



**UNIVERSIDAD DE CARABOBO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
DIRECCIÓN DE POSTGRADO
PROGRAMA DE ESPECIALIZACIÓN EN DOCENCIA
PARA LA EDUCACIÓN SUPERIOR
(PEDES)**



**ROLE PLAYING O JUEGO DE ROLES COMO ESTRATEGIA EN EL PROCESO
DE ENSEÑANZA DE LOS DOCENTES DEL ÁREA DE CIRUGÍA DE LA
UNIVERSIDAD JOSE ANTONIO PAEZ**

Autor: Od. Felix Montilla
Tutora: Lcda. Esp. Zulimar Montilla

Bárbula, octubre de 2024



**UNIVERSIDAD DE CARABOBO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
DIRECCIÓN DE POSTGRADO
PROGRAMA DE ESPECIALIZACIÓN EN DOCENCIA
PARA LA EDUCACIÓN SUPERIOR
(PEDES)**



**ROLE PLAYING O JUEGO DE ROLES COMO ESTRATEGIA EN EL PROCESO DE
ENSEÑANZA DE LOS DOCENTES DEL ÁREA DE CIRUGÍA DE LA UNIVERSIDAD
JOSE ANTONIO PAEZ**

*Trabajo de Grado como requisito parcial para optar al grado de Especialista en
Docencia para la Educación Superior*

Autor: Od. Felix Montilla
Tutora: Lcda. Esp. Zulimar Montilla

Bárbula, octubre de 2024



ACTA DE DISCUSIÓN DE TRABAJO DE ESPECIALIZACIÓN

En atención a lo dispuesto en los Artículos 127, 128, 137, 138 y 139 del Reglamento de Estudios de Postgrado de la Universidad de Carabobo, quienes suscribimos como Jurado designado por el Consejo de Postgrado de la Facultad de Ciencias de la Educación, de acuerdo a lo previsto en el Artículo 135 del citado Reglamento, para estudiar el Trabajo de Especialización titulado:

ROLE PLAYING O JUEGO DE ROLES COMO ESTRATEGIA EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA DE LOS DOCENTES DEL ÁREA DE CIRUGÍA DE LA UNIVERSIDAD JOSÉ ANTONIO PAEZ


Presentado para optar al grado de **ESPECIALISTA EN DOCENCIA PARA LA EDUCACIÓN SUPERIOR** por el aspirante:


FELIX ENRIQUE MONTILLA ESPINOZA
C.I.: V- 25.093.027

Realizado bajo la tutoría de la Profa., ZULIMAR MONTILLA titular de la cédula de identidad N° 19.642.076

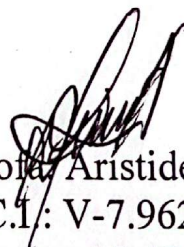
Una vez evaluado el trabajo presentado, se decide que el mismo está **APROBADO**.

En Bárbula, a los doce días del mes de diciembre del año dos mil veinticuatro.


Profa. Lesvia Dirinó
C.I.: V-7.155.063
Fecha: 12-12-2024


Profa. Edmar Casadiego
C.I.: 15.744.430
Fecha: 12-12-2024
SG/km




Profa. Aristides Méndez
C.I.: V-7.962.443
Fecha: 12-12-2024



UNIVERSIDAD DE CARABOBO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
DIRECCIÓN DE POSTGRADO
PROGRAMA DE ESPECIALIZACIÓN EN DOCENCIA
PARA LA EDUCACIÓN SUPERIOR
(PEDES)



AVAL DEL TUTOR

Dando cumplimiento a lo establecido en el Reglamento de Estudios de Postgrado de la Universidad de Carabobo en su artículo 113, quien suscribe **LIC. ESP. ZULIMAR MONTILLA**, titular de la cédula de identidad N°V-19.642.076, en mi carácter de Tutora del Trabajo Especial de Grado de Especialización titulado: **ROLE PLAYING O JUEGO DE ROLES COMO ESTRATEGIA EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA DE LOS DOCENTES DEL ÁREA DE CIRUGÍA DE LA UNIVERSIDAD JOSÉ ANTONIO PÁEZ**, presentado por el ciudadano: **FÉLIX ENRIQUE MONTILLA ESPINOZA.**, titular de la cédula de identidad N°25.093.027, para optar por el título de Especialista en Docencia para la Educación Superior, hago constar que dicho Trabajo de investigación reúne los requisitos y méritos suficientes para ser sometido a evaluación por parte del jurado examinador que se le designe. Por tanto, doy fe de su contenido y autorizo su inscripción ante la Dirección de Postgrado.

En Bárbula a los 25 días del mes de octubre de dos mil veinticuatro.

Lic. Esp. Zulimar Montilla
C.I 19.642.076



UNIVERSIDAD DE CARABOBO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
DIRECCION DE POSTGRADO
PROGRAMA DE ESPECIALIZACION EN DOCENCIA
PARA LA EDUCACION SUPERIOR
(PEDES)



ACEPTACIÓN DEL TUTOR

Yo, **LIC. ESP, ZULIMAR MONTILLA**, titular de la cédula de identidad N° V - **19.642.076**, en mi carácter de Tutora del Trabajo Especial de Grado de Especialización titulado: **ROLE PLAYING O JUEGO DE ROLES COMO ESTRATEGIA EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA DE LOS DOCENTES DEL ÁREA DE CIRUGÍA DE LA UNIVERSIDAD JOSÉ ANTONIO PÁEZ**, presentado por el ciudadano: **OD. FÉLIX ENRIQUE MONTILLA ESPINOZA**, titular de la cédula de identidad N° **25.093.027**, para optar por el título de Especialista en Docencia para la Educación Superior, considero que dicho trabajo reúne los requisitos y méritos suficientes para ser sometido a la presentación pública y evaluación por parte del jurado examinador que se designe.

En Bárbula a los 25 días del mes de octubre de 2024

Lic. Esp. Zulimar Montilla

C.I: N° V- **19.642.076**



Libro de Actas del P.E.D.E.S

No.

008-2023

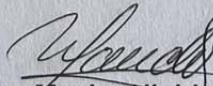


ACTA DE APROBACIÓN DE PROYECTO

La Comisión Coordinadora del Programa de la Especialización en Docencia para la Educación Superior – PEDES, en uso de las atribuciones que le confiere el Artículo Nro. 20 del Reglamento de Estudios de Postgrado de la Universidad de Carabobo; hace constar que una vez evaluado el Proyecto de Trabajo de Grado titulado: “ROLE PLAYING O JUEGO DE ROLES COMO ESTRATEGIA EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA DE LOS DOCENTES DEL ÁREA DE CIRUGÍA DE LA UNIVERSIDAD “JOSÉ ANTONIO PÁEZ””. Presentado por el ciudadano **FÉLIX MONTILLA**, titular de la Cédula de Identidad N°: **V – 25.093.027**, elaborado bajo la dirección del Tutor: **MSc. ZULIMAR MONTILLA**, titular de la Cédula de Identidad N°: **V- 19.642.076**, es **APROBADO**. Línea de Investigación: Formación Docente.

En Valencia, a los 29 días del mes de Mayo del año 2023.

POR LA COMISIÓN COORDINADORA DE LA ESPECIALIZACIÓN EN
DOCENCIA PARA LA EDUCACIÓN SUPERIOR – PEDES


Dra. Mayler Niebles
Coordinadora del PEDES.



MN

Archivado en actas de aprobación 2023.doc



UNIVERSIDAD DE CARABOBO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
DIRECCION DE POSTGRADO
PROGRAMA DE ESPECIALIZACION EN DOCENCIA
PARA LA EDUCACION SUPERIOR
(PEDES)



INFORME DE ACTIVIDADES

Participante: Félix E. Montilla E.

Cédula de Identidad: V- 25.093.027

Tutora: Lic. Esp. Zulimar Montilla

Cedula de Identidad: V- 19.642.076

Título del Trabajo: ROLE PLAYING O JUEGO DE ROLES COMO ESTRATEGIA EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA DE LOS DOCENTES DEL ÁREA DE CIRUGÍA DE LA UNIVERSIDAD JOSÉ ANTONIO PÁEZ.

Línea de Investigación: Formación Docente

Sesión	Fecha	Hora	Asunto Tratado	Observación
1	07/02/2023	09:00 a.m	Tutoría	Aceptación
2	21/02/2023	10:00 a.m	Capítulo I	Sugerencias
3	28/02/2023	10:00 a.m	Capítulo I	Aprobado
4	13//03/2023	11:00 a.m	Capítulo II	Sugerencias
5	20/03/2023	10:30 a.m	Capítulo II	Aprobado
6	15/04/2023	09:00 a.m	Capítulo III	Revisado
7	30/04/2023	10:00 a.m	Capítulo III	Aprobado
8	12/05/2023	11:00 a.m	Revisión Proyecto	Aprobado para inscribir
9	30/01/2024	09:00 a.m	Capítulo IV	Revisado
10	30/03/2024	09:00 a.m	Capítulo IV	Aprobado
11	30/04/2024	2:00 p.m	Capítulo V	Revisado
12	30/05/2024	2:00 p.m	Capítulo V	Aprobado
13	30/07/2024	2:00 p.m	Trabajo de grado	Revisión
14	28/09/2024	2:00 p.m	Trabajo de grado	Correcciones
15	10/10/2024	3:00 pm	Trabajo de grado	Aprobado para entregar

Comentarios finales acerca de la investigación: **Listo para inscribir.**

Declaramos que las especificaciones anteriores representan el proceso de dirección del trabajo de Grado arriba mencionado.

Tutor(a)
CI: 19.642.076

Participante
CI: 25.093.027

ÍNDICE GENERAL

pp.

ÍNDICE GENERAL

LISTA DE CUADROS

RESUMEN

INTRODUCCIÓN

1

CAPÍTULOS

I EL PROBLEMA

1.1 Planteamiento del Problema	3
1.2 Interrogantes de la Investigación	5
1.3 Objetivos de la Investigación	5
1.3.1 Objetivo General.	5
1.3.2 Objetivos Específicos	5
1.4 Justificación	6

II MARCO TEÓRICO

2.1 Antecedentes de la Investigación	7
2.2 Referentes teóricos	14
2.3 Referentes conceptuales	20
2.3.1 Cirugía Bucal	20
2.3.2 Contenido de la Cirugía Bucal	21
2.3.3 Historia del role-playing o juego de rol	22
2.3.4 Juegos de rol	23
2.3.5 Role-playing	25

7

2.3.6 Objetivos del Role-Playing	26
2.3.7 Odontología	28
2.4 Bases Legales	29

III MARCO METODOLÓGICO

3.1 Tipo de Investigación	32
3.2 Nivel y diseño de Investigación	33
3.3 Método	33
3.4 Procedimiento	34

IV ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LOS HALLAZGOS

V CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS



UNIVERSIDAD DE CARABOBO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
DIRECCIÓN DE POSTGRADO
PROGRAMA DE ESPECIALIZACIÓN EN DOCENCIA
PARA LA EDUCACIÓN SUPERIOR
(PEDES)



ROLE PLAYING O JUEGO DE ROLES COMO ESTRATEGIA EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA DE LOS DOCENTES DEL ÁREA DE CIRUGÍA DE LA UNIVERSIDAD JOSÉ ANTONIO PÁEZ

Autor: Od. Felix Montilla

Tutora: Lcda. Esp. Zulimar Montilla

Año: 2024

RESUMEN

El presente trabajo sobre el Role playing o juego de roles como estrategia en el proceso de enseñanza de los docentes del área de cirugía de la universidad José Antonio Páez tiene como objetivo develar la relevancia de Role Playing o juego de roles como estrategia en el proceso de enseñanza y aprendizaje en el área de cirugía Bucal de la Universidad José Antonio Páez. Está enmarcado en la línea de investigación formación docente debido a que la intención investigativa gira en torno al proceso de enseñanza y aprendizaje desarrollado en la universidad José Antonio Páez, revelando el rol playing como una estrategia efectiva en la formación profesional del Odontólogo. El estudio se enmarcó en una investigación de tipo documental reflexivo, lo que permitió generar reflexiones finales de acuerdo a cada objetivo que se propuso en el proyecto de investigación. A través de las revisiones documentales se pudo concluir que existe un desconocimiento de dicha estrategia en la universidad José Antonio Páez, lo cual ha propiciado el desarrollo del proceso de enseñanza y aprendizaje por objetivos cumplidos dejando un porcentaje de desconocimiento práctico en los alumnos sin evidenciar objetivamente el logro de competencias. Así mismo, se determinó que el role playing se ha aplicado como método de enseñanza y aprendizaje en el campo laboral mejorando el rendimiento de los trabajadores y atención al cliente, pero en la educación no se le ha dado la importancia que tiene como herramienta didáctica para mejorar el aprendizaje significativo en los alumnos, logrado con ella reducir la ansiedad, y por ende, mejorando tiempos operatorios, aplicando decisiones acertadas en situaciones de extrema delicadeza en el campo de la salud bucal.

Línea de investigación: Formación docente

Palabras clave: Rol Playing, Docencia, Estrategia, Enseñanza y Aprendizaje, Odontología



UNIVERSIDAD DE CARABOBO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
DIRECCIÓN DE POSTGRADO
PROGRAMA DE ESPECIALIZACIÓN EN DOCENCIA
PARA LA EDUCACIÓN SUPERIOR
(PEDES)



**ROLE PLAYING OR ROLE PLAY AS A STRATEGY IN THE TEACHING PROCESS
OF TEACHERS IN THE AREA OF SURGERY AT THE JOSÉ ANTONIO PÁEZ
UNIVERSITY**

Autor: Od. Felix Montilla

Tutora: Lcda. Esp. Zulimar Montilla

Año: 2024

ABSTRAC

The present work on Role Playing as a strategy in the teaching process of teachers in the area of surgery at the José Antonio Páez University aims to reveal the relevance of Role Playing as a strategy in the teaching process. teaching and learning in the area of Oral Surgery at the José Antonio Páez University. It is framed in the teacher training research line because the research intention revolves around the teaching and learning process developed at the José Antonio Páez University, revealing role playing as an effective strategy in the professional training of the Dentist. The study was framed in a reflective documentary type investigation, which allowed generating final reflections according to each objective that was proposed in the research project. Through the documentary reviews, it was possible to conclude that there is a lack of knowledge of this strategy at the José Antonio Páez University, which has led to the development of the teaching and learning process for achieved objectives, leaving a percentage of practical ignorance in the students without objectively evidence. the achievement of competencies. Likewise, it was determined that role playing has been applied as a teaching and learning method in the workplace, improving worker performance and customer service, but in education it has not been given the importance it has as a didactic tool for improve meaningful learning in students, thereby reducing anxiety, and therefore, improving operating times, applying correct decisions in situations of extreme delicacy in the field of oral health.

Research line: Teacher training

Keywords: Role Playing, Teaching, Strategy, Teaching and Learning, Dentistry

INTRODUCCIÓN

La Cirugía bucal en Venezuela es impartida en las aulas de clases de forma sistemática, lineal, y sin ejemplos claros que los alumnos puedan aclarar las interrogantes de forma eficaz, no existe una estrategia aplicada correctamente para reducir los niveles de ansiedad en dichos alumnos es por ello que el role playing es una estrategia que podría cambiar la forma de percibir el conocimiento y que cree un aprendizaje significativo.

Se considera que el role-playing o juego de rol enfocado a la enseñanza, como vía de formación y aprendizaje, trata de profundizar una estrategia que puede ser utilizada dentro de la nueva adquisición de conocimientos, pero que tiene una aplicación valiosa y con frecuencia fundamental, para la formación experiencial y cognitiva, en los profesionales de la salud, esto constituye un poderoso instrumento de intervención, desarrollo y formación para todos los profesionales que trabajan con grupos en las extensas áreas de la salud, de la docencia y del área social, donde se requiere el aprendizaje de nuevos roles y por tanto de nuevas vinculaciones. En este proyecto se presenta una reflexión sobre el uso de dicha estrategia

La técnica del role-playing o juego de rol es una estrategia la cual no se ha empleado en el campo educativo a un nivel relacionado con la salud, en la actualidad observamos que el docente está en la búsqueda de nuevas estrategias a fin de que el estudiante afiance sus conocimientos y no netamente por un tiempo determinado, esto ha llevado a integrar la estrategia del role-playing o juego de rol; es conocido por todos que la forma práctica se afianza con mayor conocimiento y destreza si se aplica directamente en la teoría. En ese sentido, se puede decir que en Venezuela la teoría aplicada al role-playing o juego de rol se lleva a cabo desde hace algunos años, solo que en cuanto al campo de la salud se ha aplicado con una base de investigación y un campo netamente reducido.

Como resultados de la investigación, se presenta el presente trabajo, el cual se encuentra estructurado de la siguiente manera:

Un capítulo I, titulado el problema, el cual comprende el planteamiento del problema, el cual se desarrolla la problemática explicando las estrategias de enseñanza y aprendizaje utilizada actualmente en el área de cirugía de la universidad José Antonio Páez , los objetivos de la investigación y la justificación.

Continuando con el capítulo II, titulado marco teórico donde se aprecian los estudios relacionados con el role-playing o juego de rol como estrategias de enseñanza y el interés pedagógico de sus autores, elaborando un marco teórico en base a la revisión de un gran número de fuentes de información sobre los conceptos relacionados; contiene el marco jurídico, respecto a la relación de las leyes de la República Bolivariana de Venezuela en lo atinente a la educación como un derecho humano fundamental.

De igual manera, el Capítulo III titulado marco metodológico donde se expone el tipo de investigación con definiciones de autores, nivel y diseño de la investigación, método, y el procedimiento descrito específicamente. Así mismo el Capítulo IV donde se explica el análisis de los contenidos y documentos revisados así como la presentación de las reflexiones finales de acuerdo con los objetivos específicos propuestos, los cuales sirvieron de guía para ejecutar la investigación. Seguidamente se presenta un Capítulo V contentivo de las conclusiones y recomendaciones que se generaron de la investigación. Finalmente se presentan las referencias bibliográficas utilizadas.

CAPITULO I

EL PROBLEMA

Planteamiento de Problema

Mundialmente se conoce la docencia como la ciencia que forma profesionales, donde se requiere gran dedicación, una profesión que requiere suma entrega, no todos cuentan con la con la posibilidad de ser educados. La educación como profesión se encarga de transmitir, mediar y guiar la información que formará a los estudiantes para ejercer alguna habilidad o resolver problemas. La educación, tal y como se recoge en el Informe del Foro Mundial Dakar (2000) es:

Un derecho humano fundamental y, como tal, es un elemento clave del desarrollo sostenible y de la paz y estabilidad en cada país y entre las naciones y, por consiguiente, un medio indispensable para participar en los sistemas sociales y económicos del siglo XXI (p.8).

En este sentido en la odontología, es de suma importancia la comprensión de la información proporcionada, para aplicarlo de manera correcta ya que se conoce como la ciencia que estudia el sistema estomatognático, diagnostica y trata patologías referentes al mismo, siendo parte de las profesiones del área de la salud. La odontología es vista como la profesión de más importancia para el cuidado de la salud bucal.

En Venezuela, existen diversas escuelas de Odontología en varios de los estados del país, entre privadas y autónomas, en todas, la materia de Cirugía Bucal, establecida su definición por las principales entidades académicas y corporativas norteamericanas (EE.UU.) según Cosme Gay Escoda como: "La parte de la Odontología que trata del diagnóstico y del tratamiento quirúrgico y coadyuvante de las enfermedades, traumatismos y defectos de los maxilares y regiones adyacentes". (p.01)

En este mismo sentido, se puede decir que la Cirugía Bucal, es una de las materias básicas vistas a partir de 3er año o 5to semestre de la carrera, entre sus actividades aplican la extracción de unidades dentarias y remoción de patologías a través de técnicas quirúrgicas que son impartidas previo a la práctica, es por ellos que en el ámbito educativo, se requiere contar con métodos de enseñanzas, los cuales son aplicados según las necesidades de cada estudiante, y sus respectivos objetivos del curriculum a desarrollar en el período lectivo determinado, siendo estos de vital importancia para el desarrollo adecuado de las prácticas.

En la Universidad José Antonio Páez en la materia de Cirugía Bucal, la información es impartida a través de diferentes estrategias dependiente del docente, esto obliga al estudiante a adaptarse según el método utilizado, obligando a adquirir el conocimiento por vía verbal y visual a través de ilustraciones en diapositivas, a algunos de los estudiantes se les dificulta el aprendizaje con estas estrategias, limitando la comprensión y desarrollo de habilidades, ya que muchos aprenden con la aplicación práctica, y les es difícil de procesar esta información a través de una ilustración.

Entre las estrategias de enseñanzas y aprendizaje para mejorar la práctica docente en la universidad José Antonio Páez se cuenta con las estrategias de elaboración que suponen básicamente integrar y relacionar la nueva información que ha de aprenderse con los conocimiento previos pertinentes, estrategias de recirculación de la información. Se consideran como las más primitivas empleadas por cualquier estudiante. Supone un procesamiento de carácter superficial y son utilizadas para conseguir un aprendizaje literal o al pie de la letra de la información. La estrategia básica es el repaso, el cual consiste en repetir una y otra vez la información que se ha de aprender en la memoria de trabajo hasta lograr una asociación para luego integrarla en la memoria a largo plazo y como opción está el Role Playing donde los participantes se convierten en actores que se ponen en la piel de otras personas e interpretan un papel de una situación imaginaria previamente planteada.

En la Universidad ya citada, existe un posible desconocimiento de la estrategia de enseñanza Role Playing en los docentes, definida según Procter (1996, p. 123) como “Un método de actuación particular de formas de comportamiento, o fingir a otras personas quienes enfrentan nuevas situaciones”. Por ende la implementación del role-playing en la enseñanza y aprendizaje de cirugía bucal puede incluir las siguiente estrategia, “simulación” los estudiantes pueden

practicar sus habilidades en cirugía bucal mediante la simulación de pacientes virtuales. Pudiendo ser esta de gran ayuda en la transmisión de los conocimientos, por lo que surgen los siguientes interrogantes:

¿Cuál es la literatura existente sobre el uso del Role Playing como estrategia de enseñanza en el área de cirugía bucal?

¿Cuáles son los beneficios del Role Playing o juego de roles como estrategia en el proceso de enseñanza y aprendizaje en el área de cirugía Bucal de la Universidad José Antonio Páez?

¿Cuál es la importancia del Role Playing como estrategia de enseñanza y aprendizaje en el área de cirugía bucal de la universidad José Antonio Páez?

Objetivos

Objetivo General

Develar la relevancia del Role Playing o juego de roles como estrategia en el proceso de enseñanza y aprendizaje en el área de cirugía Bucal de la Universidad José Antonio Páez.

Objetivos Específicos

- Realizar una revisión sistemática de la literatura existente sobre el uso del Role Playing como estrategia de enseñanza en el área de cirugía bucal.
- Describir los beneficios del Role Playing o juego de roles como estrategia en el proceso de enseñanza y aprendizaje en el área de cirugía Bucal de la Universidad José Antonio Páez.
- Determinar la importancia del Role Playing como estrategia de enseñanza y aprendizaje en el área de cirugía bucal de la universidad José Antonio Páez.

Justificación

El profesional docente de la Universidad José Antonio Páez asume una labor compleja específicamente en el área de cirugía donde los procedimientos son de alta importancia y dificultad, de esta forma se orientan en impartir conocimiento y poner en práctica una idea clara e infalible sobre el empleo de estrategias de enseñanzas que permiten la adquisición de conocimientos de manera compleja, es por ello que el docente universitario ante determinados situaciones quirúrgicas da a conocer a sus alumnos la aplicación de técnicas correctas para

reducir el porcentaje de error, debido a esto los alumnos crean un expectativa negativa hacia las practicas.

El role playing radica su importancia en el aprendizaje significativo que pueda generar al alumno en base de experiencias simuladas, en este sentido se pretende Develar la relevancia de Role Playing o juego de roles como estrategia en el proceso de enseñanza con el fin de que los docentes puedan impartir conocimiento de una manera eficaz para el aprendizaje del alumno así puedan aplicar dichos conocimientos ante una situación quirúrgica con extrema delicadeza y razonamiento.

Así como también la dramatización es una estrategia innovadora, al revelarse como una práctica pedagógica que contribuye a la construcción del abordaje interdisciplinar y que permite identificar el individuo como un todo.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

Antecedentes de la investigación

El siguiente capítulo representa investigaciones previas realizadas sobre el role playing o juego de rol, los referentes legales y referentes conceptuales, que se relacionan con la siguiente investigación.

Dentro de este contexto Montilla (2016) Universidad De Carabobo Facultad De Ciencias De La Educación Dirección De Postgrado Especialización Para La Docencia De Educación Superior, en su tesis titulada “el role-playing o juego de rol como estrategia significativa en la asignatura enfermería básica de la escuela de enfermería” el objetivo general fue emplear una herramienta al proceso de enseñanza y aprendizaje

El presente estudio es proyecto de campo tipo descriptivo y se ubica en el diseño transversal, la Universidad de Carabobo enfrenta el desarrollo de un currículo por competencia y el empleo de nuevas estrategias en cuanto a la adquisición de conocimientos es por ello que se toma en cuenta estudios anteriores y se realiza una investigación en la aplicación de esta estrategia en alumnos del segundo año de Enfermería en la materia de Enfermería Básica. con una población de 142 estudiantes en donde se empleará un cuestionario de 17 ítems, aplicando la confiabilidad de Kuder – Richardson, a fin de realizar una estudio descriptivo sobre esta estrategia en los periodos académicos siguientes.

Durante el estudio se evidencio el retiro de una cantidad considerable de alumnos por lo que la población disminuyo considerablemente, sin embargo se logró aplicar el instrumento a fin de realizar la exploración a través del cuestionario en donde se observó que un porcentaje mayor no conoce o no ha aplicado esta estrategia significativa a nivel universitario y la receptividad en aplicar la misma con el fin de adquirir destrezas y conocimientos de los procedimientos básicos de la carrera de Enfermería.

El estudio de Montilla, se consideró como antecedente porque engloba la serie de elementos que componen el role playing, los cuales tienen la posibilidad de incrementar la eficacia de la enseñanza.

En relevancia al estudio se presenta el siguiente trabajo de investigación de Huayta (2019) Revista Científica Investigación Andina, Juliaca, Perú, titulado “efectividad de la metodología de role playing como herramienta de enseñanza en la formación de maestros en la universidad andina “Néstor Cáceres Velásquez” El objetivo del presente trabajo fue determinar la eficacia de la aplicación de la metodología de Role Playing como herramienta de enseñanza en la formación de maestros en la universidad Andina “Néstor Cáceres Velásquez” de Juliaca, 2019-I.

El diseño de investigación se enmarca en el diseño experimental, ya que el tratamiento fue aplicado a un grupo de estudiantes de la Facultad de Ciencias de la Educación, habiendo realizado una observación en estudiantes que conforman el mismo grupo, con la finalidad de evaluar los efectos del tratamiento.

El método que se utilizó fue el experimental, la misma que permitió organizar las condiciones, de acuerdo a un plan previamente estructurado, con la finalidad de investigar la eficacia de la variable experimental Role Playing en el proceso de formación de maestros, de acuerdo a los datos estadísticos obtenidos, referente a la evaluación de entrada realizada a los estudiantes, antes de la aplicación del Role Playing, se tiene que 61.4% de los estudiantes se encontraba con un nivel de rendimiento académico regular, por otro lado, el 21% se ubican en un nivel bajo, y sólo el 1% de estudiantes se ubica en el nivel alto de rendimiento académico; sin embargo, los datos obtenidos en la evaluación de salida, realizada a los mismos estudiantes, después de la aplicación del Role Playing, se conoce que el 73.7% de los estudiantes se encuentran con un nivel de rendimiento académico alto, por otro lado, sólo el 26.3% de estudiante, se ubican en un nivel regular de rendimiento académico.

Conforme a los datos obtenidos de pre y post prueba, se afirma que es eficiente la aplicación del Role Playing en los procesos de aprendizaje de los estudiantes, la misma que permite facilitar la comprensión de contenidos teóricos, muchas veces complejas de entender, estimulando a resolver situaciones conflictivas de forma creativa; por lo tanto, es significativo

afirmar que estadísticamente los resultados de la evaluación de salida es mejor que la de entrada, a un nivel del 5% de error.

En relación a la investigación se encuentran similitudes en aplicar a una población universitaria la eficacia del role playing o juego de roles como estrategia de enseñanza y aprendizaje en los estudiantes de la facultad de educación de la universidad andina “Néstor Cáceres Velásquez” elevando su porcentaje de rendimiento académico demostrando a los futuros maestros de la mencionada universidad que dicha estrategia es significativa en el aprendizaje.

De igual manera Carrillo (2019) en la Universidad de la Costa, Barranquilla, Colombia, realizó el trabajo titulado “Juego de roles: estrategia pedagógica para el fortalecimiento de la convivencia” El artículo tiene como objetivo fomentar el desarrollo del aprendizaje y mejora de la convivencia de los estudiantes a través del juego de roles como estrategia pedagógica. Se realizó un estudio de tipo cualitativo bajo el modelo de investigación acción, se utilizó una población conformada por cien (100) estudiantes del Centro Educativo Caño de Aguas. Durante el proceso investigativo, se aplicaron técnicas e instrumentos tales como la observación directa, diarios de campo; logrando identificar la problemática presente en la institución.

La investigación permitió reconocer la importancia del juego de roles como herramienta pedagógica para fortalecer la convivencia dentro de las aulas de clase, un proceso en el cual el individuo apropia el conocimiento en sus diferentes dimensiones, enfocándose en la adquisición de hábitos y desarrollo de actividades motivadoras. Utilizar la técnica de juego de roles resulta ser una metodología didáctica y a la vez de mucha productividad. Los estudiantes se divierten y a su vez desarrollan nuevos pensamientos, ven la vida desde diferentes puntos de vista e incluso mejoran su aptitud y comportamiento en el desarrollo de las actividades de la vida diaria.

Este artículo se relaciona con el trabajo de investigación presentado con la aplicación del role playing o juego de roles para mejorar la convivencia entre los estudiantes a pesar de que su investigación fue enfocado en un resultado socio-psicológico.

Se aborda la misma directriz observamos que Sebold et al (2020) realizaron una investigación titulada “Role-playing: estrategia de enseñanza que propicia reflexiones sobre la atención de enfermeras”, REVEM; Revista Brasileira de Enfermagem, Brasilia, Brasil, con el objetivo principal de describir las reflexiones de estudiantes de enfermería sobre la atención de

enfermería a partir del uso del role-playing, el método utilizado fue Investigación cualitativa con enfoque descriptivo-exploratorio y de base documental.

Los datos fueron recolectados a partir de los portafolios de 32 alumnos de un curso de graduación de la región Sur. El análisis de los datos siguió las etapas de ordenación, clasificación en estructuras de relevancia, síntesis e interpretación. De acuerdo a sus resultados Se obtuvieron dos categorías empíricas: Sentimientos en el acto de cuidar y ser cuidado; e Inversión de papeles. El uso del role-playing como estrategia de enseñanza para alumnos de la graduación en la temática del cuidado colaboró para despertar reflexiones acerca de las competencias y de las habilidades necesarias para el acto de cuidar, así como para que los alumnos pudieran "percibirse" como enfermeros, apropiados de la esencia de su futura profesión. La dinámica del juego de roles fue incorporada e interpretada por los participantes y mostró que algunas habilidades y acciones relacionadas con el cuidado del otro podían ser descubiertas y ejercitadas en el interior de cada uno de los estudiantes a través de la inversión de roles propuesta en la actividad.

Las habilidades y acciones observadas fueron abordadas en grupo para la construcción de un aprendizaje colectivo, que fue interpretado individualmente por cada participante. Se destacaron los sentimientos que llevaron a la adquisición del aprendizaje. El estudio con 228 estudiantes de enfermería, con el objetivo de comparar la pedagogía tradicional con el juego de roles, ha demostrado que la estrategia de aprendizaje es efectiva y atractiva. Además, contribuye al trabajo en grupo y permite el intercambio de conocimientos entre las personas involucradas, potenciando el proceso de enseñanza-aprendizaje.

La relación de esta investigación con la planteada es la aplicación de Role Playing en los estudiantes de área de la salud, en este caso fue para concienciar en la profesión de enfermería optan por un proceso de enseñanza significativa el cual les permitió alcanzar los objetivos planteados de la investigación.

También es importante destacar el trabajo para obtener el título de Master realizado por Rodríguez (2020), Universidad Complutense, Madrid, España titulado “El juego de rol como herramienta didáctica en grupos de PMAR: un camino hacia el aprendizaje significativo” En este trabajo se ha abordado el empleo de los Juegos de Rol (RPG) como herramienta didáctica aplicada en procesos de enseñanza/aprendizaje dirigidos a grupos encuadrados en Programas de

Mejora del Aprendizaje y del Rendimiento (PMAR). En base a las necesidades educativas detectadas en varios alumnos, durante el desarrollo de prácticas, se estableció una estrategia docente que bebe de los principios pedagógicos del Aprender Haciendo, y que se encuadra dentro del ámbito didáctico de las Metodologías Activas a través de la Gamificación.

Partiendo de la importancia que el juego ha tenido en la Historia de la Pedagogía, y tras establecer los parámetros que definen y delimitan un RPG, se estableció una serie de objetivos a alcanzar en cuanto a la confección e implementación de este recurso didáctico. La finalidad con esta elaboración de materiales basados en el método del RPG ha sido la de motivar en el estudio de la Historia a nuestros alumnos de PMAR y reencaminarles hacia el éxito académico. Para la aplicación educativa de esta metodología hemos diseñado una Unidad Didáctica que recoge, bajo la forma de un Módulo de Time Liner, RPG con temática de Fantasía Histórica, aquellos contenidos curriculares relativos a la Antigua Grecia.

La misión de juego ha consistido en desentrañar y resolver ucronías mediante la utilización de condicionales contrafácticos. Por último, se llevó a cabo dos controles, uno al inicio de la actividad, y otro a su finalización, como forma de medir cuantitativamente los progresos que han realizado nuestros alumnos de PMAR en su camino hacia el Aprendizaje Significativo.

Esta investigación se relaciona con la investigación principal por la medición cuantitativa de los resultados obtenidos midiendo la efectividad de la estrategia role playing como proceso de enseñanza y aprendizaje.

Siguiendo este orden Pacheco (2020) Universidad Tecnológica Del Perú, en su investigación titulada “el juego de roles favorece el desarrollo de la habilidad oral del idioma inglés en los alumnos del segundo ciclo de una universidad privada de lima” el objetivo general fue delinear la forma en que el método de los roles a través del juego simulado desarrolla la destreza de los estudiantes en el idioma inglés.

Dentro del contexto metodológico, aplicó el enfoque de característica cualitativa, a su vez consideró un alcance descriptivo, tomando en cuenta un carácter de tipo fenomenológico. Aplicó el método de la observación por lo que los datos fueron recolectados debidamente, recurrió a la observación, a través de una guía y posteriormente una rúbrica, la primera recolectó

datos de la variable juego de roles y la segunda para obtener información de la variable habilidad oral, se consideró una muestra de 40 participantes de ambos géneros correctamente matriculados en la asignatura de inglés.

En los resultados demostró que el Role Play mejoró la habilidad oral de los participantes observando que una gran mayoría demostró una connotada motivación para la ejecución de sus roles, mostrando un alto desempeño para la dramatización y teniendo un marcado interés por debatir los problemas mostrados por el personaje interpretado. Es importante destacar que el hecho de interpretar a un personaje famoso motivó también a los participantes a tomar en cuenta el uso del vestuario que caracteriza al personaje, considerando todos los detalles particulares en la apariencia de la persona, lo que incidió contundentemente en la motivación para sostener un diálogo abierto y fluido dentro de la conversación.

En lo que se refiere a la habilidad oral se observó que la gran mayoría mostró un desempeño medio y alto en la gramática a la hora de elaborar frases estructuradas, el vocabulario que emplearon mostró un orden adecuado y amplio, la fluidez de sus palabras fue abundante y la pronunciación que manifestaron fue concluyentemente clara.

Todo lo antes expuesto, aportó a la investigación actual la importancia que tienen los docentes de enfatizar el concepto del juego de roles, por la cual se pueda incrementar la receptividad de sus enseñanza lo cual será reflejado así de manera positiva en la satisfacción de los estudiantes.

En este mismo orden Héctor, Vilchez, Luis, Adolfo, Cervantes, Miguel y Ketty (2021) Universidad Inca Garcilaso de la Vega, Facultad de Ciencias Farmacéuticas y Bioquímica, Lima, Perú, desarrollaron un artículo científico titulado “Role-play para la atención farmacéutica en la pandemia COVID-19 como método de enseñanza para los estudiantes de Farmacia y Bioquímica” el cual tuvo como objetivo implementar el juego de roles como parte de una serie de estrategias de tipo participativa a eventos concretos y es positivo para fomentar competencias de trabajo cooperativo en estudiantes.

El diseño es experimental al azar controlado, dos equipos como control y un equipo experimental. Los datos cuantitativos (calificación) y cualitativos (sondeo de satisfacción) estuvieron agrupados para determinar el efecto del role-play en los estudiantes. Resultados: La

calificación fue mayor en el equipo experimental comparado con los controles. El estudio cualitativo del equipo experimental señala a los estudiantes como satisfechos en el proceso realizado, el rol del docente, el desempeño en equipo y el periodo fijado. Dentro de las conclusiones el uso de role-play demostró ser una herramienta importante para la enseñanza de atención farmacéutica en plataformas virtuales durante la pandemia de COVID-19 favoreciendo el feed-back de los conocimientos y facilita la valoración de la respuesta de los estudiantes y sus reacciones en el entorno de eventos de acuerdo con la realidad social.

En el mismo orden de ideas Zapata- Emerson (2021) Universidad Nacional de San Agustín de Arequipa, Arequipa, Perú, realizaron una investigación titulada “El role playing como herramienta para el mejoramiento del aprendizaje del derecho procesal penal y la litigación oral. Experiencia en dos universidades privadas de Arequipa”.

El objetivo General de La investigación buscó determinar la eficacia del Role playing en la mejora del aprendizaje del Derecho Procesal Penal y la Litigación Oral, en estudiantes de dos universidades privadas de Arequipa, 2021. Apelando al paradigma cuantitativo, al diseño experimental, de alcance explicativo, se aplicó un programa de Role playing para la mejora del aprendizaje del Derecho Procesal Penal y la Litigación Oral a dos grupos de estudiantes de dos universidades privadas locales. En una primera fase, se aplicó a la muestra una prueba de entrada o pre-test, y tras la exposición al experimento, a los evaluados se les suministró una prueba de salida o post test.

Se aplicaron también, la Rúbrica docente para la evaluación del Role playing mediante simulación de Audiencias judiciales, la Rúbrica docente para la evaluación del aprendizaje del Derecho Procesal Penal y la Litigación Oral ante la aplicación del Role playing mediante simulación de Audiencias judiciales, la Escala de autoevaluación de aplicación de Role playing mediante simulación de audiencias judiciales; y la Escala de autopercepción para la evaluación del aprendizaje del Derecho Procesal Penal y la Litigación Oral ante la aplicación del Role playing mediante simulación de audiencias judiciales.

Los resultados evidenciaron que la aplicación del Role playing como metodología activa para la enseñanza denota una eficacia significativa positiva en el aprendizaje del Derecho Procesal Penal y la Litigación Oral, en sus diferentes dimensiones, reportándose un índice de 0,890 (prueba t de Student), con un p-valor = 0.000, entre otros hallazgos.

Se hace referencia en este estudio sobre una relación con la investigación planteada ya que utilizan como herramienta principal el role playing o juegos de roles para mejorar el aprendizaje y retención de información, capacitó a los estudiantes de derecho para una situación real el cual se busca también hacer de la misma manera en los estudiantes de odontología del área de cirugía bucal de la universidad José Antonio Páez

Por otra parte Cárdenas-Rosa (2021) revista arbitrada del centro de investigación y estudios gerenciales, Barquisimeto, Venezuela, Realizaron una investigación titulada “el juego de roles como técnica para desarrollar la expresión oral en inglés como lengua extranjera” teniendo como objetivo principal plantear estrategias efectivas para lograr que los estudiantes desarrollen sus competencias comunicativas y lograr que se expresen con fluidez y de manera coherente.

La presente investigación se ha elaborado con el fin de sistematizar los aspectos conceptuales y empíricos que vinculan la utilización de la técnica de juego de roles con el aprendizaje del inglés como lengua extranjera, concretamente en lo que concierne a la capacidad de expresión oral, buscando nuevos vacíos de conocimiento que justifiquen la realización de investigaciones enfocadas al empleo de esta técnica para mejorar las competencias comunicativas de los estudiantes.

La investigación llevada a cabo implicó una revisión sistematizada de la literatura para condensar las diversas conceptualizaciones y dimensiones respecto a las bases epistemológicas de la expresión oral y la utilización del juego de roles (role playing) durante el proceso de enseñanza-aprendizaje del inglés como segundo idioma. Para ello se han priorizado las publicaciones realizadas entre los años 2010 – 2020 en Latinoamérica y Europa, tanto en idioma español como inglés.

El estudio de tipo documental se realizó mediante un proceso de cuatro fases: búsqueda, evaluación, análisis y síntesis. La primera fase (búsqueda) se realizó de manera tal que pudiera satisfacer los criterios de rigor metodológico, sistematicidad y transparencia. Para ello se recurrió a repositorios y bases de datos de información científica; concretamente, Scielo, Scopus y Redalyc, utilizando los siguientes descriptores en español e inglés: “aprendizaje del inglés como segundo idioma”, “expresión oral en inglés”, “juego de roles para la enseñanza del inglés”.

A estos descriptores se añadieron variaciones que correspondieran con la lógica y semántica de los objetivos de la revisión. En total, en esta fase fueron identificados 65 documentos entre artículos científicos, tesis y documentos de diversa naturaleza.

En la segunda fase (evaluación) se efectuó una revisión preliminar para descartar aquellos documentos que presentaran características acordes con los criterios de exclusión establecidos. En total se descartaron 39 documentos por las causas que a continuación se indican: informes de investigación sin soporte teórico o documentos clasificados como “literatura gris” ; artículos basados en la opinión de los autores o sin sustentación metodológica, alcance geográfico fuera del contexto europeo o latinoamericano; fecha de publicación distinta al periodo comprendido entre los años 2010-2020.

También fueron descartados aquellos artículos que se encontraban duplicados, los que no hicieran referencia expresa al proceso de enseñanza-aprendizaje del idioma inglés como lengua extranjera y los que estuvieran referidos al bilingüismo en los procesos educativos, los cuales, a pesar de su interés, no estaban estrechamente relacionados con la problemática planteada, resultando, en consecuencia, un total de 26 documentos que fueron sometidos a la fase de análisis.

La tercera fase (análisis) se ejecutó de forma tal que asegurara un tratamiento similar a todos los documentos analizados. Al respecto, fue empleado un proceso de codificación y categorización a partir del empleo de una matriz semántica en la que se reflejaban y sintetizaban los resultados y aportes más significativos de cada documento respecto al objeto de estudio. Finalmente, la cuarta fase (síntesis) consistió en la construcción de redes semánticas que integraran los resultados de los bloques de texto que fueron analizados en la fase anterior.

Para ello, dada la naturaleza de la información analizada y a partir de prácticas hermenéuticas, se realizó una síntesis narrativa en la que se muestran los patrones y tendencias que sustentan las conclusiones y apoyan las recomendaciones sobre nuevas vías de investigación que surgen a partir de los hallazgos.

Los resultados de los diferentes estudios realizados sobre el uso de la técnica del juego de roles para el aprendizaje de idiomas, han revelado sus efectos positivos en el desempeño lingüístico, pero tal como lo atestigua para que los alumnos mejoren su capacidad de expresión

oral es fundamental que los profesores demuestren una actitud positiva, identifiquen la capacidad de los estudiantes para adaptarse a los factores situacionales y midan su fluidez en el uso de un lenguaje preciso mediante el registro de sus actuaciones.

La investigación presentada anteriormente se relaciona con la investigación principal es dejar en evidencia la efectividad del uso de role playing o juego de roles con estrategia de enseñanza y aprendizaje, en este caso para adquirir y mejorar una lengua extranjera el cual son aprendizajes complejos.

Siguiendo este orden de ideas Sarymsokava (2022) Universidad De Coruña, realizo una tesis doctoral titulada “La enseñanza del español a rusohablantes por medio de interacciones profesionales simuladas (role-play):El objetivo principal de esta investigación ha consistido en elaborar una propuesta didáctica integradora para la adquisición de los aspectos discursivos, prosódicos y gestuales en el registro formal del español como L2 por parte de alumnos rusohablantes, a través de la técnica de role-play. Mediante el análisis contrastivo-comparativo de situaciones profesionales simuladas grabadas en vídeo, recogidas en dos corpus, uno de hablantes nativos, procedentes de Galicia, y otro de alumnas rusas,.

El objetivo ha sido el estudio de los rasgos discursivos, argumentativos, prosódicos y gestuales para conocer su articulación conjunta en datos interaccionales; y, a partir de aquí, poder facilitar su adquisición a los aprendices rusos a través del material didáctico creado específicamente para esta investigación.

Para este fin, presento también una herramienta de ordenador que ofrece la realización de tres análisis entonativos distintos a partir de audios de hablantes nativos y de aprendices de español, con el fin de proporcionar información sobre la similitud de la pronunciación. Para todo ello, he aplicado el enfoque teórico-metodológico de los estudios de la complejidad que incluye distintas perspectivas sobre el análisis acústico, el análisis discursivo y el gestual para llegar a resultados holísticos sobre el papel de la interacción de estos tres niveles en la construcción del significado semántico-pragmático por parte de nuestros informantes.

La investigación anterior fue considerada ya que por medio de la misma hizo un gran aporte en materia de justificación de la actual investigación ya que demuestra lo importancia de implementar la estrategia del role-play y como mediante esa actividad se puede beneficiar así los

estudiantes y prepararlos para afrontar futuras eventualidades que se le presenten cuando ejerzan su profesión.

Octavi, Alba, Jorge, Gemma, Daniel, Rui, Eduard, Y M Ángeles (2023), Departamento de Odontoestomatología. Facultad de Medicina y Ciencias de la Salud, Universidad de Barcelona España, artículo científico titulado “Role-playing para la mejora de las habilidades comunicativas en estudiantes de grado de Odontología”. El objetivo fue analizar el impacto de una secuencia formativa en la autopercepción del alumnado sobre las habilidades comunicativas. Secundariamente, se pretende conocer el grado de satisfacción del alumnado en relación con las actividades propuestas.

Es un estudio cuasi experimental realizado sobre cuatro de los subgrupos de prácticas de la asignatura obligatoria de cuarto curso Cirugía Bucal Clínica e Implantología. Dos de los subgrupos recibieron una secuencia formativa específica para la mejora de sus habilidades comunicativas ($n = 40$) y los otros dos actuaron como controles ($n = 47$). Al inicio y al final del estudio, los participantes respondieron el cuestionario validado SE-12 de autopercepción sobre comunicación odontólogo-paciente. La estrategia evaluativa fue continua y formativa. Se analizaron y compararon las puntuaciones de los distintos indicadores e instrumentos de evaluación empleados.

A excepción de un alumno del grupo de control, todos los estudiantes participaron de forma activa en el proyecto. En ambos grupos se observó una mejora estadísticamente significativa en la percepción de las habilidades comunicativas ($p < 0,001$). No obstante, los alumnos asignados al grupo experimental percibieron una mejora significativamente mayor (diferencia de medias = 0,96 puntos; intervalo de confianza al 95% = 0,66-1,27; $p < 0,001$). Los alumnos valoraron la secuencia con un 8,56 (desviación estándar = 1,14).

Dicha investigación se tomó como antecedente ya que desde el punto de vista conceptual se trataron tópicos similares, la unidad de análisis referente a la temática de estudio en algunos casos igual a la temática propuesta. El actual fue un estudio aporta Herramientas y elementos fundamentales para la elaboración del tema en Estudio, ya que está relacionado con el juego de roles, siendo este uno de los aspectos centrales de la Investigación objeto de estudio.

Referenciales teóricos

Aprendizaje Significativo

A lo largo de los años se ha considerado al aprendizaje como sinónimo de cambio de conducta, esto, porque domino una perspectiva conductista de la labor educativa; sin embargo, se puede afirmar con certeza, que el aprendizaje humano va más allá de un simple cambio en el significado de la experiencia.

Siguiendo esta idea a continuación se presentara un cuadro donde se detallé la definición de dicha variable según cada autor:

AUTOR	Aprendizaje Significativo (Definiciones)
Dewey (1933)	"La experiencia psicológica y el aprendizaje son inseparables"
Krathwohl (1964)	"El aprendizaje significativo requiere una participación activa y significativa de los estudiantes"
Schön (1987)	"El aprendizaje significativo se basa en la creación de significado a través de la experiencia personal y social".
Bruner (1990)	"El aprendizaje significativo es un proceso social y construccional".
Wiggin y McTighe (2005).	"El aprendizaje significativo requiere una comprensión del significado y el contexto de lo que se está aprendiendo"
Gay y Kirkland (2015)	"El aprendizaje significativo se caracteriza por su compromiso con la responsabilidad social, la equidad y la justicia"
Nussbaum (2019)	"El aprendizaje significativo debe ser personalizado, contextualizado y emocionalmente relevante para cada estudiante".

Fuente: Elaborado por el autor (2023)

El cuadro antepuesto presento las diferentes concepciones sobre el aprendizaje. Por otra parte como afirma David Ausubel (1983): “ el aprendizaje significativo ocurre cuando una nueva información “se conecta” con un concepto relevante “subsunsor” pre existente en la estructura cognitiva, esto implica que, las nuevas ideas, conceptos y proposiciones pueden ser aprendidos significativamente en la medida en que otras ideas, conceptos o proposiciones relevantes estén adecuadamente claras y disponibles en la estructura cognitiva del individuo y que funcionen como un punto de “anclaje” a las primeras (p. 14).

En otras palabras, los contenidos están relacionados de modo no arbitrario y sí sustancial con la estructura cognitiva del estudiante. Lo que explica que hay correspondencia entre lo que sabe y debe aprender el individuo. Ausubel, Novak y Hanesian (1983, p. 326) explican que “la esencia del aprendizaje significativo reside en el hecho de que las ideas están relacionadas simbólicamente y de manera no arbitraria (no al pie de la letra) con lo que el alumnado ya sabe”, es decir, es una representación que el resultado de la asociación de ideas que están conectadas y sistematizadas entre sí. En el aprendizaje significativo, la nueva información interacciona e interactúa con los conocimientos (ideas, conceptos, relaciones) preexistentes del individuo para que sean vinculados al aprendizaje, por lo que los llamados “subsunoers” alimentan la estructura cognitiva de los estudiantes. De ahí que, los conocimientos crean puentes que atraviesan el proceso de asimilación para que la nueva información se convierta en un instrumento potencialmente significativo, para trascender en el sentido de aprender a aprender.

Según Delors (1994) aprender cuando el estudiante “sabe conocer”, es decir, comprende y fija o memoriza la información; pero también, cuando descubre su capacidad de reconocer “cómo hacer”, poniendo en práctica sus conocimientos, experiencias y reflexiones al servicio de la sociedad. La idea es promover la asimilación de los conocimientos, por lo que, el docente utilizará organizadores previos que favorezcan la creación de relaciones adecuadas entre los saberes previos y los nuevos (Ausubel, 1983)

La experiencia humana no solo contiene pensamientos, sino también afectividad y únicamente cuando se considera en conjunto se capacita al individuo para enriquecer el significado de su experiencia. Para comprender la labor educativa, es necesario tener en consideración tres elementos educativo:

- Los profesores y su manera de enseñar
- La estructura de los conocimientos que conforman el currículo y el modo en que este se produce
- El entramado social en el que se desarrolla el proceso educativo.

Según Ausubel (1970) describe que los elementos antes mencionados deben:

Desarrollarse dentro de un marco psicoeducativo, debido a que la psicología educativa trata de explicar la naturaleza del aprendizaje en el salón de clases y los factores que lo influyen,

estos fundamentos psicológicos proporcionan los principios para que los docentes descubran por si mismos los métodos de enseñanza más eficaces, ya que intentar descubrir métodos por "ensayo y error" es un procedimiento ciego, y por tanto innecesariamente difícil y antieconómico. (p.65)

En esta percepción, una "teoría del aprendizaje" ofrece una explicación sistemática, coherente y unitaria del ¿Cómo se aprende?, ¿Cuáles son los límites del aprendizaje?, ¿Por qué se olvida lo aprendido? Y complementando a las teorías del aprendizaje encontramos a los "principios del aprendizaje", que se ocupa de estudiar a los factores que contribuyen a que ocurra el aprendizaje, en lo que se fundamentará la labor educativa; en este sentido, si el profesor, desempeña su labor fundamentándola en principios de aprendizaje bien establecidos, podrá racionalmente elegir nuevas técnicas de enseñanza y mejora la efectividad de su misión.

La teoría del aprendizaje significativo de Ausubel, ofrece en este orden de ideas el marco apropiado para el desarrollo educativo, así empleando diseño de herramientas educacionales que constituyan los principios del conocimiento y por ende que favorecerá el proceso de enseñanza y aprendizaje.

Según Dearden (1976), define el proceso de aprender a aprender como: "un tipo de aprendizaje de segundo orden, de diferentes tipos de aprender a aprender referidos a distintas clases generales de un aprendizaje más específico".

Requerimientos del aprendizaje significativo

Desde el punto de vista didáctico, el aprendizaje significativo tiene sus exigencias para que se cumpla el proceso de fijación y asimilación de los conocimientos. Las ventajas del aprendizaje significativo se centran en vincular la nueva información a la estructura cognitiva, superando las expectativas del memorístico, en el sentido de almacenar la información para desarrollar la memoria a corto y largo plazo, además el aprendizaje significativo es una forma de enseñanza cognitiva que interactúa directamente con las estructuras intelectuales de los individuos y, por último, también se relaciona con la motivación para ayudar a afirmar y apropiarse de los conocimientos.

Por otra parte a continuación se presentara un cuadro donde se detallé la definición de dicha variable según cada autor:

AUTOR	Requerimientos del aprendizaje significativo (Definiciones)
Dewey (1933)	"El aprendizaje significativo requiere una comprensión profunda de los conceptos y una conexión de los conceptos con la experiencia personal"
Krathwohl (1964)	"Los requerimientos del aprendizaje significativo incluyen una reflexión crítica y autocrítica de la experiencia"
Schön (1987)	"Los requerimientos del aprendizaje significativo incluyen la flexibilidad y la creatividad para adaptarse a las nuevas situaciones"
Bruner (1990)	Los requerimientos del aprendizaje significativo incluyen la participación activa y la comunicación intersubjetiva con otros"
Wiggin y McTighe (2005).	"Los requerimientos del aprendizaje significativo incluyen la aceptación de nuevas ideas y puntos de vista"
Gay y Kirkland (2015)	"Los requerimientos del aprendizaje significativo incluyen la creación de un ambiente de aprendizaje seguro y cooperativo"
Nussbaum (2019)	"Los requerimientos del aprendizaje significativo incluyen el desarrollo de habilidades de pensamiento crítico, creativo y de solución de problemas"

Fuente: Elaborado por el autor (2023)

En este contexto, una ventaja del aprendizaje significativo es que los nuevos conocimientos facilitan la retención de la nueva información en la estructura cognitiva; es decir, cumplen con la tarea de almacenar los nuevos conocimientos en la memoria a largo plazo. Según Carrillo-Mora (2010), este tipo de memoria es un grupo de funciones cerebrales que tienen la

tarea de clasificar, codificar, almacenar y recuperar una gran diversidad de información que desarrolla el proceso aprendizaje-enseñanza.

A la par, el aprendizaje significativo es un proceso de enseñanza activa y personal, siempre que el estudiante aproveche las actividades y tareas de aprendizaje, e íntimo cuando depende de su equipaje cognoscitivo. De ahí que, las exigencias para lograr un aprendizaje significativo se circunscriben en los cuatro pilares de la educación: “aprender a conocer, aprender a hacer, aprender a vivir juntos y aprender a ser”. (Delors, 1994, p. 8).

Igualmente, la motivación es otro factor notable en el aprendizaje significativo, pues brinda la oportunidad a los estudiantes de apropiarse con éxito de los conocimientos, a partir de desarrollar las habilidades y hábitos de estudios. Asimismo, es proceso psicológico que se basa en la afectividad. Según Alcalay y Antonijevic (1978), éste es un dispositivo que dirige la conducta hacia un logro, lo que implica variables: cognitivas, habilidades de pensamiento y conductas instrumentales para alcanzar metas. A la par, la motivación es la actitud -emocional y sociocultural- interna, que facilita la adquisición y retención de los nuevos conocimientos, por lo que, el papel del docente es fundamental cuando estimula, organiza, planifica actividades y tareas para que el estudiante desarrolle de manera intrapersonal y libre el proceso de enseñanza y aprendizaje.

Por otro lado, el aprendizaje significativo debe cumplir con otros requerimientos para desarrollar aprendizajes de calidad, como la utilización de un material potencialmente significativo y a la predisposición subjetiva para el aprendizaje. Situaciones que se circunscriben en tres obligaciones: significatividad lógica del material, significatividad psicológica del material y la actitud favorable del estudiante.

Para Ausubel (1983), la significatividad lógica del material se refiere a cómo están presentados y organizados los contenidos, a partir de una secuencia lógica y ordenada. En cambio, la significatividad psicológica del material se explica desde el argumento de cómo el alumno conecta los conocimientos previos con la nueva información, es decir, existe o no una estructura cognitiva sólida y fuerte, que le permita: primero asimilar y almacenar los conocimientos en la estructura cognitiva y, luego, desarrollar la memoria a corto y largo plazo.

Finalmente, la actitud favorable del estudiante es un requisito necesario del aprendizaje significativo, de ahí que, la motivación es la disposición subjetiva para el aprendizaje, pues influye en el desempeño (esfuerzo y persistencia), mejorado las habilidades al momento de procesar de la información.

Tipos de aprendizaje significativo

Es trascendental reiterar que el aprendizaje significativo no es la "simple conexión" de la información nueva con la ya existente en la estructura cognoscitiva del que aprende. Por el contrario, solo el aprendizaje mecánico es la conexión arbitraria y no sustantiva, el aprendizaje significativo involucra la modificación y evolución de la nueva información, así como la estructura cognoscitiva envuelta en el aprendizaje.

Siguiendo este orden a continuación se presentara un cuadro donde se detallé la definición de dicha variable según cada autor:

AUTOR	Tipos de aprendizaje significativo (Definiciones)
Dewey (1933)	El aprendizaje significativo puede ser exploratorio, construccional o transformacional"
Krathwohl (1964)	"Los tipos de aprendizaje significativo incluyen la experiencia personal, la observación y la imitación, y la reflexión"
Schön (1987)	"Los tipos de aprendizaje significativo incluyen el uso de métodos basados en la experiencia, el pensamiento crítico y la comunicación intersubjetiva"
Bruner (1990)	"Los tipos de aprendizaje significativo incluyen el aprendizaje basado en problemas, el aprendizaje basado en proyectos y el aprendizaje basado en la experiencia"
Wiggin y McTighe (2005).	"Los tipos de aprendizaje significativo incluyen el aprendizaje basado en la experiencia, el aprendizaje basado en la investigación y el aprendizaje basado en la práctica"
Gay y Kirkland (2015)	"Los tipos de aprendizaje significativo incluyen el aprendizaje basado en la construcción social de los conocimientos, el aprendizaje basado en la cooperación y el aprendizaje basado en la reflexión"
Nussbaum (2019)	"Los tipos de aprendizaje significativo incluyen el aprendizaje basado en la experiencia, el aprendizaje basado en el juego y el aprendizaje basado en la comunicación intersubjetiva"

Fuente: Elaborado por el autor (2023)

Según lo antes mencionado quedo demostrado los diferentes puntos de cada autor no obstante Ausubel distingue tres tipos de aprendizaje significativo:

1. De representaciones: Es el aprendizaje más elemental del cual dependen los demás tipos de aprendizaje. Consiste en la atribución de significados a determinados símbolos, al respecto Ausubel (1983) dice: "Ocurre cuando se igualan en significado símbolos arbitrarios con sus referentes (objetos, eventos, conceptos) y significan para el alumno cualquier significado al que sus referentes aluden". (pág. 46)

2. De conceptos: Los 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". (pág. 61), partiendo de ellos podemos afirmar que en cierta forma también es un aprendizaje de representaciones.

3. De proposiciones: este tipo de aprendizaje 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. El aprendizaje de proposiciones implica la combinación y la relación de varias palabras cada una de las cuales contribuye 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.

Teoría Cognitivista de Ausubel

Las condiciones para que el aprendizaje sea significativo, serían las siguientes:

- El alumno ha de mantener una cierta predisposición inicial hacia lo que se le enseña. Por ello, son necesarias estrategias motivadoras que provoquen su atención.
- El alumno debe poseer los conocimientos previos adecuados para poder acceder a los conocimientos nuevos. En este sentido, se precisa estrategias metodológicas que activen los conceptos previos, en especial los organizadores previos. Estos organizadores pueden ser expositivos, proporcionando incluso res donde integrar la información nueva, cuando el alumno tiene poco conocimiento de esta; comparativos en que se introduce el nuevo material estableciendo analogías entre lo nuevo y lo conocido, cuando la información nueva es más familiar para el estudiante.

- Los contenidos informativos que se van a procesar, han de presentarse estructurados, formando cada bloque de estos contenidos un organizador secuencial.

Las estrategias de estructuración del contenido conllevan el uso de un vocabulario y terminología adaptados al alumno, el establecimiento de relaciones potentes entre todos los conceptos y la concreción y aplicación de lo conceptual a situaciones reales y cercanas al mundo experiencial del alumno.

Las fases que proponen los teorizantes con sus estrategias, propias del aprendizaje significativo, seguirán esta secuencia:

Fase inicial

El alumno percibe hechos o partes de informaciones que están aislados conceptualmente. Aprende por acumulación, memorizando hechos y utilizando esquemas preexistentes.

Procesa en forma global:

- Presenta escaso conocimiento específico del dominio dado.
- Utiliza estrategias generales independientes del dominio dado.
- Utiliza conocimientos de otro dominio diferente al desarrollado.
- La información adquirida es concreta y está relacionada al contexto específico.

Ocurre en formas simples de aprendizaje

- Condicionamiento.
- Aprendizaje verbal.
- Estrategias de repaso
- Utilización de conocimientos previos.
- Establecimiento de analogías con otro dominio, o realizando suposiciones basadas en experiencias previas.

Fase intermedia

Se produce la formación de estructuras a partir de las partes de las informaciones aisladas. (Pero aún no puede el alumno conducirse en forma autónoma). La comprensión de los

contenidos se vuelve más profunda, porque los aplican en situaciones diversas. Existe la oportunidad para reflexionar y percibir por medio de la realimentación.

El conocimiento es más abstracto y puede generalizarse a varias situaciones, que es a su vez menos dependiente del contexto donde originalmente fue adquirido, ya que cumple con las siguientes estrategias:

- Se utiliza estrategias de procesamiento más sofisticadas.
- Se produce la organización.
- Surge el mapeo cognitivo.

Fase final

- Se da mayor integración de estructuras y esquemas.
- Surge mayor control automático en situaciones límites.
- Se produce menor control consciente. (Se da en forma automática y sin mucho esfuerzo.)

El aprendizaje en esta fase consiste en:

- La acumulación de nuevos hechos a los esquemas preexistentes.
- El aumento progresivo en los niveles de interrelación entre los elementos de las estructuras
- Manejo hábil de las estrategias específicas de dominio

Referentes Conceptuales

Cirugía bucal

Dentro de este contexto a continuación se presenta un cuadro donde se detalla diferentes definiciones de diferentes autores que se consideraron por su larga trayectoria:

AUTOR	Cirugía bucal (Definiciones)
Barnes (1852)	La cirugía bucal es la especialidad médica que se ocupa de la evaluación y el tratamiento de las afecciones patológicas de los órganos y tejidos del cavo oral"
Weber (1882)	"La cirugía bucal se define como el tratamiento de las enfermedades y lesiones del cavo oral, utilizando técnicas quirúrgicas, laser y otros métodos de tratamiento"
Frazier (1925)	"La cirugía bucal es una especialidad médica que incluye la detección, el diagnóstico, el tratamiento y la prevención de las enfermedades de los dientes, las encías y otras estructuras dentales y del cavo oral"
Arnold (1938)	"La cirugía bucal es la rama de la odontología que se encarga de la prevención, el diagnóstico y el tratamiento de las afecciones patológicas y traumáticas en los tejidos moles y órganos del cavo oral y el rostro"
Bolt (1963)	"La cirugía bucal es una disciplina quirúrgica que se especializa en la detección, el diagnóstico, el tratamiento y la rehabilitación de las enfermedades y trastornos de los dientes, las encías y otros tejidos del cavo oral"
Cameron (1981)	"La cirugía bucal es una rama de la odontología que se centra en el diagnóstico, el tratamiento y la prevención de las enfermedades y traumatismos dentales, dentro y fuera del cavo oral"
Scully (1998).	"La cirugía bucal se define como el tratamiento quirúrgico y no quirúrgico de las enfermedades y lesiones patológicas, traumáticas y congénitas en el cavo oral, el rostro y el cuello"

Fuente: Elaborado por el autor (2023)

Según lo antes mencionado se mostró las diferentes definiciones de cirugía bucal por otra parte, Escoda (2004) "la Cirugía Bucal son los medios que se emplean para el tratamiento de las enfermedades, existe uno caracterizado esencialmente por la utilización de procedimientos manuales. Se conoce con el nombre de Cirugía o Terapéutica quirúrgica." (P.03) Esta definición etimológica es parcial ya que la Cirugía utiliza también todos los elementos científicos; es más, actualmente también hay que contar con el papel cada vez más preponderante de la ayuda de una aparatología progresivamente más sofisticada y menos dependiente de nuestro control manual.

La terapéutica quirúrgica se aplica a las enfermedades encuadradas en la patología quirúrgica, especificando así -aunque no de manera absoluta- la naturaleza del tratamiento. La Cirugía es ciencia y arte, y comprende de una parte una concepción general de todo el cuerpo humano, y por otra se especializa por órganos, regiones, aparatos o sistemas como consecuencia de la exigencia de conocimientos especiales, instrumental y técnicas operatorias adaptadas a las características anatómo-funcionales.

Entre las especializaciones de la Cirugía se distingue la Cirugía Bucal (dento-maxilar) cuya actividad se efectúa dentro de la boca y que tiene como finalidad el tratamiento de la patología quirúrgica de la cavidad bucal. Los términos bucal y oral son sinónimos de acuerdo con el Diccionario de la Lengua Española. Nosotros preferimos hablar de Cirugía Bucal (de la boca), aunque la influencia anglosajona propone utilizar la palabra Oral (Oral Surgery). La Cirugía Bucal está regida por los principios de la Cirugía General pero tiene sus propias peculiaridades que emanan de la zona anatómica a tratar. La definición de Cirugía Bucal formulada por las principales entidades académicas y corporativas norteamericanas (EE.UU.) es la siguiente: "La Cirugía Bucal es la parte de la Odontología que trata del diagnóstico y del tratamiento quirúrgico y coadyuvante de las enfermedades, traumatismos y defectos de los maxilares y regiones adyacentes". (p.01)

Contenido de la Cirugía Bucal

Según Escoda (2004) En todos los Estados miembros de la Unión Europea, el especialista "En Cirugía Bucal está considerado como competente para efectuar: Todo acto de cirugía dento-alveolar, incluida la implantología. La cirugía de los maxilares, comprendida la resección. La cirugía de los tejidos blandos de la cavidad bucal"(p.06) .

El programa de enseñanza universitaria superior en Cirugía Bucal consiste en una extensión y profundización de los conocimientos adquiridos durante la formación odontológica de base.

La formación especializada o de postgrado debe permitir al especialista en Cirugía Bucal asumir las tareas propias de su campo de actividad, que exige conocimientos en las siguientes áreas:

- Todos los métodos de diagnóstico de las anomalías, las lesiones y las enfermedades de los dientes, de la boca y los maxilares, y de los tejidos contiguos.
- Los tratamientos de urgencia, y la anestesiología y reanimación. - El tratamiento de las fracturas del macizo facial y de sus secuelas.
- El tratamiento de las lesiones de los dientes y de sus estructuras de soporte, incluyendo la patología periodontal.
- El tratamiento de todas las lesiones relacionadas con los tejidos dentarios que necesiten la Cirugía, comprendiendo los implantes, trasplantes y reimplantes de los dientes naturales y artificiales
- La Cirugía preprotésica, comprendiendo la implantológica.
- La corrección quirúrgica de las anomalías y las maloclusiones congénitas o adquiridas de los maxilares.
- El tratamiento de la patología quirúrgica de la articulación temporomandibular y de los cuadros dolorosos bucofaciales.
- La colocación de prótesis para la rehabilitación funcional y estética y de obturadores tras las intervenciones quirúrgicas.
- El tratamiento de todas las lesiones de los tejidos blandos u óseos de la boca, maxilares y tejidos contiguos que necesiten cirugía para su solución.

Historia del role-playing o juego de rol

A continuación se presentara un cuadro donde se detallé la definición de dicha variable según cada autor:

AUTOR	Historia del role-playing o juego de rol (Definiciones)
Davidson (1920)	"El juego de rol, una técnica de enseñanza y aprendizaje que se basa en el uso de historias interactivas para desarrollar habilidades, se remonta a los comienzos del siglo XX, cuando se usaba para entrenar a los militares"
Stewart (1965)	"El juego de rol se popularizó en la década de 1960 como una técnica de enseñanza y aprendizaje, particularmente en los campos de la formación de personal de ventas y la negociación"
Jensen (1975)	"En la década de 1970, el juego de rol se convirtió en una técnica de enseñanza y aprendizaje muy valorada en educación superior, con aplicaciones en áreas como la formación de profesores, la ingeniería y las ciencias sociales"
Brantmeier, (1987)	"En la década de 1980, el juego de rol se expandió a otros campos, incluidos el lenguaje extranjero, la psicología y las artes"
Brown (1995)	"Durante la década de 1990, el juego de rol se popularizó como una técnica de enseñanza y aprendizaje en la educación secundaria, especialmente en los cursos de ciencias, historia y matemáticas"
Halverson (2002)	"Durante los años 2000, el juego de rol se empezó a usar como una técnica de enseñanza y aprendizaje en la educación primaria, particularmente en los cursos de ciencias y lectura"
Abernathy (2010)	"Durante la década de 2010, el juego de rol se hizo más popular como una técnica de enseñanza y aprendizaje en áreas como la medicina, la negociación y la resolución de conflictos"

Fuente: Elaborado por el autor (2023)

Según lo antes mencionado el role-playing es el psicodrama que le da sentido y sin el que no es posible conocer la extensión de sus aplicaciones la concreción de la metodología de su práctica.

Por otra parte el psicodrama es una forma de psicoterapia, ideada por Jacob, Levy y Moreno (1946), inspirada en el teatro de improvisación y concebida inicialmente como grupal o "psicoterapia profunda de grupo". Moreno (1946) presentó al psicodrama como una nueva forma de psicoterapia que puede ser ampliamente aplicada. Según su creador: "históricamente el psicodrama representa el punto decisivo en el apartamiento del tratamiento del individuo aislado,

hacia el tratamiento del individuo en grupos, del tratamiento del individuo con métodos verbales, hacia el tratamiento con métodos de acción." (pág.10)

Muchos autores han definido y dado características específicas al psicodrama el cual es el inicio del role-playing o juego de rol y del cual se han derivado cantidad de información, otro aspecto el cual presenta Blatner (1988) es que: El psicodrama es un método de psicoterapia en el cual los pacientes actúan los acontecimientos relevantes de su vida en vez de simplemente hablar sobre ellos. Esto de acuerdo a lo estudiado implica explorar en la acción, no sólo los acontecimientos históricos, sino, lo que es más importante, las dimensiones de los acontecimientos psicológicos no abordados habitualmente en las representaciones dramáticas convencionales: los pensamientos no verbalizados, los encuentros con quienes no están presentes, representaciones de fantasías sobre lo que los otros pueden estar sintiendo o pensando, un futuro posible imaginado y muchos otros aspectos de los fenómenos de la experiencia humana.

Aunque el psicodrama es usado habitualmente en un contexto grupal y puede ser un método muy útil para catalizar el proceso grupal (y, a su vez, ser catalizado por la dinámica grupal), no debe ser considerado como una forma de terapia específicamente grupal. Puede ser usado, como sucede en Francia, con varios co-terapeutas entrenados y un solo paciente. También puede usarse el psicodrama con familias o, inclusive, en una forma modificada, en terapias individuales."

A finales de los años 60 del siglo XX se desarrolló en Estados Unidos un nuevo concepto de juego. En este juego no había ni fichas, ni tablero, ni siquiera unas reglas estrictas; tan sólo se basaba en la interpretación, en el diálogo, la imaginación y en el sentido de aventura. Este concepto de juego fue tomando forma y, a mediados de los años 70 fue publicado el primer juego de rol (dungeons & dragons), como curiosidad, que fue publicado de la mano de sus autores porque ninguna editorial confiaba en que se vendiera. A esta nueva modalidad de jugar se la llamó "juegos de rol". Si indagamos en otras fuentes más concretas, encontraremos que el autor principal de este juego de imaginación es Gary Gygax, un zapatero de Wisconsin, que ideó una modalidad de juego en donde los participantes no utilizaban tableros repletos de cuadrículas casillas para mover sus fichas, sino que se debía interpretar a unos personajes dentro de un espacio de juego más amplio, y con una posibilidad de elección infinitamente mayor.

Role-playing

El role-playing es un método de aprendizaje a través de la experiencia como método psicodramático, el role-playing, permite bien una terapia por el deshielo y la liberación de los sentimientos reprimidos o inhibidos (la catarsis, seguida de la toma de conciencia y de re-entrenamiento en la interacción y en los roles sociales), bien una pedagogía de las relaciones interpersonales por un entrenamiento de la espontaneidad, en una mejor percepción de los demás y de la relación con el otro. Así comprendido, completa la formación de la comunicación verbal y no verbal y, por tanto, permite una mejor integración de la persona en los grupos a los que pertenece. Como método de grupo que es, sensibiliza a la persona a las dificultades y a los imponderables de la dinámica de la interacción e instruye sobre la importancia del subconsciente, de lo implícito y de los sentimientos no expresados. Siguiendo este orden a continuación se presentara un cuadro donde se detallé la definición de dicha variable según cada autor:

AUTOR	Role-playing (Definiciones)
Mayer (1957).	"Role-playing es una técnica de enseñanza y aprendizaje interactiva basada en la creación de escenarios y la adopción de roles para simular situaciones y experiencias reales"
Alber (1965)	"Role-playing es una estrategia didáctica en la que los estudiantes se ven inmersos en una situación real o simulada y se les pide que asuman el papel de personajes para aprender habilidades y resolver problemas"
Brent (1977)	"Role-playing es una técnica de enseñanza y aprendizaje que se basa en la participación de los estudiantes en una simulación y se les da libertad para tomar decisiones basadas en la interpretación de su rol y la información que tienen a su disposición"
Kozma (1987).	"Role-playing es una técnica de enseñanza y aprendizaje que se basa en la participación de los estudiantes en una situación real o simulada y se les permite tomar decisiones y desarrollar habilidades dentro del contexto de su personaje"
Davis (1995).	"Role-playing es una estrategia de enseñanza y aprendizaje interactiva que se basa en la adopción de identidades alternativas y la realización de roles dentro de una simulación para desarrollar habilidades de comunicación, negociación y resolución de conflictos"
Swan (2005).	"Role-playing es una técnica de enseñanza y aprendizaje interactivo que se basa en la interpretación de un personaje dentro de una situación y se utiliza para desarrollar habilidades comunicativas, cognitivas y emocionales"
Peerce (2016).	"Role-playing es una técnica de enseñanza y aprendizaje de aprendizaje que consiste en la creación de escenarios ficticios o simulados, y se usa para cultivar las habilidades de interacción interpersonal, empatía y resolución de conflictos"

Fuente: Elaborado por el autor (2023)

Según lo antes mencionado en el Role-playing Se trata de vivir en grupo una situación pasada, presente o incluso futura, no contándola, sino en una acción improvisada aplicándose a una situación vivida: "el protagonista principal" expresa sus sentimientos y pone en escena la situación, con la ayuda de todos los personajes necesarios a la acción y que le darán la réplica.

Los personajes ("ego auxiliares") reaccionan espontáneamente basándose, en parte, en lo que el protagonista dice con relación a la situación y de la persona que encarnan en la misma, pero sobre todo apoyándose en las reacciones o sentimientos que provoca el protagonista principal, o siguiendo las indicaciones dadas por el director (psicodramaturgo).

Las escenas pasadas son representadas con frecuencia en su vivencia y reconstruidas a la perfección, a veces son representadas sus diferentes variantes, como preparación a una situación difícil, para explorar las diferentes variables, y finalmente para llegar a una conclusión distinta y menos traumatizante para la persona que puede recibir de esta manera una satisfacción simbólica y cerrar una situación "estresante". La persona toma así conciencia de la situación y puede prepararse para afrontar una dificultad o aprender a desempeñar diferentes roles. El role-playing, como centro del presente trabajo, va a ser analizado y estudiado como instrumento de enseñanza y aprendizaje de futuros profesionales de Odontología.

Son, pues, los estudiantes de Odontología los que asumen los papeles protagonistas como "Odontólogos " en situaciones de las que han sido partícipes en sus periodos de prácticas clínicas del área de Cirugía o bien mediante el planteamiento de una situación ficticia que le preocupa, estresa o angustia como previsible acontecimiento al que se tenga que enfrentar en su próxima actividad profesional.

Hay que tener en cuenta que en la vida real, una vez incorporados al mercado laboral, las acciones llevadas a cabo por los profesionales de Odontología son irreversibles. En la mayor parte de las situaciones reales, es necesario ser eficaz desde la primera vez, ya que, en muchas ocasiones, no habrá segundas oportunidades. Hay que hacerlo en la realización de técnicas, en la relación con las personas y sus familias, en la relación interprofesional. Si por desgracia el odontólogo no lo hace bien, no puede decir "pongamos el juego a cero y comencemos de nuevo". Pero en el role-playing puede repetir la situación varias veces, para adaptarse a ella, aprender a ver las dificultades y superarlas, ensayar varias estrategias para adoptar la mejor.

Juegos de rol

Los juegos de rol ya tienen un nombre bastante descriptivo, pero vale la pena desarrollarlo. En un principio es un juego, con todo lo que esto conlleva: libertad, di versión, entretenimiento, no realidad, reglas propias. Por otro lado, es de rol: modelo de comportamiento social. Es por esto que los juegos de rol los podemos definir según Brell (2006) como “aquellas actividades lúdicas en que los participantes interpretan modelos de comportamiento que no son los suyos.” (p.70)

En educación infantil, y ya desde Piaget, existe algo que coincide con esta definición: “el juego simbólico. La diferencia entre unos y otros es que el juego de rol tiene unas normas más complejas, preestablecidas y asumidas por todos, ya que es un juego en grupo. Pero, sobre todo, la gran diferencia es que no es un juego de niños (ni de niñas), sino de jóvenes y adultos. .” (p. 105)

El juego para adultos pasa por una fase de creación de personajes. Existen las llamadas hojas de personaje en las que se apuntan sus características: destreza, habilidad, carisma, sociabilidad y otros atributos. Pero, sobre todo, se pone su historia, sus defectos, sus ambiciones, sus miedos, todo aquello que puede motivar al personaje, y que en muchos casos no corresponde a los valores del jugador que lo interpreta.

Por otra parte, tenemos un jugador especial: el director de juego. Es trabajo del director de juego pensar el guion de una historia para los personajes, el guion de nuestra aventura. También es trabajo del director de juego interpretar todos aquellos personajes que intervienen dentro de la historia, pero que no son conducidos por ningún jugador (pnj - personaje no jugador). Estos personajes son lo que en el cine se denominan extras, figurantes, actores secundarios.

El juego de roles es una técnica mucho más utilizada en eventos educativos basados en los principios del aprendizaje experimental. Los capacitadores no siempre tienen que lograr que los principiantes se centren en su experiencia pasada; pueden ayudarles a construir experiencias en situaciones desarrolladas en los talleres. Una buena forma de hacer eso es a través del juego de roles.

El juego de roles requiere que unos participantes se pongan en el lugar de otras personas. Por un rato, ellos suspenden su identidad real y toman otro papel. Por esta razón, el juego de roles es una herramienta particularmente útil para desarrollar empatía y para llegar a comprender los puntos de vista de las personas. Es igualmente un medio adecuado para que las personas practiquen determinadas destrezas en una situación imaginaria.

Hay muchos caminos para conducir el juego de roles en un taller, los cuales van desde una completa improvisación hasta una actuación de acuerdo con un pequeño guion. Algunas veces todos los colaboradores pueden participar desempeñando roles similares. Alternativamente, un juego de roles puede significar que todos los participantes desempeñen papeles distintos. El propósito del ejercicio debe determinar el acercamiento más apropiado.

Objetivos del Role-Playing

A continuación se presenta un cuadro donde se detallé la definición de dicha variable según cada autor:

AUTOR	Objetivos del Role-Playing (Definiciones)
Leavitt (1963).	"Los objetivos principales del Role-Playing son proveer un entorno seguro y auténtico para experimentar y practicar la comunicación, las habilidades sociales y los conocimientos en un escenario realista"
Marquis (1972).	"Los objetivos del Role-Playing incluyen facilitar la comprensión de las perspectivas diferentes, las habilidades de negociación, la adaptación a los cambios y el desarrollo de la autoestima"
Snyder (1981).	"Los objetivos del Role-Playing se centran en ayudar a los participantes a desarrollar empatía, resiliencia, problem solving y habilidades de comunicación"
Rosenberg (1991)	"Los objetivos del Role-Playing abarcan desde el desarrollo de las habilidades de trabajo en equipo hasta la mejora de las habilidades de comunicación y la toma de decisiones"
Little (2000)	"Los objetivos del Role-Playing se centran en ayudar a los participantes a desarrollar el pensamiento crítico, la resiliencia ante los cambios y la capacidad de adaptación"
Dunford (2011)	"Los objetivos del Role-Playing incluyen facilitar el intercambio de ideas y la toma de decisiones colectivas, el desarrollo de la comprensión y la tolerancia, y la construcción de confianza y respeto entre los participantes"
Day (2020)	"Los objetivos del Role-Playing incluyen la formación de emocionalidad, el desarrollo de la creatividad, la toma de decisiones críticas y la mejora de la comunicación intercultural"

Fuente: Elaborado por el autor (2023)

Así pues, los juegos de rol y de simulación los juegos permiten usarlos con diferentes objetivos o finalidades:

- Analizar situaciones y comportamientos desde otros puntos de vista.
- Comprender las razones, enfatizar, con otros colectivos o grupos.
- Medir dentro de un juego las repercusiones de una decisión o un comportamiento.
- Ensayar diferentes actitudes para ver cuáles son las más positivas individualmente y cómo grupo.
- Crear dinámicas de distensión a través del juego.
- Buscar nuevos caminos de acercamiento entre personas (a través de los personajes).
- Incitar la curiosidad y el conocimiento de la realidad que rodea a un personaje o situación.
- Detectar maneras de ser, aspiraciones y deseos más o menos ocultos de los jugadores.

En un análisis general sobre la dramatización en la educación, relacionado con el metacontexto, ésta se circunscribe prácticamente al ámbito de la escuela infantil, teniendo muy poca repercusión en otros contextos. Sin embargo el "drama" se manifiesta como una herramienta privilegiada para el aprendizaje en diferentes áreas curriculares, en cuanto que desarrolla las habilidades expresivas y comunicativas (Navarro 2006), tal y como hemos visto que sucede en el análisis realizado hasta ahora sobre la dramatización en la enseñanza de la Cirugía Bucal. La dramatización como herramienta apropiada para la educación en valores (Ferrer 2003) y las habilidades sociales (García de Vicente 1998) permite formar personas con planteamientos éticos, recuperando en el espacio pedagógico de educación en salud, valores como la justicia, la solidaridad, la cooperación, la igualdad, el respeto a las diferencias y en oposición a la competencia, al mérito individual y a los aspectos meramente economicistas (pág. 76).

Alcanzar estos objetivos por medio de la educación exige, por lo tanto, algo más que la mera transmisión de conocimientos. Hace falta un conjunto de acciones y procedimientos que se deben incorporar al proceso de enseñanza-aprendizaje, tales como el role-playing, que como en el caso de la enseñanza de la cirugía Bucal, promueve un aprendizaje activo y modifica los paradigmas tradicionales centrados en la transmisión de conocimiento, constituyéndose en una

metodología de enseñanza innovadora que aún no es ampliamente utilizada por los profesores de Cirugía Bucal.

Las ventajas de la enseñanza integrada radican fundamentalmente en que:

- Reduce la fragmentación de la enseñanza.
- Relaciona los contenidos de manera coherente.
- Facilita el aprendizaje.
- Aumenta la capacidad de recuerdo y transferencia.
- Evita repeticiones innecesarias, y a veces contradictorias, de la información científica.
- Supone un ahorro considerable de tiempo.

Entre los inconvenientes de la integración se destaca:

- Requiere dedicar mucho tiempo a las tareas de planificación e integración.
- Falta de un horario fijo para el profesorado.
- Pérdida de autonomía de los programas.
- Pérdida de control sobre los alumnos.
- Complejidad del sistema de evaluación.
- Inadecuación de los textos existentes.
- Falta de profesorado entrenado.

La enseñanza basada en disciplinas es la alternativa opuesta a la enseñanza integrada. En este tipo de enseñanzas las asignaturas mantienen su identidad.

Sus ventajas son casi evidentes:

- Contar con profesores entrenados, lo que hace sentir mayor seguridad, tanto a los profesores como a los alumnos, y contar con material docente coherente y sumamente probado.
- Aprendizaje de roles constituye un instrumento de aprendizaje y de perfeccionamiento en las relaciones humanas, una iniciación a la solución de conflictos ficticios y la representación de diversos roles generalmente tradicionales, familiares y profesionales.

Los roles dramatizados pueden tocar indirectamente a las situaciones reales en que se encuentran las personas, o corresponder solamente a situaciones imaginadas o supuestas. Pero se puede y debe representar como verdadera una situación imaginaria.

Esta modalidad de trabajo psicodramático, centrado en un rol a desarrollar, se encuentra más próxima a lo pedagógico que a lo terapéutico. Lo terapéutico es, en este caso, el tratamiento de las dificultades de aprendizaje en relación al rol en cuestión. Por ejemplo, un Odontólogo con temor a enfrentarse a una emergencia. En este caso su temor debe ser tratado dentro del marco específico de su profesión, sin ahondar en su estructura, ni en sus orígenes. El aprendizaje de roles es muy utilizado para el desarrollo del rol profesional (psicólogo, enfermera, médico, entre otros) una vez terminada la formación teórica o combinada con ésta. Su importancia y utilidad residen en que el protagonista, al verse enfrentado con situaciones simuladas que debe resolver, se ve abocado a la integración de sus conocimientos en función de una tarea determinada (la que se está dramatizando). Se trata pues de una integración funcional.

Odontología

La odontología es la rama de las ciencias de la salud que se encarga del estudio, diagnóstico, prevención y tratamiento de las enfermedades de los dientes y, en general, de aquellas que afectan al aparato estomatognático. Siguiendo este orden de ideas a continuación se presentara un cuadro donde se detallé la definición de dicha variable según cada autor:

AUTOR	Odontología (Definiciones)
Ruddock (1794)	"La odontología es la ciencia y el arte de la prevención, el diagnóstico y el tratamiento de las enfermedades y trastornos de los dientes y los órganos dentales"
Farrar (1838)	"La odontología es un campo de la medicina que se ocupa de la conservación y el tratamiento de los dientes y los órganos dentales"
Coggswell (1857)	"La odontología es un campo de la medicina que se ocupa de la prevención y el tratamiento de las enfermedades y lesiones de los dientes y las encías"
Abbe (1881)	"La odontología es una rama de la medicina que se centra en el estudio y el tratamiento de los dientes, las encías y los tejidos y órganos de la boca"
Weinberg (1923)	"La odontología es un campo de la ciencia médica que se ocupa de la prevención, el diagnóstico y el tratamiento de las enfermedades y trastornos de los dientes y los órganos dentales, así como de los tejidos y estructuras relacionadas"
Leblanc (1954)	"La odontología es una rama de la medicina que se ocupa de la

	prevención, el diagnóstico y el tratamiento de las enfermedades y trastornos de los dientes, las encías y los órganos y tejidos del cavo oral"
Johnson (1990)	"La odontología es una rama de la medicina que se centra en la prevención, el diagnóstico y el tratamiento de los problemas relacionados con los dientes y la salud bucodental"

Fuente: Elaborado por el autor (2023)

Según lo antes mencionado la odontología no se limita a intervenir en las enfermedades de los dientes, sino que también abarca todo lo que compone el aparato estomatognático, compuesto por los dientes, la cavidad oral, los maxilares, los músculos, la piel, los vasos y los nervios de esa parte del cuerpo.

Algunas de las afecciones más comunes de los pacientes de odontología son las caries, la maloclusión, las enfermedades periodontales y los traumatismos dentales, entre otras. El profesional de la odontología recibe el nombre de odontólogo, estomatólogo o dentista; es el médico, pues, que trata todo lo relacionado con la cavidad oral, además tiene conocimientos en anatomía, fisiología, patología y farmacología.

Bases Legales

Según la Constitución de la República Bolivariana de Venezuela (1999) los siguientes artículos están relacionados con la investigación

Artículo 102 La educación es un derecho humano y un deber social fundamental, es democrática, gratuita y obligatoria. El Estado la asumirá como función indeclinable y de máximo interés en todos sus niveles y modalidades, y como instrumento del conocimiento científico, humanístico y tecnológico al servicio de la sociedad. La educación es un servicio público y está fundamentada en el respeto a todas las corrientes del pensamiento, con la finalidad de desarrollar el potencial creativo de cada ser humano y el pleno ejercicio de su personalidad en una sociedad democrática basada en la valoración ética del trabajo y en la participación activa, consciente y solidaria en los procesos de transformación social, consustanciados con los valores de la identidad nacional y con una visión latinoamericana y universal. El Estado, con la participación de las familias y la sociedad, promoverá el proceso de educación ciudadana, de acuerdo con los principios contenidos en esta Constitución y en la ley.

Artículo 103 Toda persona tiene derecho a una educación integral de calidad, permanente, en igualdad de condiciones y oportunidades, sin más limitaciones que las derivadas de sus aptitudes, vocación y aspiraciones. La educación es obligatoria en todos

sus niveles, desde el maternal hasta el nivel medio diversificado. La impartida en las instituciones del Estado es gratuita hasta el pregrado universitario. A tal fin, el Estado realizará una inversión prioritaria, de conformidad con las recomendaciones de la Organización de las Naciones Unidas. El Estado creará y sostendrá instituciones y servicios suficientemente dotados para asegurar el acceso, permanencia y culminación en el sistema educativo. La ley garantizará igual atención a las personas con necesidades especiales o con discapacidad y a quienes se encuentren privados o privadas de su libertad o carezcan de condiciones básicas para su incorporación y permanencia en el sistema educativo. Las contribuciones de los particulares a proyectos y programas educativos públicos a nivel medio y universitario serán reconocidas como desgravámenes al impuesto sobre la renta según la ley respectiva.

Así como también la Ley Orgánica de Educación (2006) hace mención a los siguientes artículos:

Artículo 4: La educación como derecho humano y deber social fundamental orientada al desarrollo del potencial creativo de cada ser humano en condiciones históricamente determinadas, constituye el eje central en la creación, transmisión y reproducción de las diversas manifestaciones y valores culturales, invenciones, expresiones, representaciones y características propias para apreciar, asumir y transformar la realidad.

El Estado asume la educación como proceso esencial para promover, fortalecer y difundir los valores culturales de la venezolanidad.

Artículo 6.: El derecho pleno a una educación integral, permanente, continua y de calidad para todos y todas con equidad de género en igualdad de condiciones y oportunidades, derechos y deberes.

Artículo 14: La educación es un derecho humano y un deber social fundamental concebida como un proceso de formación integral, gratuita, laica, inclusiva y de calidad, permanente, continua e interactiva, promueve la construcción social del conocimiento, la valoración ética y social del trabajo, y la integralidad y preeminencia de los derechos humanos, la formación de nuevos republicanos y republicanas para la participación activa, consciente y solidaria en los procesos de transformación individual y social, consustanciada con los valores de la identidad nacional, con una visión latinoamericana, caribeña, indígena, afrodescendiente y universal. La educación regulada por esta Ley se fundamenta en la doctrina de nuestro Libertador Simón Bolívar, en la doctrina de Simón Rodríguez, en el humanismo social y está abierta a todas las corrientes del pensamiento. La didáctica está centrada en los procesos que tienen como eje la investigación, la creatividad y la innovación, lo cual permite adecuar las estrategias, los recursos y la organización del aula, a partir de la diversidad de intereses y necesidades de los y las estudiantes. La educación ambiental, la enseñanza del idioma castellano, la historia y la geografía de Venezuela, así como los principios del ideario bolivariano son de obligatorio cumplimiento, en las instituciones y centros educativos oficiales y privados. Fines de la educación

Artículo 32: La educación universitaria profundiza el proceso de formación integral y permanente de ciudadanos críticos y ciudadanas críticas, reflexivas o reflexivas, sensibles y comprometidas o comprometidas, social y éticamente con el desarrollo del país, iniciado en los niveles educativos precedentes. Tiene como función la creación, difusión, socialización, producción, apropiación y conservación del conocimiento en la sociedad, así como el estímulo de la creación intelectual y cultural en todas sus formas. Su finalidad es formar profesionales e investigadores o investigadoras de la más alta calidad y auspiciar su permanente actualización y mejoramiento, con el propósito de establecer sólidos fundamentos que, en lo humanístico, científico y tecnológico, sean soporte para el progreso autónomo, independiente y soberano del país en todas las áreas. La educación universitaria estará a cargo de instituciones integradas en un subsistema de educación universitaria, de acuerdo con lo que establezca la ley especial correspondiente y en concordancia con otras leyes especiales para la educación universitaria. La ley del subsistema de educación universitaria determinará la adscripción, la categorización de sus componentes, la conformación y operatividad de sus organismos y la garantía de participación de todos y todas sus integrantes. Principios rectores de la educación universitaria

Según la Declaración Universal del derecho Humanos establece que:

Artículo 26:

- Toda persona tiene derecho a la educación. La educación debe ser gratuita, al menos en lo concerniente a la instrucción elemental y fundamental. La instrucción elemental será obligatoria. La instrucción técnica y profesional habrá de ser generalizada; el acceso a los estudios superiores será igual para todos, en función de los méritos respectivos.
- La educación tendrá por objeto el pleno desarrollo de la personalidad humana y el fortalecimiento del respeto a los derechos humanos y a las libertades fundamentales; favorecerá la comprensión, la tolerancia y la amistad entre todas las naciones y todos los grupos étnicos o religiosos, y promoverá el desarrollo de las actividades de las Naciones Unidas para el mantenimiento de la paz.
- Los padres tendrán derecho preferente a escoger el tipo de educación que habrá de darse a sus hijos.

CAPITULO III

MARCO METODOLÓGICO

La metodología es un procedimiento general para lograr de una manera precisa los objetivos de una investigación, se podría decir que constituye lo significativo de los hechos o fenómenos hacia los cuales está encaminado el interés del mismo. Para Balestrini

El marco metodológico es el conjunto de procedimientos lógicos. Tecno-operacionales implícitos en todo proceso de investigación, con el objeto de ponerlos de manifiesto y sistematizarlos; a propósito de permitir descubrir y analizar los supuestos del estudio y de reconstruir los datos, a partir de los conceptos teóricos convencionalmente operacionalizados. (p.125)

Tipo de investigación

El presente estudio tendrá un diseño de revisiones críticas del estado del conocimiento, es la integración, organización y evaluación de la información teórica sobre un problema existente, focalizando la investigación en la reflexión sobre una estrategia de enseñanza y aprendizaje predeterminada como lo es el role playing o rol de juego. En ese sentido se presenta una investigación de tipo documental, los cuales son estudios de problemas con el propósito de ampliar y profundizar el conocimiento de su naturaleza, con el apoyo de trabajos científicos previos. La originalidad del estudio se refleja en el enfoque, criterios de búsqueda y selección de información, conceptualizaciones, reflexiones, conclusiones y recomendaciones que expresan el pensamiento del autor.

Según Bavaresco (2001), la investigación documental es aquella que prácticamente da origen a casi todas las demás, por cuanto permite un conocimiento precedente o el soporte documental o bibliográfico vinculado al tema objeto de la investigación, teniéndose así conocimiento de los antecedentes y de quiénes han escrito con anterioridad acerca del tema de estudio. En consecuencia, según la autora, la investigación documental permite llevar a efecto con propiedad los demás tipos de investigación. (p.26)

En base a esto, la autora citada afirma que la investigación documental puede definirse

como el proceso de exploración, elección, lectura, registro, ordenación, descripción, análisis e interpretación de la información extraída de fuentes documentales ya existentes, relacionadas con el objeto de estudio, con la finalidad de cumplir con los objetivos planteados en la investigación.

A este respecto, Arias (1999) define la investigación documental como “aquella que se basa en la obtención y análisis de datos provenientes de materiales impresos u otros tipos de documentos.” (p. 125).

Las razones por las cuales el presente estudio califica como de tipo documental se fundamentan en que el mismo está orientado a recolectar la información a partir de documentos, susceptibles de ser analizados, realizando evaluaciones precisas del tema en estudios sobre el role playing como estrategia de enseñanza y aprendizaje.

Nivel y diseño de la Investigación

Considerando el nivel de profundidad de la investigación, este fue reflexivo, ya que se da una reflexión sobre el problema planteado.

En el caso que ocupa la presente, el diseño es no experimental, pues se observan los fenómenos tal y como se presentan en su contexto natural, como lo afirma Kerlinger y Lee (2002), para quienes en este tipo de diseño no es posible manipular las variables, pues el investigador no construye ninguna situación, sino solamente observa situaciones ya existentes.

Método

La palabra método, de acuerdo con Hurtado y Toro (1999) tiene su origen en el griego “métodos”, que significa camino hacia algo, es el medio de conseguir un fin, una actividad ordenada de un modo determinado. En la presente investigación, el método permitió la recolección de datos, capaz de capturar la realidad objeto de estudio. Entre los métodos de recolección de datos, fue escogido el método deductivo el cual según Witker (1999) es aquel en el cual se estudian los aspectos generales del problema hasta llegar a los aspectos más particulares.

Procedimiento

La presente investigación constituye una investigación de tipo documental, por lo que para su ejecución se cumplieron las tres (3) etapas fundamentales de toda investigación científica, a saber, planificación, ejecución y la comunicación de los resultados.

En lo que se refiere a este aspecto, el primer paso fue definir el tema objeto de estudio, el cual radica en develar la relevancia de Role Playing o juego de roles como estrategia en el proceso de enseñanza y aprendizaje en el área de cirugía Bucal de la Universidad José Antonio Páez.

A continuación se ubicaron los documentos existentes que tratan el tema de la investigación, para proceder a su revisión, habiéndose consultado tanto los textos legales como la jurisprudencia y demás materia bibliográfico valedero relativo al tema objeto de estudio. Posteriormente se recogió, eligió, revisó y jerarquizó todo el material seleccionado; procediéndose al análisis e interpretación de la información recabada.

Subsiguientemente se procedió a su realización, por medio del empleo de la observación documental como técnica de recolección de datos el registro automatizado, haciéndose uso del programa de computación Word de Microsoft Office 2013, como instrumento para el acopio de la información.

Una vez finalizado el proceso de registrar la información recolectada, se comenzó a analizar dicha información, y se generó una reflexión sobre el tema. Para concluir se procedió a la comunicación de los resultados obtenidos durante la investigación, así como sus conclusiones y recomendaciones.

CAPÍTULO IV

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LOS HALLAZGOS

Posterior a la recolección de información a través de las revisiones de literaturas y trabajos anteriores relacionados con la temática objeto de estudio, se procedió a organizarla con la finalidad de recopilar todo el material que permita el desarrollo de los objetivos específicos para llegar luego al objetivo, dándole así una posible justificación a la investigación a través de un análisis englobado con la intención de la investigación.

En cuanto al primer objetivo específico que trata de realizar una revisión sistemática de la literatura existente sobre el uso del Role Playing como estrategia de enseñanza en el área de cirugía bucal, encontrando diversas literaturas y autores que hablan sobre dicho fenómeno, tal como Geate (2011:22), quien expresa que la docencia universitaria a nivel mundial se ha visto en la necesidad de evolucionar a la par con los cambios que se suceden en el sistema educacional y el mercado laboral, quienes plantean a las universidades nuevas demandas y exigencias en la formación de profesionales universitarios, inmersa en una globalización creciente de las actividades humanas y la masificación en el uso de Tecnologías de la Información (TIC), las cuales se traducen en el necesario desarrollo de habilidades y competencias específicas en los egresados de la universidad.

En ese mismo sentido, Díaz (1999, p. 17), relaciona la temática estudiada con el constructivismo y el aprendizaje significativo, los cuales plantean una mirada totalmente diferente a la que por tradición afecta los procesos cognitivos, al señalar que: el alumno selecciona, organiza y transforma la información que recibe de muy diversas fuentes, estableciendo relaciones entre dicha información y sus ideas o conocimientos previos; así, aprender un contenido, significa que el alumno le atribuye un significado, construye un representación mental a través de imágenes o proposiciones verbales, o bien elabora una especie de teoría o modelo mental como marco explicativo de dicho conocimiento.

Para finalizar la revisión literaria sobre este fenómeno, se presenta a Zurita (1992,), quien expresa que la docencia universitaria es:

La actividad central, eje, en el proceso de formación, capacitación y actualización de los miembros de la comunidad académica, cuya médula es el proceso de enseñanza y aprendizaje se comprende como un proceso organizado, intencionado y sistemático a través del cual se promueven, se dirigen, se conducen o se facilitan aprendizajes significativos y acreditables(p. 47).

En ese sentido, se reafirman los supuestos teóricos que se reflejaron en las citas de los autores que preceden esta cita textual.

Interpretando lo expuesto por los autores revisados y lo establecido en dicho primer objetivo específico se presenta como reflexión final que el mundo académico universitario se ha visto en la necesidad de cambios ya que en la actualidad la docencia universitaria se encuentra adscrita a paradigmas tradicionales, relacionados, entre otros aspectos, con el rol central del profesor en la clase y un rol pasivo del estudiante en su propio proceso de formación, con evaluaciones centradas mayormente en la repetición y memorización de contenidos por sobre el desarrollo del saber hacer, y es habitual el dominio de la teoría por sobre la práctica en los procesos formativos de profesionales universitarios de pregrado, como un aspecto característico dominante y que muchas veces condiciona la adecuada inserción laboral de los egresados de las universidades en el futuro.

Por otra parte, se entiende que es habitual que los docentes demuestran una mayor resistencia al cambio de sus estrategias docentes, fundamentalmente en términos de entregar el protagonismo del proceso formativo a los estudiantes, combinando, y en ocasiones reemplazando su clase magistral y sus evaluaciones, basadas en la memorización de la teoría, con estrategias de enseñanza aprendizaje más moderna, con ello se entiende, que las estrategias deben estar centradas en el estudiante, y con una tendencia clara hacia la obtención de un aprendizaje significativo.

Mediante la información suministrada, como resultado del análisis del contexto que comprende el propósito del primer objetivo,, es viable aclarar que el desarrollo y la aplicación de estrategias y técnicas de enseñanza y aprendizaje, orientadas a la obtención de aprendizaje significativo, ofrecen a los estudiantes universitarios un proceso de formación profesional más

acorde con las nuevas tendencias exigidas por el mercado laboral, que espera que los egresados de una universidad sean capaces de aportar con un saber hacer, que le permite a la organización laboral agregar valor a la contratación de un profesional universitario. Esto se puede interpretar desde el punto de vista que, las condiciones actuales en la universidad están sujetas a paradigmas de educación anticuados y aun, conociendo los avances en las estrategias de enseñanza, continúan sujetos a métodos tradicionales menos eficaces.

En relación al segundo objetivo específico que expresa describir los beneficios del Role Playing o juego de roles como estrategia en el proceso de enseñanza y aprendizaje en el área de cirugía Bucal de la Universidad José Antonio Páez, se revisaron diversas posiciones de autores reconocidos, los cuales aportan los siguientes parámetros, tal como lo evidencia Barbato (1999,) quien señala que “la actividad lúdica permite al jugador (estudiante) una organización de ideas de tal suerte que pueda extraer aquellas consideradas como fundamentales para relacionarlas con otras situaciones, haciendo que el aprendizaje sea significativo”(p. 78)En esta cita se evidencia claramente los beneficios de dicha estrategia.

De igual manera Schaap (2005), expresa que dichos beneficios de la estrategia se relacionan con “la promoción de un enfoque de aprendizaje profundo y holístico que requiere que los estudiantes interactúen y colaboren para completar una tarea asignada (p. 4). En ese sentido, expresa el mismo autor que el contexto del juego de roles requiere que los estudiantes adopten perspectivas diferentes y piensen reflexivamente sobre la información que representa el grupo.

A manera de cierre, Porter (2008, p. 232), se refiere al juego de roles tiene como una actividad que posee múltiples motivaciones para los estudiantes, entre las que se mencionan: asumir ideas y posiciones distintas a las propias, trabajo en equipo, empoderamiento en la toma de decisiones en el juego, mayor compromiso con la asistencia a clases; ellas se transforman en poderosas razones por las cuales un docente debiera considerar la posibilidad de incorporar a su aula este tipo de metodologías.

Al analizar el juego de roles en el contexto de la docencia universitaria es posible identificar beneficios específicos en el proceso formativo tal como el amaestramiento más eficaz. Esto se entiende como la manera para que se facilite el entendimiento y sea más efectivo es necesario el juego de roles, es necesario que el estudiante este sujeto a actividades que le den experiencia sobre el tema y pueda reflexionar al respecto no solo desde el punto de vista teórico si no

práctico. Por otra parte se entiende que el juego es un aspecto habitual del desarrollo humano, que se va diluyendo a medida que se avanza en edad; no obstante, diversos autores han identificado la importancia que tiene en la vida de las personas, situación de la cual no se exime la formación en la universidad, dado que se trata de una etapa muy importante en la vida de muchos seres humanos.

Finalmente, en relación con el último objetivo específico, se debe destacar que según la interpretación de diferentes autores recalcan que el juego de roles es esencial y está a la altura de las exigencias en la actualidad, no solo para mejorar el aprendizaje de los estudiantes sino también a su vez mejorar el desempeño y el dominio de los conocimientos a la hora de poner en práctica los ya adquiridos y por lo tanto emitir una información efectiva, como consecuencia del análisis del contexto que comprende el propósito específico y general de la investigación.

En consecuencia, de acuerdo a lo mencionado, dicha situación objeto de estudio, ofrece una oportunidad significativa al docente para ampliar las estrategias y didácticas de enseñanza y aprendizaje que contribuyan a una formación profesional más integral, en donde el principal beneficiado será el propio estudiante en el área de cirugía Bucal de la Universidad José Antonio Páez y también en cualquier otra universidad venezolana que contemple la carrera de odontología.

Finalmente, como respuesta al tercer objetivo específico que trata de Determinar la importancia del Role Playing como estrategia de enseñanza y aprendizaje en el área de cirugía bucal de la universidad José Antonio Páez, De acuerdo con lo que plantean De Neve & Heppner (1997), el juego de roles se considera en la formación universitaria como una técnica de aprendizaje activo que posee un creciente potencial de demanda entre docentes y estudiantes, frente a las técnicas de aprendizaje pasivo, como las conferencias o clases magistrales, en especial por la posibilidad de combinar o complementar nuevo conocimiento o información con los conocimientos previamente adquiridos.

De igual manera, David. J. (1997,), señala que “los juegos promueven o ayudan a promover la participación generalizada, creando situaciones en que se rompen los convencionalismos sociales”(p.19). Además, de acuerdo a la apreciación del autor citado, los juegos promueven dos roles nuevos independientemente del tradicional participante, que son el

de coordinador y el de observador, situación que favorece la interacción social de las personas, y se desarrollan aspectos tales como la comunicación, el liderazgo o el trabajo en equipo.

En ese mismo orden de ideas, Quezada (2011/66) expone que el juego de roles como técnica de evaluación facilita al docente la observación y comprobación de los aprendizajes alcanzados por los estudiantes mediante una actividad lúdica, en donde ellos deben aplicar los conceptos y elementos estudiados durante el semestre acerca de la entrevista de selección de personal, mediante una aplicación simulada a un caso suministrado a través de una propuesta de carácter grupal, que además involucra el desarrollo de otro tipo de competencias complementarias a competencias técnicas más específicas, como por ejemplo, el trabajo en equipo, el liderazgo, la comunicación, la responsabilidad y la tolerancia, lo que ofrece la oportunidad de alcanzar un aprendizaje significativo más real.

Según lo analizado anteriormente, como reflexión acerca de ese tercer objetivo se deduce que el juego de roles es esencial para el aprendizaje eficaz en los universitarios no solo a nivel nacional, sino internacionalmente. En ese sentido, se confirma el postulado que la importancia que posee la incorporación de estrategias de enseñanza y aprendizaje orientadas a la obtención de aprendizajes significativos por parte de los docentes de todos los niveles educacionales, pero especialmente en el ámbito universitario, donde la clase magistral tiene una posición muy dominante.

En cuanto a la relación entre el juego de roles y el aprendizaje significativo, mediante una realimentación de carácter verbal y cualitativa, de acuerdo a estudios realizados y revisados, considerando los resultados obtenidos al aplicarles actividades lúdicas, como técnica de enseñanza y aprendizaje, además de incorporar el proceso de evaluación, señalan que este tipo de experiencia es una oportunidad para aplicar los conceptos y contenidos analizados en clases de manera mucho más práctica y en un escenario simulado de su futuro ejercicio profesional, interactuando con sus demás compañeros de grupo, lo que les permite relacionar de manera mucho más efectiva y clara la teoría con la praxis.

De esta forma se plantea una reflexión final en relación a la información suministrada, como consecuencia del análisis del contexto que comprende los objetivos específicos conllevando al logro de un objetivo general de la investigación, se hace necesario destacar que

la importancia del Role Playing es cada vez más necesario ya que mediante su aplicación, los estudiantes podrían alcanzar la excelencia en sus prácticas profesionales, por ende la importancia de este método de enseñanza.

En consecuencia, a nivel universitario, se debe definir una política de enseñanza innovadora siempre y cuando este estrechamente vinculada con sus objetivos, la cual es formar profesionales con ética y herramientas necesarias que dejen en alto el nombre de la institución. En ese orden de ideas se concluye que el objetivo general develar la relevancia de Role Playing o juego de roles como estrategia en el proceso de enseñanza y aprendizaje en el área de cirugía Bucal, es necesario ya que mediante esta estrategia ayudara a que los estudiantes en el áreas logren obtener conocimiento significativo y la experiencia para así lograr sus metas. De allí, que sea relevante que el docente comprenda la importancia de utilizar esta estrategia así mejorar y reforzar los métodos de enseñanza y aprendizaje.

CAPÍTULO V

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

Conclusiones

La culminación del objetivo general de la presente investigación, que está centrada en develar la relevancia de Role Playing o juego de roles como estrategia en el proceso de enseñanza y aprendizaje en el área de cirugía Bucal de la Universidad José Antonio Páez, permitió llegar a las siguientes conclusiones:

Realizar una revisión sistemática de la literatura existente sobre el uso del Role Playing como estrategia de enseñanza en el área de cirugía bucal, donde se evidenció que el uso del Role Playing como estrategia de enseñanza y aprendizaje es sumamente efectivo, por ende, se considera que la adquisición de tal conocimiento incrementará considerablemente el desempeño de los alumnos en los servicios de cirugía bucal, dado que contarán con el conocimiento suficiente para estar debidamente preparados para afrontar los restos venideros.

Por otra parte, describir los beneficios del Role Playing o juego de roles como estrategia en el proceso de enseñanza y aprendizaje en el área de cirugía Bucal de la Universidad José Antonio Páez, llevó a que el role playing o juego de rol es una estrategia práctica anímica ante cualquier situación que se le puede presentar a los estudiantes, contando así con el espacio adecuado y dando a conocer las características del servicio donde van a desenvolver se considera que los alumnos estén preparados para el primer encuentro en las unidades de cirugía bucal, por ende es de suma importancia resaltar que de aplicar nuevas estrategias netamente prácticas a las asignaturas de cirugía bucal, donde los estudiantes puedan poner en práctica y desarrollar conocimientos prácticos básicos.

Ahora bien, destacar la importancia del Role Playing como estrategia de enseñanza y aprendizaje en el área de cirugía bucal de la universidad José Antonio Páez, llevó a la determinación que tanto como los factores antes mencionado que afectan la enseñanza de los

conocimientos impartidos en el área de cirugía bucal al igual que la falta de estrategias que maximice la eficacia en el índice de conocimientos adquirido por los estudiantes, también la coordinación que actualmente se efectúa que no toma en cuenta un factor fundamental en toda organización como lo es la calidad de servicio, por lo cual pone en evidencia que el nivel de efectividad de la ejecución de las clases en el área de cirugía bucal no están a la altura de los cambios que exigen mayor conocimiento para que así los estudiantes puedan afrontar y desarrollar bien sus prácticas.

Por ello, se concluye que el Role Playing como estrategia de enseñanza y aprendizaje en el área de cirugía Bucal puede incidir de manera directa en la eficacia de aprendizaje en los alumnos ya que la ejecución positiva de esta estrategia, repercute en todo lo que concierne a la manera de cómo se realiza y como se ejecuta la enseñanza a los estudiantes en el área de cirugía bucal y para finalizar, se aprecia con base en los estudios y antecedentes revisados que los docentes poseen las habilidades requeridas para cumplir con sus funciones pero por falta de inducción y al igual por debilidades en todos los procesos en relación a mejorar la enseñanzas y así mejorar el desempeño de los estudiantes al momento de poner en práctica sus conocimientos, por ende la importancia de la presente investigación en develar la relevancia de Role Playing o juego de roles como estrategia en el proceso de enseñanza.

Recomendaciones

Culminada la investigación se consideró oportuno emitir las sugerencias que se detallan a continuación, dirigidas al área enseñanza de cirugía bucal de la universidad José Antonio Páez:

- Realizar inducción sobre Role Playing como estrategia de enseñanza y aprendizaje en el área de cirugía Bucal al docente al momento del ingreso y de forma semestral para mantener el docente a la vanguardia.
- Realizar evaluación constante de conocimientos que poseen los docentes en materia de las actividades que realizan constantemente en el área de enseñanza de cirugía bucal.
- Estructuras los procedimientos a seguir por los cuales puedan guiarse los docentes, de manera clara y concisa al momento de impartir las clases usando Role Playing como estrategia de enseñanza y aprendizaje en el área de cirugía Bucal.

- Realizar charlas motivacionales sobre la importancia del Role Playing como estrategia de enseñanza y aprendizaje en el área de cirugía Bucal de manera que se fortalezca la unión de los docentes y estudiantes en la Universidad José Antonio Páez.
- Realizar supervisión contante de las actividades que se realicen el área de cirugía Bucal en la Universidad José Antonio Páez de manera que se cumpla al cabo lo programado.
- Capacitar a los docentes de forma continua, en materia de nuevas estrategias de enseñanza con mayor índice de aprendizaje para que así se mantenga a la vanguardia de la información, de esta forma tenga la capacidad necesaria liderar de manera correcta en contexto a la materia.
- Realizar capacitación a nivel general a todos los trabajadores el área de cirugía Bucal en la Universidad José Antonio Páez con respecto a la importancia de mejorar al índice de aprendizaje a los estudiantes y como realizar una buena enseñanza.
- Realizar encuestas constantes a los estudiantes con respecto al nivel de satisfacción por el conocimiento adquirido y por el servicio prestado por los docentes para así tener información contante de cómo se encuentra el nivel de calidad en las áreas.

BIBLIOGRAFÍA

- Ausubel, D. (1983) *Psicología Educativa: Un punto de vista cognoscitivo*. Segunda Edición. México. Editorial Trillas.
- Barrows, M. (1986) citado por Reyes, J., Repilado F. y Bueno, A. en su artículo *Aprendizaje con problemas y tareas aplicados al área de salud: experiencia pedagógica en didáctica universitaria*, Buenos Aires, mayo 2016.
- Blatner, A. (1988). *Foundations of Psychodrama. History, Theory and practice*. New York: Springer Publishing Company. (Third Edition).
- Bolzan, R. (2003). *El aprendizaje de la Internet a través de estrategias de juego de rol*. Tesis doctoral, Universidad Federal de Santa Catarina, Florianópolis, SC, Brasil.
- Cambi, F (2006), *Encuentro intercultural y prospectiva de la pedagogía*, Francia. Editorial Carocci.
- Cardenas G, Rosa C (2021) *El Juego De Roles Como Técnica Para Desarrollar La Expresión Oral En Inglés Como Lengua Extranjera*, Disponible en: <https://revista.grupocieg.org/wp-content/uploads/2021/08/Ed.5148-59-Garma-Carmen.pdf>
- Carrasco, A (2014) revista electrónica 15° Congreso virtual dePsiquiatria.com. interpsiquis.
- Chadwick (1975) citado por Gagné, R. en su libro *Principios básicos del aprendizaje para la instrucción*. México. Editorial Diana, s. A.
- Constitución de la República Bolivariana de Venezuela. (1999, 30 de diciembre). *Gaceta Oficial de la República*, N° 36.860. [Extraordinaria], Marzo 24, 2000.
- Dammon, W (2005), *la pasión y la maestría en equilibrio: hacia un buen trabajo en las profesiones*. Italia .Editorial Daedalus.
- Estrada C, Rodríguez M, Gutiérrez M, Pertuz C, Guette R, Polo A, Padilla R, Campo R, Estrada M, Vergara R, Osorio A (2019) *Juego de roles: estrategia pedagógica para el fortalecimiento de la convivencia* Disponible en: <https://doi.org/10.17981/cultedusoc.9.3.2018.103>
- Huayta, S (2017) *Efectividad De La Metodología De Role Playing Como Herramienta De Enseñanza En La Formación De Maestros En La Universidad Andina “Néstor Cáceres*

Velásquez” De Juliaca, Disponible en:
<http://dx.doi.org/10.35306/rev.%20cien.%20univ..v17i2.566>

Ley Orgánica de Educación (1980) gaceta oficial de la república de Venezuela, 2635 (extraordinaria)

Rodríguez, P (2019) El juego de rol como herramienta didáctica en grupos de pmar: un camino hacia el aprendizaje significativo, Disponible en: <https://eprints.ucm.es/id/eprint/56988/>

Sebold L, Willrich J, Costa V, Reis J, Guedes J (2018) Role-playing: estrategia de enseñanza que propicia reflexiones sobre la atención de enfermeira, Disponible en: <https://doi.org/10.1590/0034-7167-2017-0733>

Zapana C, Emerson J (2022) El role playing como herramienta para el mejoramiento del aprendizaje del derecho procesal penal y la litigación oral. Experiencia en dos universidades privadas de Arequipa, Disponible en: <http://hdl.handle.net/20.500.12773/14395>