrumento para mejorar, perfilar y para especializar a la gente. Tengo una creencia profunda que la educación es un instrumento adecuado para hacer evolucionar las sociedades. De ahí la importancia de conocer la sociedad, los procesos educativos y ver que vinculaciones podemos establecer para hacer un mundo mejor y mejorar las diferentes generaciones. Todo esto conllevó a especializarme en temas tan importantes como las competencias, pues me di cuenta que mantener el sistema tradicional de educación en base a asignaturas, que son compartimentos estancos sin vinculación entre ellas, eran un mero reproducir año tras año, generación tras generación, país tras país lo que era un determinado modelo que es muy lento. Creo que el modelo basado en competencias es mucho más dinámico, rápido y ágil para vincular conocimientos y para hacer avanzar los sistemas educativos. Para Latinoamérica y para el Perú el tema de las competencias es relativamente nuevo, expresamente en la educación superior, creo que la formación en las competencias no es nada raro ni nada revolucionario. Se trata de agrupar esfuerzos y presupuestos; y es algo que ya saben hacer los docentes porque simplemente hay que repensarlo, trabajar en equipo tratando de hacer una oferta, sobretodo en sociedades o países con importantes déficits educativos. Los docentes tienen que capacitarse para hacerlo, pero una vez que lo hayan hecho pueden llegar mejor a más gente. Estoy convencido de ello sino no se lo diría. No es un cambio radical, es una nueva forma de abordar los conocimientos que pasa por el trabajo de equipo. No es que no vayan a haber conocimientos, van a seguir existiendo como hasta ahora, solo que tendrán que vincularse a lo que hasta ahora habían sido las materias tradicionales. Se trata de hacer abordajes integrales desde materias comunes y que los docentes trabajen conjuntamente diversas cosas que hasta ahora se trabajaban por separado. Las trabas o problemas a los cuales se enfrenta el proceso de formación por competencias, es un tanto difícil al ser algo que exige un cambio de mentalidad. A veces se necesita un cierto valor para hacer una

apuesta y decir que si las cosas siguen como hasta ahora, tendremos las tasas e índices de fracaso que tenemos. Vamos a probar una nueva cosa a ver si verdaderamente, una vez comprendido y visto cuáles son sus virtudes, puede mejorar esas tasas negativas y esos índices; pero todo ello requiere del acuerdo de instituciones, de acuerdos completos, porque no es sólo una tarea de docentes, las autoridades también necesitan creer en esto y ponerlo en marcha y los resultados son siempre mejorar lo que se tenía hasta ahora. Villardon, L. (2006).

Howard Gardner es quien establece relaciones entre Inteligencia, Aprendizaje y creatividad en el desarrollo de una competencia. Considera que es el campo ocupacional el que emite juicios de valor acerca de la calidad del desempeño ocupacional y en la medida en que un campo juzgue como competente a una persona, es probable que se tenga éxito en él. En la medida en que el campo acepte las innovaciones, una persona o su obra pueden ser consideradas creativas.

Senge, P.(2005) ya había planteado la diferencia entre invento e innovación en su obra La quinta disciplina. El invento se hace tal cuando se demuestra que la idea nueva funciona en el laboratorio, pero la idea se transforma en innovación básica cuando se crea una empresa nueva o transforma la industria existente. Considera que para lograr una innovación en conducta humana, es preciso ver los componentes (tecnologías) como disciplinas.

Las disciplinas para el aprendizaje. Finalmente las innovaciones enfrentan al docente a un proceso de cambio de concepciones prácticas que va mucho más allá de un simple aprendizaje por acumulación de información o centrada en la adquisición y traslado al aula de nuevas técnicas didácticas.

2.2.5 Los juegos de roles y el aprendizaje por competencia

2.2.3.1 El juego de rol y el aprendizaje cognitivo

En cuanto a conceptos, la mayor aportación de un juego de rol se refiere a la significatividad del aprendizaje. Como bien sabemos, la base del aprendizaje se basa en la utilidad práctica que vea el alumno en aquello que está aprendiendo. Mediante el juego de rol podemos convertir en extremadamente significativos aspectos de una materia que no lo eran para el alumno. A un alumno extremadamente interesado por la botánica le puede parecer apasionante saber qué son los pistilos de una flor, pero probablemente al resto les importará más bien poco. Sin embargo, si ese conocimiento es el único que les permitirá encontrar el antídoto para el veneno que está a punto de acabar con la vida del rey, pasa a tener una importancia extraordinaria.

Por otro lado, la cantidad de información que durante el juego reciben y procesan los alumnos es increíble, y al estar motivados por el transcurrir de la historia, la asimilan y procesan a una velocidad muy superior a lo que conseguiríamos habitualmente mediante una clase «tradicional».

2.2.3.2 El juego de rol y el aprendizaje procedimental

En un juego de rol se llevan a cabo operaciones de proceso de información casi de forma continuada. Al estar basados principalmente en el diálogo, el trabajo de desarrollo de la comprensión y expresión orales (que tan injustamente obviamos a veces en el aula por falta de tiempo) es constante, ayudando a usar al alumno todo su potencial en estos campos. Además, el uso continuo de cálculos para averiguar los resultados de las acciones (las tiradas de dado se modifican en muchas ocasiones según varíe la metodología de dichas acciones) puede ayudar a mejorar de

forma evidente el empleo del cálculo mental. Asimismo, el alumno tiende a la realización de esquemas, mapas conceptuales a fin de organizar los datos que se le van dando para resolver el entramado de la partida. Busca información, toma notas, las discute con sus compañeros de juego, elaboran esquemas de actuación y los llevan a la práctica. ¿Nos suena de algo todo esto? Pues sí, es exactamente el mismo proceso que se debe realizar cuando les pedimos que hagan un trabajo en grupo. Y todo eso lo hace de forma voluntaria y, además, divirtiéndose.

Por otro lado, el incremento de actividad lectora es sustancial. Alumnos que rechazaban la lectura por tediosa o carente de interés, empiezan a buscar libros referentes al tema que están jugando, manejan gruesos manuales de hasta 300 ó 400 páginas para aprender más sobre los juegos de rol, etc.

2.2.3.3 El juego de rol y el aprendizaje actitudinal

Es aquí, quizá, donde el juego de rol incide de forma más visible y directa en el alumno. Mediante la interpretación de alguien ajeno a él, el alumno desarrolla un mayor grado de empatía, de sociabilidad y de tolerancia. Además, los juegos de roles son excelentes para plantear situaciones «comprometidas», como el racismo, el sexismo, etc. y dejar a los alumnos encontrar soluciones para esos temas a partir de experiencias que no podrían vivir de otro modo.

Pero intentemos verlo con algo más de profundidad:

- 1. La Empatía.** Mediante los Juegos de Rol, el niño puede aprender a «caminar en los zapatos de otro», a meterse en la piel de alguien completamente distinto a sí mismo, y empezar a plantearse qué sienten los demás en situaciones que pueden ser ajenas inicialmente, pero que a otras personas les pueden resultar cotidianas. Así, aprende a plantearse si esas palabras que para él no son sino una broma más, pueden doler a alguien en situación distinta a la suya, mediante la interiorización de

personajes y la vivencia distante de situaciones comprometidas, sin verse obligado a experimentar dolorosamente esas experiencias.

- 2. La socialización.** El Juego de Rol potencia la unidad en la diversidad, el apoyo mutuo y la relación en términos de igualdad. Es un juego no competitivo, en el que se necesita del auxilio de los demás miembros del grupo para llevar a cabo tareas que de otro modo resultan imposibles. De esta manera, el niño puede aprender como la cooperación y, en definitiva, la relación con los demás, le llevan a avanzar más allá de lo que podría hacer trabajando sólo.

- 3. La Tolerancia.** El Juego de rol, al combinar los dos factores anteriores, incita al niño a no rechazar lo que le es extraño por principio, a aceptar la diversidad como parte del mundo que lo rodea, y a abrazarla como un elemento enriquecedor de sus propias experiencias. El hecho de la colaboración con sus compañeros, de la creación de relaciones de empatía, unido a la presencia posible en estos juegos de elementos ajenos a su entorno habitual, le puede ayudar a reflexionar sobre las ventajas del contacto con seres humanos ajenos a su cultura, raza o creencias.

- 4. ¿Son los juegos de rol la panacea universal educativa?** Ni mucho menos. No pretendo con este breve artículo dar la impresión de que todos los problemas educativos pueden solucionarse sólo con que los alumnos jueguen a rol. Tan solo pretendemos dar una herramienta más, un nuevo enfoque que el educador es libre de usar como considere mejor o de no utilizar en absoluto. Esta proposición solo busca incidir en una visión del Juego de Rol desde una perspectiva educativa. Nada más.

- 5. ¿Cómo se podrían aplicar los juegos de rol al aula?** Aquí lo ideal sería un funcionamiento en talleres, con un número reducido

de alumnos (de seis a ocho) y un monitor por taller. Dentro del calendario escolar, estas actividades deberían limitarse a dos o tres veces al mes, a fin de no hastiar o que causen un detrimento del desarrollo de la programación. Otra opción sería, en los centros que ya tengan una dinámica de talleres extraescolares, introducirlos como un taller más, guiado por un equipo pedagógico adecuado. El campo de actuación más directo es el de la Historia y Geografía. No es lo mismo estudiar el funcionamiento del gobierno del Imperio Romano que ser un senador discutiendo la política de invasión de las Galias o el gobierno de las provincias. Y resulta mucho más fácil recordar el nombre de aquella cadena montañosa cuando tienes que cruzarla para llegar a la capital. Recomendamos especialmente el uso de los juegos de rol para el aprendizaje de estas materias. Si nos adentramos en el campo de la Educación Secundaria, cabe decir que con el Juego de Rol se produce una grandísima promoción de la lectura como medio lúdico y recreativo, lo que favorece la creación de hábitos que ayudarán al adolescente a superar muchas de las dificultades que surgen en sus estudios en esta Etapa. Gran parte de los fracasos escolares que se producen en esta edad son debidos a una deficiente lectura comprensiva, que el alumno no desea mejorar pues los libros le «aburren». Se trata, en la mayoría de casos, de un problema de motivación, y el aspecto lúdico ayuda a superarlos. Además, la necesidad de establecer relaciones conceptuales entre diversos temas a lo largo de las aventuras que vive el personaje, colabora al desarrollo de estructuras de pensamiento más libres, huyendo de la rigidización que se produce con el estudio puramente memorístico. Otro aspecto que ayuda a desarrollar el juego de Rol en esta etapa es el de la riqueza expresiva. Enfrentado a la necesidad de detallar sus acciones lo más minuciosamente posible, y combinado con la incentivación de la lectura como fuente de placer y conocimientos, el adolescente mejora de forma patente su capacidad de expresión y riqueza de vocabulario, otro de los grandes déficit que

suelen provocar lo que ya conocemos como fracaso escolar. Glez, M. (2012).

2.2.3.4 Aportes de los juegos de roles

Beneficios en la educación

- El juego, en general, es fundamental en el proceso de enseñanza-aprendizaje: a la hora de aprender, la calidad con que una persona aprende algo se basa en la utilidad práctica que le encuentre a dicho conocimiento. El juego permite acceder al conocimiento de forma significativa, pues convierte en relevantes, informaciones que serían absurdas de otra manera.
- Cálculo mental, aprendizaje de accidentes geográficos y nombres, adquisición de soltura a la hora de esquematizar y tomar notas.
- Otro gran aporte de estos juegos en beneficio del desarrollo educativo, es la promoción de la lectura como medio lúdico y recreativo, lo que a la larga favorece la creación de hábitos que ayudan a superar muchas de las dificultades que surgen en los estudios como consecuencia de una deficiente lectura comprensiva, por falta de motivación.
- Otro aspecto que ayuda a desarrollar los juegos de roles son la adquisición de una gran riqueza expresiva. Con estos juegos se desarrolla un excelente vocabulario, otro del gran déficit que suele ser origen del fracaso escolar.

Aporte a determinadas actitudes

- Al desarrollo de la empatía y la tolerancia: mediante estos juegos se aprende a meterse en la piel de «otro» y empezar a plantearse qué sienten los demás en situaciones que pueden ser ajenas en un principio.
- A la socialización: los Juegos de Roles fomentan el apoyo mutuo y la relación en términos de igualdad. Como ya se ha dicho: no se trata de juegos competitivos, sino cooperativos.

- A la potenciación de habilidades no explotadas y comprensión de aspectos no desarrollados de la personalidad.
- Al encuentro de intereses y gustos personales.
- A la toma de conciencia y responsabilidad: a lo largo del juego, los participantes se enfrentan a decisiones que llevan a sus correspondientes consecuencias. Esto es importante para crear en el individuo una consciencia más amplia de sus actos.
- A la sublimación de los aspectos reprimidos de la personalidad: al ser un juego en el que cada uno interpreta un personaje, en la mayoría de los casos el personaje encarnado es una proyección de ciertos aspectos reprimidos en el jugador.
- A la capacidad de trabajo en grupo y toma de decisiones, habilidades que son de gran importancia en la sociedad, y muy valoradas a la hora de buscar un trabajo.
- A la capacidad de improvisación y resolución de problemas, pues se basan en plantear situaciones que han de ser resueltas en función de las habilidades del personaje.

Aporte para un buen estado de salud mental

- Los juegos de roles de fantasía han servido para ayudar a grupos de niños entre ocho y nueve años socialmente inadaptados. Estos desarrollaron habilidades de cooperación mutua.
- Tras pasar un test de personalidad en jugadores habituales a este tipo de juegos, no se encontró ninguna desviación de la personalidad, con la posible excepción de un incremento en el factor Q1 (inclinación a la experimentación, liberal, librepensador).
- Los resultados obtenidos de la investigación sobre el valor de los juegos de rol de fantasía como estrategia para desarrollar la escritura creativa de los niños, demuestra un mayor desarrollo para alumnos de Primaria y Secundaria de las habilidades de escritura, vocabulario y organización de estructuras verbales.

- Se usaron cuestionarios y test de factores de la personalidad para evaluar a jugadores y a no jugadores, y no se encontraron diferencias, a excepción de una puntuación significativamente más alta entre los no jugadores de cierta tendencia al «psicotismo» (que se relaciona con la criminalidad). Los investigadores especulan que la persistente imagen negativa sobre estos juegos proviene de no haber oído nada sobre el juego aparte de las noticias alarmistas de la prensa que sólo se queda con las excepciones dentro del conjunto de los jugadores.

2.3 Definiciones conceptuales

2.3.1 Juegos de roles

Es un juego interpretativo-narrativo en el que los jugadores asumen el «rol» de personajes imaginarios a lo largo de una historia o trama en la que interpretan sus diálogos y describen sus acciones. Es un juego en el que, tal como indica su nombre, uno o más jugadores desempeñan un determinado rol, papel o personalidad. Cuando una persona hace el papel de X significa que está interpretando un papel que normalmente no hace.

2.3.2 Competencia

Capacidades de poner en operación los diferentes conocimientos, habilidades y valores de manera integral en las diferentes interacciones que tienen los seres humanos para la vida en el ámbito personal, social y laboral. El concepto original de competencias fue en 1974, reflexionando sobre las exigencias del mercado de trabajo. Se considera las «competencias clave» como «herramientas que ayudan a las personas a sobrevivir en un mundo de complejidad creciente y cambios acelerados».

«Un saber actuar, es decir un saber integrar, movilizar y transferir un conjunto de recursos (conocimientos, saberes, aptitudes, razonamientos, etc.) en un contexto dado para enfrentar diferentes problemas o para realizar una tarea».

2.3.3 Estrategia

Proviene del griego Stratos: Ejército y Agein: Conducir, Guiar.

Es un conjunto de acciones, pasos, habilidades planificadas sistemáticamente en el tiempo de forma consciente e intencional que se lleva a cabo como instrumento flexible para lograr un determinado fin o misión.

2.3.4 Aprendizaje

Proceso de adquisición de conocimientos, habilidades, valores y actitudes, posibilitado mediante el estudio, la enseñanza o la experiencia. Este proceso puede ser analizado desde diversas perspectivas, por lo que existen distintas **teorías del aprendizaje**. El **aprendizaje humano** se define como el cambio relativamente estable de la conducta de un individuo como resultado de la experiencia.

2.3.5 Motivación

La palabra motivación proviene del latín motivus (movimiento) y el sufijo -ción (acción y afecto). Según esto, la motivación es la causa de una acción. Motivus también es la base de las palabras motivar y motivo. La motivación son los factores, elementos o estímulos que mueven a la persona a realizar determinadas acciones y persistir en ellas para su culminación.

2.3.6 Motivación intrínseca

Es aquello que está dentro de ti, según el diccionario de la lengua española significa «íntimo o esencial», traducido sería todo aquello que depende de tu persona. La motivación intrínseca se evidencia cuando el individuo realiza una actividad por el simple placer de hacerla, el deseo por conseguir lo que uno se propone y se encuentra así una fuente de energía para alcanzar el propósito

planteado. Tiene que ver con los objetivos personales, como la auto superación o la sensación de placer.

2.3.7 Motivación extrínseca

Es aquello que depende de lo exterior, "externo, no esencial", es aquello que está en la sociedad. La motivación extrínseca depende de elementos externos a la persona, se asocia a lo que se recibe a cambio de una actividad y no a la actividad en sí, como, por ejemplo, lo que se consigue siguiendo las normas impuestas por una familia, las obligaciones del trabajo (dinero, moda), de pertenencia a un grupo, etc.

2.3.8 Cognitiva

Es un proceso múltiple e interactivo que involucra armónicamente a todas las funciones mentales, a saber: percepción, memoria, pensamiento, lenguaje, creatividad, imaginación, intuición, interés, atención, motivación, conciencia e incluso creencias, valores, emociones, etc. El sujeto matiza de significado a las partes de la realidad que más le signifiquen e interesen. La cognición está íntimamente relacionada con conceptos abstractos tales como mente, percepción, razonamiento, inteligencia, aprendizaje muchos otros que describen numerosas capacidades de los seres superiores- aunque estas características también las compartirían algunas entidades no biológicas según lo propone la inteligencia artificial.

2.3.9 Aprender a conocer (cognitivo)

Consiste en poseer una cultura general amplia, con conocimientos básicos de una gran cantidad de temas y conocimientos profundos específicos de algunos temas en particular. Implica a aprender a aprender para continuar incorporando nuevos conocimientos a las estructuras ya establecidas.

2.3.10 Procedimental

Conjunto de destrezas y estrategias para dar solución a situaciones problemáticas. Habilidades que permiten a los alumnos dar solución a problemas prácticos desde sus propios recursos, sin recetas de un guión ni indicaciones del profesor.

2.3.11 Aprender a hacer (procedimental)

Se refiere a las competencias personales, que permiten hacer frente a las situaciones cotidianas, resolver problemas, encontrar nuevas maneras de hacer las cosas, trabajar en equipo.

2.3.12 Actitudinal

Es un tema tan absolutamente determinante en nuestras vidas que llega a marcar el camino por donde habremos de transitar. Con sus compuestos históricos, más los genéticos, más lo aprendido, combinado con lo vivencial de cada día va generando un surco en nuestra personalidad. Determina las capacidades éticas, creativas y emocionales de la persona (valoración ética alta, capacidad de liderazgo, inteligencia emocional fuerte).

2.3.13 Aprender a ser (actitudinal)

Este aspecto implica potenciar las actividades de las personas a fin de lograr un crecimiento integral que favorezca la autonomía, la toma de decisiones responsables, el equilibrio personal, la adquisición de valores como la autoestima positiva, el respeto hacia uno mismo.

2.3.14 Aprender a convivir (actitudinal)

Se refiere a la capacidad de las personas de entenderse unas a otras, de comprender los puntos de vista de otros aunque no se

compartan, de realizar proyectos comunes en bien de todos. Es aprender a vivir juntos.

2.4 Formulación de hipótesis

2.4.1 Hipótesis general

Los juegos de roles como estrategia motivadora mejoran significativamente el aprendizaje por competencias en los Cadetes de la Escuela Militar de Chorrillos.

2.4.2 Hipótesis específicas

- Los juegos de roles como estrategia motivadora mejoran significativamente el aprendizaje cognitivo en los Cadetes de la Escuela Militar de Chorrillos.
- Los juegos de roles como estrategia motivadora mejoran significativamente el aprendizaje procedimental en los Cadetes de la Escuela Militar de Chorrillos.
- Los juegos de roles como estrategia motivadora mejoran significativamente el aprendizaje actitudinal en los Cadetes de la Escuela Militar de Chorrillos.

2.4.2 Variables

V1

Juegos de roles

V2

Aprendizaje por competencias

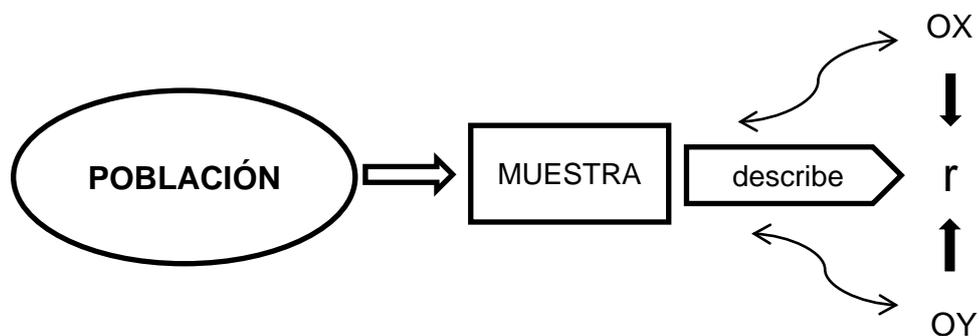
Variable interviniente

Estrategias, motivación, evaluaciones, actas de notas, aprendizaje cognitivo, procedimental y actitudinal, cadetes, personal docente y administrativo.

CAPÍTULO III: DISEÑO METODOLÓGICO

3.1 Diseño de la investigación

La presente investigación es observacional, diseño no experimental, dado que no es posible la manipulación de ninguna de las variables, de corte transversal desarrollándose en un solo momento; enfoque cuantitativo por el tamaño y la selección de la muestra, a partir de los resultados de una encuesta se cuantifica sus puntajes para realizar la contrastación de las hipótesis planteadas, es descriptivo proporciona una visión de los juegos de roles y el aprendizaje por competencia, es correlacional existe relación entre los juegos de roles con el aprendizaje y de esta manera comprueba la mejora del aprendizaje en sus dimensiones cognitiva, procedimental y actitudinal.



- OX= Juegos de roles como estrategia motivadora
- OY= Aprendizaje por competencia
- r = relación entre variables

3.2 Población y Muestra

3.2.1 Población

La población es de 1200 cadetes pertenecientes a la Escuela Militar de Chorrillos.

3.2.2 Muestra

La muestra se aplicó mediante la fórmula y se obtuvo a 490 cadetes pertenecientes a las diferentes armas (caballería, infantería, ingeniería e inteligencia)

Fórmula de Sierra Bravo Batistuta.

Primera Aproximación (n_0)

$$n_0 = \frac{Z^2(p)(q)(N)}{e^2(N-1) + Z^2(p)(q)}$$

Donde:

- N = 1200
- Z = 1.96 (95% de confiabilidad)
- p = 0.5 (probabilidad de éxito)
- q = 0.5 (probabilidad de fracaso)
- e = 0.019

$$n_0 = \frac{Z^2(p)(q)(N)}{e^2(N-1) + Z^2(p)(q)}$$

$$n_0 = \frac{(3.8416)(0.25)(1200)}{(0.000361)(1199) + (3.8416)(0.25)}$$

$$n_0 = 827.19476 \approx 827$$

Tamaño final (n)

$$n = \frac{n}{1 + \frac{n}{N}} = \frac{827.19476}{1 + \frac{827.19476}{1200}} = 489.6588 \approx 490$$

Redondeando, tomaremos como tamaño final para nuestra muestra 490, con la cual se trabajará en el presente trabajo.

3.2.3 Criterio de Inclusión de la Muestra

Se distribuyó en forma aleatoria simple a todos los Cadetes de la Escuela Militar de Chorrillos de 1ero. a 5to. Año; cadetes matriculados en el I y II Semestre Académico 2012; los docentes que aplicaron la estrategia motivadora juegos de roles en las asignaturas de Docencia Superior I y Docencia Superior II.

3.2.4 Criterio de Exclusión de la muestra

Se excluyó de la muestra a los docentes que no aplicaron los juegos de roles.

3.3 Operacionalización de variables

VARIABLES	DIMENSIONES	INDICADORES	ITEMS	INSTRUMENTO	ESCALA
V1 JUEGO DE ROLES COMO ESTRATEGIA MOTIVADORA	INTRÍNSECA	AGRADO	<ul style="list-style-type: none"> • Prefiere asistir a clase de cualquier asignatura que estar en el patio. • Elabora con ánimo las tareas de los cursos asignados. 	ENCUESTA	0-1-2-3-4
		ESTIMULA	<ul style="list-style-type: none"> • Frente a un tema nuevo se entusiasma. • Es positivo y comunicativo cuando conoce un tema. 	ENCUESTA	0-1-2-3-4
		SATISFACCIÓN	<ul style="list-style-type: none"> • Comenta con alegría el resultado de la clase. • Las evaluaciones las considera favorables y justas. 	ENCUESTA	0-1-2-3-4
	EXTRÍNSECA	APROBACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> • El docente elige por méritos al educando a participar en juego de roles. • Tiene libre elección para organizar equipos en el aula. 	ENCUESTA	0-1-2-3-4
		RECONOCIMIENTO	<ul style="list-style-type: none"> • Le complace ser mencionado en las ceremonias de los lunes. • Desea ser Delegado de cualquier asignatura. 	ENCUESTA	0-1-2-3-4
		LOGRO DE METAS	<ul style="list-style-type: none"> • Culmina con satisfacción el ciclo académico. • Sus tareas son presentadas a tiempo. 		0-1-2-3-4
V2 APRENDIZAJE POR COMPETENCIAS	COGNITIVO	DESCRIBE	<ul style="list-style-type: none"> • Narra las características del Juego de Roles que realiza en el aula como estrategia motivadora. • Dramatiza con facilidad el Juego de Roles que le corresponde realizar en el aula respecto a un tema nuevo. 	ENCUESTA	0-1-2-3-4
		EXPLICA	<ul style="list-style-type: none"> • Explica adecuadamente la diferencia entre Juego de Roles y Clase Magistral. • Conoce las partes del Juego de Roles que se realiza en el aula. 	ENCUESTA	0-1-2-3-4
		PREDICE	<ul style="list-style-type: none"> • Pronostica fácilmente las conclusiones a través del Juego de Roles como estrategia motivadora en el aula. • Predice el desarrollo del Juego de Roles con facilidad. 	ENCUESTA	0-1-2-3-4
	PROCEDIMENTAL	CLASIFICA	<ul style="list-style-type: none"> • Prefiere asistir a las clases donde se realizan Juego de Roles. • La estrategia juegos de roles la identifica en las clases impartidas por los diferentes docentes. 	ENCUESTA	0-1-2-3-4
		ORGANIZA	<ul style="list-style-type: none"> • Utiliza menos horas de estudio cuando en el aula realizaron Juego de Roles. • Las asignaturas de mayor dificultad las desarrolla rápidamente cuando recibió clases con Juego de Roles. 	ENCUESTA	0-1-2-3-4
		ELABORA	<ul style="list-style-type: none"> • Elabora adecuados esquemas de aprendizaje por asignaturas cuando recibió en el aula la estrategia motivadora Juego de Roles • Prepara sesiones de aprendizaje para mejorar su calificación a través del Juego de Roles. 	ENCUESTA	0-1-2-3-4
	ACTITUDINAL	TRABAJO EN EQUIPO	<ul style="list-style-type: none"> • Participa dinámicamente en el Juego de Roles. • Cumple con protagonizar el Juego de Roles. 	ENCUESTA	0-1-2-3-4
		RESPETA	<ul style="list-style-type: none"> • Acepta las críticas constructivas realizadas durante el Juego de Roles. • Comparte el Juego de Roles en el aula. 	ENCUESTA	0-1-2-3-4
		VALORA	<ul style="list-style-type: none"> • Valora el trabajo del colaborador cuando lo ayuda a efectuar el Juego de Roles. • Aprecia los logros obtenidos con esfuerzo cuando realizaron el Juego de Roles. 	ENCUESTA	0-1-2-3-4

3.4 Técnicas para la recolección de datos

Las encuestas se elaboraron en base a los indicadores y se aplicaron a través de Encuestas Anónimas. El estudio se realizó en las Aulas de la Escuela Militar de Chorrillos y fueron dirigidas a los Cadetes de primer y segundo año de Infantería y Caballería del Semestre Académico 2012 - II. Se realizaron las encuestas en forma progresiva en el espacio de una semana.

3.4.1 Descripción de los Instrumentos

Los instrumentos se realizaron con 30 preguntas y 05 alternativas de tipo Likert.

0 NUNCA	01 ALGUNA VEZ	02 REGULARMENTE	03 CASI SIEMPRE	04 SIEMPRE
------------	------------------	--------------------	-----------------------	---------------

3.4.1 Validez y confiabilidad de los instrumentos

La eficacia de los instrumentos se realizó mediante el método de validez de expertos, la cual se refiere al grado en que un instrumento de medición mide la variable de estudio. Se realizó con la participación de tres (03) expertos, los que revisaron el cuestionario en base a los Indicadores. Habiendo tenido un promedio de puntaje final de 19. Anexo N°03.

3.5 Técnicas para el procesamiento y análisis de los datos

Para la organización, procesamiento y presentación de datos se usó el Programa Estadístico SPSS (Statistics Package for social sciences) versión 15, el programa informático STATS.TM v.2 y el Programa Microsoft Excel (libro de cálculo).

3.6 Aspectos éticos

Toda la información que se incluye en la investigación fue conseguida de libros, revistas, página web y documentos, quienes han sido citados con sus datos y el nombre del autor, es así como se demuestra la ausencia del plagio. Se respetaron los procesos necesarios para contactar con cada especialista y llevar a cabo las encuestas precisas.

Las encuestas han sido desarrolladas por el público objeto de estudio de manera voluntaria. Se realizaron los trámites de autorización necesarios para el recojo de información en la entidad visitada, respetando sus normas institucionales. Dando cumplimiento a la exigencia ética de la investigación.



CAPÍTULO IV: RESULTADOS

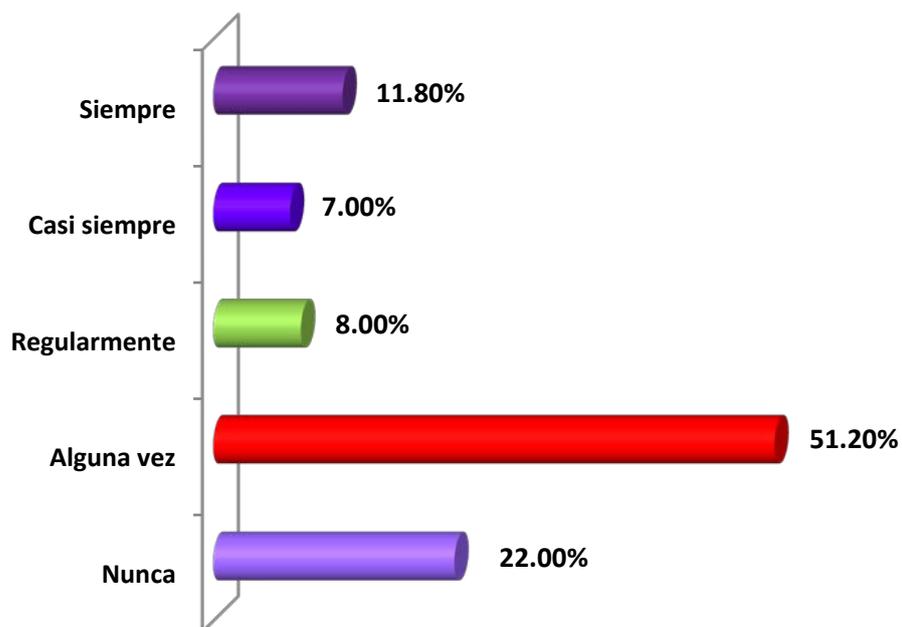
4.1 Juego de Roles como estrategia motivadora: Variable Independiente

En el presente capítulo se exponen los resultados de la investigación: Juegos de Roles como estrategia motivadora en el aprendizaje por competencia, según la escala de valoración:

0 NUNCA	01 ALGUNA VEZ	02 REGULARMENTE	03 CASI SIEMPRE	04 SIEMPRE
------------	------------------	--------------------	--------------------	---------------

DIMENSIÓN: INTRÍNSECA

ÍTEM 01.-¿Prefiere asistir a clase de cualquier asignatura que estar en el patio?

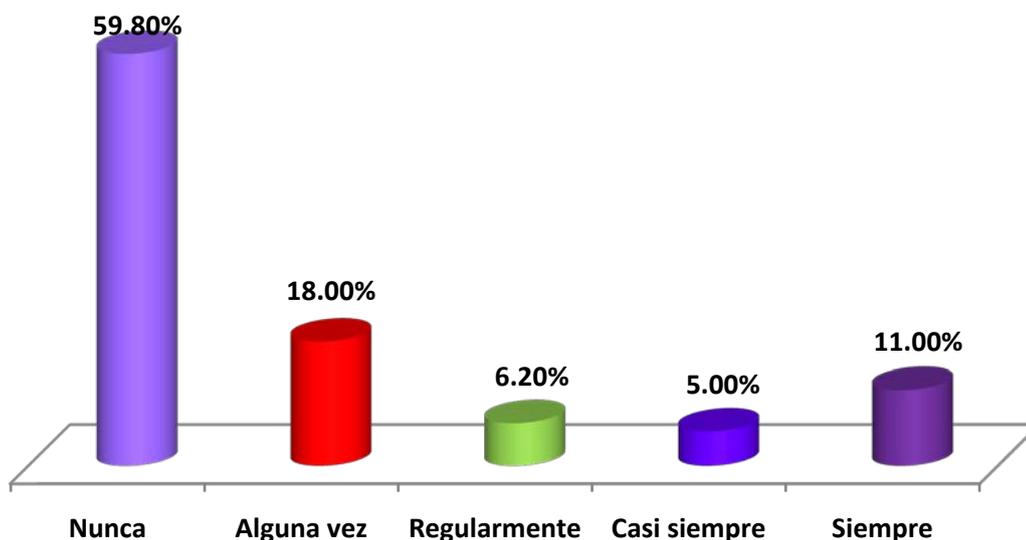


DESCRIPCIÓN / CONCLUSIÓN

De la figura del ítem 01, los porcentajes totales de utilización de las escalas de valoración, el resultado de la encuesta a los cadetes, podemos observar el valor alto para la escala de valoración «alguna vez» con 51.20%, concluyendo así que prefieren asistir a clase de cualquier asignatura que estar en el patio.

DIMENSIÓN: INTRÍNSECA

ÍTEM 02.- ¿Elabora con ánimo las tareas de los cursos asignados?

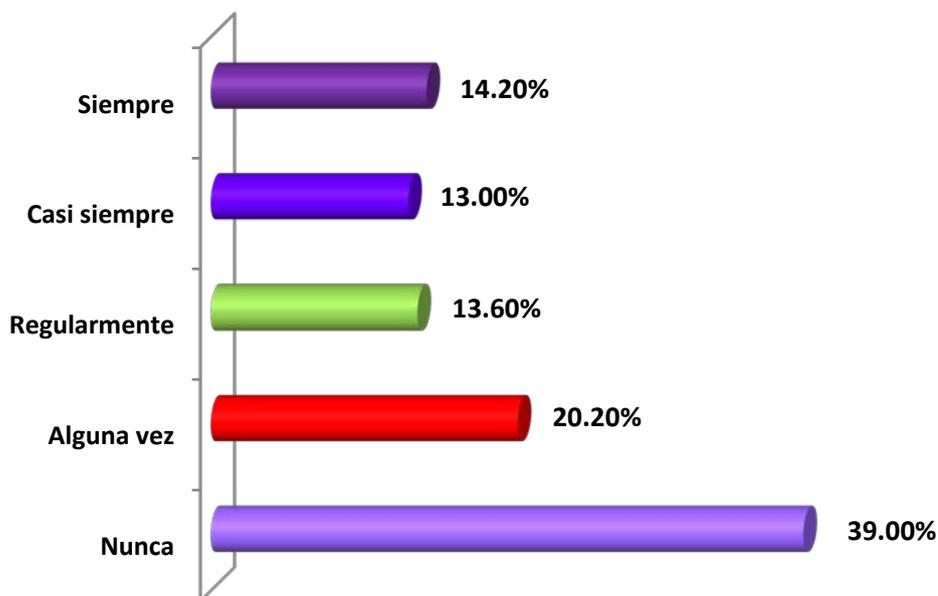


DESCRIPCIÓN / CONCLUSIÓN

De la figura del ítem 02, los porcentajes totales de utilización de las escalas de valoración, el resultado de la encuesta a los cadetes, podemos observar el valor alto para la escala de valoración «nunca» con 59.80%, concluyendo así que elabora con ánimo las tareas de los cursos asignados.

DIMENSIÓN: INTRÍNSECA

ÍTEM 03.- ¿Frente a un tema nuevo se entusiasma?

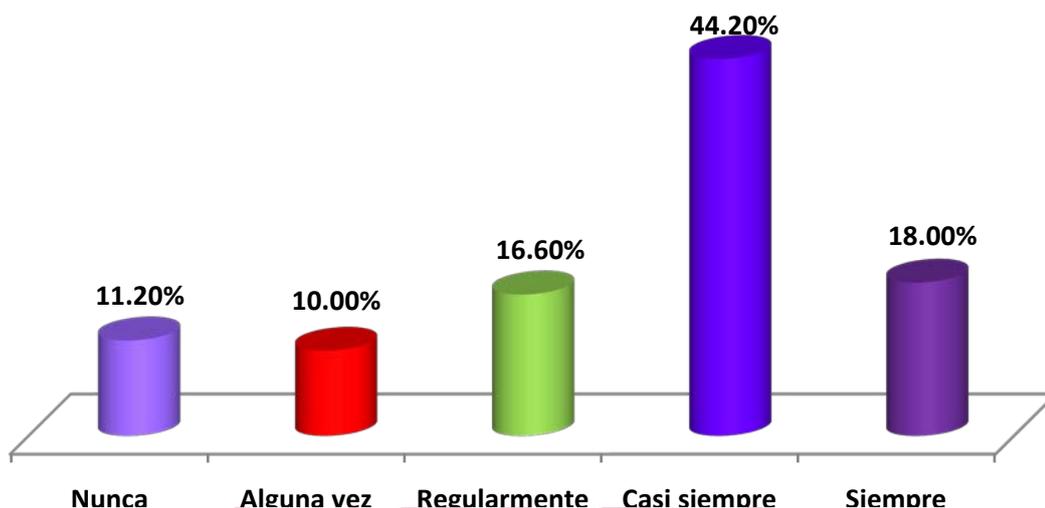


DESCRIPCIÓN / CONCLUSIÓN

De la figura del ítem 03, los porcentajes totales de utilización de las escalas de valoración, el resultado de la encuesta a los cadetes, podemos observar el valor alto para la escala de valoración «nunca» con 39.00%, concluyendo así que frente a un nuevo tema se entusiasma.

DIMENSIÓN: INTRÍNSECA

ÍTEM 04.- ¿Es positivo y comunicativo cuando conoce un tema?

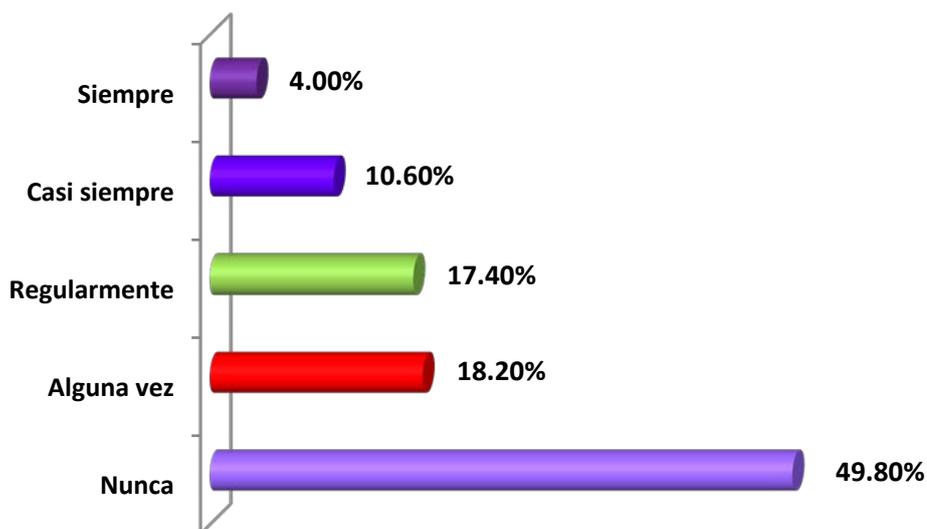


DESCRIPCIÓN / CONCLUSIÓN

De la figura del ítem 04, los porcentajes totales de utilización de las escalas de valoración, el resultado de la encuesta a los cadetes, podemos observar el valor alto para la escala de valoración «casi siempre» con 44,20%, concluyendo así que es positivo y comunicativo cuando conoce un tema.

DIMENSIÓN: INTRÍNSECA

ÍTEM 05.-¿Comenta con alegría el resultado de la clase?

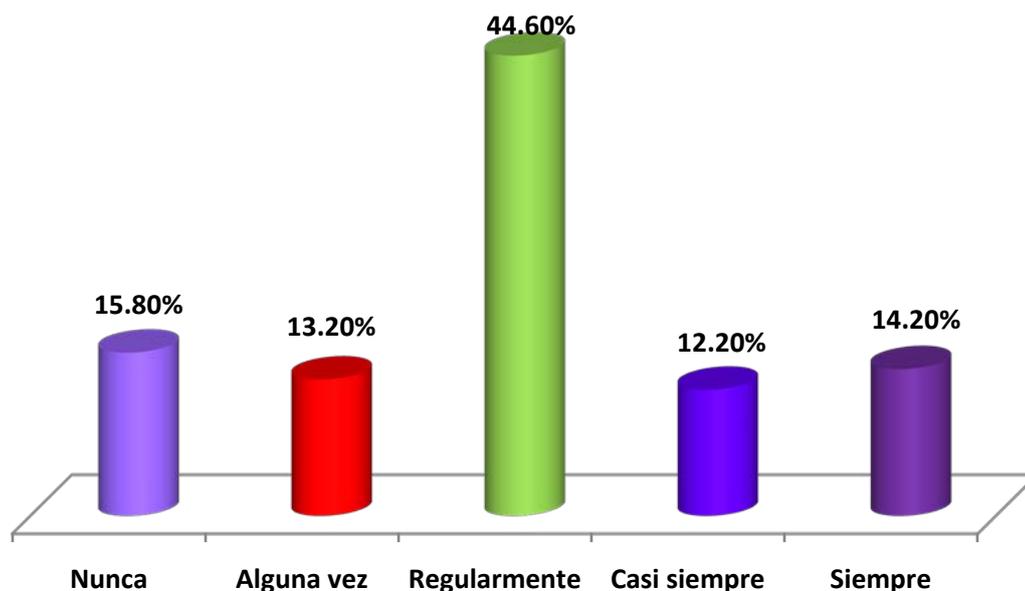


DESCRIPCIÓN / CONCLUSIÓN

De la figura del ítem 05, los porcentajes totales de utilización de las escalas de valoración, el resultado de la encuesta a los cadetes, podemos observar el valor alto para la escala de valoración «casi siempre» con 49,80%, concluyendo así que comenta con alegría el resultado de la clase.

DIMENSIÓN: INTRÍNSECA

ÍTEM 06.- ¿Las evaluaciones las consideran favorables y justas?

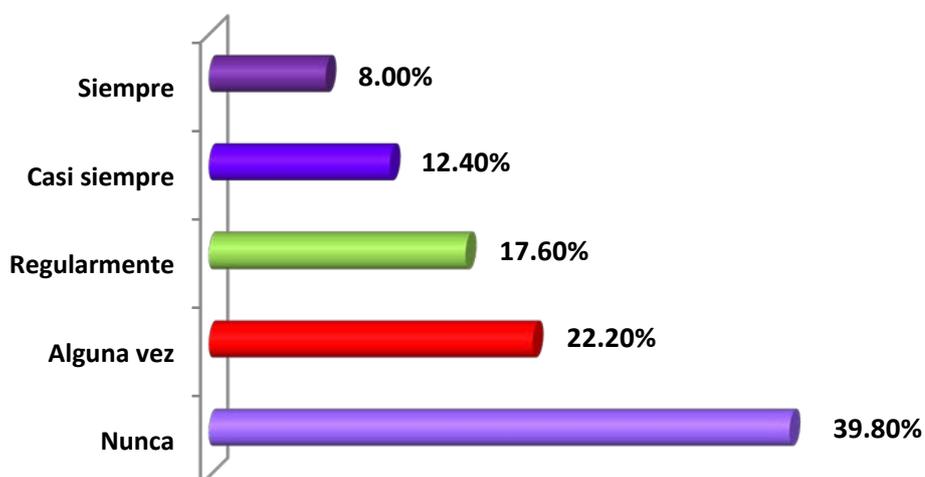


DESCRIPCIÓN / CONCLUSIÓN

De la figura del ítem 06, los porcentajes totales de utilización de las escalas de valoración, el resultado de la encuesta a los cadetes, podemos observar el valor alto para la escala de valoración «regularmente» con 44,60%, concluyendo así que las evaluaciones las considera favorables y justas.

DIMENSIÓN: EXTRÍNSECA

ÍTEM 07.- ¿El docente elige por méritos al educando a participar en los juegos de roles?

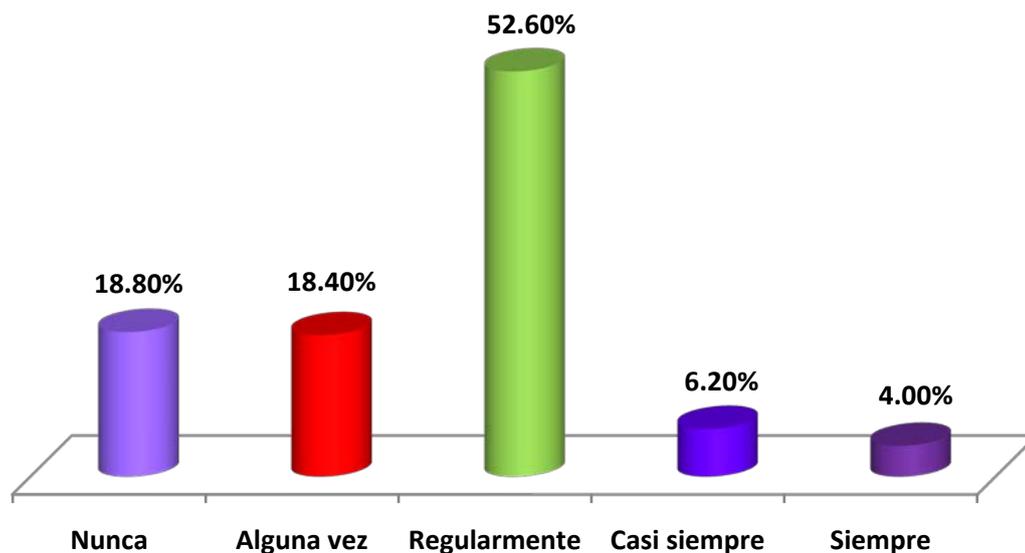


DESCRIPCIÓN / CONCLUSIÓN

De la figura del ítem 07, los porcentajes totales de utilización de las escalas de valoración, el resultado de la encuesta a los cadetes, podemos observar el valor alto para la escala de valoración «nunca» con 39,80%, concluyendo así que el docente elige por méritos al educando a participar en los juegos de roles.

DIMENSIÓN: EXTRÍNSECA

ÍTEM 08.- ¿Tiene libre elección para organizar equipos en el aula?

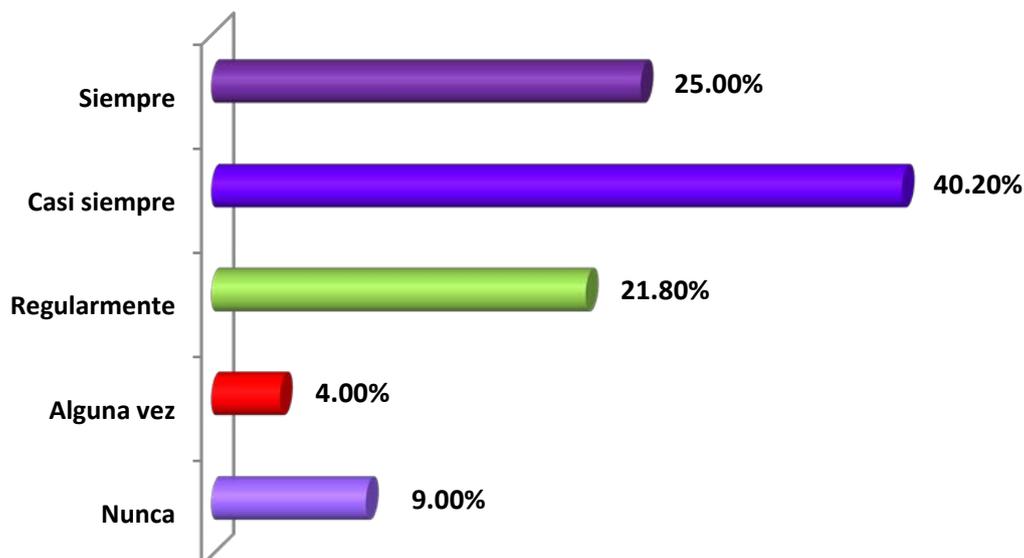


DESCRIPCIÓN / CONCLUSIÓN

De la figura del ítem 08, los porcentajes totales de utilización de las escalas de valoración, el resultado de la encuesta a los cadetes, podemos observar el valor alto para la escala de valoración «regularmente» con 52,60%, concluyendo así que tiene libre elección para organizar equipos en el aula.

DIMENSIÓN: EXTRÍNSECA

ÍTEM 09.- ¿Le complace ser mencionado en las ceremonias de los lunes?

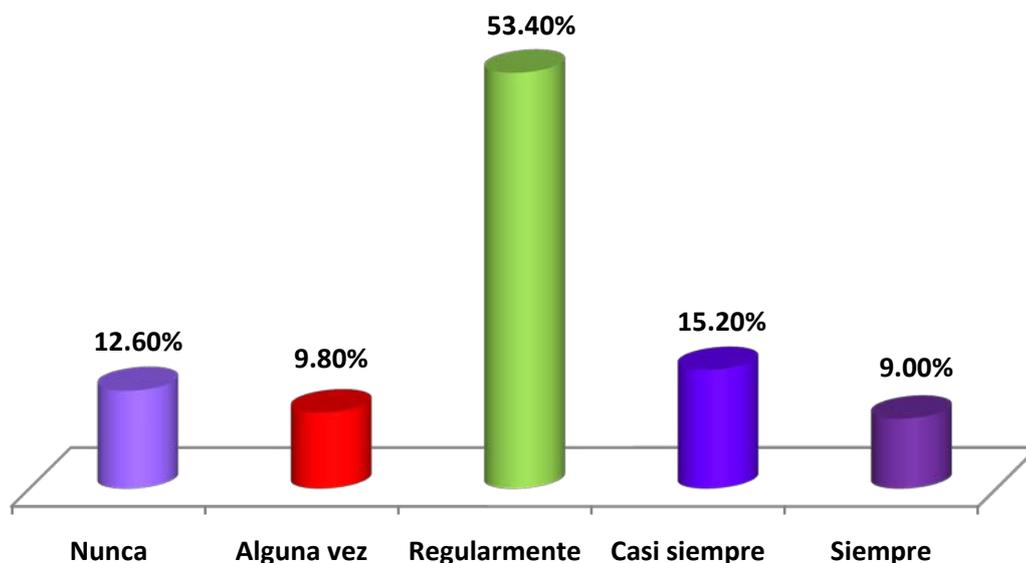


DESCRIPCIÓN / CONCLUSIÓN

De la figura del ítem 09, los porcentajes totales de utilización de las escalas de valoración, el resultado de la encuesta a los cadetes, podemos observar el valor alto para la escala de valoración «casi siempre» con 40,20%, concluyendo así que le complace ser mencionado en las ceremonias de los lunes.

DIMENSIÓN: EXTRÍNSECA

ÍTEME 10.- ¿Desea ser Delegado de cualquier asignatura?

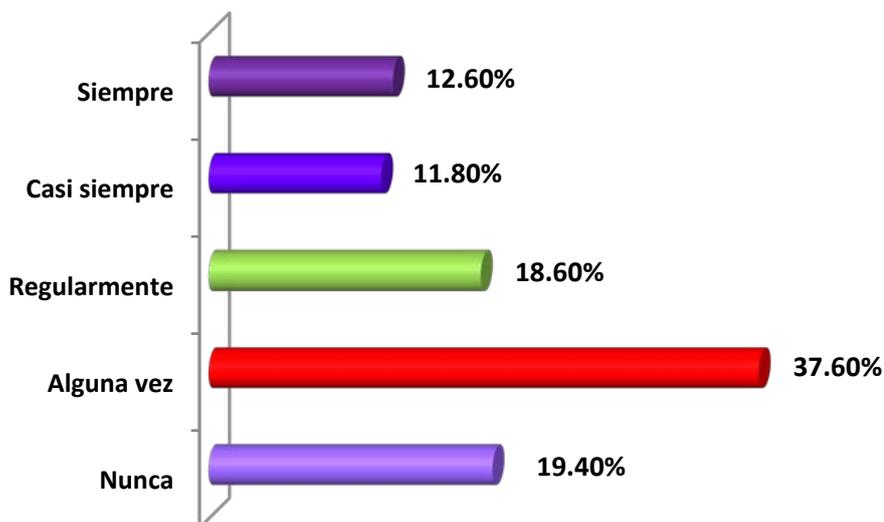


DESCRIPCIÓN / CONCLUSIÓN

De la figura del ítem 10, los porcentajes totales de utilización de las escalas de valoración, el resultado de la encuesta a los cadetes, podemos observar el valor alto para la escala de valoración «regularmente» con 53,40%, concluyendo así que desea ser Delegado de cualquier asignatura.

DIMENSIÓN: EXTRÍNSECA

ÍTEM 11.- ¿Culmina con satisfacción el ciclo académico?

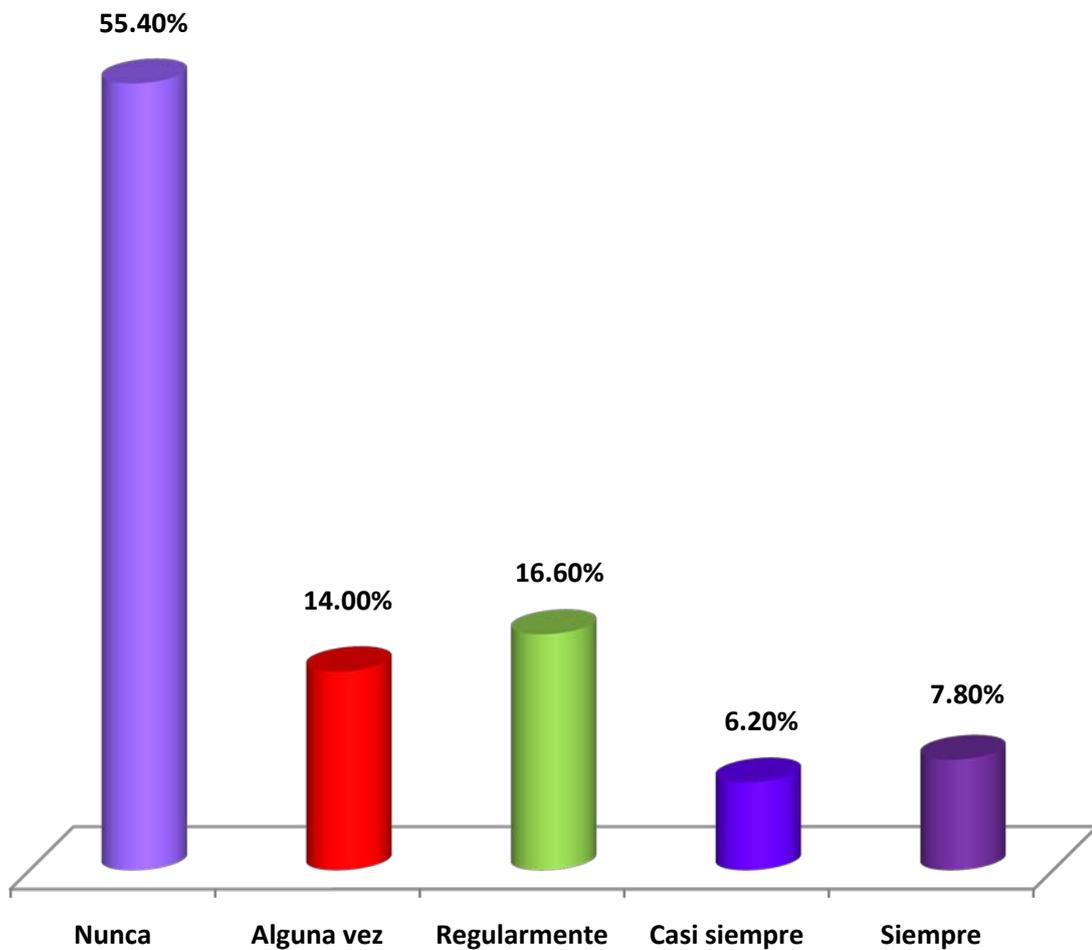


DESCRIPCIÓN / CONCLUSIÓN

De la figura del ítem 11, los porcentajes totales de utilización de las escalas de valoración, el resultado de la encuesta a los cadetes, podemos observar el valor alto para la escala de valoración «alguna vez» con 37,60%, concluyendo así que culmina con satisfacción el ciclo académico.

DIMENSIÓN: EXTRÍNSECA

ÍTEM 12.- ¿Sus tareas son presentadas a tiempo?



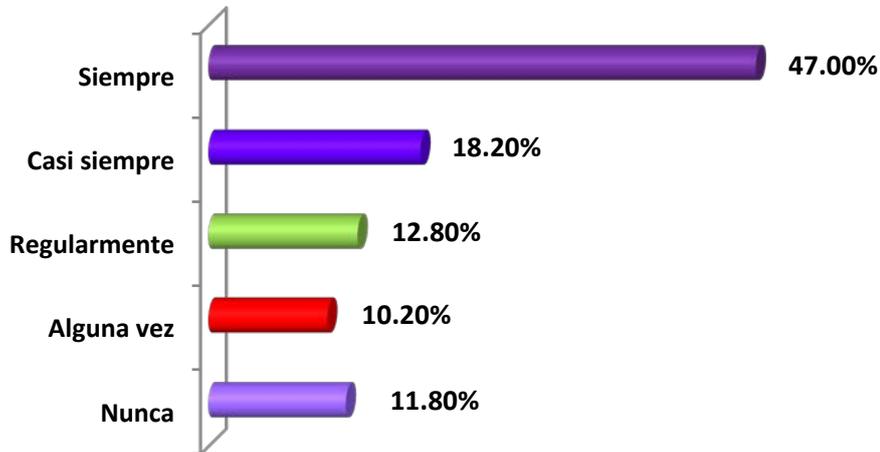
DESCRIPCIÓN / CONCLUSIÓN

De la figura del ítem 12, los porcentajes totales de utilización de las escalas de valoración, el resultado de la encuesta a los cadetes, podemos observar el valor alto para la escala de valoración «nunca» con 55,40%, concluyendo así que sus tareas son presentadas a tiempo.

4.2 Aprendizaje por Competencia: Variable Dependiente

DIMENSIÓN: COGNITIVA

ÍTEM 13.- ¿Narra las características de los Juegos de Roles que realiza en el aula como estrategia motivadora?

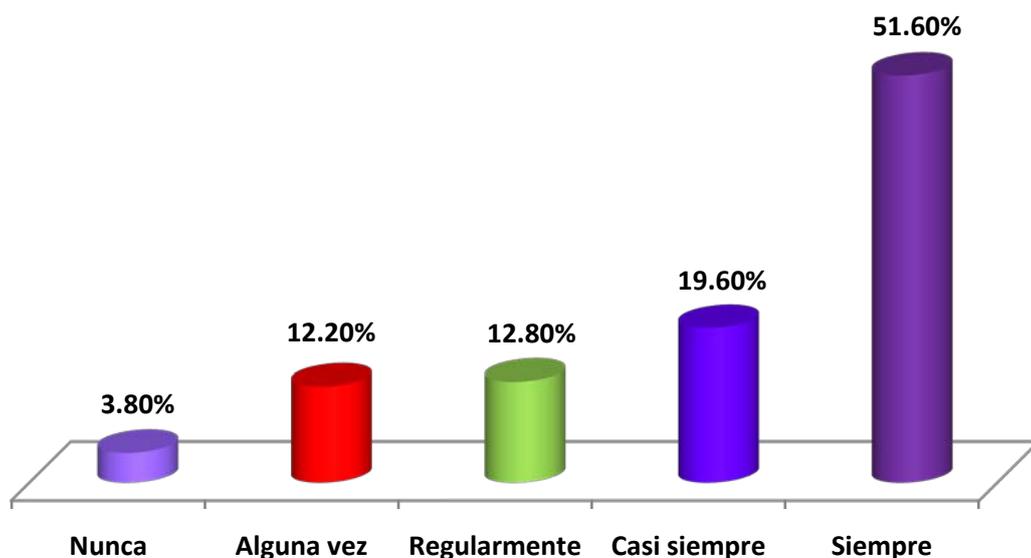


DESCRIPCIÓN / CONCLUSIÓN

De la figura del ítem 13, los porcentajes totales de utilización de las escalas de valoración, el resultado de la encuesta a los cadetes, podemos observar el valor alto para la escala de valoración «siempre» con 47,00%, concluyendo así que narra las características de los juegos de roles que realiza en el aula como estrategia motivadora.

DIMENSIÓN: COGNITIVA

ÍTEM 14.- ¿Dramatiza con facilidad los Juegos de Roles que le corresponde realizar en el aula respecto a un tema nuevo?

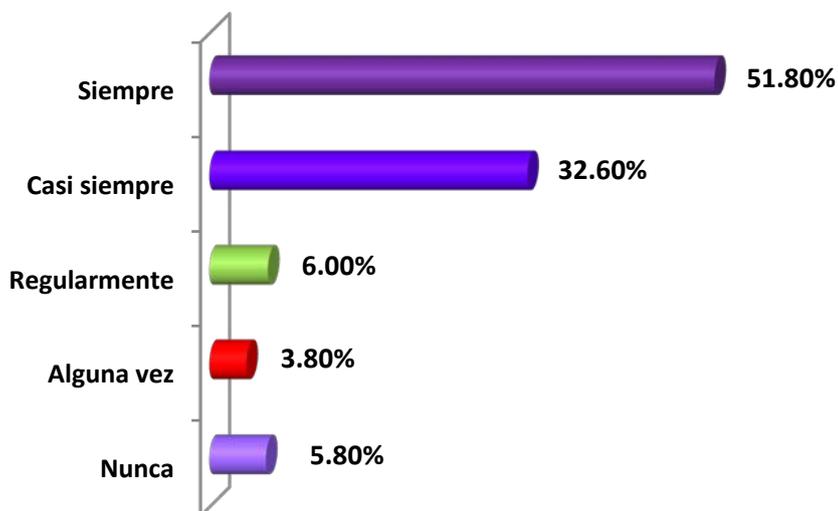


DESCRIPCIÓN / CONCLUSIÓN

De la figura del ítem 14, los porcentajes totales de utilización de las escalas de valoración, el resultado de la encuesta a los cadetes, podemos observar el valor alto para la escala de valoración «siempre» con 51,60%, concluyendo así que dramatiza con facilidad los juegos de roles que le corresponde realizar en el aula respecto a un tema nuevo.

DIMENSIÓN: COGNITIVA

ÍTEM 15.- ¿Explica adecuadamente la diferencia entre Juegos de Roles y Clase Magistral?

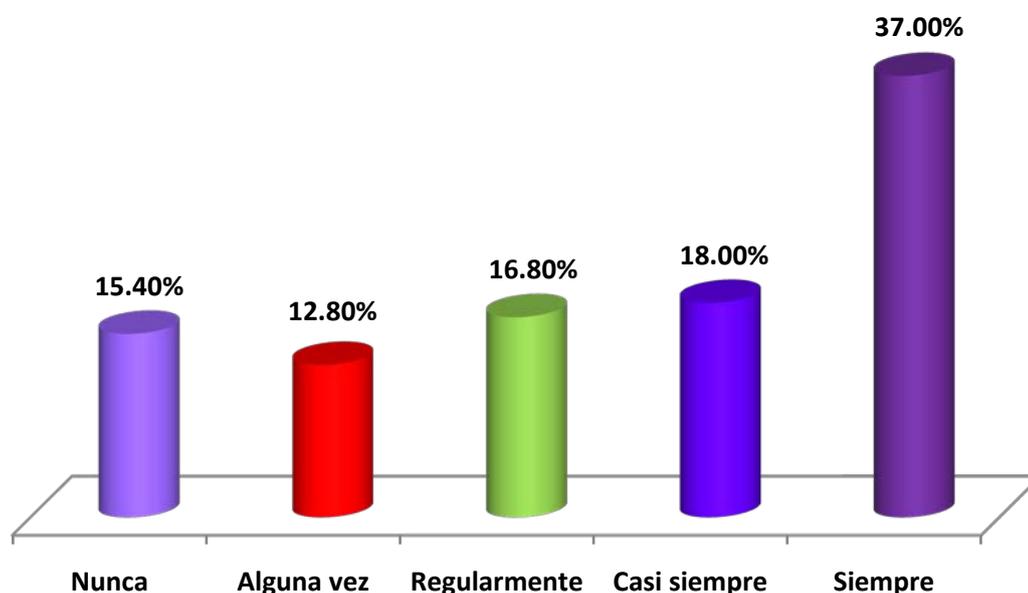


DESCRIPCIÓN / CONCLUSIÓN

De la figura del ítem 15, los porcentajes totales de utilización de las escalas de valoración, el resultado de la encuesta a los cadetes, podemos observar el valor alto para la escala de valoración «siempre» con 51,80%, concluyendo así que explica adecuadamente la diferencia entre Juegos de Roles y Clase Magistral.

DIMENSIÓN: COGNITIVA

ÍTEM 16.- ¿Conoce las partes de los Juegos de Roles que se realizan en el aula?

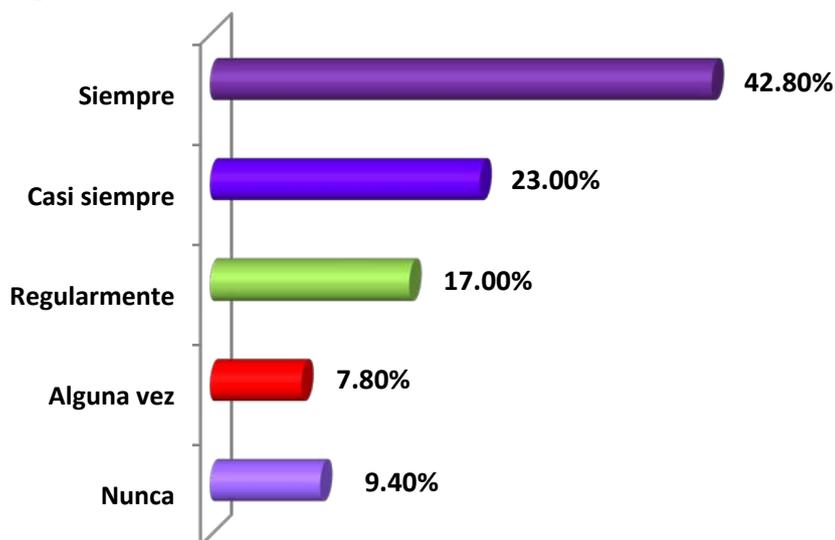


DESCRIPCIÓN / CONCLUSIÓN

De la figura del ítem 16, los porcentajes totales de utilización de las escalas de valoración, el resultado de la encuesta a los cadetes, podemos observar el valor alto para la escala de valoración «siempre» con 37,00%, concluyendo así que conoce las partes de los Juegos de Roles que se realizan en el aula.

DIMENSIÓN: COGNITIVA

ÍTEM 17.- ¿Pronostica fácilmente las conclusiones a través de los Juegos de Roles como estrategia motivadora en el aula?

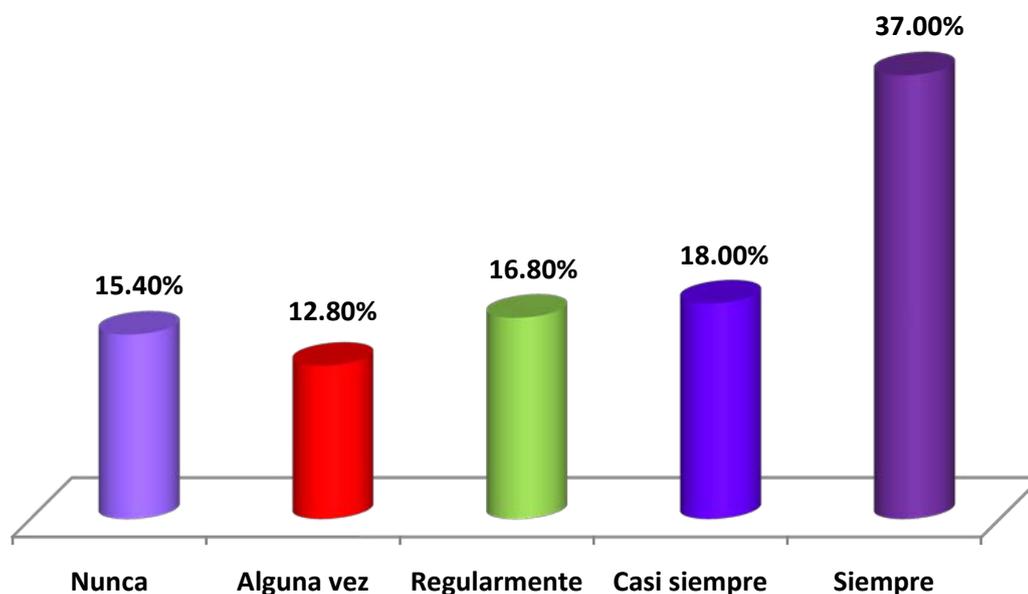


DESCRIPCIÓN / CONCLUSIÓN

De la figura del ítem 17, los porcentajes totales de utilización de las escalas de valoración, el resultado de la encuesta a los cadetes, podemos observar el valor alto para la escala de valoración «siempre» con 42,80%, concluyendo así que pronostica fácilmente las conclusiones a través de los Juegos de Roles como estrategia motivadora en el aula.

DIMENSIÓN: COGNITIVA

ÍTEM 18.- ¿Predice el desarrollo de los Juegos de Roles con facilidad?

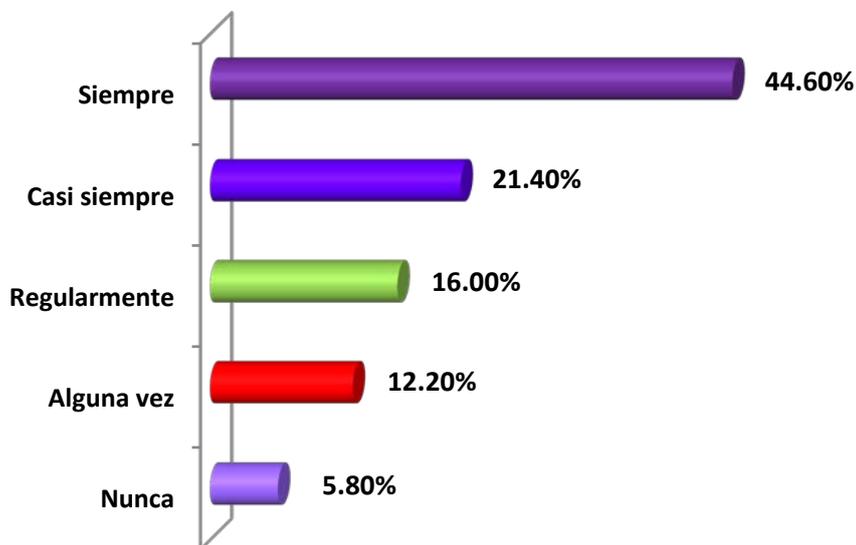


DESCRIPCIÓN / CONCLUSIÓN

De la figura del ítem 18, los porcentajes totales de utilización de las escalas de valoración, el resultado de la encuesta a los cadetes, podemos observar el valor alto para la escala de valoración «siempre» con 37,00%, concluyendo así que predice el desarrollo de los Juegos de Roles con facilidad.

DIMENSIÓN: PROCEDIMENTAL

ÍTEM 19.- ¿Prefiere asistir a las clases donde se realizan Juegos de Roles?

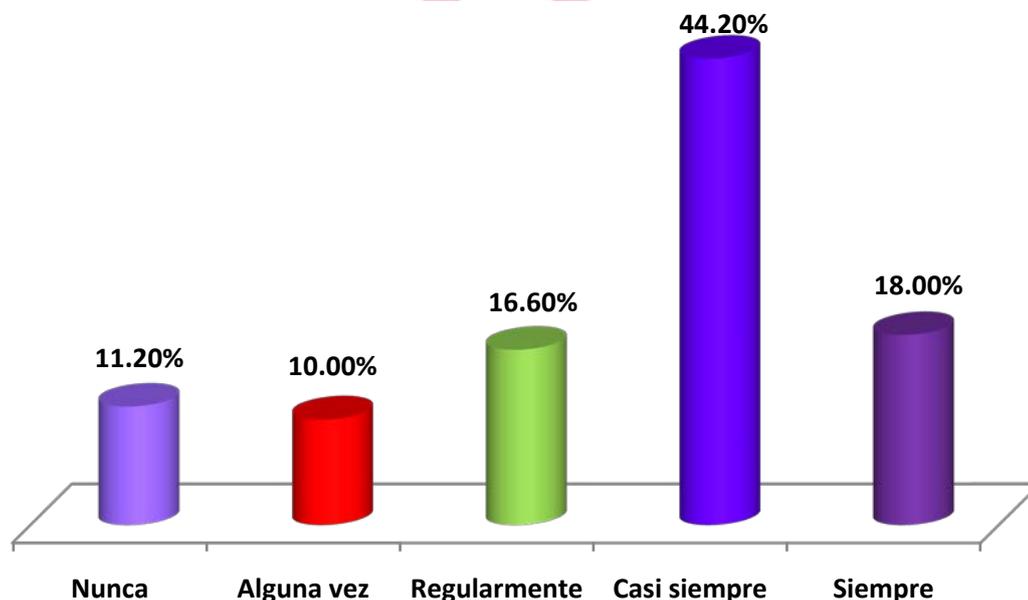


DESCRIPCIÓN / CONCLUSIÓN

De la figura del ítem 19, los porcentajes totales de utilización de las escalas de valoración, el resultado de la encuesta a los cadetes, podemos observar el valor alto para la escala de valoración «siempre» con 44,60%, concluyendo así que prefiere asistir a clases donde se realizan Juegos de Roles.

DIMENSIÓN: PROCEDIMENTAL

ÍTEM 20.- ¿La estrategia juegos de roles la identifica en las clases impartidas por los diferentes docentes?

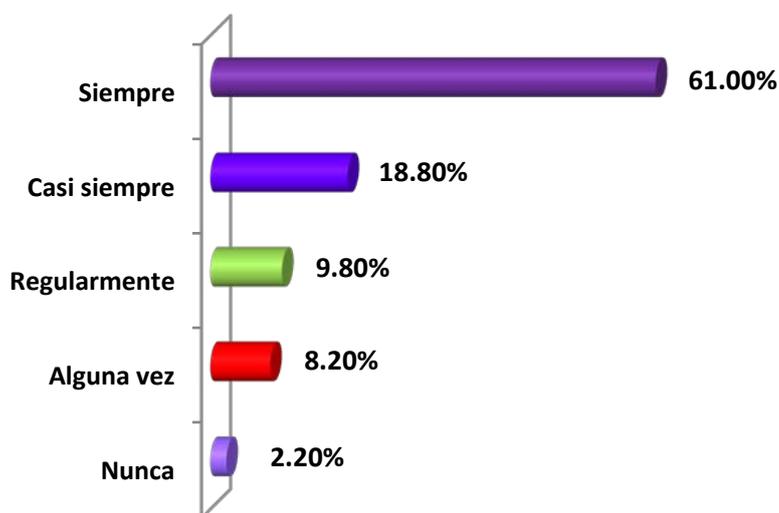


DESCRIPCIÓN / CONCLUSIÓN

De la figura del ítem 20, los porcentajes totales de utilización de las escalas de valoración, el resultado de la encuesta a los cadetes, podemos observar el valor alto para la escala de valoración «casi siempre» con 44,20%, concluyendo así que la estrategia juegos de roles la identifica en las clases impartidas por los diferentes docentes

DIMENSIÓN: PROCEDIMENTAL

ÍTEM 21.- ¿Utiliza menos horas de estudio cuando en el aula realizaron los Juegos de Roles?

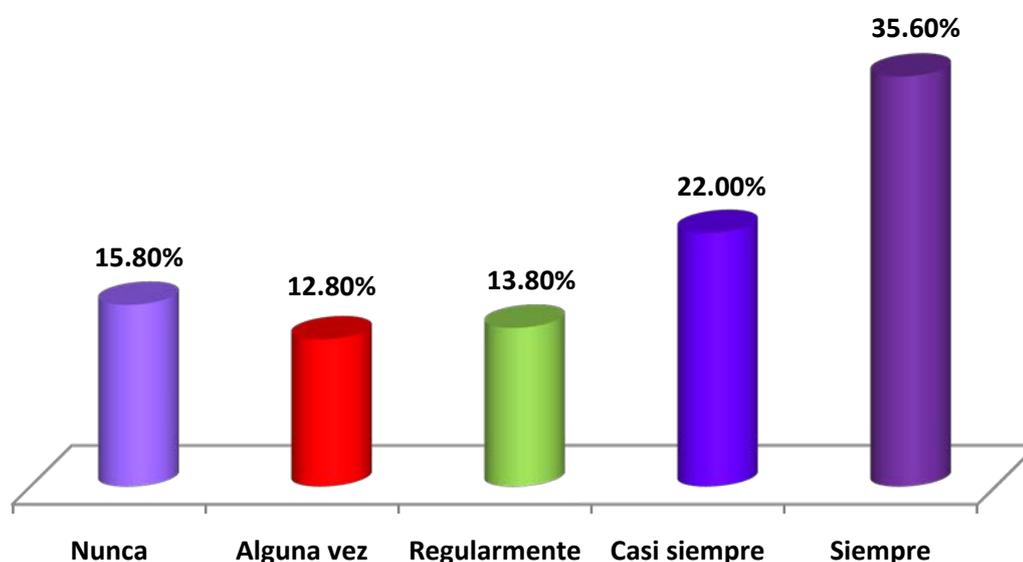


DESCRIPCIÓN / CONCLUSIÓN

De la figura del ítem 21, los porcentajes totales de utilización de las escalas de valoración, el resultado de la encuesta a los cadetes, podemos observar el valor alto para la escala de valoración «siempre» con 61,00%, concluyendo así que utiliza menos horas de estudio cuando en el aula realizaron los Juegos de Roles.

DIMENSIÓN: PROCEDIMENTAL

ÍTEM 22.- ¿Las asignaturas de mayor dificultad las desarrolla rápidamente cuando recibió clases con Juegos de Roles?

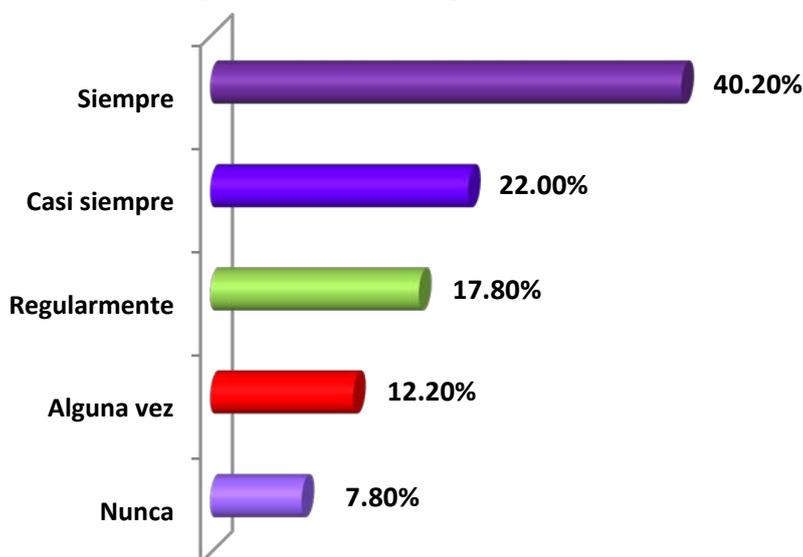


DESCRIPCIÓN / CONCLUSIÓN

De la figura del ítem 22, los porcentajes totales de utilización de las escalas de valoración, el resultado de la encuesta a los cadetes, podemos observar el valor alto para la escala de valoración «siempre» con 35,60%, concluyendo así que las asignaturas de mayor dificultad las desarrolla rápidamente cuando recibió clases con Juegos de Roles.

DIMENSIÓN: PROCEDIMENTAL

ÍTEM 23.- ¿Elabora adecuados esquemas de aprendizaje por asignaturas cuando recibió en el aula la estrategia motivadora Juegos de Roles?

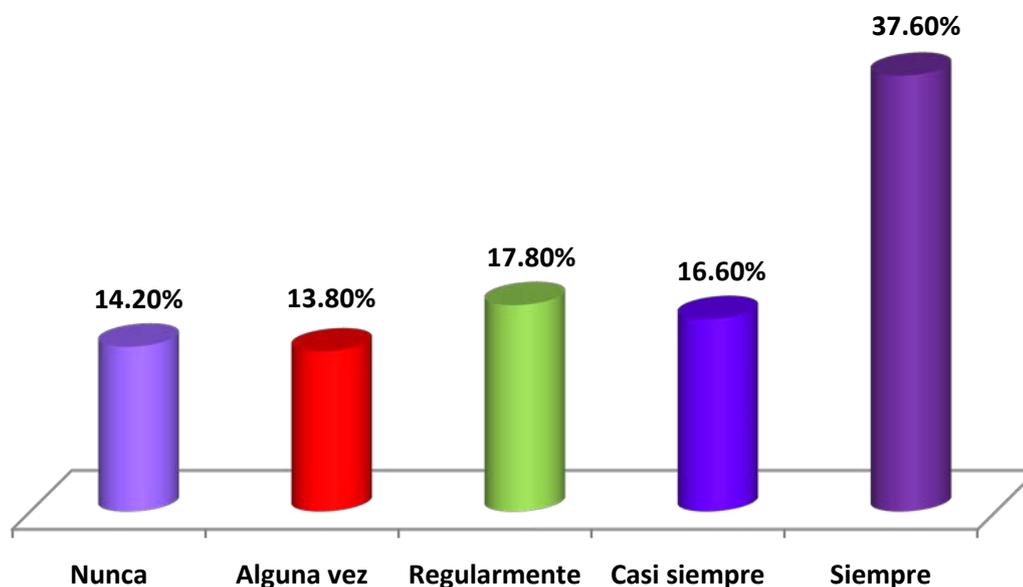


DESCRIPCIÓN / CONCLUSIÓN

De la figura del ítem 23, los porcentajes totales de utilización de las escalas de valoración, el resultado de la encuesta a los cadetes, podemos observar el valor alto para la escala de valoración «siempre» con 40,20%, concluyendo así que elabora adecuados esquemas de aprendizaje por asignaturas cuando recibió en el aula la estrategia motivadora Juegos de Roles.

DIMENSIÓN: PROCEDIMENTAL

ÍTEM 24.- ¿Prepara Sesiones de aprendizaje para mejorar su calificación a través de los Juegos de Roles?

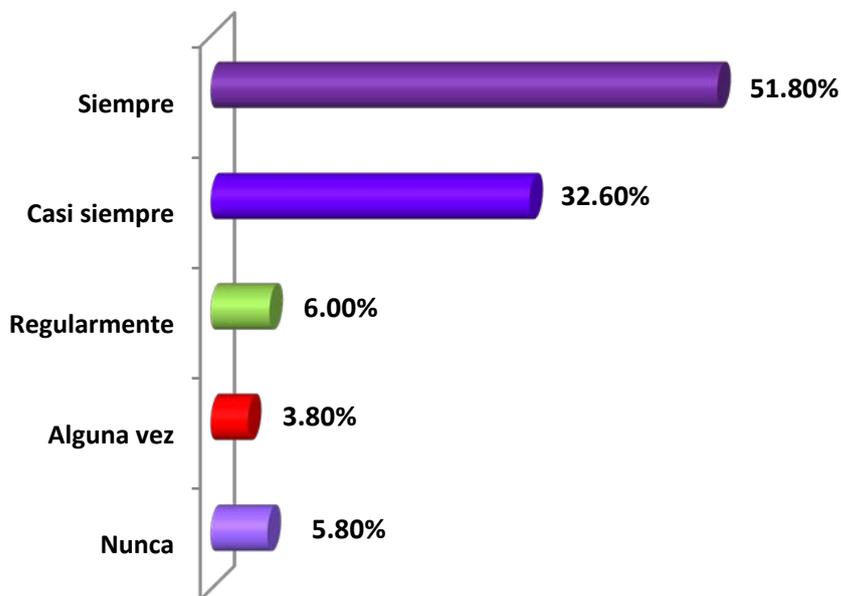


DESCRIPCIÓN / CONCLUSIÓN

De la figura del ítem 24, los porcentajes totales de utilización de las escalas de valoración, el resultado de la encuesta a los cadetes, podemos observar el valor alto para la escala de valoración «siempre» con 37,60%, concluyendo así que prepara Sesiones de aprendizaje para mejorar su calificación a través de los Juegos de Roles.

DIMENSIÓN: ACTITUDINAL

ÍTEM 25.- ¿Participa dinámicamente en los Juegos de Roles?

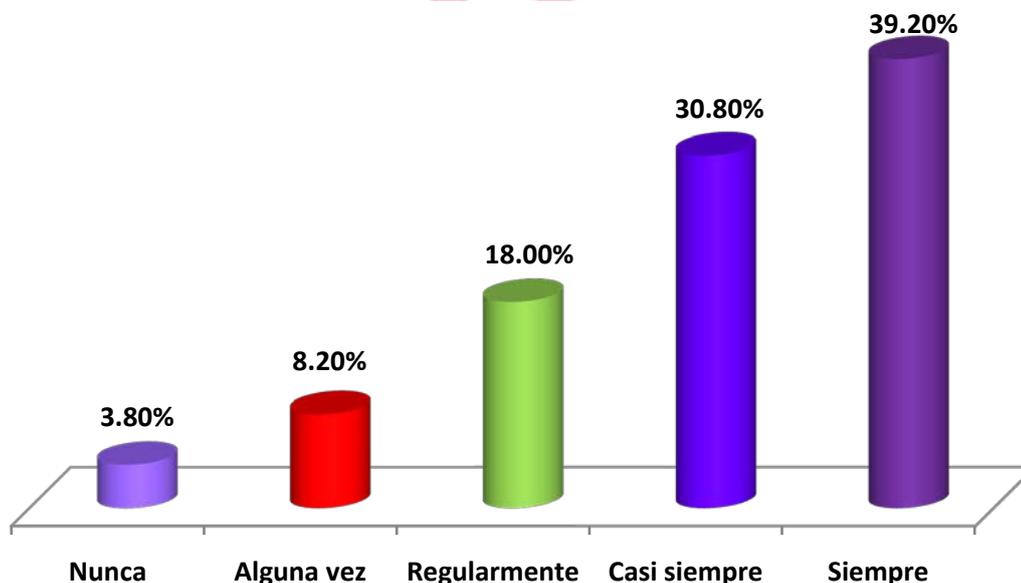


DESCRIPCIÓN / CONCLUSIÓN

De la figura del ítem 25, los porcentajes totales de utilización de las escalas de valoración, el resultado de la encuesta a los cadetes, podemos observar el valor alto para la escala de valoración «siempre» con 51,80%, concluyendo así que participa dinámicamente en los Juegos de Roles.

DIMENSIÓN: ACTITUDINAL

ÍTEM 26.- ¿Cumple con protagonizar los Juegos de Roles?

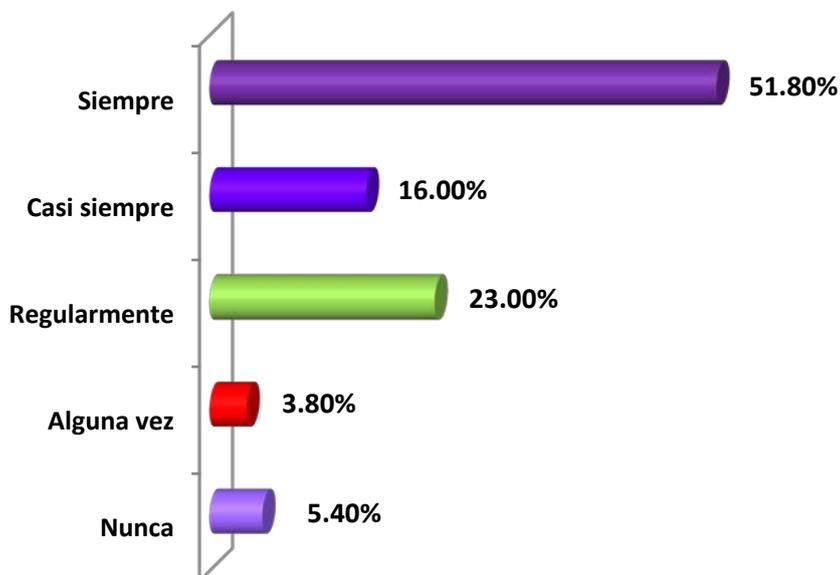


DESCRIPCIÓN / CONCLUSIÓN

De la figura del ítem 26, los porcentajes totales de utilización de las escalas de valoración, el resultado de la encuesta a los cadetes, podemos observar el valor alto para la escala de valoración «siempre» con 39,20%, concluyendo así que cumple con protagonizar los Juegos de Roles.

DIMENSIÓN: ACTITUDINAL

ÍTEM 27.- ¿Acepta las críticas constructivas realizadas durante los Juegos de Roles?

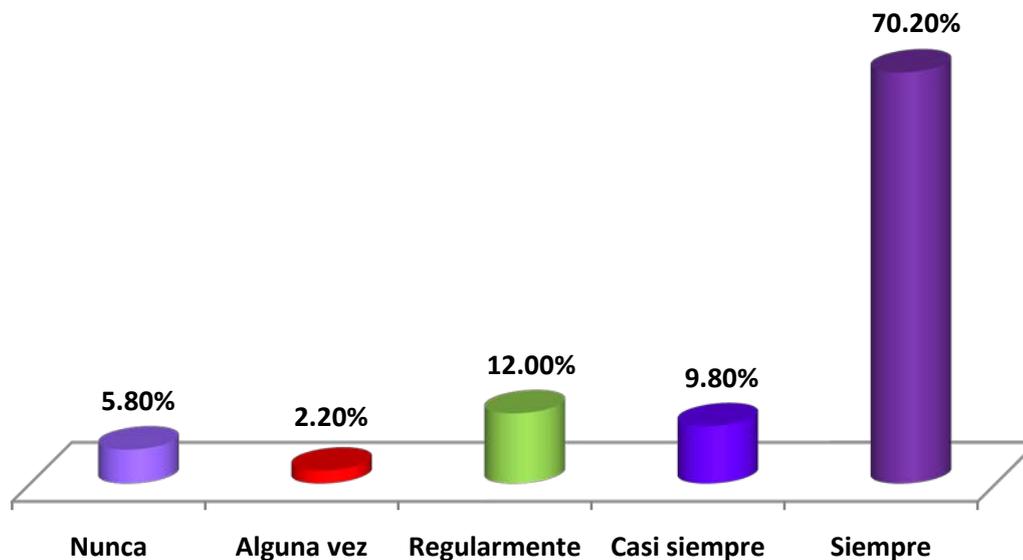


DESCRIPCIÓN / CONCLUSIÓN

De la figura del ítem 27, los porcentajes totales de utilización de las escalas de valoración, el resultado de la encuesta a los cadetes, podemos observar el valor alto para la escala de valoración «siempre» con 51,80%, concluyendo así que acepta las críticas constructivas realizadas durante los Juegos de Roles.

DIMENSIÓN: ACTITUDINAL

ÍTEM 28.- ¿Comparte los Juegos de Roles en el aula?

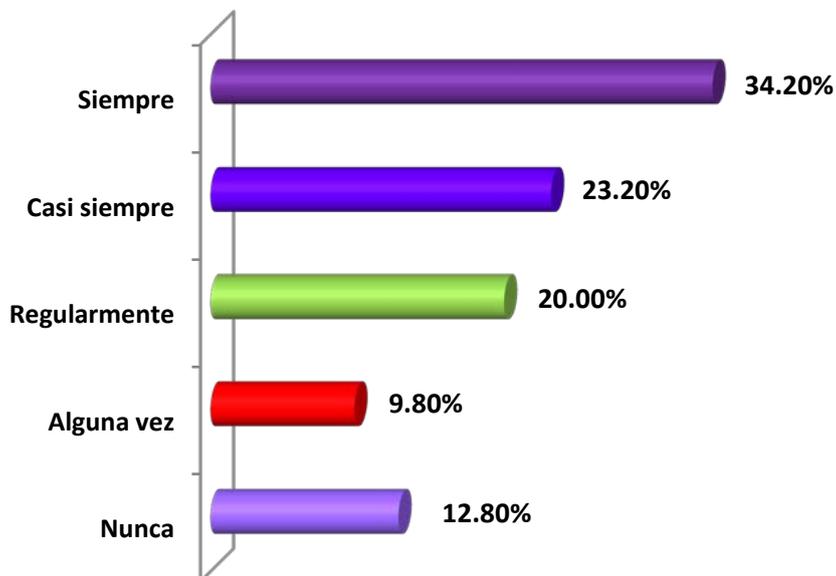


DESCRIPCIÓN / CONCLUSIÓN

De la figura del ítem 28, los porcentajes totales de utilización de las escalas de valoración, el resultado de la encuesta a los cadetes, podemos observar el valor alto para la escala de valoración «siempre» con 70,20%, concluyendo así que comparte los Juegos de Roles en el aula.

DIMENSIÓN: ACTITUDINAL

ÍTEM 29.- ¿Valora el trabajo del *colaborador* cuando lo ayuda a efectuar los Juegos de Roles?

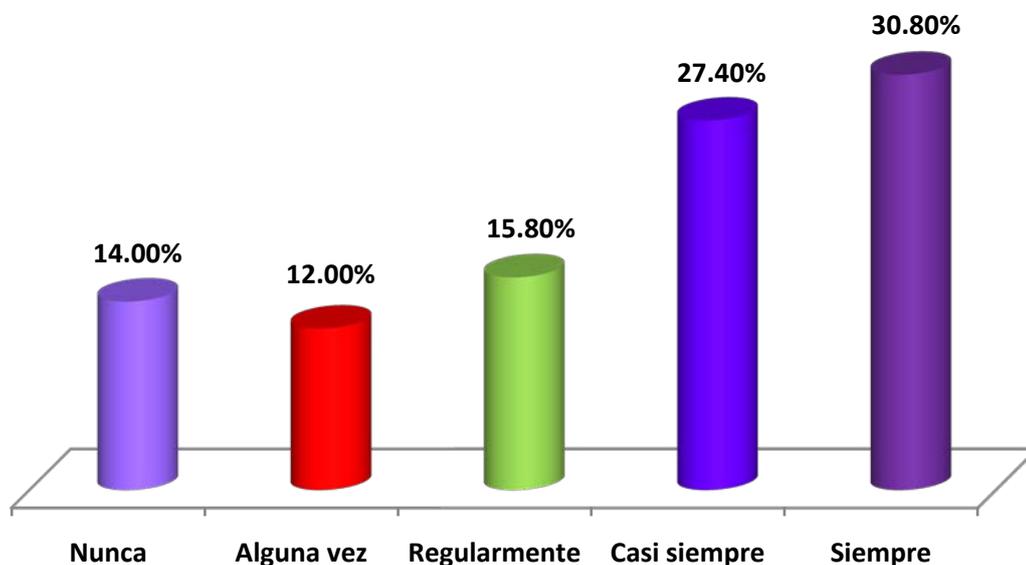


DESCRIPCIÓN / CONCLUSIÓN

De la figura del ítem 29, los porcentajes totales de utilización de las escalas de valoración, el resultado de la encuesta a los cadetes, podemos observar el valor alto para la escala de valoración «siempre» con 34,20%, concluyendo así que valora el trabajo del colaborador cuando lo ayuda a efectuar los Juegos de Roles.

DIMENSIÓN: ACTITUDINAL

ÍTEM 30.- ¿Aprecia los logros obtenidos con esfuerzo cuando realizaron los Juegos de Roles?



DESCRIPCIÓN / CONCLUSIÓN

De la figura del ítem 30, los porcentajes totales de utilización de las escalas de valoración, el resultado de la encuesta a los cadetes, podemos observar el valor alto para la escala de valoración «siempre» con 30,80%, concluyendo así que aprecia los logros obtenidos con esfuerzo cuando realizaron los Juegos de Roles.

4.3 Prueba de Hipótesis General

Los Juegos de Roles tiene relación con el Aprendizaje por Competencia

Se tiene la siguiente prueba de hipótesis:

Ho: No existe relación entre el Juego de Roles como Estrategia Motivadora y el Aprendizaje por Competencias.

H1: Existe correlación entre el Juego de Roles como Estrategia Motivadora y el Aprendizaje por Competencias.

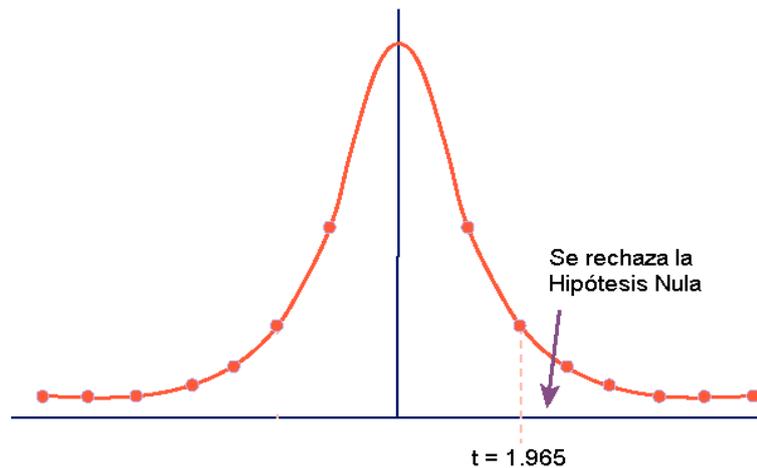
Mediante el estadístico de prueba de Stearman, con $\alpha = 0.05$ se tiene que:

		JUEGOS DE ROLES COMO ESTRATEGIA MOTIVADORA
APRENDIZAJE POR COMPETENCIAS	Correlación de Stearman	0,799(*)
	Significancia	0,00
	n	490

* La correlación es significativa a un nivel de 0.05

$$T = r \sqrt{\frac{n-2}{1-r^2}} = 0.799 \sqrt{\frac{500-2}{1-0.799^2}} = 29.652$$

Entonces: Como $T > t_{(\alpha/2, n-2)} \Rightarrow 29.652 > 1.965$



Se Rechaza la Hipótesis nula, es decir, Si existe relación entre el Juego de Roles como Estrategia Motivadora y el Aprendizaje por Competencias

4.4 Dimensión Cognitiva: Primera Hipótesis Específica

Se tiene la siguiente prueba de hipótesis:

Ho: No existe relación entre el Juego de Roles como Estrategia Motivadora y la dimensión Cognitiva.

H1: Existe relación entre el Juego de Roles como Estrategia Motivadora y la dimensión Cognitiva.

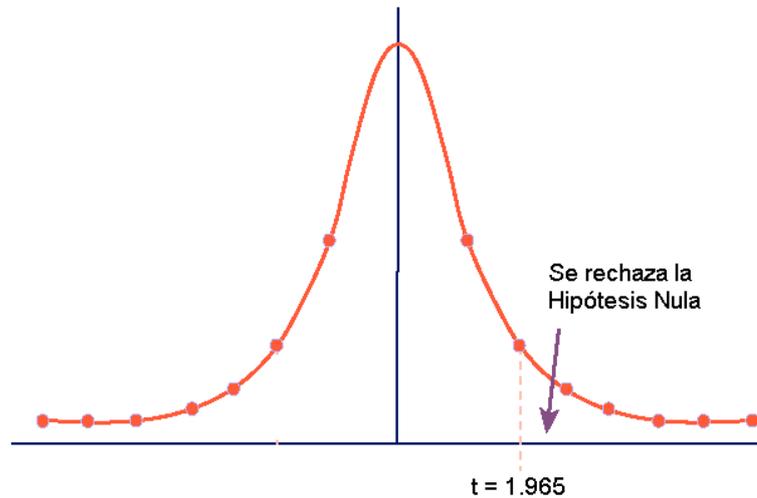
Mediante el estadístico de prueba de Stearman, con $\alpha = 0.05$ se tiene que:

		JUEGOS DE ROLES COMO ESTRATEGIA MOTIVADORA
DIMENSIÓN COGNITIVA	Correlación de Stearman	0,701(*)
	Significancia	0,00
	n	490

*. La correlación es significativa a un nivel de 0.05

$$T = r \sqrt{\frac{n-2}{1-r^2}} = 0.701 \sqrt{\frac{500-2}{1-0.701^2}} = 21.935$$

Entonces: Como $T > t_{(\alpha/2, n-2)} \Rightarrow 21.935 > 1.965$



Se Rechaza la Hipótesis nula, es decir, Si existe relación entre el Juego de Roles como Estrategia Motivadora y la Dimensión Cognitiva.

4.5 Dimensión Procedimental: SEGUNDA HIPÓTESIS ESPECÍFICA

Se tiene la siguiente prueba de hipótesis:

H₀: No existe relación entre el Juego de Roles como Estrategia Motivadora y la dimensión Procedimental.

H₁: Existe relación entre el Juego de Roles como Estrategia Motivadora y la dimensión Procedimental.

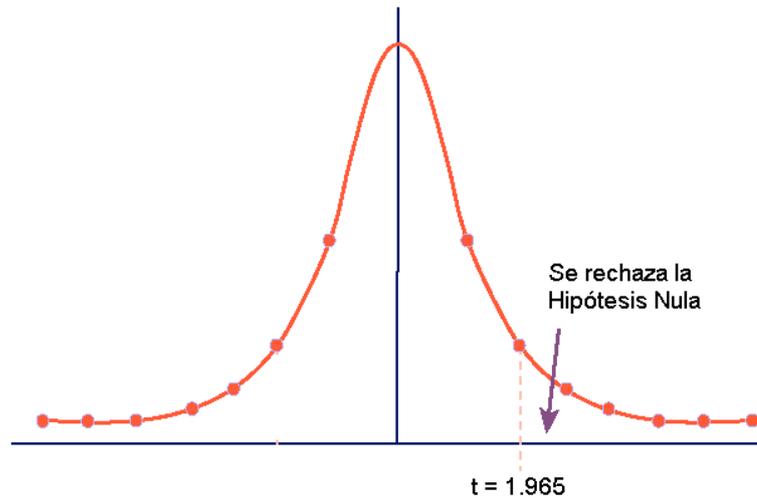
Mediante el estadístico de prueba de Stearman, con $\alpha = 0.05$ se tiene que:

		JUEGOS DE ROLES COMO ESTRATEGIA MOTIVADORA
DIMENSIÓN PROCEDIMENTAL	Correlación de Stearman	0,850(*)
	Significancia	0,00
	n	490

*. La correlación es significativa a un nivel de 0.05

$$T = r \sqrt{\frac{n-2}{1-r^2}} = 0.850 \sqrt{\frac{500-2}{1-0.850^2}} = 36.009$$

Entonces: Como $T > t_{(\alpha/2, n-2)} \Rightarrow 36.009 > 1.965$



Se Rechaza la Hipótesis nula, es decir, Si existe relación entre el Juego de Roles como Estrategia Motivadora y la Dimensión Procedimental.

4.6 Dimensión Actitudinal: Tercera Hipótesis Específica

Se tiene la siguiente prueba de hipótesis:

H₀: No existe relación entre el Juego de Roles como Estrategia Motivadora y la dimensión Actitudinal.

H₁: Existe relación entre el Juego de Roles como Estrategia Motivadora y la dimensión Actitudinal.

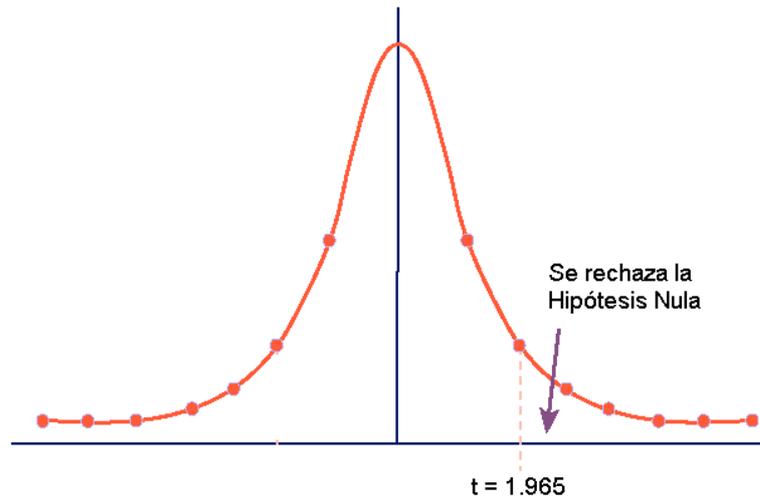
Mediante el estadístico de prueba de Stearman, con $\alpha = 0.05$ se tiene que:

		JUEGO DE ROLES COMO ESTRATEGIA MOTIVADORA
DIMENSIÓN ACTITUDINAL	Correlación de Stearman	0,785(*)
	Significancia	0,00
	n	490

*. La correlación es significativa a un nivel de 0.05

$$T = r \sqrt{\frac{n-2}{1-r^2}} = 0.785 \sqrt{\frac{500-2}{1-0.785^2}} = 28.278$$

Entonces: Como $T > t_{(\alpha/2, n-2)} \Rightarrow 28.278 > 1.965$



Se Rechaza la Hipótesis nula, es decir, Si existe relación entre el Juego de Roles como Estrategia Motivadora y la Dimensión Actitudinal.



CAPÍTULO V: DISCUSIÓN, CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1 Discusión

Comparando la Tesis: «El juego de roles como estrategia de evaluación de aprendizajes universitarios»- **Ricardo Andrés Gaete-Quezada**. Magíster en Gestión Pública. Docente, Universidad de Antofagasta, Facultad de Educación y Ciencias Humanas, Departamento de Ciencias Sociales, Antofagasta, Chile. En esta investigación se define que los resultados obtenidos muestran una mejora evidente en el rendimiento académico de los estudiantes; con la Tesis «El Juego de Roles como estrategia motivadora en el aprendizaje por competencia en los cadetes de la Escuela Militar de Chorrillos», se aprecia que el estudio de la investigación dio como resultado que el juego de roles mejora significativamente el aprendizaje por competencia en los cadetes de la Escuela Militar de Chorrillos. Agregando podemos decir que en todo proceso educativo, los docentes buscamos infinidad de recursos que nos ayuden en la transmisión de los contenidos y en la aplicación y puesta en práctica de los mismos. Siguiendo diferentes corrientes metodológicas y pedagógicas vemos que el juego es una herramienta que llevada al aula, con unos objetivos claros y precisos, genera un ambiente propicio para que el proceso de enseñanza - aprendizaje sea ameno, efectivo y a la vez productivo.

5.2. Conclusiones

5.2.1 Los Juegos de Roles como estrategia motivadora mejoran significativamente el aprendizaje por competencias en los Cadetes de la Escuela Militar de Chorrillos.

5.2.2 Los Juegos de Roles como estrategia motivadora mejoran significativamente el aprendizaje cognitivo en los Cadetes de la Escuela Militar de Chorrillos.

5.2.3 Los Juegos de Roles como estrategia motivadora mejoran significativamente el aprendizaje procedimental en los Cadetes de la Escuela Militar de Chorrillos.

5.2.4 Los Juegos de Roles como estrategia motivadora mejoran significativamente el aprendizaje actitudinal en los Cadetes de la Escuela Militar de Chorrillos.

5.3 Recomendaciones

5.3.1 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.

5.3.2 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.

FUENTES DE INFORMACIÓN

Referencias bibliográficas

- Austin, N. & Tom, P.(2001).*Pasión por la Excelencia*. 3ª. Ed. España: Paidós.
- Balderston, J. (2001). *Cómo organizar y simplificar el trabajo administrativo*.1ª. Ed. Barcelona: Deusto.
- Batista, M. & Ros, A. & Ferriol, V. (2001). *Comportamiento Organizacional*. 5ª. Ed. España:Penina.
- Bion, W. (1990). *Experiencias en grupos*. Barcelona: Paidós.
- Campos, G. (2000). *El juego en la educación física. Juegos pedagógicos y tradicionales*. 2ª. Ed. España: Kinesis.
- Contreras, M. (2007). *Factores que influyen en el aprendizaje*. Venezuela: Sombrero.
- Delors, J. (2006). *La educación encierra un tesoro*. 3ª. Ed. España: Santillana. Ediciones UNESCO.
- Flamand, E. & Pilar, A. (2009).*Motivación para aprender*. 2ª. Ed. México: Estrada.
- Friederich, G. (2007).*Planeamiento y conducción de la enseñanza*. Argentina: Kapelusz.
- Gamson, W. (2000). *Simsoc Simulated Society*. 5ª. Ed. Boston:Paperback.
- Gardner, H. (2005). *Inteligencias múltiples*. 3ª.Ed. Cambridge:Pricle.
- Geissler, U. (2005).*Juegos y actividades en la naturaleza*.1ª Ed.Barcelona: Ediciones Oniro S.A.

- Genovese, C. (2006). *Gestión de los Recursos Humanos en los nuevos escenarios*. 2ª. Ed. Argentina: Santa Fe.
- Huizinga, J. (1998). *El juego por mandato no es juego, todo lo más una réplica, por encargo, de un juego*. 2ª Ed. Madrid: Alianza.
- Hunt, J. (2002). *La Dirección de Personal en las Organizaciones*. 3ª. Ed. México, D.F.: Johnson.
- Kahan, A. (2002). *Éxito Consistente*. 2ª. Ed. Madrid: Morelos.
- Koontz, H. & Heinz, W. (2006). *Administración una perspectiva global*. 11ª. Ed. México: Mc Graw-Hill.
- Keith, D. & John, N. (2001). *Comportamiento humano en el trabajo*. 11ª. Ed. México: Publisher.
- Marín, R. (2003). *Modelo Educativo de la UACH: elementos para su construcción*. México: Lucas.
- Maslow, Abraham. (2008). *Motivation and Personality*. 3ª. Ed. New York: Journal.
- Mead, G. (1991). *La Génesis del self y el control social*. Buenos Aires: Paidós.
- Ortueta, L. (2002). *Técnicas de Dirección de Personal*. 5ª. Ed. España: Geltrex.
- Parra, H. (2006). *El Modelo Educativo por Competencias Centrado en el Aprendizaje y sus Implicaciones en la Formación Integral del Estudiante Universitario*. Perú: UACH.
- Peters, T. & Robert, W. (2003). *En busca de la Excelencia*. 12ª. Ed. Barcelona: Folio.
- Piaget, J. (1990). *La formación del símbolo en el niño*. Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica.
- Shaw, M. (2001). *Dinámica de grupo*. 12ª. Ed. Barcelona: Herder.
- Senge, P. (2005). *La quinta disciplina en la práctica*. 2ª Ed. Argentina: Granica.
- Stoner, J. (2011). *Administración*. 5ª. Ed. México: Continental.
- Solana, R. (2007). *Administración de Organizaciones*. Buenos Aires: Inter oceánicas S.A.

- Tapia, A. & Juan, M. (2005). *Motivación Intrínseca – Extrínseca*. 6ª. Ed. España: Santiago de Compostela.
- Tobón, S. & Antonio, G. (2010). *Ética integrando el saber ser, el saber hacer y saber conocer*. México: Pearson.
- Vásquez, V. (2006). *Modernas estrategias para la enseñanza*. México: Euromexico.
- Villardon, L. (2006). *Evaluación del aprendizaje para promover el desarrollo de competencias*. Madrid: Education siglo XXI.

Tesis

- Botero, J. (2011). *Propuesta de un juego de rol para evaluar la competencia del liderazgo basado en el método de desarrollo de habilidades gerenciales*. (Tesis magíster). Universidad de Medellín, Colombia.
- Figueroa, L., Ana y colaboradora. (2010). *El juego de rol como mediación para la comprensión de emociones básicas: alegría, tristeza, ira y miedo en niños de educación preescolar*. (Tesis magíster). Universidad de Bogotá, Colombia.
- Parra, H. (2006). *El modelo educativo por competencias centrado en el aprendizaje y sus implicaciones en la formación integral del estudiante universitario*. (Tesis magíster). Universidad Autónoma de Chihuahua, México.
- Chero More & Santos Melva. (2004). *Influencia del aprendizaje cooperativo en el aprendizaje y el nivel de desarrollo que se logra en la aplicación de un tratamiento innovador en los alumnos del segundo y tercero de educación secundaria, turno mañana del colegio Miguel Cortés*. (Tesis Magíster) Universidad Nacional de Piura, Perú.

- Gaete-Quezada, R. (2011). *El juego de roles como estrategia de evaluación de aprendizajes universitarios*. (Tesis Magíster). Universidad de Antofagasta, Chile.

Referencias hemerográficas

- Abarca, A.(2009). *Educación para la crítica*. En Revista de Educación. Universidad Católica Santa María. Arequipa, Perú.
- Agenjo, F. (2010). *Juego de Roles*. En Revista Crom. Barcelona.
- Barquín, J. (2009). *Juego de Rol: Fuerza Delta*. Revista Educativa. Madrid.
- Hargrave. D. (2010). *Universo del Juego de Rol*. En Revista Grimoire.
- Imeroni A. (1990). *El Juego como medio educativo*. Revista de Educación Física. Barcelona.
- Reiss S. (2003). *Motivación Intrínseca y Extrínseca*. Revista de Psicología. Ohio.

Referencias electrónicas

- Andrade Cázares, A. (2009). *El enfoque por competencias en educación*. Recuperado de <http://octi.guanajuato.gob.mx/octigto/fopdf>.
- Giménez, P. (2010) *Los Juegos de Rol: Hacia una propuesta pedagógica*. Recuperado de [http://dreamers.com/defensa del rol/articulos/propuesta.htm](http://dreamers.com/defensa-del-rol/articulos/propuesta.htm)

- Universidad de César Vallejo (2010). *Maestría en Gestión Educativa*. Recuperado de <http://educacionperu.wordpress.com/2008/04/09/los-cuatro-pilares-de-la-educacion/>
- Universidad Del Pacífico (2008). *Juegos de rol como herramienta educativa*. Recuperado de <http://portal.educar.org/foros/juegos-de-rol-como-herramienta-educativa>
- Azambujo, G. (2008). *Juegos, googler*. Recuperado de <http://adf.ly/546/banner/http://www.surcultural.info/2008/10/juegos-de-rol-como-recurso-didactico/>
- Quezada, R. (2010). *Aprender a aprender*. Recuperado de <http://www.galeon.com/aprenderaaprender/estrategias/estrategia>
- Contreras, M. (2008). *Factores que influyen en el aprendizaje*. Recuperado de <http://www.solociencia.com/medicina/05061302.htm>
- Pernalette, V. (2012). *Aprendizaje y motivación*. Recuperado de http://es.wikipedia.org/wiki/Motivaci%C3%B3n_intr%C3%ADnseca
- Tejedor C. (2005). *Motivación*. Recuperado de <http://motivacionlaboral.galeon.com/motivacion.htm>
- Glez, M. (2012). *Juegos de rol como herramienta educativa*. Recuperado de <http://portal.educar.org/foros/juegos-de-rol-como-herramienta-educativa>
- Chistin, A. (2008). *Cuatro pilares de la educación*. Recuperado de <http://educacionperu.wordpress.com/2008/04/09/los-cuatro-pilares-de-la-educacion/>



Anexo N°01. Matriz de Consistencia

«JUEGO DE ROLES COMO ESTRATEGIA MOTIVADORA EN EL APRENDIZAJE POR COMPETENCIA EN LOS CADETES DE LA ESCUELA MILITAR DE CHORRILLOS»

PROBLEMA GENERAL	OBJETIVO GENERAL	HIPÓTESIS GENERAL	VARIABLES	DIMENSIONES	INDICADORES	ÍTEMS	INSTRUMENTO	ESCALA				
¿De qué manera los juegos de roles como estrategia motivadora mejoran el aprendizaje por competencia en los Cadetes de la Escuela Militar de Chorrillos?	Determinar de qué manera los juegos de roles como estrategia motivadora mejoran el aprendizaje por competencia en los Cadetes de la Escuela Militar de Chorrillos?	Los juegos de roles como estrategia motivadora mejoran significativamente el aprendizaje por competencia en los Cadetes de la Escuela Militar de Chorrillos	V1 JUEGO DE ROLES COMO ESTRATEGIA MOTIVADORA	EXTRÍNSECO	AGRADO	<ul style="list-style-type: none"> Prefiere asistir a clase de cualquier asignatura que estar en el patio. Elabora con ánimo las tareas de los cursos asignados. 	ENCUESTA	0-1-2-3-4				
					ESTIMULA	<ul style="list-style-type: none"> Frente a un tema nuevo se entusiasma. Es positivo y comunicativo cuando conoce un tema. 	ENCUESTA	0-1-2-3-4				
					SATISFACCIÓN	<ul style="list-style-type: none"> Comenta con alegría el resultado de la clase. Las evaluaciones las considera favorables y justas 	ENCUESTA	0-1-2-3-4				
				PROBLEMAS ESPECÍFICOS	OBJETIVOS ESPECÍFICOS	HIPÓTESIS ESPECÍFICAS	V1 JUEGO DE ROLES COMO ESTRATEGIA MOTIVADORA	INTRÍNSECO	APROBACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> El docente elige por méritos al educando a participar en juego de roles. Tiene libre elección para organizar equipos en el aula. 	ENCUESTA	0-1-2-3-4
									RECONOCIMIENTO	<ul style="list-style-type: none"> Le complace ser mencionado en las ceremonias de los lunes. Desea ser Delegado de cualquier asignatura. 	ENCUESTA	0-1-2-3-4
									LOGRO DE METAS	<ul style="list-style-type: none"> Culmina con satisfacción el ciclo académico. Sus tareas son presentadas a tiempo. 	ENCUESTA	0-1-2-3-4
¿De qué manera los juegos de roles como estrategia motivadora mejoran el aprendizaje cognitivo en los Cadetes de la Escuela Militar de Chorrillos?	Determinar de qué manera los juegos de roles como estrategia motivadora mejoran el aprendizaje cognitivo en los Cadetes de la Escuela Militar de Chorrillos	Los juegos de roles como estrategia motivadora mejoran significativamente el aprendizaje cognitivo en los Cadetes de la Escuela Militar de Chorrillos	V1 JUEGO DE ROLES COMO ESTRATEGIA MOTIVADORA	COGNITIVO	DESCRIBE	<ul style="list-style-type: none"> Narra las características del Juego de Roles que realiza en el aula como estrategia motivadora. Dramatiza con facilidad el Juego de Roles que le corresponde realizar en el aula respecto a un tema nuevo. 	ENCUESTA	0-1-2-3-4				
					EXPLICA	<ul style="list-style-type: none"> Explica adecuadamente la diferencia entre Juego de Roles y Clase Magistral. Conoce las partes del Juego de Roles que se realiza en el aula. 	ENCUESTA	0-1-2-3-4				
					PREDICE	<ul style="list-style-type: none"> Pronostica fácilmente las conclusiones a través del Juego de Roles como estrategia motivadora en el aula. Predice el desarrollo del Juego de Roles con facilidad. 	ENCUESTA	0-1-2-3-4				
¿De qué manera los juegos de roles como estrategia motivadora mejoran el aprendizaje procedimental en los Cadetes de la Escuela Militar de Chorrillos?	¿De qué manera los juegos de roles como estrategia motivadora mejoran el aprendizaje procedimental en los Cadetes de la Escuela Militar de Chorrillos?	Los juegos de roles como estrategia motivadora mejoran significativamente el aprendizaje procedimental en los Cadetes de la Escuela Militar de Chorrillos	V2 APRENDIZAJE POR COMPETENCIAS	PROCEDIMENTAL	CLASIFICA	<ul style="list-style-type: none"> Prefiere asistir a las clases donde se realizan Juego de Roles. Las estrategias de enseñanza motivadora las identifica de mayor a menor. 	ENCUESTA	0-1-2-3-4				
					ORGANIZA	<ul style="list-style-type: none"> Utiliza menos horas de estudio cuando en el aula realizaron Juego de Roles. Las asignaturas de mayor dificultad las desarrolla rápidamente cuando recibió clases con Juego de Roles. 	ENCUESTA	0-1-2-3-4				
					ELABORA	<ul style="list-style-type: none"> Elabora adecuados esquemas de aprendizaje por asignaturas cuando recibió en el aula la estrategia motivadora Juego de Roles Prepara sesiones de aprendizaje para mejorar su calificación a través del Juego de Roles. 	ENCUESTA	0-1-2-3-4				
¿De qué manera los juegos de roles como estrategia motivadora mejoran el aprendizaje actitudinal en los Cadetes de la Escuela Militar de Chorrillos?	¿De qué manera los juegos de roles como estrategia motivadora mejoran el aprendizaje actitudinal en los Cadetes de la Escuela Militar de Chorrillos?	Los juegos de roles como estrategia motivadora mejoran significativamente el aprendizaje actitudinal en los Cadetes de la Escuela Militar de Chorrillos	V2 APRENDIZAJE POR COMPETENCIAS	ACTITUDINAL	TRABAJO EN EQUIPO	<ul style="list-style-type: none"> Participa dinámicamente en el Juego de Roles. Cumple con protagonizar el Juego de Roles. 	ENCUESTA	0-1-2-3-4				
					RESPETA	<ul style="list-style-type: none"> Acepta las críticas constructivas realizadas durante el Juego de Roles. Comparte el Juego de Roles en el aula. 	ENCUESTA	0-1-2-3-4				
					VALORA	<ul style="list-style-type: none"> Valora el trabajo del colaborador cuando lo ayuda a efectuar el Juego de Roles. Aprecia los logros obtenidos con esfuerzo cuando realizaron el Juego de Roles. 	ENCUESTA	0-1-2-3-4				

Anexo N°02. Instrumento para la recolección de datos



USMP
UNIVERSIDAD DE
SAN MARTÍN DE PORRES

ENCUESTA ANÓNIMA

UNIVERSIDAD DE SAN MARTÍN DE PORRES
ESCUELA DE POST GRADO
MAESTRÍA EN EDUCACIÓN



TÍTULO: «JUEGO DE ROLES COMO ESTRATEGIA MOTIVADORA EN EL APRENDIZAJE POR COMPETENCIA EN LOS CADETES DE LA ESCUELA MILITAR DE CHORRILLOS»

Proyecto de Tesis.

Encuesta sobre el aprendizaje por competencias por medio del JUEGO DE ROLES.

Objetivos:

- Conocer cuáles técnicas de enseñanza se aplican con mayor frecuencia en la enseñanza de las asignaturas de la Malla Curricular.
- Averiguar si los Cadetes conocen y valoran los Juegos de Roles.

La presente encuesta es **ANÓNIMA**, estrictamente de carácter académico. Está orientada a determinar si los Juegos de Roles mejoran el aprendizaje por competencias.

NOTA: JUEGO DE ROLES : DRAMATIZAR IMPROVISADAMENTE EN CLASE UN TEMA ENTREGADO POR EL MAESTRO.

CLASE MAGISTRAL : SOLAMENTE EL DOCENTE INTERVIENE.

1. ¿Prefiere asistir a clase de cualquier asignatura que estar en el patio?

SIEMPRE	CASI SIEMPRE	REGULARMENTE	ALGUNA VEZ	NUNCA
---------	--------------	--------------	------------	-------

2. ¿Elabora con ánimo las tareas de los cursos asignados?

SIEMPRE	CASI SIEMPRE	REGULARMENTE	ALGUNA VEZ	NUNCA
---------	--------------	--------------	------------	-------

3. ¿Frente a un tema nuevo se entusiasma?

SIEMPRE	CASI SIEMPRE	REGULARMENTE	ALGUNA VEZ	NUNCA
---------	--------------	--------------	------------	-------

4. ¿Es positivo y comunicativo cuando conoce un tema?

SIEMPRE	CASI SIEMPRE	REGULARMENTE	ALGUNA VEZ	NUNCA
---------	--------------	--------------	------------	-------

5. ¿Comenta con alegría el resultado de la clase?

SIEMPRE	CASI SIEMPRE	REGULARMENTE	ALGUNA VEZ	NUNCA
---------	--------------	--------------	------------	-------

6. ¿Las evaluaciones las considera favorables y justas?

SIEMPRE	CASI SIEMPRE	REGULARMENTE	ALGUNA VEZ	NUNCA
---------	--------------	--------------	------------	-------

7. ¿El docente elige por méritos al educando a participar en juego de roles?

SIEMPRE	CASI SIEMPRE	REGULARMENTE	ALGUNA VEZ	NUNCA
----------------	---------------------	---------------------	-------------------	--------------

8. ¿Tiene libre elección para organizar equipos en el aula?

SIEMPRE	CASI SIEMPRE	REGULARMENTE	ALGUNA VEZ	NUNCA
----------------	---------------------	---------------------	-------------------	--------------

9. ¿Le complace ser mencionado en las ceremonias de los lunes?

SIEMPRE	CASI SIEMPRE	REGULARMENTE	ALGUNA VEZ	NUNCA
----------------	---------------------	---------------------	-------------------	--------------

10. ¿Desea ser Delegado de cualquier asignatura?

SIEMPRE	CASI SIEMPRE	REGULARMENTE	ALGUNA VEZ	NUNCA
----------------	---------------------	---------------------	-------------------	--------------

11. ¿Culmina con satisfacción el ciclo académico?

SIEMPRE	CASI SIEMPRE	REGULARMENTE	ALGUNA VEZ	NUNCA
----------------	---------------------	---------------------	-------------------	--------------

12. ¿Sus tareas son presentadas a tiempo?

SIEMPRE	CASI SIEMPRE	REGULARMENTE	ALGUNA VEZ	NUNCA
----------------	---------------------	---------------------	-------------------	--------------

13. ¿Narra las características del Juego de Roles que realiza en el aula como estrategia motivadora?

SIEMPRE	CASI SIEMPRE	REGULARMENTE	ALGUNA VEZ	NUNCA
----------------	---------------------	---------------------	-------------------	--------------

14. ¿Dramatiza con facilidad el Juego de Roles que le corresponde realizar en el aula respecto a un tema nuevo?

SIEMPRE	CASI SIEMPRE	REGULARMENTE	ALGUNA VEZ	NUNCA
----------------	---------------------	---------------------	-------------------	--------------

15. ¿Explica adecuadamente la diferencia entre Juego de Roles y Clase Magistral?

SIEMPRE	CASI SIEMPRE	REGULARMENTE	ALGUNA VEZ	NUNCA
----------------	---------------------	---------------------	-------------------	--------------

16. ¿Conoce las partes del Juego de Roles que se realiza en el aula?

SIEMPRE	CASI SIEMPRE	REGULARMENTE	ALGUNA VEZ	NUNCA
----------------	---------------------	---------------------	-------------------	--------------

17. ¿Pronostica fácilmente las conclusiones a través del Juego de Roles como estrategia motivadora en el aula?

SIEMPRE	CASI SIEMPRE	REGULARMENTE	ALGUNA VEZ	NUNCA
----------------	---------------------	---------------------	-------------------	--------------

18. ¿Predice el desarrollo del Juego de Roles con facilidad?

SIEMPRE	CASI SIEMPRE	REGULARMENTE	ALGUNA VEZ	NUNCA
----------------	---------------------	---------------------	-------------------	--------------

19. ¿Prefiere asistir a las clases donde se realizan Juego de Roles?

SIEMPRE	CASI SIEMPRE	REGULARMENTE	ALGUNA VEZ	NUNCA
----------------	---------------------	---------------------	-------------------	--------------

20. ¿Las estrategias de enseñanza motivadora las identifica de mayor a menor?

SIEMPRE	CASI SIEMPRE	REGULARMENTE	ALGUNA VEZ	NUNCA
----------------	---------------------	---------------------	-------------------	--------------

21. ¿Utiliza menos horas de estudio cuando en el aula realizaron Juego de Roles?

SIEMPRE	CASI SIEMPRE	REGULARMENTE	ALGUNA VEZ	NUNCA
----------------	---------------------	---------------------	-------------------	--------------

22. ¿Las asignaturas de mayor dificultad las desarrolla rápidamente cuando recibió clases con Juego de Roles?

SIEMPRE	CASI SIEMPRE	REGULARMENTE	ALGUNA VEZ	NUNCA
----------------	---------------------	---------------------	-------------------	--------------

23. ¿Elabora adecuados esquemas de aprendizaje por asignaturas cuando recibió en el aula la estrategia motivadora Juego de Roles?

SIEMPRE	CASI SIEMPRE	REGULARMENTE	ALGUNA VEZ	NUNCA
----------------	---------------------	---------------------	-------------------	--------------

24. ¿Prepara sesiones de aprendizaje para mejorar su calificación a través del Juego de Roles?

SIEMPRE	CASI SIEMPRE	REGULARMENTE	ALGUNA VEZ	NUNCA
----------------	---------------------	---------------------	-------------------	--------------

25. ¿Participa dinámicamente en el Juego de Roles?

SIEMPRE	CASI SIEMPRE	REGULARMENTE	ALGUNA VEZ	NUNCA
----------------	---------------------	---------------------	-------------------	--------------

26. ¿Cumple con protagonizar el Juego de Roles?

SIEMPRE	CASI SIEMPRE	REGULARMENTE	ALGUNA VEZ	NUNCA
----------------	---------------------	---------------------	-------------------	--------------

27. ¿Acepta las críticas constructivas realizadas durante el Juego de Roles?

SIEMPRE	CASI SIEMPRE	REGULARMENTE	ALGUNA VEZ	NUNCA
----------------	---------------------	---------------------	-------------------	--------------

28. ¿Comparte el Juego de Roles en el aula?

SIEMPRE	CASI SIEMPRE	REGULARMENTE	ALGUNA VEZ	NUNCA
----------------	---------------------	---------------------	-------------------	--------------

29. ¿Valora el trabajo del colaborador cuando lo ayuda a efectuar el Juego de Roles?

SIEMPRE	CASI SIEMPRE	REGULARMENTE	ALGUNA VEZ	NUNCA
----------------	---------------------	---------------------	-------------------	--------------

30. ¿Aprecia los logros obtenidos con esfuerzo cuando realizaron el Juego de Roles?

SIEMPRE	CASI SIEMPRE	REGULARMENTE	ALGUNA VEZ	NUNCA
----------------	---------------------	---------------------	-------------------	--------------



GRACIAS...

CONSTANCIA DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS POR EXPERTOS TESIS DE MAESTRÍA

FECHA: 05/09/2012

NOMBRE DEL EXPERTO: PhD José Clemente FLORES BARBOZA

Como parte del proceso de validación de instrumentos para el estudio que se viene realizando con miras a obtener el Título Maestría, se adjunta un cuadro para la revisión del instrumento.

El estudio se realiza en la provincia de Lima, distrito Chorrillos y el levantamiento de datos será en las aulas de estudio de los señores Cadetes de la Escuela Militar de Chorrillos.

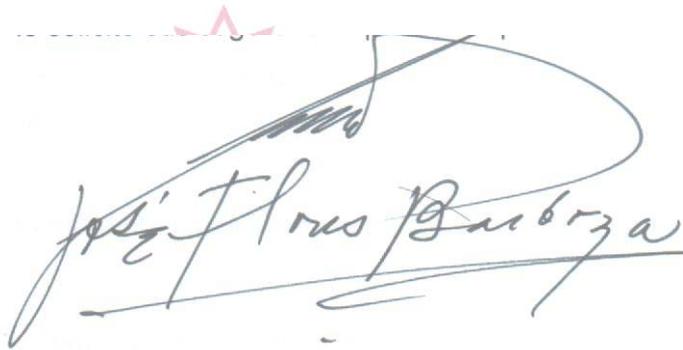
El presente cuadro contempla los indicadores que se buscan recoger.

DIMENSIÓN: INTRÍNSECO
INDICADORES
1. Agrado.
2. Estimula
3. Satisfacción
DIMENSIÓN: EXTRÍNSECO
INDICADORES
4. Aprobación
5. Reconocimiento
6. Logro de Metas
DIMENSIÓN: COGNITIVO
INDICADORES
7. Describe
8. Explica
9. Predice
DIMENSIÓN: PROCEDIMENTAL
INDICADORES
10. Clasifica
11. Organiza
12. Elabora
DIMENSIÓN: ACTITUDINAL
INDICADORES
13. Trabajo en Equipo
14. Respeta
15. Valora

Se anexan los instrumentos que se han diseñado para el estudio, con el fin de recoger su opinión respecto a:

1. Su calidad. (5)
2. Pertinencia. (4)
3. Facilidad de interpretación por los encuestados. (5)
4. Consistencia con las variables. (5)

En cada caso la calificación debe ir de 0 a 5 puntos, de ser necesario ajustar los instrumentos le solicito sus sugerencias puntuales para tal fin.



Handwritten signature of José Flores Barboza in blue ink, written over a horizontal dashed line. The signature is cursive and includes a small red star-like mark above the line.



VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS POR EXPERTOS TESIS DE MAESTRÍA

FECHA: 07/09/2012

NOMBRE DEL EXPERTO: Dra. Frida Mercedes MARTINO GONZALES

Como parte del proceso de validación de instrumentos para el estudio que se viene realizando con miras a obtener el Título Maestría, se adjunta un cuadro para la revisión del instrumento.

El estudio se realiza en la provincia de Lima, distrito Chorrillos y el levantamiento de datos será en las aulas de estudio de los señores Cadetes de la Escuela Militar de Chorrillos.

El presente cuadro contempla los indicadores que se buscan recoger.

DIMENSIÓN: INTRÍNSECO
INDICADORES
1. Agrado.
2. Estimula
3. Satisfacción
DIMENSIÓN: EXTRÍNSECO
INDICADORES
4. Aprobación
5. Reconocimiento
6. Logro de Metas
DIMENSIÓN: COGNITIVO
INDICADORES
7. Describe
8. Explica
9. Predice
DIMENSIÓN: PROCEDIMENTAL
INDICADORES
10. Clasifica
11. Organiza
12. Elabora
DIMENSIÓN: ACTITUDINAL
INDICADORES
13. Trabajo en Equipo
14. Respeta
15. Valora

Se anexan los instrumentos que se han diseñado para el estudio, con el fin de recoger su opinión respecto a:

1. Su calidad. (5)
2. Pertinencia. (5)
3. Facilidad de interpretación por los encuestados. (4)
4. Consistencia con las variables. (5)

En cada caso la calificación debe ir de 0 a 5 puntos, de ser necesario ajustar los instrumentos le solicito sus sugerencias puntuales para tal fin.



VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS POR EXPERTOS

TESIS DE MAESTRÍA

FECHA: 01/09/2012

NOMBRE DEL EXPERTO: Dr. Alfonso JAGUANDED'ANJOY

Como parte del proceso de validación de instrumentos para el estudio que se viene realizando con miras a obtener el Título Maestría, se adjunta un cuadro para la revisión del instrumento.

El estudio se realiza en la provincia de Lima, distrito Chorrillos y el levantamiento de datos será en las aulas de estudio de los señores Cadetes de la Escuela Militar de Chorrillos.

El presente cuadro contempla los indicadores que se buscan recoger.

DIMENSIÓN: INTRÍNSECO
INDICADORES
1. Agrado.
2. Estimula
3. Satisfacción
DIMENSIÓN: EXTRÍNSECO
INDICADORES
4. Aprobación
5. Reconocimiento
6. Logro de Metas
DIMENSIÓN: COGNITIVO
INDICADORES
7. Describe
8. Explica
9. Predice
DIMENSIÓN: PROCEDIMENTAL
INDICADORES
10. Clasifica
11. Organiza
12. Elabora
DIMENSIÓN: ACTITUDINAL
INDICADORES
13. Trabajo en Equipo
14. Respeta
15. Valora

Se anexan los instrumentos que se han diseñado para el estudio, con el fin de recoger su opinión respecto a:

1. Su calidad. (4)
2. Pertinencia. (5)
3. Facilidad de interpretación por los encuestados. (5)
4. Consistencia con las variables. (5)

En cada caso la calificación debe ir de 0 a 5 puntos, de ser necesario ajustar los instrumentos le solicito sus sugerencias puntuales para tal fin.



Anexo N°03.

Constancia emitida por la institución donde se realizó la investigación



Escuela Militar de Chorrillos

Alma Máter del Ejército del Perú

CONSTANCIA DE INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

El Señor Teniente Coronel de Brigada Jefe del Departamento de Formación Académica de la Escuela Militar de Chorrillos "Coronel Francisco Bolognesi", hace constar que:

La Lic. **CÁCERES TOVAR NELLY JEANNETTE**, identificada con DNI N° **06654565**, ha realizado la Encuesta Anónima del Proyecto de Tesis: "**Juego de Roles como estrategia motivadora en el aprendizaje por competencia en los Cadetes de la Escuela Militar de Chorrillos**" aprobado por el Instituto para la Calidad de la Educación – Universidad de San Martín de Porres, dirigido a los Cadetes de **1er. y 2do.** Año de Infantería y Caballería de la **EMCH "CFB"**, durante el **Semestre Académico AF-2012-II**, actividad realizada **satisfactoriamente**.

Se expide la presente constancia a solicitud de la interesada.

Chorrillos, 19 de setiembre del 2012




D-216250271-0
FROILAN MESIA MARINO
Tte CrI EP
Jefe del Dpto. Formación Académica - EMCH
"Coronel Francisco Bolognesi"