

LA TÉCNICA JUEGOS DE ROLES APLICADA AL EMPRENDIMIENTO

VILLAMIL GALLO KATHERINE

UNIVERSITARIA AGUSTINIANA O.A.R.
FACULTAD DE HUMANIDADES, CIENCIAS SOCIALES Y EDUCACIÓN
ESPECIALIZACIÓN EN PEDAGOGÍA
BOGOTÁ, D.C.
2018

LA TÉCNICA JUEGOS DE ROLES APLICADA AL EMPRENDIMIENTO

VILLAMIL GALLO KATHERINE

Tutor del Trabajo

RODRÍGUEZ CENDALES JORGE ARMANDO

Magister en Psicología

Trabajo de grado para optar al título como

Especialista en Pedagogía

UNIVERSITARIA AGUSTINIANA O.A.R.

FACULTAD DE HUMANIDADES, CIENCIAS SOCIALES Y EDUCACIÓN

ESPECIALIZACIÓN EN PEDAGOGÍA

BOGOTÁ, D.C.

2018

Nota de aceptación

Firma del presidente del jurado

Firma del jurado

Firma del jurado

Resumen

La técnica juegos de roles aplicada al emprendimiento como estrategia que contribuya al aprendizaje significativo, buscar ser una vía lícita de aprendizaje para las estudiantes del instituto Clara Fey, que pretende desarrollar habilidades cognitivas y potenciar las relaciones sociales; fomentar la auto-organización del conocimiento e investigación, forjando el pensamiento crítico de las involucradas en el juego.

En las clases tradicionales el profesorado no tiene tiempo para interactuar con cada una de sus estudiantes, convirtiéndolas en una masa indistinta de las demás, mientras que con esta técnica, se resalta la interacción entre pares, dejando al docente como un facilitador y mediador del conocimiento, fortaleciendo el auto control de las niñas.

Ya que el emprendimiento es una manera de pensar y actuar orientada hacia la creación de riqueza, se establece el juego “*la mejor inversionista*” que se piensa como una forma de potenciar el pensamiento, raciocinio y la actuación de las estudiantes centrada en las oportunidades, buscando por parte de ellas alternativas de negocio planteadas con visión global y llevadas a cabo mediante un liderazgo equilibrado y la gestión de un riesgo calculado, que traiga como resultado la creación de valor que beneficia a la empresa, la economía y la sociedad, es decir que no se quede en un bien particular, sino que busque uno colectivo, contribuyendo al desarrollo de Colombia.

El proceso de enseñanza implica la interacción de tres elementos: el docente; el estudiante; y el objeto de conocimiento; los juegos de roles es una técnica de dinámica de grupos que tiene como objetivo ayudar a desarrollar la perspectiva social y la empatía mediante la representación de diferentes papeles dentro de situaciones conflictivas donde intervienen diferentes posturas que tienen que ser combinadas, dando así la oportunidad de que cada uno de los elementos, juegue su papel de forma autónoma y comprometida (en el caso del docente y el estudiante) y resalta la significancia de la teoría vista en la formación escolar y familiar, para el planteamiento y propuesta de proyecto de vida, que desde la clase de emprendimiento se debe orientar hacia la creación de empresa, que ayude a disminuir la tasa de desempleo y empleabilidad de nuestro país.

El éxito de la técnica, depende de los elementos del proceso de enseñanza, ya que si uno de ellos falla los demás no podrán desarrollarse libremente y alcanzar los objetivos propuestos; tan simple como: si no existe una malla curricular que permita la relación entre los conceptos

teóricos y la aplicación de estos a un proyecto productivo real, de muy poco servirá el deseo del estudiante de aprender y aplicar los conocimientos aprendidos, pues, no se le estarán proporcionando las herramientas correctas, necesarias y suficientes para que se desarrolle como una persona de éxito empresarial; si el docente no se prepara adecuadamente y deja su papel como un ente vigilante y castigador, no podrá guiar el desarrollo intelectual y personal de sus estudiantes, haciendo de estos obreros descerebrados, incapaces de tomar partido por un bien común, incapaces de luchar por el respeto de sus derechos y el cumplimiento de sus deberes y aunque suene raro si el estudiante no responde al estímulo del docente, con los temas adecuados, puede causar un efecto dominó o efecto cima en los docentes, harán que estos lleguen a cumplir con el deber por el que se les paga: “enseñar lo básico” o que lleguen a sentir que “ya” han hecho lo que debían hacer que no deben gastar sus esfuerzos para enriquecer a quien no quiere ser enriquecido. Así se podría continuar mostrando ejemplos de cómo la fractura de uno de los elementos afectará el desarrollo adecuado de los demás, sin embargo a lo que se quiere llegar es a decir que se debe partir del significado de las cosas, hacerlas significantes para todos, para la técnica propuesta tenga el éxito esperado.

Contenido

Resumen.....	IV
Introducción	1
Planteamiento del problema.....	2
Pregunta problema	2
Objetivos	3
Objetivo general.....	3
Objetivos específicos	3
Justificación.....	4
Marco de referencia de la investigación.....	6
Antecedentes investigativos	7
Marco conceptual.....	10
Emprendimiento.....	10
Enseñanza.....	10
Juegos de roles	11
Aprendizaje	12
Trabajo en equipo.....	13
Marco teórico	17
Corriente cognitiva constructivista conceptual	17
Aprendizaje significativo	19
Diseño del estudio de caso	22
Tipo de estudio de caso	23
Definición de las unidades de análisis	24
Definición de las Fuentes	25
Definir las Estrategias de Análisis	25
Recolección de datos.....	26

Población.....	26
Muestra.....	26
Técnicas e instrumentos de recolección de datos.....	26
Conducción del estudio de caso	27
Clase tradicional de emprendimiento.....	28
Clase de emprendimiento con aplicación de juegos de roles.....	30
Resultados y análisis de datos	32
Análisis de los resultados.....	32
Nueva propuesta pedagógica.....	33
Anexo I – Cuadro comparativo del proceso de aprendizaje.....	34
Anexo II - Plantilla de observación de clase.....	35
Anexo IV – Encuesta I estudiante del programa de preparación de alimentos.....	38
Anexo V - Entrevista estudiantes del programa de preparación de alimentos.....	39
Anexo VI – Encuesta II estudiantes del programa de preparación de alimentos.....	40
Referencias.....	41

Introducción

Con algunas modificaciones en la ley de educación y el cambio en las políticas de promoción de las estudiantes, el interés por el aprendizaje y un aprendizaje significativo en los claustros académicos se ha deteriorado; pues pareciera que en Colombia cada vez más se “forman” personas para ser empleadas de salarios mínimos mensuales legales vigentes y que no cuenten con la capacidad de luchar por el respeto de sus derechos y el cumplimiento de sus deberes; se “estudia” para el momento, para pasar la previa y la aspiración de muchas es alcanzar una calificación básica, que indica que aprueba con “lo mínimo que debe saber”.

Se considera que la realidad en muchos claustros parece ser que el mínimo ya no se exige, es más, ni siquiera un mínimo en comportamiento, pues, las leyes de protección al menor han terminado por satanizar en muchos casos la labor del docente, dejando a este ente “desarmado” y desprotegido dentro de un ámbito de leyes y padres proteccionistas que no quieren o no saben educar de forma integral a sus hijas y ciudadanas y en muchos casos los docentes terminan por ir al colegio en la misma tónica que muchos de sus estudiantes, simplemente a entregar lo básico, “lo mínimo que se debe enseñar”.

En la medida en que el conocimiento se siga “cuantificando” es muy probable que las escuelas continúen produciendo obreros y en muchos casos obreros descerebrados, incapaces de tomar partido por un bien común, porque como muchas cosas en el equilibrio de la vida misma, también es bien sabido que algunos se forman para mandar y sacar provecho del medio para sus fines personales y otros para ser mandados, trayendo como consecuencia, una Colombia cada vez más desigual e inequitativa, en la que el bolsillo de pocos se llena con el dinero de muchos.”

Haciendo de la enseñanza una experiencia enriquecedora y real, acomodada a las necesidades colectivas y particulares, se espera un aprendizaje significativo para el estudiante y a su vez una transformación positiva de la nación; esto es lo que se busca al incentivar la creación de empresa desde el mismo claustro académico con el juego *la mejor inversionista* aplicando la técnica de juegos de roles y aprovechando los recursos adquiridos durante toda la primaria y secundaria por parte de las estudiantes del Instituto Clara Fey.

Planteamiento del problema

El horizonte (Misión) del instituto Clara Fey busca (...) formar integralmente personas que vivan su misión de cristianas católicas desde la búsqueda de la excelencia, el respeto, la comunicación y el servicio para la transformación de Colombia (Fey, 2015), para alcanzar tal fin, se encuentra apoyada por el Servicio Nacional de Aprendizaje –SENA– a través del convenio denominado programa de articulación con la media; quienes en conjunto buscan contribuir en el crecimiento de la tasa de empleo en Colombia, incentivando la creación de empresas por parte de las estudiantes de grado undécimo. La realidad del colegio es que busca promover el crecimiento profesional de las estudiantes desde dos áreas: la técnica de preparación de alimentos y confección industrial en ropa exterior, para que así ellas se conviertan en las futuras empresarias de Colombia; sin embargo la realidad de la mayoría de las estudiantes, es que no quieren trabajar en las áreas mencionadas y no encuentran ni el deseo, ni la necesidad de crear empresa y mucho menos vislumbran una oportunidad financiera en la explotación de los conocimientos adquiridos, para que ciertamente se materialice la intención de transformar el país; desperdiciando así una oportunidad de crecimiento personal. La causa de esta segunda realidad, no está sustentada en estudios previos; sin embargo se maneja la hipótesis de que el desinterés de las estudiantes en crear empresa con los conocimientos técnicos adquiridos, se debe a la falta motivación desde la clase emprendimiento para que las estudiantes se involucren en el crecimiento del país como agentes activos de la industria; se cree que puede faltar una estimulación adecuada que haga que las estudiantes no vean esta clase como un área más que se debe aprobar para acceder al título de bachiller, sino como una oportunidad de negocio. Esto no quiere decir que sea esta la única asignatura responsable de la falta de interés de las estudiantes, o que sea la única que deba cargar el peso de la intención de crear empresa por parte de ellas, pero sí, que es desde el emprendimiento que se debe fomentar con mayor ahínco la creación de empresa, porque esta es el área que conduce a las personas a dedicar tiempo, esfuerzo y recursos a desarrollar una iniciativa o proyecto empresarial.

Pregunta problema

¿Qué estrategia se puede implementar en la asignatura de emprendimiento del Instituto Clara Fey, desde el aprendizaje significativo, para que las estudiantes del programa de preparación de alimentos en la etapa proyectiva, asimilen mejor la idea de crear empresa?

Objetivos

Objetivo general

Generar una estrategia que permita la implementación de una herramienta pedagógica en la asignatura de emprendimiento del Instituto Clara Fey, desde el aprendizaje significativo, para que las estudiantes del programa de preparación de alimentos en la etapa proyectiva, asimilen mejor la idea de crear empresa

Objetivos específicos

Analizar los fundamentos de la teoría del aprendizaje significativo que permiten elaborar una propuesta pedagógica para la enseñanza y aprendizaje del emprendimiento con la aplicación de la técnica de juegos de roles.

Identificar estrategias metodológicas, que se utilizan en la asignatura de emprendimiento en las estudiantes del programa de preparación de alimentos de la etapa proyectiva de grado undécimo del Instituto Clara Fey en Bogotá, para establecer el vínculo y aplicabilidad de la técnica de juegos de roles desde la propuesta metodológica actual.

Diseñar una estrategia pedagógica que permita la aplicación de juegos de roles, como herramienta para facilitar el aprendizaje de emprendimiento e incentivar la creación de empresa.

Justificación

En la búsqueda de estrategias y herramientas que contribuyan al proceso de enseñanza-aprendizaje y a la motivación por la creación de empresa, para aplicar en la clase de emprendimiento del Instituto Clara Fey, con las estudiantes de la etapa proyectiva, nos encontramos con la técnica denominada Juegos de Roles, la cual proporciona herramientas para potenciar las habilidades tanto cognitivas como sociales; estrategia que no entra en conflicto con el modelo pedagógico de formación integral P.I.J. (enseñanza para la comprensión), el cual promueve el desarrollo de las estudiantes en todas sus dimensiones (física – corporal; afectiva; interpersonal y social; cognitiva, espiritual y estética) haciendo que haya una armonía entre lo que se propone y lo que se trabaja en la actualidad del Instituto.

El juegos de roles desarrollado desde la propuesta de estudio de caso y aplicado con el juego “la mejor inversionista” se considera la estrategia más adecuada para este grupo en particular, ya que fomenta el trabajo en equipo y la conformación de equipos de trabajo integrales y “obliga” a la creación de empresa, en un plano imaginario y real. Acercando a las estudiantes al mundo laboral y empresarial, se espera que el juego estimule, el deseo de ser dueñas de empresa y personas económicamente independiente.

Se cree que cobra importancia como proceso fomentador de la motivación por el aprendizaje en el área de emprendimiento, ya que esta forma de enseñar no enfoca su atención e importancia únicamente en el contenido teórico (el cual es base para lo que se quiera en la vida), sino que busca aportar un enriquecimiento en el manejo de las relaciones interpersonales de quienes interactúan con esta forma de enseñar y aprender.

Se piensa como un elemento que puede llegar a ser base para las directivas del colegio, en su tarea de transformar a Colombia, porque es una estrategia que se puede transferir a otras áreas, para que así la transversalidad del plan de estudios no se dé únicamente desde lo cognitivo, sino que toque emocional y la realidad de las estudiantes.

Este método de enseñanza, acerca a las niñas a sus intereses futuros, lo que puede facilitar el proceso de aprendizaje, a causa de que la motivación por estudiar no sólo sería para pasar el examen, sino que le estarían dando un significado mayor a la información teórica y lo que pueden lograr con ella, porque contribuirá a alcanzar sus sueños; es decir, que en la medida que los descubrimientos y aportes que el mismo pueda realizar sean elementos que en el reflexionar docente e institucional fortalezcan el desempeño de las futuras egresadas, se espera de las

estudiantes un aporte importante en la consecución de la visión del Instituto (...) ser reconocida por su excelencia en formación integral; dando así otro aspecto que valide la pertinencia del presente estudio de caso.

Si se considera que a la fecha no se ha encontrado en el colegio evidencia de una investigación relacionada con la aplicación de técnicas de juegos de roles como proceso fomentador en el desarrollo del proyecto de vida de las estudiantes y como estrategia motivadora en la creación de empresas desde el área de emprendimiento, se puede denotar otro aspecto por el cual es importante este estudio de caso, el juego a su vez traerá como resultado una visión más amplia acerca de las necesidades e intereses de las estudiantes, porque fomentará: 1) El trabajo en equipo y la integración de las unidades de negocio entorno a los resultados empresariales (misión) y la búsqueda de la consecución de una misión común, y 2) Como ejercicio académico, facilitará que el modelo educativo se integre en torno a una forma de aprendizaje significativo que se relaciona entre las áreas.

Con esta estrategia se busca entregar herramientas de integración entre la teoría y la práctica (realidad empresarial) para que permita vislumbrar la forma en la se puede llegar a vivir, si se aprovecha desde ahora los conocimientos entregados en el claustro académico. En la medida en que se logre motivar adecuadamente a las estudiantes y concientizarlas en que la “nota” no es lo primordial, sino que lo fundamental es lo que sabes y lo que puedes llegar a ser y hacer con el conocimiento adquirido, se espera un futuro más humano, menos igualitario y más equitativo; y así es como se espera que este estudio de caso resulte relevante para todos los entes involucrados y que con la forma de enseñar se despierte y resalte en las estudiantes actitudes que contribuyan a la transformación de Colombia, ya que como en muchas otras generaciones atrás se espera que esta sea un mejor generación que construya un futuro mejor para nuestro país.

Marco de referencia de la investigación

(...)Nuestro mundo está cambiando (siempre ha cambiado), pero en nuestro momento histórico, a una velocidad acelerada por el avance de las TIC (tecnologías de la información y la comunicación). La relevancia de las instituciones educativas en nuestra sociedad se fundamenta en que los conocimientos cambian tan rápido que tenemos que reciclar y renovarnos cada poco tiempo. Esto obliga a replantearnos la intervención educativa Cantón (2001). Las TIC constituyen una auténtica revolución que supera ampliamente por su inmediatez y globalización referentes anteriores como la invención de la escritura, la imprenta o la revolución industrial. Las TIC, representadas por Internet como eje vertebrador recorren el planeta rápidamente y sus efectos se multiplican debido a que en este nuevo mundo los receptores pueden transformarse en emisores sin una dificultad ni un coste alto. Castell (2001) afirma que la irrupción de las tecnologías de la información y la comunicación en nuestras sociedades modelan una nueva forma de entender la cultura, en la que la información es el elemento clave de esta sociedad.

Ausubel (1983) plantea que un aprendizaje es significativo cuando los contenidos: son relacionados de modo no arbitrario y sustancial (no al pie de la letra) con lo que el alumno ya sabe. Por relación sustancial y no arbitraria se debe entender que las ideas se relacionan con algún aspecto existente específicamente relevante de la estructura cognoscitiva del alumno, como una imagen, un símbolo ya significativo, un concepto o una proposición.

Bañeres (2008) citado por (Grande y Abella, 2010) expresa que los juegos de roles aparecen citados como recursos interesantes en estrategias didácticas con un pequeño capítulo dedicado a ellos en el que se incide en dinámicas relacionadas con educación para la salud ("K-1000" y "Lidia"). En programas de convivencia también existen distintos juegos de roles (Muñoz, 2003) y también nos encontramos con numerosas actividades de simulación relacionadas con la educación ambiental (Taylor, 1995; Krammer, 2002) siendo especialmente destacable por lo extenso y verídico el accidente minero de Aznalcollar (VV.AA., 1999b).

Tomando como base tres elementos, desarrollo acelerado de la sociedad por el desarrollo de las TIC, aprendizaje significativo y la aplicación de la técnica de juegos de roles, se pretende plantar una táctica de aprendizaje que lleve a las alumnas del programa de preparación de alimentos de la etapa proyectiva del Instituto Clara Fey a participar de una forma más activa en las clases de emprendimiento.

Antecedentes investigativos

Grande y Abella (2010) en su publicación “Los juegos de roles en el aula” hace un repaso de las aportaciones existentes y realiza algunas propuestas sobre su posible aplicación. Nos muestra que las investigaciones realizadas en el ámbito de los juegos de roles y su influencia sobre las mentes de los jóvenes arrojan resultados positivos, es decir, no son peligrosos.

De acuerdo con esto y el papel del docente en el aprendizaje significativo, se puede plantear que para que los juegos de roles sean relevantes como estrategia en educación secundaria, hace falta que la implementación del mismo, se contextualice no solo desde un currículum, sino también desde la realidad social e incluso emocional del alumno.

Pérez (1994), citado por (Grande y Abella, 2010) afirma que: el juegos de roles como tal, avanzado, consiste en un universo alternativo creado por la imaginación, donde la inteligencia, la inventiva, la capacidad de improvisación, son fundamentales. Los juegos de roles bien planteados y dirigidos estimulan, educan y permiten ejercitar facultades que en la vida real quedan coartadas u oprimidas por el entorno y las circunstancias.

La práctica de los juegos de roles proporciona a menudo aprendizaje, destreza, y una legítima evasión muy parecida a la felicidad. De acuerdo con (Pérez 1994) citado por Grande y Abella (2010) se puede decir que la adecuada implementación de un juegos de roles en el espacio académico, no solo es beneficiosa desde el punto de vista cognitivo, sino que además potencializa el correcto desarrollo social de los estudiantes, ya que los induce a plantear posturas desde la visión y las necesidades del otro.

El estudio realizado por el Colegio Oficial de Psicólogos de Madrid en el año 1999 a instancias del Defensor del Menor de Madrid (VV.AA., 1999). Con el título “Efectos psicosociales de los juegos de roles en el desarrollo social y cognitivo de los menores” citado por Grande y Abella (2010) en el que sus objetivos eran: “comprobar si existen diferencias en el desarrollo social y cognitivo entre jugadores de roles y no jugadores. Y comprobar si existen diferencias en el desarrollo social y cognitivo de los jugadores de roles menores de edad, en base a su afición a estos juegos”, en resumen concluye que: el desarrollo social y cognitivo de los adolescentes que juegan al roles es similar al que presentan los menores que no practican este tipo de juegos, ya que la variable Juegos de roles no influye en ninguna de las variables que miden dicho desarrollo. Únicamente puede constatarse una excepción en el caso de las mujeres,

donde parece que jugar al roles influye positivamente, reduciendo la ansiedad social y la timidez. (VV.AA., 1999).

Con base en el resultado de dicho estudio y resaltando el papel que juega el docente como orientador del aprendizaje del alumno, se puede inferir que las habilidades que se pueden potenciar en el alumno traerán consigo un efecto positivo para su vida no solo profesional (cognitivamente hablando) sino también social, de ahí la importancia de recalcar que el correcto planteamiento del juegos en el espacio académico por parte del docente es fundamental para lograr el “éxito” del ejercicio, ya que de acuerdo con Ausubel el aprendizaje significativo no se produce de manera súbita ni al azar, sino que es un aprendizaje que requiere de tiempo para lograr maximizarse, por ende no se puede pretender que de la improvisación del docente se obtengan resultados positivos en el proceso de aprendizaje del alumno, ni con una técnica de juegos de roles ni con una clase magistral.

La definición de los juegos de roles como una vía lícita de aprendizaje, se encuentra resaltada por Ortiz en su artículo “Cuadernos de pedagogía, N° 285”. Cabe resaltar que aunque se comparte en gran medida los planteamientos de este autor, principalmente con su opinión respecto a las prácticas pedagógicas usadas en las instituciones; el objetivo del presente estudio de caso no es desmeritar o atacar a las instituciones oficiales o privadas de enseñanza, o hacer juicios al respecto de su forma de educar y formar; sino más bien, de hallar un punto entre las clases tradicionales y la aplicación de nuevas técnicas dentro del espacio académicos, que potencie el aprendizaje de los estudiantes.

Varias autores coinciden en que la técnica de juegos de roles desarrolla habilidades cognitivas y potencia las relaciones sociales; para resaltar y concretizar las diferencias y ventajas que tiene la aplicación de la técnica mencionada, frente a la escuela tradicional, se presenta una comparación sintetizada por Ortiz (1999).

En la tabla presentada se puede evidenciar que con la técnica de Juegos de Roles el aprendizaje se hace significativo, por la interacción entre los estudiantes, el entorno y el docente, el juego se hace basado en necesidades reales y responde a la realidad de quienes lo comparten, además se demuestra que es ideal para animar el trabajo en equipo

Tabla 1
La escuela tradicional Vs los juegos de roles

<i>Escuela Tradicional</i>	<i>Juegos de Roles</i>
Actividad formal	Lúdica
Obligatoria	Voluntaria
Racionalidad y racionalismo	Mito y Fantasía
Motivación externa	Automotivación - Incentivación para aprender a aprender
Conocimientos fraccionados	Conocimientos globalizados
Imita y copia conocimientos	Creatividad y construcción de significados nuevos
Rigidez y autoritarismo	Auto-organización del conocimiento e investigación
Dogmatismo científico	Pensamiento crítico
Grandes hechos	Concede importancia a pequeñas informaciones
Lecturas obligadas	Motivación para la lectura
El profesorado no tiene tiempo para interactuar	Interacción entre compañeros
Baja comunicación	Potencia el diálogo
Competitividad	Colaboración
Trabajo individual	Trabajo colectivo
Valores teóricos	Valores vividos: empatía, tolerancia, toma de decisiones y responsabilidad...
Anónimo y uniforme	Autoafirmación personal
Formación para el futuro	Autoformación personal
Inseguridad y frustración	Seguridad y auto estima
Sensación de aprender cosas inservibles	Da respuestas a necesidades afectivas
Clases coercitivas	Libertad de movimientos y expresión
Angustia	Terapéutico, liberador y expresión
Centrado en el pasado	Vivencias anticipadoras
Uniformidad	Multiculturalidad

(Sintetizado y resumido por Ortiz, 1999)

Marco conceptual

Emprendimiento

Es una manera de pensar y actuar orientada hacia la creación de riqueza. Es una forma de pensar, razonar y actuar centrada en las oportunidades, planteada con visión global y llevada a cabo mediante un liderazgo equilibrado y la gestión de un riesgo calculado, su resultado es la creación de valor que beneficia a la empresa, la economía y la sociedad (Congreso, 2006, pág. 9)

Enseñanza

Es la acción y efecto de enseñar (instruir, adoctrinar y amaestrar con reglas o preceptos). Se trata del sistema y métodos de dar instrucción, formado por el conjunto de conocimientos, principios e ideas que se enseñan a alguien. Implica la interacción de tres elementos: el docente o maestro; el alumno o estudiante; y el objeto de conocimiento. La tradición supone que el profesor es la fuente del conocimiento y el alumno, un simple receptor ilimitado del mismo. Bajo este precepto, el proceso de enseñanza es la transmisión de conocimientos del docente hacia el estudiante, a través de diversos medios y técnicas. Sin embargo, para las corrientes actuales como la cognitiva, el docente es un facilitador del conocimiento, actúa como nexo entre éste y el estudiante por medio de un proceso de interacción. Por lo tanto el alumno se compromete en su aprendizaje y toma la iniciativa en la búsqueda del saber. La enseñanza como transmisión de conocimientos se basa en la percepción, principalmente a través de la oratoria y la escritura. La exposición del docente, el apoyo en textos y las técnicas de participación y debate entre los estudiantes son algunas formas en que se concreta el proceso de enseñanza. (Porto, 2008)

En la clase, en sus diversas formas organizativas, la enseñanza alcanza un mayor nivel de sistematicidad, de intención y de dirección. Es allí donde la acción del maestro (enseñar) se estructura sobre determinados principios didácticos, que le posibilitan alcanzar objetivos específicos previamente establecidos en los programas, así como contribuir a aquellos más generales que se plantean en el proceso educativo en la integralidad. Eso se comprueba a partir de la calidad alcanzada en el aprendizaje de los alumnos, lo cual se deriva en el proceso de enseñanza – aprendizaje. (EcuRed)

Rasgos que caracterizan el proceso de enseñanza.

Entre los rasgos que caracterizan al proceso de enseñanza se señalan: el carácter social, individual, activo, comunicativo, motivante, significativo, cooperativo y consciente, este último en dependencia de la etapa evolutiva del niño. (EcuRed)

Juegos de roles

Algunas veces la literatura educativa mezcla los juegos de rol en vivo y los juegos de rol (JdR, en inglés roleplaying games) con juegos de roles (role play o roleplaying). Si bien parece lo mismos, no lo son; son tres tipos de juegos distintos.

Los juegos de roles tienen algunas similitudes y diferencias con los juegos de rol que se traen de “los juegos de rol en el aula” y se expresan en la tabla2. (Grande y Abella 2010)

Tabla 2

Similitudes y Diferencias entre juegos de roles y juegos de rol en vivo, en comparación con los juegos de rol

<i>Similitudes</i>	<i>Diferencias</i>
Existe una simulación en la que se interpreta un papel	En los juegos de roles, el objetivo es didáctico, para sensibilizar, empatizar o comprender, en los JdR el objetivo es el entretenimiento.
No existe un guion cerrado, los participantes actúan en base a sus deseos y lo que considera que haría su personaje.	En los juegos de roles y en los juegos de rol en vivo, se suele representar una escena, un momento puntual. En los JdR se suelen interpretar situaciones más amplias.
Suele existir un moderador imparcial, el director de juego o moderador.	Los personajes en los JdR pueden emplearse en varias sesiones de juego, mientras que en los juegos de roles sólo se suelen utilizar una vez. Además, en los primeros suelen estar más perfilados a nivel de destrezas, conocimientos

Grande y Abella (2010)

Como parece evidente, la diferencia (si es que existe) entre juegos de rol en vivo y juegos de roles en vivo facilitan la utilización de los juegos de roles en el aula al ser breves y requerir menos preparación.

Suelen suponer una mayor facilidad para implicar a grupos amplios, mientras que los juegos de rol tradicionales están destinados normalmente a grupos de entre 2 a 6 jugadores.

El juegos de roles es una técnica de dinámica de grupos que tiene como objetivo ayudar a desarrollar la perspectiva social y la empatía mediante la representación de diferentes papeles dentro de situaciones conflictivas donde intervienen diferentes posturas que tienen que ser

combinadas. Se utiliza para trabajar las relaciones interpersonales, el comportamiento, los valores y las actitudes. Permite que los estudiantes: se den cuenta de lo que hacen, de cómo lo hacen y de las consecuencias de sus comportamientos. Prueben o experimenten nuevos comportamientos en un clima de riesgo limitado (no es una situación real). Aprendan a observar a las personas en una situación y a reflexionar sobre sus comportamientos y sobre sus efectos. Identifiquen formas diferentes de reaccionar ante unas situaciones seleccionadas. Aprendan a cambiar de opiniones y de actitudes. (Whelpton, 1988).

Aprendizaje

Es la adquisición de nuevas conductas de un ser vivo a partir de experiencias previas, con el fin de conseguir una mejor adaptación al medio físico y social en el que se desenvuelve. Algunos lo conciben como un cambio relativamente permanente de la conducta, que tiene lugar como resultado de la práctica. Lo que se aprende es conservado por el organismo en forma más o menos permanente t está disponible para entrar en acción cuando la ocasión la requiera.

El aprendizaje, aparece en el contexto pedagógico como un proceso en el cual el educando, con la dirección directa de su guía, y en una situación didáctica especialmente estructurada, desenvuelve las habilidades, los hábitos y las capacidades que le permiten apropiarse creativamente de la cultura y de los métodos para buscar y emplear los conocimientos por sí mismo. En ese proceso de apropiación se van formando también los sentimientos, los intereses, los motivos de conducta, los valores, es decir se desarrollan de manera simultánea toda la esfera de la personalidad. (EcuRed)

Características del aprendizaje.

Requiere la presencia de un objeto de conocimiento y un sujeto dispuesto a conocerlo, motivado intrínseca y/o extrínsecamente, que participe activamente en la incorporación del contenido, pues nadie puede aprender si no lo desea.

Requiere de esfuerzo mental, para acercarse al objeto a conocer, observarlo, analizarlo, sintetizarlo, comprenderlo, y de condiciones óptimas del entorno.

Necesita de tiempo suficiente según cada conocimiento.

El nuevo conocimiento serpa mejor aprendido si se representan los estilos cognitivos de quien aprende, su inteligencia predominante dentro de las inteligencias múltiple y las características de lo que se desea aprender, que no se aplicarán las mismas estrategias para aprender a nadar que a sumar.

Se necesita en principio, a alguien que contribuya al aprendizaje, guiando al aprendiente y brindándole las herramientas necesarias, para que luego pueda realizar un aprendizaje autónomo.

Significa la integración de un nuevo contenido (conceptual, actitudinal o procedimental) en la estructura cognitiva.

Ese objeto conocido y aprehendido debe ser integrado con otros conocimientos previos para que se logre un aprendizaje significativo.

El nuevo conocimiento así adquirido se aloja en la memoria a largo plazo y es susceptible de ser recuperado para ser usado en la resolución de situaciones problemáticas, iguales, similares o diferentes a las que motivaron el aprendizaje.

El que aprende debe ser capaz de juzgar cuánto aprendió o no aprendió (meta cognición) para saber si debe seguir en la construcción del conocimiento o éste ya se ha arraigado en forma suficiente. Fingermañ (2011)

Trabajo en equipo

No debemos confundir "trabajar en equipo" con tener un "equipo de trabajo". Son dos conceptos que van de la mano, pero que poseen diferentes significados. El equipo de trabajo implica el grupo humano en sí, cuyas habilidades y destrezas permitirán alcanzar el objetivo final. Sus integrantes deben estar bien organizados, tener una mentalidad abierta y dinámica alineada con la misión y visión de la empresa. El miembro del equipo de trabajo debe producir para obtener mejores resultados, centrarse en los procesos para alcanzar metas, integrarse con sus compañeros, ser creativo a la hora de solucionar problemas, ser tolerante con los demás, tomar en cuenta a sus colegas y aceptar sus diferencias, obviar aquellas discusiones que dividan al grupo y ser eficiente, más que eficaz. (degerencie.com, s.f.). La enciclopedia financiera presenta una comparación breve y concreta entre ambos términos, la cual se plasma a continuación:

Tabla 3
Grupo Vs Equipo

<i>Grupo</i>	<i>Equipo</i>
Los miembros trabajan de forma independiente y a menudo no están trabajando hacia el mismo objetivo.	Miembros de trabajo interdependiente que trabajan en pro de los objetivos personales y del equipo, y que entienden que estos objetivos se logran mejor mediante el apoyo mutuo.
Los miembros se centran principalmente en sí mismos porque no están involucrados en la planificación de los objetivos de su grupo y sus objetivos.	Los miembros sienten un sentido de pertenencia hacia su papel en el grupo porque se comprometieron con los objetivos que ayudaron a crear.
Los miembros tienen sus tareas y se les dijo lo que debían hacer, rara vez se les pide opinión.	Los miembros colaboran juntos y utilizan su talento y experiencia para contribuir al éxito de los objetivos del equipo.
Los miembros son muy cautelosos en lo que dicen y tienen miedo de hacer preguntas. Ellos pueden no comprender plenamente lo que está sucediendo en su grupo.	Los miembros basan su éxito en la confianza y alientan a todos los miembros a expresar sus opiniones, distintos puntos de vista y preguntas.
Los miembros no confían entre ellos al no comprender plenamente el papel que cada miembro desempeña en su grupo.	Cada miembro hace un esfuerzo consciente para ser honesto, respetuoso, y escuchar el punto de cada persona.
Los miembros pueden tener mucho que aportar, pero se ven frenados por una relación cerrada con cada miembro.	Los miembros son animados a ofrecer sus habilidades y conocimientos, así cada miembro es capaz de contribuir al éxito del grupo.
Los miembros se sienten incómodos por las diferentes opiniones o desacuerdos porque lo consideran una amenaza. No hay grupo de apoyo para ayudar a resolver problemas.	Los miembros ven el conflicto como una parte de la naturaleza humana y reaccionan ante ella, tratándola como una oportunidad para conocer nuevas ideas y opiniones. Todo el mundo quiere resolver los problemas de forma constructiva.
Los miembros pueden no participar en la toma de decisiones colectivas, y la conformidad se valora más que resultados positivos.	Los miembros participan en igualdad en la toma de decisiones, pero cada miembro entiende que el líder puede ser que necesite para tomar la decisión final si el equipo no puede llegar a un acuerdo de consenso.

Un equipo de trabajo es un conjunto de personas que se organizan de una forma determinada para lograr un objetivo común. En esta definición están implícitos los tres elementos clave del trabajo en equipo: 1) *Conjunto de personas*: los equipos de trabajo están formados por personas, que aportan a los mismos una serie de características diferenciales (experiencia, formación, personalidad, aptitudes, etc.), que van a influir decisivamente en los resultados que obtengan esos equipos; por lo que al conformarlos se debe buscar que las habilidades y destrezas de los integrantes se complementen las unas a las otras y no que todos posean las mismas. 2)

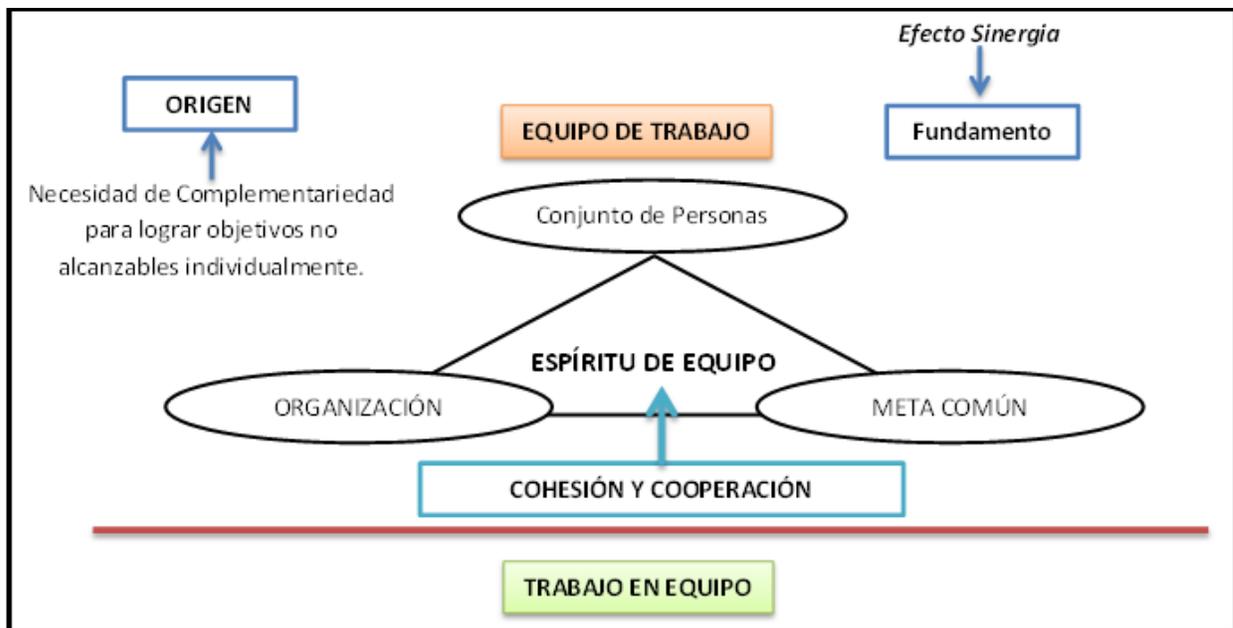
Organización: existen diversas formas en las que un equipo se puede organizar para el logro de una determinada meta u objetivo, pero, por lo general, en las empresas esta organización implica algún tipo de división de tareas. Esto supone que cada miembro del equipo realiza una serie de tareas de modo independiente, pero es responsable del total de los resultados del equipo; así una correcta o equivocada decisión impactará a un grupo en general y no solo la particularidad de un individuo. 3) *Objetivo común*: no debemos olvidar, que las personas tienen un conjunto de necesidades y objetivos que buscan satisfacer en todos los ámbitos de su vida, incluido en trabajo. Una de las claves del buen funcionamiento de un equipo de trabajo es que las metas personales sean compatibles con los objetivos del equipo, pues de no ser así, simplemente se podría hablar de un conjunto de personas que trabajan para alcanzar un bien particular; se hace necesario construir unos buenos cimientos, para que la edificación resista la altura deseada, no obstante es imprescindible el que todos busquen hacer la edificación de la misma altura, pues de lo contrario, habrá a quien le sobre tiempo, recursos y materiales y a quien estos le hagan falta.

En resumen, podríamos definir el trabajo en equipo como la acción individual dirigida, que, al tratar de conseguir objetivos compartidos, no pone en peligro la cooperación y con ello robustece la cohesión del equipo de trabajo. La cooperación se refiere al hecho de que cada miembro del equipo aporte a éste todos sus recursos personales para ayudar al logro del objetivo común. Esto se observa cuando los componentes del equipo realizan actividades como las siguientes: Ofrecer nuevas ideas y proporcionar soluciones a las dificultades del equipo; Interesarse por las ideas de otros y desarrollarlas; Ofrecer información relevante y hechos contrastados; Intentar coordinar las actividades de los miembros y clarificar las aportaciones de éstos; Evaluar los resultados del equipo. Cuando existe una incompatibilidad entre las metas personales y las del equipo, ocurre que los integrantes del equipo reducen la cooperación (no se esfuerzan, ocultan información, etc.).

Por otra parte, la cohesión es el grado de atracción que cada miembro del equipo siente hacia éste. Los equipos cohesionados se caracterizan porque tienen menos conflictos, y cuando éstos surgen, se encauzan y se resuelven de manera positiva, la comunicación es más fluida y todos los integrantes sienten que tienen la oportunidad de participar en las decisiones tomadas por el equipo. Esto refuerza la motivación. Los componentes de un equipo cohesionado valoran su pertenencia y se esfuerzan por mantener relaciones positivas con los miembros de otros equipos. Adquieren un sentido de lealtad, seguridad y autoestima por el grupo, que satisface sus necesidades individuales. En los equipos cohesionados se observa que los miembros desarrollan una serie de actividades importantes para el mantenimiento del mismo. Se trata de una serie de comportamientos que mantienen el equipo como un sistema social que funciona, y que evita los antagonismos emocionales y los conflictos. En un equipo efectivo, cada miembro favorece las relaciones interpersonales y aporta sus habilidades para trabajar juntos a lo largo del tiempo. Para ilustrar mejor lo antes expuesto, se presenta una gráfica que indica lo que es el trabajo en equipo y un equipo de trabajo.

Ilustración 1:

Representación de Trabajo en Equipo



Marco teórico

Corriente cognitiva constructivista conceptual

(Díaz) Concreta la definición de esta corriente indicando que: hace énfasis en el desarrollo del pensamiento y en la creatividad. Surge como corriente epistemológica que busca comprender los problemas del conocimiento del ser humano. Y parte de un planteamiento fundamental: los seres humanos son producto de su capacidad para adquirir conocimientos y para reflexionar sobre sí mismos y sobre la realidad, lo que les ha permitido explicar, interpretar, comprender y controlar la naturaleza y construir cultura.

La escuela juega un papel central en la promoción del pensamiento, las habilidades y los valores. La escuela o corriente tradicional cumplió un importante papel en el contexto histórico de la época, en los requerimientos de la revolución industrial y la sociedad que pedía un individuo obediente, puntual, uniforme, con hábitos y rutinas de trabajo mecánico y repetitivo. Pero la sociedad ha cambiado. La revolución informática, las telecomunicaciones, la sociedad del conocimiento y del cambio acelerado, la revolución o liberación femenina, la biotecnología, las nuevas teorías del aprendizaje y de la inteligencia, la neuropsicología, la economía única mundial de libre comercio exigen nuevos lineamientos a la escuela. Entre ellos: pensamiento crítico, creativo sistémico, global, trabajo en equipo.

El principal cambio de la escuela es reconocer que su propósito no puede seguir siendo la transmisión de información y de conocimientos. El individuo de hoy y de mañana necesita pensar para realizar inferencias deductivas e inductivas, para tener criterios de interpretación, para manejar instrumentos para la convivencia, la solidaridad, la comprensión, el uso del tiempo libre. La escuela debe ser un espacio para pensar y para desarrollar competencias, conocer los pilares conceptuales fundamentales y las estructuras y categorías básicas de cada ciencia y las relaciones entre ellas, no para transmitir contenidos. Antes que conocimientos específicos y particulares, es fundamental la asimilación de conceptos generales y abstractos y estructurar un sistema de valores. Al igual que el desarrollo del lenguaje y la capacidad de leer y expresar por escrito el pensamiento. La escuela debe, igualmente, centrar la reflexión y la acción en el aprendizaje y no en la enseñanza.

El conocimiento no se recibe pasivamente sino que se construye activamente por el sujeto que conoce. Esta corriente tiene al menos cuatro variables, de acuerdo con autores o énfasis en el proceso de conocimiento: a) Variable sicogenética (Piaget, Dewey) Variable socio cultural

(Vygotsky); c) Variable aprendizaje por descubrimiento (Bruner); d) Variable aprendizaje significativo.

Dado el enfoque del proyecto es pertinente ampliar la información de la variable d: ***Variable aprendizaje significativo***. (Ausubel, Novak y otros) Propone la creación de estructuras de conocimiento a partir de la relación sustantiva entre la nueva información y las ideas o experiencias previas del que aprende. Es función del docente presentar dichas estructuras previas con todas sus relaciones para que el estudiante no esté aprendiendo partes o “atando cabos sueltos”. De ahí la importancia que tienen los mapas conceptuales, aspecto que ya Leonardo Davinci había esbozado muchos años antes como mapas mentales. Además, el docente debe conocer y comprender los procesos motivacionales y afectivos del estudiante y estimularlos. El aprendizaje, además de significativo, debe tener sentido para el sujeto que aprende.

El sentido tiene que ver con factores afectivos y de motivación, sin los cuales no tienen sentido los contenidos. En las diferentes variables se pueden encontrar elementos comunes como los siguientes:

Importancia de aprender a pensar y aprender a aprender ya que el sujeto es el responsable de su propio aprendizaje. La función del docente es orientar, guiar y acompañar los procesos de construcción del conocimiento que realiza el estudiante, teniendo en cuenta que ya posee algunas nociones o conceptos elaborados en el contexto social.

En cuanto al método, hay tres procesos claves: lograr aprendizajes significativos; memorización comprensiva de contenidos; funcionalidad o aplicación de lo aprendido.

En el constructivismo, una educación con calidad desarrolla la autonomía, el pensamiento crítico, el autodidactismo, la reflexión, la motivación, la responsabilidad, la cooperación.

La escuela debe cambiar su forma de actuar porque contradice la manera como se aprende fuera de ella: fomenta el conocimiento individual, o mejor, individualista cuando fuera de ella es compartido; en la escuela el aprendizaje es simbólico mental y fuera de ella es físico instrumental: la enseñanza en la escuela es artificial, descontextualizada; fuera de ella es real y contextualizada.

La información que recibe el sujeto con los contenidos es reinterpretada por él desde su mundo interior y desde sus interacciones y experiencias. La comprensión es imprescindible y es necesaria la retroalimentación cognoscitiva para corregir errores mediante el debate y la discusión con pares, al igual que ensayar con experiencias para llegar a una aproximación

probable, no a respuestas definitivas. Esto debe generar, para el que aprende, un conflicto cognitivo en el que siempre aparecerán nuevas conjeturas y nuevas preguntas.

La primera y más importante evaluación es la del estudiante, no la del docente.

Aprendizaje significativo

Es una teoría psicológica porque se ocupa de los procesos mismos que el individuo pone en juego para aprender. Pero desde esa perspectiva no trata temas relativos a la psicología misma ni desde un punto de vista general, ni desde la óptica del desarrollo, sino que pone el énfasis en lo que ocurre en el aula cuando los estudiantes aprenden; en la naturaleza de ese aprendizaje; en las condiciones que se requieren para que éste se produzca; en sus resultados y, consecuentemente, en su evaluación (Ausubel, 1976). Es una teoría de aprendizaje porque ésa es su finalidad. La Teoría del Aprendizaje Significativo aborda todos y cada uno de los elementos, factores, condiciones y tipos que garantizan la adquisición, la asimilación y la retención del contenido que la escuela ofrece al alumnado, de modo que adquiera significado para el mismo Rodríguez (2004).

Ausubel plantea que el aprendizaje del alumno depende de la estructura cognitiva previa que se relaciona con la nueva información, debe entenderse por "estructura cognitiva", al conjunto de conceptos, ideas que un individuo posee en un determinado campo del conocimiento, así como su organización. En el proceso de orientación del aprendizaje, es de vital importancia conocer la estructura cognitiva del alumno; no sólo se trata de saber la cantidad de información que posee, sino cuales son los conceptos y proposiciones que maneja así como de su grado de estabilidad.

Los principios de aprendizaje propuestos por Ausubel, ofrecen el marco para el diseño de herramientas meta-cognitivas que permiten conocer la organización de la estructura cognitiva del educando, lo cual permitirá una mejor orientación de la labor educativa, ésta ya no se verá como una labor que deba desarrollarse con "mentes en blanco" o que el aprendizaje de los alumnos comience de "cero", pues no es así, sino que, los educandos tienen una serie de experiencias y conocimientos que afectan su aprendizaje y pueden ser aprovechados para su beneficio.

Ausubel resume este hecho en el epígrafe de su obra de la siguiente manera: "Si tuviese que reducir toda la psicología educativa a un solo principio, enunciaría este: El factor más importante que influye en el aprendizaje es lo que el alumno ya sabe. Averígüese esto y enséñese consecuentemente". (Educa informática)

Por ende un aprendizaje es significativo cuando los contenidos son relacionados de modo no arbitrario y sustancial se debe entender que las ideas se relacionan con algún aspecto existente específicamente relevante de la estructura cognoscitiva del alumno.

Moreira (2005), Sabemos que el aprendizaje significativo se caracteriza por la interacción entre en nuevo conocimiento y el conocimiento previo. En este proceso, que es no literal y no arbitrario, el nuevo conocimiento adquiere significados para el aprendiz y el conocimiento previo queda más rico, más diferenciado, más elaborado con relación a los significados ya presentes y, sobre todo, más estable. (...) En el aprendizaje significativo, el aprendiz no es un receptor pasivo; muy por el contrario. Debe hacer uso de los significados que ya internalizó, para poder captar los significados de los materiales educativos. (...) El aprendiz construye su conocimiento, produce su conocimiento.

Principios del aprendizaje significativo.

Diferenciación progresiva: aprendizaje verbal que va de lo general a lo específico; reconciliaciones integradoras: las ideas nuevas deben ser capaces de subordinar a las ideas ya existentes; organización secuencial: se debe respetar la organización y secuencia estructural de los contenidos y la consolidación: reintegran el conocimiento nuevo y la realización de tareas en diferentes contextos. Se busca que el aprendizaje perdure en el tiempo. (Motivación del estudiante) – (Material potencialmente significativo).

Tipos de aprendizaje significativo.

Aprendizaje significativo de representaciones: se refiere al aprendizaje más elemental del cual dependen los demás tipos de aprendizaje. Consiste en la atribución de significados a determinados símbolos. "Ocurre cuando se igualan en el significado símbolos arbitrarios con sus referentes (objetos, eventos, conceptos) y significan para el alumno cualquier significado al que sus referentes aludan".

Aprendizaje significativo de conceptos: se definen como "objetos, eventos, situaciones o propiedades de que posee atributos de criterios comunes y que se designan mediante algún símbolo o signos, partiendo de ello podemos afirmar que en cierta forma también es un aprendizaje de representaciones. Los conceptos son adquiridos a través de dos procesos. Formación y asimilación. En la formación de conceptos, los atributos de criterio (características) del concepto se adquieren a través de la experiencia directa en sucesivas etapas de formulación y prueba de hipótesis.

El aprendizaje de conceptos por asimilación se produce a medida que el niño amplía su vocabulario, pues los atributos de criterio de los conceptos se pueden definir usando las combinaciones disponibles en la estructura cognitiva por ello el niño podrá distinguir distintos colores, tamaños y afirmar que se trata de una Pelota, cuando vea otras en cualquier momento.

Aprendizaje de proposiciones: va más allá de la simple asimilación de lo que representan las palabras, combinadas o aisladas, puesto que exige captar el significado de las ideas expresadas en forma de proposiciones.

Implica la combinación y relación de varias palabras cada una de las cuales constituye un referente unitario, luego estas se combinan de tal forma que la idea resultante es más que la simple suma de los significados de las palabras componentes individuales, produciendo un nuevo significado que es asimilado a la estructura cognoscitiva.

Diseño del estudio de caso

El instituto Clara Fey fue fundado en el año 1957, se encuentra ubicado en la calle 58C Bis sur 84 – 20, barrio Argelia II Sector en la localidad de Bosa, en la ciudad de Bogotá; es de naturaleza privado; propiedad de la comunidad religiosa de Hermanas del Niño Jesús Pobre; es de carácter femenino; cuenta con una jornada única con horario que va desde las 6:45 am hasta las 3:00 pm; es de modalidad técnico social; cuenta con una población estudiantil aproximada de 700 estudiantes .

El instituto se rige dentro de la Constitución Política Nacional, por la ley 115 de 1994 y los decretos 1860 del 3 de agosto de 1994, 230 y 3055 del 2002 y demás normas reglamentarias expedidas por el Ministerio de Educación y Secretaría de Educación del Distrito. Se encuentra aprobado bajo la resolución N°7452 del 13 de noviembre de 1998 para preescolar, básica primaria, básica secundaria y media vocacional. Actualizada el 6 de julio de 2007 por el cambio de preescolar a transición, quedando con resolución 2768.

El Instituto Clara Fey cuenta en su haber con, buen nombre, prestigio y reconocimiento social de la institución en la comunidad del entorno, respaldo por las magníficas referencias desde la secretaría de educación de la zona 7ª de Bosa. En el año 1963 le fue otorgada a la Madre Mechitildeis (primera rectora) el reconocimiento a su labor en el campo educativo con la medalla cívica CAMILO TORRES; en el 1969 a la Madre María Virgilia (segunda rectora) le fue concedida la condecoración al mérito civil en categoría GRAN OFICIAL por la Confederación Colombiana de Asociación de Padres de Familia.

De acuerdo con una muestra poblacional realizada en la institución en el año 2016, se evidencia que en su gran mayoría las familias están conformadas por padres e hijos, es decir son familias convencionales, no obstante también se presenta el caso de familias monoparentales que en su gran mayoría son padres separados, y una baja población presenta un núcleo familias diferente, es decir viven con familiares como abuelos, tíos, primos. El estrato económico de las estudiantes, va desde 1 hasta 3, predominando el estrato 2. De acuerdo con algunos vecinos del colegio, la presencia del colegio ha contribuido al mejoramiento de la calidad de vida de las personas.

El instituto Clara Fey es un plantel educativo que ofrece formación técnica a las jóvenes de escasos recursos, con miras a fortalecer su perfil profesional y orientarlas a la formación superior, según sus expectativas e intereses, pues como lo indica su lema son el camino a la

excelencia. El plan de estudios está diseñado de tal forma que las estudiantes inician su formación técnica desde grado sexto y culminan el proceso en la media técnica, en los grados décimo y undécimo; una vez culminada esta etapa, el SENA las acredita con un certificado que les permite continuar en la cadena de formación que ofrece esta entidad y/o les facilita el acceso al mundo laboral; para acceder a este certificado, las estudiantes tiene que realizar un proyecto de aula, que en realidad es el lanzamiento de su empresa, que deben sustentar ante las directivas del plantel y directivas del SENA, labor apoyada por el área de emprendimiento y la técnica respectiva.

En el caso particular de las estudiantes del grado undécimo, se denota un desinterés por la clase de emprendimiento, ya que su necesidad principal es presentar un proyecto que les permita optar por el título de técnica en la modalidad elegida y se ha dejado de lado la oportunidad de generar empresa a fin de contribuir a la generación de empleo y por ende a la disminución de la tasa de desempleo en Colombia.

En esta medida se busca que a través de la aplicación de la técnica de juegos de roles las estudiantes se involucren de forma activa en la clase de emprendimiento y asimilen la información aprendida de forma significativa de tal forma que contribuya al mejoramiento de su calidad de vida.

Tipo de estudio de caso

Este estudio de caso se considera que es Evaluativo y en relación con el diseño es Encapsulado simple.

De acuerdo con Pérez, Serrano (1994), los estudios de caso Evaluativos, implican descripción y Juicio y manifiesta que son muy útiles para la evaluación educativa, para explicar vínculos causales, describir el contexto real en donde se realiza la intervención y explorar determinadas situaciones; teniendo en cuenta que el presente estudio de caso, describe el contexto de la clase de emprendimiento del Instituto Clara Fey, se considera pertinente indicar que es modelo adecuado para la implementación.

Con base en la definición de Robert Yin (1994), en un caso simple de diseño encapsulado el estudio se desarrolla sobre un solo proceso y se utilizan dos o más unidades de análisis, en este caso el proceso de estudio es la clase de emprendimiento en la etapa proyectiva en grado undécimo del Instituto Clara Fey y las unidades de análisis son: Proyecto Educativo Institucional del instituto, el plan de Estudio, las estudiantes del programa de preparación de alimentos en la

etapa proyectiva (grado 11) y el docente de la cátedra de emprendimiento; lo cual justifica la elección de este tipo de caso.

Definición de las unidades de análisis

(Marradi, Archenti, & Piovani, 2007) Sostienen que la unidad de análisis “tiene un referente abstracto”, es decir que el referente de una unidad de análisis no es en un caso particular sino todo un conjunto (potencialmente infinito) de entidades. Esto es así porque el referente de una unidad de análisis no es un individuo concreto sino un conjunto abstracto que constituyen un todo.

La unidad de análisis se refiere a un conjunto de elementos y no a un elemento del conjunto(...) por lo que esta se constituye la delimitación del universo de entidades posibles de abordaje (el tipo de objeto) aquellas entidades que se van a investigar; con “delimitado” nos referimos al carácter sitiable del objeto (ubicable en un espacio tiempo precisos). Azcona, Manzini, y Dorati (2013).

En este orden de ideas, las unidades de análisis en este trabajo están conformadas por el Proyecto Educativo Institucional del Instituto Clara Fey, el plan de Estudio y las exigencias del SENA para la presentación del proyecto de grado de las estudiantes.

Categorías: Horizonte Institucional (objetivos institucionales), metas (PEI) objetivos de las áreas, proyectos y programas Pedagógicos (Plan de Estudio).

Definición de las Técnicas y Diseño de Instrumentos

A fin de contar con herramientas suficientes y diversas para la obtención de información que permita desarrollar el problema planteado sin impartir un sesgo por parte del equipo, se ha determinado la aplicación de entrevistas y encuestas, la revisión de documentos y observación directa del desarrollo de la clase objeto de estudio.

Se realizará el diseño de estos instrumentos teniendo como base la búsqueda de la consecución del objetivo del presente estudio de caso, para así hallar información pertinente que contribuya al desarrollo óptimo del mismo. Se diligenciará la planilla de observación de clases; se aplicará, una entrevista al docente y dos encuestas en diferentes momentos a las estudiantes.

Así, se diligenciará la planilla de observación de clases, tanto con el modelo actual como con la propuesta realizada; la entrevista se aplicará al docente al inicio del estudio; la primer encuesta aplicada a las estudiantes se aplicará al inicio del estudio, basada en preguntas que nos induzca al conocimiento del agrado de aceptación que tiene hacia la clase con el método que se usa

actualmente y la segunda, tras la aplicación de la propuesta de juegos de roles para conocer la aceptación y percepción que estas tienen sobre la propuesta realizada y determinar la factibilidad de aplicarla como propuesta pedagógica en el Instituto Clara Fey.

Definición de las Fuentes

Para el problema planteado en este estudio de caso se ha tenido en cuenta los actores que puedan suministrar la información requerida que contribuyan con las conclusiones del trabajo; tres elementos del proceso educativo: los profesores y su manera de enseñar; la estructura de los conocimientos que conforman el currículo y el modo en que éste se produce y el entramado social en el que se desarrolla el proceso educativo. Para concretar, en este estudio son: el plan de estudios del área, el docente de emprendimiento y un grupo de seis estudiantes del programa de preparación de alimentos en la etapa proyectiva (grado 11) del Instituto Clara Fey de Bogotá, D.C.

Definir las Estrategias de Análisis

Para el análisis de resultados se usará un cuadro comparativo en donde se estudiará el proceso de aprendizaje antes de la implementación de la estrategia pedagógica, durante la aplicación de ésta y los resultados finales analizados a partir de las derivaciones de información que nos arroje la observación directa y la aplicación de los instrumentos de análisis.

Esta estrategia se divide en dos momentos para cada una de las etapas (antes, durante y después), un primer momento que es el *Trabajo en Clase*, en el que se presenta la clase como tradicionalmente se realiza en el Instituto Clara Fey (Antes); se presenta la propuesta en clase de la estrategia pedagógica planteada en este estudio de caso (Durante); se realiza la evaluación comparativa de resultados después de la implementación de la estrategia pedagógica y la clase tradicional de Emprendimiento (Después); y un segundo momento que corresponde a la *Evidencia de los Resultados*, Entrevista Docente, Encuesta estudiante I (Antes); Encuesta estudiante II sobre la implementación de las clase con los Juegos de Roles (Durante); aplicación de Entrevista a Estudiantes y se realiza la evaluación comparativa de resultados después de la implementación de la estrategia pedagógica y la clase tradicional de Emprendimiento (Después).

Recolección de datos

Población.

El 100% de la población del programa de preparación de alimentos en la etapa proyectiva (grado 11) del Instituto Clara Fey de Bogotá, D.C. en la cátedra de emprendimiento, está integrado por un total de veinticuatro (24) estudiantes y un (1) docente del área.

Muestra.

En un principio se tomó el 100% de la población para el desarrollo del estudio de caso, sin embargo con el transcurrir del proceso se enfocó la atención en el docente del área y en dos equipos de trabajo conformado por un total de seis (6) estudiantes, que equivale al 28% de la población. Uno de los equipos está conformado por cuatro y el otro por dos estudiantes, quienes están en las de edades de quince (15) a diez y nueve (19) años y que debido a la formación técnica ya presentan un acercamiento con el mundo laboral.

Técnicas e instrumentos de recolección de datos.

Plantilla de observación de clase; esta planilla se aplica con el fin de evidenciar el desarrollo de una clase tradicional de Emprendimiento y captar la participación, las reacciones e impresiones de las estudiantes con la forma de enseñanza de la asignatura de emprendimiento.

Entrevista, *docente de emprendimiento*; se realiza al principio del desarrollo del estudio de caso, con el objetivo de conocer qué unidades didácticas se aplican en la asignatura objeto de estudio para el fin de alcanzar el aprendizaje por parte de las estudiantes; estar al tanto de la opinión del docente frente a la pertinencia del plan de estudios para el proceso de enseñanza versus los resultados que se esperan por parte de los equipos de trabajo conformados con el fin de crear un proyecto productivo como opción de grado; y generar una contextualización de la realidad del área dentro y fuera de las institución a través de la percepción del docente con respecto a la experiencia con proyectos en años anteriores. *Estudiantes del programa de preparación de alimentos*. Se espera con este instrumento lograr conocer y evidenciar dificultades y/o facilidades, que tienen las alumnas con el proyecto productivo desarrollado desde la asignatura. Encuesta; es aplicada a las estudiantes al inicio del estudio de caso, antes de la implementación de la propuesta pedagógica, para validar cuál es el nivel de aprendizaje de las estudiantes sobre la materia de emprendimiento. Tras la aplicación de la propuesta se aplicará una segunda encuesta a las estudiantes con el fin de identificar la aceptación de la propuesta por parte de las estudiantes como método de aprendizaje permanente.

Conducción del estudio de caso

Inicialmente se pretendió tomar como objeto de estudio a las estudiantes de la etapa proyectiva (grado 11) del Instituto Clara Fey de Bogotá, D.C., sin hacer diferenciación entre las estudiantes de las técnicas en las que la institución se enfoca; teniendo como base la observación directa de las clases y algunas exigencias en la presentación del proyecto de grado de estas estudiantes por parte de los centros del SENA, se decidió enfocar el proyecto únicamente en las estudiantes del programa de preparación de alimentos y finalmente se enfocó la atención en dos equipos de trabajo de esta misma técnica, los cuales evidencian características y rasgos psicosociales distintos los unos de los otros, a los que se les hace un seguimiento en la aplicación de la técnica propuesta.

Para el desarrollo, se realizó una primer observación de la clase tradicional de emprendimiento sin hacer levantamiento de datos; posterior a ello se asistió a otras clases tanto tradicionales como con juegos de roles en diferentes momentos y se recopilaron y analizaron los datos presentados en este estudio de caso. En la primer visita realizada, se buscó hacer un reconocimiento del espacio y ambiente de la clase de emprendimiento, en esta primer clase no se toman datos con algún tipo de instrumento, no obstante, esta es sumamente valiosa para las futuras visitas, ya que a partir de lo visto se elaboraron los instrumentos que posteriormente fueron aplicados.

Al docente del área se le realizó de forma oficial una entrevista, *Anexo III – Entrevista Docente de Emprendimiento*, instrumento propuesto en este estudio; se conversó en varias oportunidades con él para conocer sus impresiones al respecto del desarrollo de su clase con las estudiantes de la etapa proyectiva. En un espacio disto al aula de clase, se formalizó la entrevista, la cual pretende conocer la perspectiva que el docente de emprendimiento tiene de las estudiantes en su cátedra, para así contar con mayores herramientas de análisis.

A las estudiantes en un primer momento se les aplicó un cuestionario, *Anexo IV – Encuesta I Estudiante del programa de preparación de alimentos*, al inicio de las observaciones de clase, posteriormente se aplicó una encuesta, *Anexo VI – Encuesta II Estudiantes del programa de preparación de alimentos*, para conocer la aceptación por parte de las estudiantes de la propuesta que se hizo para el área de emprendimiento como método permanente de enseñanza en el aula en estas clases y finalmente a las seis estudiantes de los dos grupos en los que nos enfocamos se les hizo una entrevista, *Anexo V - Entrevista Estudiantes del programa de preparación de alimentos*,

para evaluar el grado de satisfacción con los resultados obtenidos; estos datos fueron recopilados y analizados respectivamente.

Teniendo como punto de partida la observación de las clases, la entrevista al docente y las encuestas y entrevistas de las estudiantes, se comparan las realidades de los grupos implícitos en el estudio: estudiantes, docente y grupo de investigación; elaborando un cuadro comparativo para reflejar el estudio del proceso de enseñanza - aprendizaje antes y después de la implementación de la estrategia pedagógica.

En la búsqueda de hacer una clase significativa para las estudiantes, se solicitó autorización para revisar el Plan de Estudios de la clase, el modelo pedagógico P.I.J. y las exigencias del SENA para el trabajo de grado que deben presentar las estudiantes así lograr identificar de una forma más objetiva las estrategias metodológicas que se utilizan en la asignatura para establecer el vínculo y aplicabilidad de la técnica de juegos de roles desde la metodología actual; conociendo las temáticas que se manejan y el resultado que se espera de las estudiantes, se procedió a elaborar las clases en las que aplicaría la estrategia pedagógica de juegos de roles.

Clase tradicional de emprendimiento

Para contextualizar un poco acerca de la clase actual de emprendimiento, podría decirse que es un proceso que está centrado en el maestro, patrón ideal de autoridad y de conocimientos, quien transmite contenidos generalmente ya producidos por otros. Dicta clases. Habla desde su cátedra. El alumno escucha, recibe pasivamente e imita al maestro repitiendo lo que él le transmitió, proceso que en la institución es llamado Enunciación; Da cuenta de ello en los exámenes, evento mal llamado evaluación.

El docente empieza la clase reconociendo los conocimientos previos de los estudiantes, preguntando “¿Qué saben o recuerdan del punto de equilibrio?”, a lo que se obtienen respuesta como: E1 “Nunca hemos visto ese tema, por eso no se nada al respecto”; E2 “ese tema lo vimos como en grado octavo, pero la verdad no recuerdo, es como algo con el valor del precio”; E1 “de razón no lo recuerdo, yo entré al colegio en noveno”; E3 “creo que es el valor en el que la empresa no gana dinero pero tampoco pierde”.

El docente continúa con la exposición del tema, en el que se suscitan preguntas por parte de las estudiantes, como: E6: “¿Qué pasa si dentro de ecuación presentada para hallar el punto de equilibrio, la incógnita es más de una variable?, antes de que el docente responda, La E10 indica: “Yo creo que para hallar el punto de equilibrio, la única variable que se debe desconocer es de

las unidades para encontrar el punto 0, pues todas las demás deben salir de los datos antes trabajados, como por ejemplo con la receta estándar”; “lo que tu compañera E10 dice es cierto, sin embargo puedo entender que dentro de la fórmula se cuestionen el valor de los Cvu (Costos Variables por unidad), pero estos son hallados al dividir los Costos Variables totales entre el número de unidades a producir (Q), es decir $Cvu = CV/Q$. También pueden, es más deberían tomar nota de las siguientes ecuaciones: $CV = (Cvu \times Q)$; $CF =$ Suma de todos los CF, $UN = (Ventas - CV - CF)$; que aparte de que no les sobra en el conocimiento les va a servir a la hora de analizar los resultados del punto de equilibrio de su empresa” dice el docente.

Surge una segunda pregunta de la E1: y ¿qué pasa si al remplazar la fórmula esta no me da =0 como usted dice profe?, de nuevo antes de que el “profe” de la respuesta, una estudiante se adelanta a responder, la E2 indica que “si no da cero, entonces algo le quedó mal calculado” a lo que el docente responde: “E2 tiene razón, debes revisar si al despejar la ecuación pusiste algo en el lugar que no debías, pues como indica la definición del mismo término: EL PUNTO DE EQUILIBRIO Es el punto de actividad (volumen de ventas) donde los ingresos totales son iguales a los costos totales, es decir, el punto de actividad DONDE NO EXISTE UTILIDAD NI PÉRDIDA. Es decir, cuando realices la gráfica, esta no debe trazar la línea por el punto 0 del plano cartesiano, sino que ese punto es el lugar donde se cruzan las líneas; así como en el ejemplo de las camisas, es punto 0 de la empresa es cuando se producen 250 unidades a 10,0 €.

Finalmente la E15 hace la última pregunta antes de que el docente de por terminado el tema: “profe” y ¿qué son los costos variable y qué los fijos? ¿cómo podemos identificarlos en nuestro proyecto?, algunas otras estudiantes, aunque no apoyan la pregunta, ni manifiesta tener dudas, presta atención a lo que el profesor va a responder, quien nos indica: “Mira E15, como lo indicamos la clase anterior a la que no viniste, y para lo que es evidente que no te adelantaste de lo visto; los Costos Variables Son: los costos que varían de acuerdo con los cambios en los niveles de actividad, están relacionados con el número de unidades vendidas, volumen de producción o número de servicios realizado, por ejemplo, materia prima, combustible, salario por horas, etc. Y los Costos Fijos: son costos que no están afectados por las variaciones en los niveles de actividad, por ejemplo, alquileres, depreciación, seguros, etc.; entonces lo que debes hacer es hacer una lista con todos tus costos y de acuerdo con esa definición los clasificas, hazlo y me lo presentas, para que yo te confirme que realizaste de forma correcta la clasificación y que así el punto cero que halles será el correcto.

En general la clase transcurrió sin mayores contratiempos, sin embargo al observar el comportamiento del general de las estudiantes, la interacción por parte de las estudiantes, se dio más hacia la conversación entre sus pares, que en el respuesta a la clase misma; no obstante algunas estudiantes algo molestas por el comportamiento de unas cuantas, deciden tomar la voz y solicitar que se permita el desarrollo del tema, pues es de suma importancia la información entregada, porque esta debe hacer parte de la justificación financiera de su proyecto.

Aparentemente quien solicita el respeto por a clase es de las estudiantes más aplicadas e interesadas por el cumplimiento y culminación de su trabajo de grado. Algunas reflejaron gestos de disgusto por el irrespeto de ciertas compañeras mientras que otras reflejaron indiferencia ante lo sucedido.

Clase de emprendimiento con aplicación de juegos de roles

La clase propuesta para la aplicación del juego se dio, desde la introducción de la unidad cinco del proyecto de grado que las estudiantes deben desarrollar: Estructura organizacional.

Se organizó una presentación en Power Point como apoyo visual para hablar acerca de los tipos y estructuras organizacionales que se pueden manejar. Se presenta toda la parte teórica y se solicita que teniendo en cuenta cada una de las unidades del proyecto, identifiquen cuál sería la estructura que cada proyecto debe usar.

La E1 indica que no comprende que es lo que en sí deben hacer, que cómo pueden saber ellas, como organizar la “famosa” estructura esa que se les pide; se les sugiere revisar que unidades a desarrollar le pide el trabajo en sí y le pide que lo haga para que todas puedan verlo; la estudiante se niega a hacerlo y la E18 responde diciendo, “haber profe, si vamos al estricto del proyecto, lo que se nos solicita es: 1.Fundamentos del proyecto; 2.Mercadeo del proyecto; 3.Técnico operacional; 4.Proceso financiero; 5.Estructura organizacional; 6.Resumen ejecutivo, 7.Conclusiones y pues obvio la 8.Bibliografía y web grafía; entonces debemos hacer un organigrama con esas cosas?” el docente responde: si, en efecto ustedes deben revisar que estructura administrativa y operacional requieren para que el proyecto, si fuera una empresa en la vida real pueda funcionar, naturalmente no requieren a alguien que se dedique a las conclusiones y la relación de la web grafía como proceso en sí, sin embargo a esas actividades que se le puede clasificar como secundarias o administrativas se las pueden ubicar en algún lugar donde alguien las haga, por ejemplo en una asistente. Por ejemplo si su empresa fuera una panadería requerirían

un panadero, un auxiliar, un cajero, un mesero de pronto un mensajero, lo que deben hacer es identificar qué cargo específicos van ustedes a necesitar en su empresa.

Para que presentaran la estructura que utilizarían se les dio cinco minutos; uno de los grupos a los que denominaremos G1, no presentó resultado al respecto (Grupo sobre el que enfocamos la atención) y los otros 8 grupos, respondieron con algo parecido a lo que se esperaba, y el segundo grupo sobre el que enfocamos la atención, al que denominaremos G2, fue quien presentó de una forma más estructurada y argumentativa el organigrama solicitado.

El docente realizó las correcciones correspondientes, unificó las estructuras administrativas a utilizar dejando cuatro gerencias (G. General; G. Financiera, G. Mercadeo y Ventas, G. Producción) y se dio paso al segundo punto de la clase, definir quien ocuparía cada cargo, mientras se daban las instrucciones de cómo elegirían los cargos, se informó que las estudiantes se debían dirigir al salón múltiple, es decir, por una actividad de la institución, la clase no duró los mismos 50 minutos de costumbre, sino que fue de media hora, por lo que de tarea a las estudiantes se les dejó, consultar el perfil de cada uno de los cargos que definieron para el desarrollo del trabajo.

La siguiente clase se inicia revisando las consultas realizadas por parte de las estudiantes, el docente les entrega material que a unas les sirve de apoyo y a otras de guía única; se les indica que se deben dirigir a sus grupos de trabajo para que de acuerdo con las características indicadas a cada uno de los cargos, definan dentro de su empresa, quién será el responsable de cada una de las áreas. El G1, está integrado por dos Estudiantes y el G2 por cuatro, por lo que las cargas de trabajo se ven mejor distribuidas. En el G2 cada una de acuerdo con sus habilidades, eligió el cargo que quería ocupar, curiosamente el cargo de la Gerente General no fue de los primeros que se eligió, y más que alguien pedirlo, las demás votaron para que una asumiera esa función. A comentario personal, se pudo dar, porque la instrucción primera es que el G. General sería el responsable de sus trabajos y el de sus demás compañeras, es decir que si alguna otra gerencia fallaba implicaba una “mala nota” para esta gerente. El G1 como se indicó anteriormente, está compuesto por dos estudiantes, quienes eligieron sus cargos no por sus capacidades, sino por un juego de azar (Piedra, Papel y Tijera). Una vez distribuidos, ejercicio que tardó alrededor de unos quince minutos, se les indicó

Resultados y análisis de datos

La primera encuesta fue aplicada al total de las estudiantes del programa de preparación de alimentos, y los hallazgos fueron los siguientes:

Pregunta No.1: Durante el desarrollo de las clases de Emprendimiento, ¿las actividades que realizan los estudiantes les permiten interactuar entre sí con relación al tema que se está tratando?, a pesar de no ser lo que se evidencia en las pocas clases a las que se asiste, el 75% de las estudiantes, consideran que siempre o casi siempre, la temática de la clase, les permite interactuar entre sí; esto es algo que favorece el desarrollo de la propuesta de juegos de roles, ya que el 90% del desarrollo de las actividades, implica que se trabaje en equipos, para que se puedan alcanzar resultados óptimos.

Análisis de los resultados

Teniendo en cuenta que Ausubel plantea que el aprendizaje significativo no se produce de manera súbita ni al azar, sino que es un aprendizaje que requiere de tiempo para lograr maximizarse, se evidencia que la metodología de juego de roles debe ser parte del “diario vivir” del estudiante, es decir debe aplicarse de manera transversal en todas a las áreas educativas de enseñanza y desde los primeros grados, para que el estudiante lo haga suyo y lo tome como parte de su aprendizaje significativo, y así en la medida que se vaya avanzando en la educación media, el estudiante pueda irlo incorporando a su hábito de desempeño. Sabiendo que el aprendizaje significativo se caracteriza por la interacción entre el nuevo conocimiento y el conocimiento previo, se llega a la conclusión de que para alcanzar una aplicación “Exitosa” de un juego de roles en la clase de emprendimiento en el instituto Clara Fey, no basta con la implementación del juego en el grado undécimo (último nivel), es decir, es algo para lo que se debe ir formando y preparando a las estudiantes incluso desde el grado sexto (primer contacto con emprendimiento) particularmente desde el área de emprendimiento, pero como se indicó antes, no es una labor que se deba desarrollar únicamente desde ese espacio, pues si no cuenta con una “exigencia” particular por parte de las otras áreas, respecto a la visión de las estudiantes acerca de lo que es el mundo, es una tarea que difícilmente se podrá alcanzar.

Lo anterior se fundamenta particularmente desde la afirmación de (...) que el aprendizaje es significativo cuando, una nueva información se conecta con un concepto relevante preexiste en la estructura cognitiva del alumno, siempre y cuando los conceptos estén claros y funcionen como un anclaje para el nuevo conocimiento.

Nueva propuesta pedagógica

Teniendo como base que no solo se busca impartir un conocimiento sino que se espera que este sea significativo para las estudiantes del Instituto Clara Fey, se propone un contenido teórico que busca contribuir al desarrollo del proyecto productivo realizado por las alumnas de grado undécimo con él se opta al título de técnico en preparación de alimentos, desde la perspectiva de juego de Roles.

El énfasis que se le dará al juego, responde a las exigencias temáticas del SENA para el desarrollo del proyecto. Con el desarrollo de las clases de emprendimiento propuesta por este estudio de caso, se busca la generación y el planteamiento de una idea de negocio (que se debe llevar a la práctica desde la técnica), en el que se abordan diferentes temas básicos administrativos desde los que se pretende el inicio una idea de negocio productiva y viable en el mercado.

Ya que los temas se deben abordar desde las áreas de mercadeo, técnica – operacional, financiera y organizacional; se establece un juego de roles por gerencias que serán las responsables de asegurar el desarrollo y el cumplimiento de cada uno de los ítems establecidos para el desarrollo del proyecto.

“El mejor inversionista”

Objetivo: invertir el capital inicialmente recibido, para adquirir el mayor beneficio.

Descripción: al principio del juego los jugadores reciben cinco millones de pesos de capital por parte de los inversionistas. Cada uno de los jugadores elige su equipo de trabajo, basados en las habilidades que cada uno posea. Cada uno de los equipos elige el tipo de negocio que quiere emprender y deberá garantizar obtener beneficios de su inversión en el menor tiempo posible, para que la inversión se reintegre. El jugador ganador, será quien gane el mayor número de activos, en cada uno de los cortes.

Los participantes aprenden a:

Realizar un análisis de mercado.

Encontrar oportunidades para emprender empresa.

Invertir el capital de modo que conlleve a los mejores beneficios.

Gestionar activos de las empresas.

Anexo I – Cuadro comparativo del proceso de aprendizaje

	<i>Antes</i>	<i>Durante</i>	<i>Después</i>
<i>Trabajo en clase</i>	Se presenta la clase como tradicionalmente se realiza en el Instituto Clara Fey.	Se presenta la clase bajo la estrategia pedagógica presentada en este trabajo investigativo aplicada en el Instituto Clara Fey.	Evaluación comparativa de resultados después de la implementación de la estrategia pedagógica.
<i>Resultados</i>	Encuesta sobre la clase tradicional	Encuesta sobre clase mediante la implementación de los Juegos de Roles.	Evaluación comparativa de resultados después de la implementación de la estrategia pedagógica.

Anexo II - Plantilla de observación de clase

	<u>viernes 07 de julio / 3:00 pm a</u>	DOC	<u>Docente de</u>
ECHA:	<u>4:00 pm</u>	ENTE:	<u>Emprendimiento</u>
C	<u>Undécimo - Culinaria</u>	TEM	<u>Punto de Equilibrio</u>
URSO:		ÁTICA:	

Durante la clase el docente utilizó los siguientes medios:

Tablero acrílico

Presentación en Power point

Guía de trabajo

Durante la clase el docente interactuó con los estudiantes de la siguiente forma:

Preguntó “¿Qué saben o recuerdan del punto de equilibrio?”

Expuso el tema y pregunto si alguien presentaba dudas al respecto.

Reforzó el tema con el desarrollo de problema en el tablero y dejó trabajo para realizar en la casa.

Respondió a cada uno de las preguntas formuladas por las estudiantes.

Respuesta a la E6: “lo que tu compañera E10 dice es cierto, sin embargo puedo entender que dentro de la fórmula se cuestionen el valor de los Cvu (Costos Variables por unidad), pero estos son hallados al dividir los Costos Variables totales entre el número de unidades a producir (Q), es decir $Cvu = CV/Q$. También pueden, es más deberían tomar nota de las siguientes ecuaciones: $CV = (Cvu \times Q)$; $CF =$ Suma de todos los CF, $UN = (Ventas - CV - CF)$; que aparte de que no les sobra en el conocimiento les va a servir a la hora de analizar los resultados del punto de equilibrio de su empresa”

Respuesta a la E1: “E2 tiene razón, debes revisar si al despejar la ecuación pusiste algo en el lugar que no debías, pues como indica la definición del mismo término: EL PUNTO DE EQUILIBRIO Es el punto de actividad (volumen de ventas) donde los ingresos totales son iguales a los costos totales, es decir, el punto de actividad DONDE NO EXISTE UTILIDAD NI PÉRDIDA. Es decir, cuando realices la gráfica, esta no debe trazar la línea por el punto 0 del plano cartesiano, sino que ese punto es el lugar donde se cruzan las líneas; así como en el ejemplo de las camisas, es punto 0 de la empresa es cuando se producen 250 unidades a 10,0 €.

Respuesta a la E15: *“Mira E15, como lo indicamos la clase anterior a la que no viniste a lo que es evidente que no te adelantaste de lo visto; los Costos Variables Son los costos que varían de acuerdo con los cambios en los niveles de actividad, están relacionados con el número de unidades vendidas, volumen de producción o número de servicios realizado, por ejemplo, materia prima, combustible, salario por horas, etc. Y los Costos Fijos son costos que no están afectados por las variaciones en los niveles de actividad, por ejemplo, alquileres, depreciación, seguros, etc.; entonces lo que debes hacer es hacer una lista con todos tus costos y de acuerdo con esa definición los clasificas, hazlo y me lo presentas, para que yo te confirme que realizaste de forma correcta la clasificación y que así el punto cero que halles será el correcto.*

Reacción de los estudiantes frente a las preguntas del docente:

E1 *“Nunca hemos visto ese tema, por eso no se nada al respecto”*

E2 *“ese tema lo vimos como en grado octavo, pero la verdad no recuerdo, es como algo con el valor del precio”*

E1 *“de razón no lo recuerdo, yo entré al colegio en noveno”*

E3 *“creo que es el valor en el que la empresa no gana dinero pero tampoco pierde”*

Respuestas y preguntas de los estudiantes durante la clase:

E6: *“¿Qué pasa si dentro de ecuación presentada para hallar el punto de equilibrio, la incógnita es más de una variable?”*

La E10 indica: *“Yo creo que para hallar el punto de equilibrio, la única variable que se debe desconocer es de las unidades para encontrar el punto 0, pues todas las demás deben salir de los datos antes trabajados, como por ejemplo con la receta estándar”*

E1 y *¿qué pasa si al remplazar la fórmula esta no me da $=0$ como usted dice profe?*

Antes de que el “profe” de la respuesta, la E2 indica que *“si no da cero, entonces algo le quedó mal calculado”*

E15 *“profe” y ¿qué son los costos variable y qué los fijos? ¿Cómo podemos identificarlos en nuestro proyecto?*

Actitud de los estudiantes frente a la clase y las actividades propuestas por el docente:

La interacción por parte de los estudiantes, se dio más hacia la conversación entre sus pares, que en el respuesta a la clase misma; no obstante algunas estudiantes algo molestas por el comportamiento de unas cuantas, deciden tomar la vocería y solicitar que se permita el desarrollo del tema, pues es de suma importancia la información entregada, porque esta debe hacer parte de la justificación financiera de su proyecto.

Aparentemente quien solicita el respeto por a clase es de las estudiantes más aplicadas e interesadas por el cumplimiento y culminación de su trabajo de grado.

Algunas reflejaron gestos de disgusto por el irrespeto de ciertas compañeras mientras que otras reflejaron indiferencia ante lo sucedido.

Impresiones personales del desarrollo de la clase:

A pesar de que se evidencia que el docente, ha preparado la temática y que domina la información, en esta oportunidad no intervino de forma precisa frente al mal comportamiento de las estudiantes (consideramos importante indicar, que en la primer cesión a la que se asistió, pero no se tomó registro, el docente reflejó gran dominio de grupo), como opinión personal considero que el “mal” comportamiento de estas estudiantes, se debió a una jornada intensa que han tenido en el colegio, pues es el último día de clases, antes de ir a vacaciones de mitad de año, es la última hora de clase (hora en que el resto del colegio ya no se encuentra en las instalaciones) y han presentado exámenes toda la semana.

Conclusiones generales:

Esta clase nos lleva a concluir que en esta ocasión no se eligió la temática apropiada para el realidad del entorno de aquel día y que la forma de entregar la información no es a lo mejor la más apropiada; se piensa que con seguridad es una clase se deberá repetir, si no que quiere que muchas de estas estudiantes realicen de forma inadecuada el desarrollo de este punto en su proyecto de grado (y terminen “culpando” al docente por su bajo desempeño) o que en su defecto terminen por no desarrollarlo. En otro ámbito se puede concluir que no todas las estudiantes se encuentran motivadas para realizar el proyecto de grado y algunas consideran que eso es un “juego” o que no es provecho para sus vidas y que no desarrollarlo no traerá consecuencias, para su desarrollo académico. Para ser un curso de veinticuatro estudiantes, que solo el 28% de las estudiantes, quieran participar de la clase, es un valor muy bajo de la participación, lo que denota un bajo nivel de interés.

Anexo IV – Encuesta I estudiante del programa de preparación de alimentos

Estimada estudiante el presente cuestionario se aplica con el fin de conocer cuál es el nivel de aprendizaje que usted ha obtenido en la materia de emprendimiento, por tanto rogamos el favor de pensar de forma clara e individual al momento de emitir su respuesta, pues el resultado de esta solo pretende generar las herramientas de mejoramiento a las que haya lugar; por lo que no debe abstenerse de responder con total sinceridad, libertas y la mayor objetividad posible.

Por favor tenga en cuenta las siguientes conversaciones al momento de responder:

4: SIEMPRE; 3: CASI SIEMPRE; 2: ALGUNAS VECES; 1: NUNCA

Nº	PREGUNTAS	4	3	2	1
1	Durante el desarrollo de las clases de Emprendimiento, ¿las actividades que realizan las estudiantes les permiten interactuar entre sí con relación al tema que se está tratando?				
2	¿En las clases de Emprendimiento el profesor solo se dedica hacer exposición del tema sin tener en cuenta la participación de las estudiantes?				
3	¿El ambiente del aula durante el desarrollo de las clases de Emprendimiento se caracteriza por el autoritarismo del docente?				
4	¿Las estrategias utilizadas por el docente de Emprendimiento permiten relacionar los temas de ésta con las demás asignaturas?				
5	¿El interés de los estudiantes hacia los temas tratados durante el desarrollo de las clases de Emprendimiento se mantiene durante la misma?				
6	¿El docente de Emprendimiento fomenta el trabajo en equipo?				
7	¿Usted tiene un rol específico dentro de su equipo de trabajo, que contribuya a la generación de su proyecto productivo?				
8	De implementarse en la clase de Emprendimiento una metodología de empoderamiento del estudiante, con la aplicación de un rol específico para el desarrollo de los temas tratados, usted ¿estaría dispuesto usted a utilizarla?				
9	Teniendo en cuenta que cada día la sociedad demanda ciudadanos comprometidos con el crecimiento y el desarrollo del país, capaces de tomar decisiones ¿estaría usted dispuesta, a empoderarse y generar empoderamiento entre sus compañeras, en un equipo en el que usted desarrolle un papel distintos a las demás, pero que aporte significativamente a su proyecto de grado en las clases de Emprendimiento?				
10	¿El docente del área de emprendimiento innova en la implementación del contenido de la cátedra y esta le aporta al desarrollo de su proyecto de grado?				

Agradecemos su tiempo, disposición y amabilidad al tomarse el tiempo de responder a estas

preguntas; recuerde que su respuesta no influye positiva o negativamente en su

desempeño académico.

Anexo V - Entrevista estudiantes del programa de preparación de alimentos

El propósito de esta entrevista es obtener información que permita evaluar el grado de satisfacción de las estudiantes del programa de preparación de alimentos en la etapa proyectiva (grado 11) del Instituto Clara Fey de Bogotá, D.C., después de la puesta en marcha la enseñanza y aprendizaje de la asignatura de emprendimiento mediante la técnica de juego de roles.

Por favor lea cuidadosamente el presente cuestionario y luego exprese su apreciación en los espacios disponibles después de cada pregunta.

¿Cómo evalúa la participación de las estudiantes en las actividades que se realiza en las clases de Emprendimiento, después de la implementación de la enseñanza de esta asignatura con la técnica de juego de roles? _____

¿Cuál es su opinión del ambiente en las clases de Emprendimiento en cuanto a la democracia participativa entre educadores y educandas? _____

¿Qué concepto le merece la interacción de la asignatura de emprendimiento con las demás como resultado de la utilización del juego de roles en su proceso de aprendizaje?

¿Qué influencia ha tenido el uso de las TIC en la enseñanza y aprendizaje de la asignatura en cuanto a su interés y el de sus demás compañeras en el desarrollo de estas clases? _____

¿Qué impacto ha tenido en usted la implementación de los juego de roles en la calidad de su aprendizaje en todas las asignaturas? _____

¿Qué comentarios puede hacer con relación a este método de enseñanza en su aprendizaje práctico? _____

¿Qué le aportó este método de enseñanza para su vida personal? _____

Agradecemos su tiempo, disposición y amabilidad al tomarse el tiempo de responder a estas preguntas; recuerde que su respuesta no influye positiva o negativamente en su desempeño académico.

Anexo VI – Encuesta II estudiantes del programa de preparación de alimentos

Estimada estudiante la presente encuesta busca identificar la aceptación de la propuesta de enseñanza para el área de emprendimiento como método permanente en el aula de clase.

Contribuir a su proyecto de grado desde un área específica ha:

Facilitado sus estudios

No ha influido en sus estudios

Empeorado sus estudios

¿Por qué?: _____

Los juegos de roles en la clase de emprendimiento ha:

Ha mejorado la atención en el aula

No ha influido la atención en el aula

Ha empeorado la atención en el aula

¿Por qué?: _____

Comparado con la clase cotidiana de emprendimiento, el esquema de juegos de roles me parece:

Más atractivo para aprender

Igual de atractivo para aprender

Menos atractivo para aprender

¿Por qué?: _____

Las clases en las que se aplicó los juegos de roles, le han aclarado los contenidos de la asignatura:

Mejor que una clase con explicación tradicional

Igual que una clase con explicación tradicional

Menos que una clase con explicación tradicional

¿Por qué?: _____

Con los juegos de roles la relación con sus compañeras de equipo, ha:

Mejorado la relación

No ha influido en la relación

Empeorado la relación

¿Por qué?: _____

Agradecemos su tiempo, disposición y amabilidad al tomarse el tiempo de responder a estas preguntas; recuerde que su respuesta no influye positiva o negativamente en su desempeño académico.

Referencias

- Ausubel, D. P. (1983). Teoría del aprendizaje significativo. 10.
- Azcona, M., Manzini, F., & Dorati, J. (2013). Precisiones metodológicas sobre la unidad de análisis y la unidad de observación. *Investigar en Ciencias Humanas. Reflexiones epistemológicas, metodologías y éticas aplicada a la investigación de psicología*, 18-43.
- Congreso, C. (26 de enero de 2006). Ley 1014. *De fomento a la cultura del emprendimiento*. Bogotá, Colombia.
- degerencie.com*. (s.f.). Obtenido de http://www.degerencia.com/tema/trabajo_en_equipo
- Díaz Osorio, J. J. (s.f.). ELEMENTOS PEDAGÓGICOS-SÍNTESIS DE LAS PRINCIPALES CORRIENTES PEDAGÓGICAS. Medellín, Antioquia, Colombia.
- EcuRed. (s.f.). *Conocimiento con todos y para todos*. Recuperado el 11 de junio de 2017, de <https://www.ecured.cu>
- Educa informática. (s.f.). *educainformatica*. Obtenido de <http://www.educainformatica.com.ar/docentes/tuarticulo/educacion/ausubel/index.html>
- Enciclopedia Financiera*. (s.f.). Obtenido de [eltrabajoenequipo.com](http://www.eltrabajoenequipo.com): <http://www.eltrabajoenequipo.com/Grupovsequipo.htm>
- Fey, I. C. (2015). Proyecto Educativo Institucional. *Proyecto Educativo Institucional*. Bogotá, Colombia.
- Fingermann, H. (11 de Abril de 2011). *La Guía 2000*. Recuperado el 10 de Junio de 2017, de <https://educacion.laguia2000.com/caracteristicas-del-aprendizaje>
- Grande de Prado, M., & Abella García, V. (30 de 11 de 2010). LOS JUEGOS DE ROL EN EL AULA. (J. Orejudo González, Ed.) *Teoría de la Educación: Educación y Cultura en la Sociedad de la Información*, 11(3), 56-84.
- Lerma, H. (2004). *Metodología de la Investigación: Propuesta, anteproyecto y proyecto* (Tercera ed.). Bogotá: Ecoe Ediciones.
- Marradi, A., Archenti, N., & Piovani, J. (2007). Metodologías de las Ciencias Sociales. *Emecé*.
- Ortiz Castells, J. (1999). Juegos de rol e identidades inventadas. *Cuadernos de Pedagogía*(285), 61-67.
- Pérez Reverte, A. (26 de junio de 1994). Homo Ludens. *El Semanal*.
- Porto, J. P. (2008). *Definicion.de*. Recuperado el 11 de Junio de 2017, de *Definicion.de* _ Definición de enseñanza: <https://definicion.de/enseñanza/>
- Whelpton, T. (1988). Role Practice. *Logman*.