



El juego dramático como estrategia didáctica para el fortalecimiento del trabajo colaborativo en
estudiantes de primer grado de la Institución educativa rural Santa María del municipio de El Carmen de
Viboral (Antioquia)

Carmen Cecilia Cantillo Torrenegra

Sergio Patiño Zapata

Corporación Universitaria Minuto de Dios

Rectoría Antioquia y Chocó

Centro Universitario Bello (Antioquia)

Programa Maestría en Educación

octubre de 2025

El juego dramático como estrategia didáctica para el fortalecimiento del trabajo colaborativo en
estudiantes de primer grado de la Institución educativa rural Santa María del municipio de El Carmen de
Viboral (Antioquia)

Carmen Cecilia Cantillo Torrenegra

Sergio Patiño Zapata

Tesis de Maestría presentado como requisito para optar al título de Magíster en Educación

Asesora

María Erica Meneses Castañeda

Doctora En Calidad Educativa

Corporación Universitaria Minuto de Dios

Rectoría Antioquia y Chocó

Centro Universitario Bello (Antioquia)

Programa Maestría en Educación

octubre de 2025

Dedicatoria

A mí querido hijo Isaac Simón Cantillo Torrenegra por su apoyo y paciencia y a mi Draco por sus abrazos peludos en esos momentos de tensión.

Carmen Cecilia Cantillo Torrenegra

A mi madre y hermana, quienes fueron mi apoyo, refugio y motivación en esta etapa académica e hicieron que este proceso no solo fuera una meta profesional sino también un aprendizaje de vida. También, se lo brindo a cada uno de los estudiantes y contextos que han pasado por mis manos y han fortalecido mi vocación docente con sus preguntas, desafíos y sueños. En ellos corroboré que educar es un acto de transformación mutua.

Sergio Patiño Zapata

Agradecimientos

Agradecimientos a Dios por esta bendición de obtener ese título, a la fundación Juan Pablo Cáceres y Fraternidad Medellín por su apoyo y aporte a todo este proceso académico y a todos los que me apoyaron.

Carmen Cecilia Cantillo Torrenegra

Agradezco a la universidad y su equipo docente, que con exigencia crítica y pedagógica guiaron este proceso investigativo, además a mis compañeros de curso quienes por medio de sus debates y reflexiones fortalecieron el proceso educativo. Este trabajo es el producto de un esfuerzo colectivo que demuestra que la investigación no solo se construye desde el dialogo sino también con reflexión y el compromiso profesional.

Sergio Patiño Zapata

Tabla de contenido

Resumen	9
Abstract.....	11
Introducción	13
CAPÍTULO I. CONTEXTO PROBLÉMICO	16
Planteamiento del problema	16
1.1 Descripción del problema.....	16
1.2 Formulación del problema	18
1.3 Justificación.....	19
1.4 Objetivos	21
Objetivo general:	21
Objetivos específicos:	21
CAPÍTULO II SUSTENTO TEÓRICO	22
2 Marco Referencial.....	22
2.1 Antecedentes.....	22
2.2 Marco legal	32
2.3 Marco Teórico	33
CAPÍTULO III METODOLOGÍA	44
3 Diseño Metodológico.....	44
3.1 Tipo de investigación, Enfoque y tipo de estudio.....	44
3.2 Población:.....	46
3.3 Muestra:.....	46
3.4 Muestreo:.....	46

3.5	<i>Instrumentos:</i>	47
3.6	<i>procedimientos</i>	48
CAPÍTULO IV RESULTADOS		49
4	Análisis de resultados	49
CAPÍTULO V CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES		59
	Conclusiones.....	59
	Recomendaciones.....	60
Referencias		62
Anexos		70
	Anexo 1. Guía de observación	70
	Anexo 2: Entrevista.....	74
	Anexo 3: Guía Grupo Focal	80
	Anexo 4. Diseño de Actividad para el Fortalecimiento del Trabajo Colaborativo.....	84
	Anexo 5: consentimiento libre, previo e informado para participantes de investigación	89

Lista de figuras

<i>Figura 1. Intereses en el trabajo colaborativo</i>	<i>50</i>
<i>Figura 2. Subcategorías del juego dramático</i>	<i>52</i>
<i>Figura 3. Características relevantes frente a las estrategias didácticas.....</i>	<i>54</i>
<i>Figura 4. Juego dramático en Atlas Tí.....</i>	<i>56</i>
<i>Figura 5. Trabajo colaborativo en Atlas Tí.....</i>	<i>57</i>
<i>Figura 6. Estrategias didácticas en Atlas Tí</i>	<i>58</i>

Lista de tablas

Tabla 1. Opiniones de estudiantes respecto al trabajo colaborativo	49
Tabla 2. Opiniones de docentes respecto al juego dramático.....	51
Tabla 3. Opiniones de investigadores respecto a las estrategias didácticas	53

Resumen

El presente trabajo tiene como objetivo identificar el juego dramático como estrategia didáctica para el fortalecimiento del trabajo colaborativo en estudiantes de primer grado de la Institución educativa rural Santa María ubicada en la vereda Aguas Claras, del municipio de El Carmen de Viboral. A través de esta investigación se pretende comprender la dinámica de las relaciones entre estudiantes y cómo las estrategias pedagógicas enfocadas en el juego dramático pueden fortalecer el desarrollo de destrezas sociales como la empatía, la comunicación y el trabajo en equipo.

La metodología implementada en este estudio es de naturaleza cualitativa, con un enfoque crítico social y un tipo de estudio investigación acción. Se aplicaron instrumentos como entrevista semiestructurada, encuestas y grupo focal con la población del primer grado, con 31 estudiantes 18 de ellos niños y 13 niñas, además de 5 docentes, quienes son los garantes de la convivencia dentro del aula. La entrevista semiestructurada permitió reconocer los elementos del trabajo colaborativo que fortalecen las relaciones interpersonales en los estudiantes de primer grado, por su parte la encuesta dió soporte para establecer acciones didácticas mediante el juego dramático con el fin de potenciar el trabajo colaborativo en los estudiantes de primer grado y por último se llevó a cabo el grupo focal, ya que al implementarlo brindó pautas que permiten proponer estrategias didácticas a partir del juego dramático para el fortalecimiento del trabajo colaborativo.

Los hallazgos encontrados a partir de la aplicación de los instrumentos más relevantes fueron:

En relación con el trabajo colaborativo, indicaron que la amistad y el afecto junto con la ayuda mutua son los ejes más destacados en el instrumento, y esto indica que los participantes perciben que el trabajo colaborativo como una experiencia emocional y de apoyo entre pares. A su vez, el eje de diversión compartida se muestra como un componente motivador que favorece el juego dramático. Por otra parte, la participación y la valoración de grupo refuerzan la idea de inclusión y valoración personal en el proceso

de aprendizaje, el trabajo colaborativo en el contexto educativo no solo es una estrategia pedagógica, sino que es una herramienta para la experiencia social y emocional muy significativa para los estudiantes.

Por su parte el juego dramático indicó que los docentes tienen barreras para la implementación del juego dramático sin embargo tienen un equilibrio en cuanto su disposición para capacitarse. A su vez, se evidencia un desconocimiento y uso frente a la implementación del juego dramático, los docentes sugieren un diseño de estrategias didácticas que favorezca el conocimiento e implementación de esta metodología desde el campo de la educación artística, fortaleciendo así la inclusión de herramientas metodológicas dinámicas en la educación infantil.

Así mismo, estrategias didácticas, indicaron que las actividades lúdicas teatrales promueven la participación, ya que los estudiantes se muestran motivados y comprometidos con los roles asignados lo cual genera un ambiente dinámico y cooperativo; estas estrategias fortalecen la comunicación verbal porque permiten la expresión de ideas y escuchar a los compañeros. Otro aspecto importante fue la manera en que los estudiantes resuelven conflictos con el diálogo esto demuestra un desarrollo en las habilidades sociales, se destacó la disposición de compartir ideas y asumir responsabilidades dentro de los grupos, se identificó la necesidad de ajustar las actividades teatrales a las características individuales de los estudiantes con el fin de planear con criterios de inclusión.

Palabras clave: *pedagogía, metodología, habilidades, relaciones interpersonales, creatividad, juego de roles.*

Abstract

The purpose of this study is to identify dramatic play as a teaching strategy for strengthening collaborative work among first-grade students at the Santa María Rural Educational Institution, located in the Aguas Claras neighborhood of the municipality of El Carmen de Viboral. This research aims to understand the dynamics of relationships among students and how pedagogical strategies focused on dramatic play can strengthen the development of social skills such as empathy, communication, and teamwork.

The methodology implemented in this study is qualitative, with a critical social approach and action research. Instruments such as semi-structured interviews, surveys, and focus groups were applied to the first-grade population, comprising 31 students (18 boys and 13 girls), as well as five teachers, who are responsible for ensuring classroom coexistence. The semi-structured interview allowed us to identify the elements of collaborative work that strengthen interpersonal relationships among first-grade students. The survey supported the development of teaching strategies using dramatic play to enhance collaborative work among first-grade students. Finally, the focus group was conducted, providing guidelines for proposing teaching strategies based on dramatic play to strengthen collaborative work.

The most relevant findings from the application of the instruments were:

Regarding collaborative work, participants indicated that friendship and affection, along with mutual support, were the most prominent elements in the instrument. This indicates that participants perceive collaborative work as an emotional and supportive experience among peers. In turn, the element of shared fun was shown to be a motivating component that fosters dramatic play. On the other hand, group participation and appreciation reinforce the idea of inclusion and personal appreciation in the learning process. Collaborative work in the educational context is not only a pedagogical strategy but also a tool for the social and emotional experience that is highly significant for students.

Regarding dramatic play, teachers faced barriers to implementing dramatic play, but they had a balance in terms of their willingness to pursue training. At the same time, a lack of knowledge and use of dramatic play was evident. Teachers suggested designing teaching strategies that promote knowledge and implementation of this methodology from the field of arts education, thus strengthening the inclusion of dynamic methodological tools in early childhood education.

Likewise, teaching strategies indicated that playful theater activities promote participation, as students are motivated and committed to their assigned roles, which generates a dynamic and cooperative environment. These strategies strengthen verbal communication because they allow for the expression of ideas and listening to peers. Another important aspect was the way students resolve conflicts through dialogue. This demonstrates a development in social skills. Their willingness to share ideas and assume responsibilities within groups was highlighted. The need to adapt theater activities to students' individual characteristics in order to plan with inclusion criteria was identified.

Keywords: pedagogy, methodology, skills, interpersonal relationships, creativity, role-playing.

Introducción

Este trabajo de investigación es un análisis pedagógico orientado al fortalecimiento del trabajo colaborativo como un aporte al proceso enseñanza-aprendizaje a un grupo de estudiantes de primer grado de educación básica primaria de la institución educativa rural Santa María del municipio del Carmen de Viboral (Antioquia) quienes presentan dificultades para trabajar en equipo y en las relaciones interpersonales, para tal fin se propone la implementación del juego dramático como estrategia didáctica para el fortalecimiento del trabajo colaborativo.

Cabe señalar, que el juego dramático sigue siendo una estrategia poco explorada en las instituciones educativas debido a que es desconocido para los docentes que quieren aplicar este tipo de estrategia en el salón de clase y necesitan de conocimientos básicos, tanto teóricos como prácticos para sentirse cómodos en el uso del mismo. El interés de la presente investigación radica en mostrar el juego dramático como una estrategia didáctica que enseña a los estudiantes, a aprender, a compartir en grupo, a aceptar y respetar al otro, a participar en tareas creativas, a desarrollar la iniciativa propia y a resolver conflictos desde la no violencia.

El juego dramático es un recurso para el desarrollo de las competencias ciudadanas, por cuanto el teatro es un "acto social", sin olvidar que una de sus principales características es la necesidad de un colectivo de estudiantes para que se pueda realizar, además, el juego dramático ofrece una visión integradora del ser humano, potencia la comunicación interpersonal; aumenta la capacidad de observación y escucha, genera la construcción creativa de la realidad a partir de actividades lúdico - experimentales, valoriza la importancia del cuerpo como instrumento de expresión en el espacio y en el tiempo, permite pensar en grupo sobre situaciones comunes y el aprendizaje se basa en la experiencia vivida.

Del mismo modo, proporciona experiencias aptas para el desarrollo de las emociones y los sentimientos. Según los planteamientos de Mantovani (2010) y Cañas (2013), esta estrategia estimula la creatividad, expresión emocional favoreciendo la interacción y el trabajo colaborativo entre los estudiantes, permitiéndoles aprender a través de la experiencia compartida, creando un ambiente de aprendizaje más inclusivo y dinámico.

Esta investigación está dividida por una serie de capítulos los cuales permiten recopilar un proceso exhaustivo con el fin de dar alcance a los objetivos propuestos; inicia el primer capítulo donde se establece la base de la investigación partiendo del planteamiento y la descripción del problema, para así lograr justificar su importancia y esbozar los objetivos, con el fin de analizar, diseñar y proponer el juego dramático como una alternativa para mejorar la interacción y el trabajo colaborativo dentro del aula. Seguido se encuentra el segundo capítulo de la investigación, donde se desarrolla el sustento teórico, partiendo de los antecedentes investigación a partir de las tres categorías principales de la investigación el juego dramático, las estrategias didácticas y el trabajo colaborativo, se analizan investigaciones a nivel internacional y nacional donde se logra evidenciar la importancia que tiene el juego dramático en el desarrollo de las diferentes habilidades cognitivas, emocionales y comunicativas de los estudiantes. También se logra destacar el juego dramático como herramienta didáctica para el fortalecimiento de las habilidades sociales. Además, se logra revisar las estrategias didácticas como acción principal para un aprendizaje significativo. De igual manera, se trabaja el marco legal basado en la ley general de educación 115 de 1994, decreto 1620 de 2013 el cual fundamenta la convivencia escolar, decreto 1786 de 2021, donde se establece la jornada escolar complementaria, además de otras normativas vigentes, permitiendo identificar tendencias, vacíos y enfoques relevantes para la presente investigación, y dar soporte a la base teórica para el análisis y aplicación de las variables estudiadas.

El capítulo III, presenta el diseño metodológico de la investigación, donde resalta el enfoque cualitativo con un paradigma crítico social, encaminado a comprender e interpretar realidades educativas desde una perspectiva tanto del docente como de los estudiantes para así promover la transformación social educativa. Además, se emplea un diseño de investigación acción, cuyo propósito es mejorar las prácticas pedagógicas a través de un plan de acción reflexivo, enfocado en la población de la institución educativa rural Santa María, principalmente en los estudiantes de primer grado quienes son la población de estudio. La muestra se selecciona de manera no probabilística por conveniencia, mediante tres herramientas de recolección de información, la entrevista semiestructurada, la encuesta y el grupo focal, ya que permiten recolectar la información a partir de las experiencias y la realidad educativa.

Por último, se encuentra el capítulo IV que contiene el análisis de resultados evidencia la triangulación entre el análisis del contenido y los resultados de los instrumentos, los cuales permiten comprender la incidencia que tiene el juego dramático y el trabajo colaborativo como estrategias didácticas en la construcción de entornos y espacios educativos significativos. El trabajo colaborativo muestra como desde el fortalecimiento de valores, la resolución de problemas los estudiantes logran promover habilidades comunicativas y sociales mediante el juego dramático.

CAPÍTULO I. CONTEXTO PROBLÉMICO

Planteamiento del problema

1.1 *Descripción del problema*

Las transformaciones actuales en la educación y pedagogía, pretenden la formación de estudiantes que sean líderes, competentes para generar aportes y cambios en su contexto educativo y social; y así posibilitar constantes avances a nivel de relaciones interpersonales, que son fundamentales a la hora fortalecer sus habilidades sociales, haciendo énfasis en el trabajo colaborativo. En este sentido, es importante que los estudiantes adquieran estrategias para un mejor desenvolvimiento en la sociedad, procurando que su relación con el otro esté influenciada con la empatía, la corresponsabilidad y la flexibilidad en cuanto a cambios de comportamiento y parámetros sociales, los cuales permitirán una constante construcción de su ser social e individual, sin embargo cuando se presentan problemas en su contexto que afectan la conducta y no permitan una buena relación con el otro, se ve impactado su desarrollo cognitivo, psicológico y conductual.

Teniendo en cuenta lo anterior, el trabajo colaborativo enfocado a la educación es un modelo de aprendizaje que potencializa la socialización e interacción logrando motivar a los estudiantes para el trabajo conjunto. Lo anterior implicando la unión de esfuerzos, habilidades y competencias a través de una serie de transacciones para alcanzar los objetivos planteados; es decir, el trabajo colaborativo es más que una herramienta educativa, es más bien un modelo que implica la combinación de puntos de vista, respetando las contribuciones de cada una de las personas que intervienen en el proceso.

(Maldonado, 2007)

Dado que, el trabajo colaborativo permite mantener relaciones con las demás personas que están en el contexto educativo, el presente trabajo de investigación se origina a partir de una observación constante a los estudiantes de primer grado de la Institución Educativa rural Santa María la

cual se encuentra ubicada en la vereda Aguas claras en el municipio del Carmen de Viboral (Antioquia), dichos estudiantes viven la zona rural con sus respectivas familias dedicadas a la agricultura, ganadería y floricultura, son un grupo conformado por 31 estudiantes, de los cuales son 18 niños y 13 niñas, entre 6 y 8 años edad; quienes presentan problemáticas relación al trabajo entre pares, rechazo hacia el compañero, problemas en la comunicación, falta de confianza, falta de colaboración, dificultad para acatar normas, indisciplina y poco trabajo en equipo, haciendo que el proceso de enseñanza – aprendizaje no tenga un avance significativo en relación con la dimensión interpersonal, estas situaciones y actitudes de los niños pueden ser un reflejo de lo que viven en sus casas, dado a que ellos manifiestan que sus contextos familiares se ven permeados por la intolerancia y el maltrato entre sus padres y hacia ellos; lo anterior puede dar a comprender todos aquellos a los que se enfrenta la institución educativa con sus docentes que son altamente calificados, siendo licenciados en las diferentes áreas del conocimientos y se ven expuestos en muchas ocasiones a la negligencia por parte de las familias a la hora de crear hábitos de socialización, respeto hacia los demás y la norma.

A través de la práctica pedagógica diaria en el salón de clases con diferentes materias como: danza, ética e inglés los estudiantes presentan algunas de las situaciones mencionadas y es así como en la institución educativa se han manifestado casos de conflictos familiares y descuido de los padres afectando el comportamiento de los estudiantes y su motivación hacia el aprendizaje, lo anterior se viene presentando desde el año anterior a lo cual la docente directora de grupo realizó charlas con los padres de familia sobre normas y convivencia en casa, talleres lúdico-recreativos con diferentes actividades de danza, dibujo y maquillaje infantil, ante los cuales presentaron un poco de mejoría entre sus relaciones con los compañeros; en este proceso, al ingresar al grado primero la problemática siguió

entre los estudiantes, a lo cual la institución ha seguido el proceso desde lo tradicional con charlas a los estudiantes desde el aspecto de relaciones interpersonales.

Partiendo de las situaciones presentadas es importante resaltar que la institución educativa rural Santa María maneja jornada escolar complementaria, la cual es establecida por el MEN a través del decreto 1786 (2021) la cual la sustenta como una estrategia que fortalece el bienestar, la estabilidad y mejora la calidad educativa además de la protección de niños y niñas mediante la creación de propuestas pedagógicas dentro de su propuesta educativa tiene establecido la educación artística, sin embargo no se están generando esos espacios donde el arte beneficia aspectos como: cognitivos, emocionales, creativos, de autoexpresión, compañerismo y aprendizajes interdisciplinar al integrarse otras áreas del conocimiento; desde allí es donde se viene la pertinencia de este trabajo de investigación para reflexionar desde uno de los lenguajes artísticos: el juego dramático con los estudiantes de primer grado para fortalecer el trabajo colaborativo desarrollando el compañerismo y la empatía, en este sentido, el juego dramático es una estrategia que fortalece la espontaneidad, donde el maestro puede verse como un facilitador en un grupo de niños que logran crear e improvisar situaciones partiendo de temáticas y personajes de su elección. (Mantovani y Navarro, 2012)

Con estos argumentos expuestos se inicia el desarrollo de este trabajo investigativo con el fin de comprender y analizar una realidad en el aspecto educativo que se articula a los procesos de enseñanza-aprendizaje.

1.2 Formulación del problema

Con base, a lo expuesto anteriormente y de acuerdo a las problemáticas que presenta el contexto educativo surge la siguiente pregunta problema: ¿De qué manera influye el juego dramático como estrategia didáctica para el fortalecimiento del trabajo colaborativo en estudiantes de primer grado de la Institución educativa rural Santa María del municipio de El Carmen de Viboral (Antioquia)?

1.3 Justificación

El trabajo colaborativo es fundamental en el contexto educativo porque permite a los estudiantes desarrollar habilidades sociales como: la comunicación, la empatía, la escucha activa y la solución de conflictos, estas habilidades son importantes para establecer relaciones interpersonales en entornos escolares, pues permite fomentar el aprendizaje debido a que los estudiantes participan activamente en la construcción del conocimiento, por medio del intercambio de ideas y la resolución de problemas, esto facilita una comprensión más profunda y duradera de los conceptos y temas explicados en clase.

En este sentido el trabajo colaborativo permite conducir diferentes planes apoyados en la interconexión del trabajo entre varias personas, con un mismo objetivo logrando ejecutar actividades y tareas con el fin de reflexionar sobre su propio proceso de aprendizaje en su contexto educativo (Yulexy,2022). En este punto, es importante mencionar que a partir del momento en que inicia la educación básica primaria, los estudiantes durante el proceso de enseñanza-aprendizaje desarrollan los siguientes aspectos en torno al trabajo colaborativo: creatividad, pensamiento crítico, liderazgo, compañerismo, solidaridad y el apoyo mutuo entre sus pares, en esta etapa los estudiantes desarrollan el pensamiento y el lenguaje donde copian comportamientos y juegan de manera representativa generando aprendizajes y experiencias significativas siendo un proceso que permite el desarrollo cognitivo y social (Piaget,1998).

Lo anterior permite crear un ambiente de aprendizaje inclusivo y prepara a los estudiantes para enfrentar los desafíos y aprovechar las oportunidades de una realidad social interconectada y diversa, estos aspectos se consolidan como habilidades y competencias de un trabajo colaborativo al ser una experiencia mutua, donde el estudiante aprende de las experiencias e ideas de los demás, es decir, que

gracias a la interacción con los compañeros de clase se obtienen conocimientos más profundos y sólidos (Espinoza Freire, 2022)

De igual manera, por medio del análisis de proyectos que promueven el trabajo colaborativo en las instituciones educativas se desarrollan teorías y conceptos que permiten generar investigaciones asociadas al fortalecimiento del trabajo educativo en el ámbito escolar, especialmente en la básica primaria teniendo en cuenta que esta es la etapa en la que los estudiantes requieren afianzar relaciones interpersonales y de compañerismo, generando una estrategia didáctica con el fin de fortalecer el trabajo colaborativo en los estudiantes, ya que es importante innovar las metodologías pedagógicas para lograr un proceso de enseñanza aprendizaje significativo, que no solo sean contenidos conceptuales y procedimentales sino también actitudinales, en este aspecto juega un papel importante la pedagogía teatral ya que es un instrumento didáctico que permite transversalizar las temáticas curriculares a través de la integración del juego dramático como estrategia didáctica de los procesos de aprendizaje (Chimarro,2024).

Por lo tanto, los impactos esperados de esta investigación están abordados desde el nivel institucional al permitir aportar bases teóricas al reconocer el valor fundamental del arte en la formación integral de los estudiantes y en los procesos de enseñanza-aprendizaje, ya que enfatiza el papel activo del estudiante por medio de la interacción social y la participación de experiencias artísticas significativas desde los lenguajes artísticos (artes plásticas, música, danza y teatro).

De este modo, el juego dramático como lenguaje artístico permite a los estudiantes explorar su contexto al imitar acciones de las personas que están a su alrededor generando una actividad imaginativa de lo que, y lo que oye creando así una historia con elementos improvisados donde cada uno ejerce un rol en función de esa capacidad creativa (Vygotsky,1988).

De igual manera el impacto a nivel social es fomentar la diversidad cultural y promover la inclusión al ofrecer espacios educativos de expresión, dialogo y reconocimiento para personas de todas

las culturas y países, evitando la discriminación y la xenofobia situación que se vive en la actualidad en los contextos escolares, beneficia a los maestros en sus prácticas pedagógicas, ya que el arte genera motivación y entusiasmo al implementarse como estrategia creativa y dinámica que permite a los estudiantes generar nuevas ideas, tomar decisiones y resolver problemas, en los procesos enseñanza-aprendizaje el arte logra integrarse con otras áreas del conocimiento, enriqueciendo la práctica educativa y promoviendo un aprendizaje interdisciplinario.

1.4 Objetivos

Objetivo general:

Diseñar estrategias didácticas basadas en el juego dramático para fortalecer el trabajo colaborativo en estudiantes de primer grado de la Institución Educativa Rural Santa María, en el municipio de El Carmen de Viboral (Antioquia).

Objetivos específicos:

Diagnosticar el nivel de desarrollo del trabajo colaborativo en los estudiantes de primer grado.

Establecer acciones didácticas mediante el juego dramático para la potenciación del trabajo colaborativo en los estudiantes de primer grado.

Proponer actividades pedagógicas basadas en el juego dramático que promuevan el trabajo colaborativo.

CAPÍTULO II SUSTENTO TEÓRICO

2 Marco Referencial

2.1 Antecedentes

Los antecedentes de este estudio investigativo se esbozan teniendo en cuenta los siguientes criterios: título, autor, año, país, problemática abordada, resultados y aporte de la investigación al estudio, las temáticas abordadas en estos antecedentes constituyen las tres variables de estudio: el juego dramático, estrategias didácticas y trabajo colaborativo, las cuales se presenten a nivel internacional y nacional, comprendiendo la relación entre las variables principales se encontraron tesis doctorales y trabajos de posgrado en la base de datos de Google académico. Estos antecedentes son importantes porque brindan la base para identificar las tendencias de las temáticas objeto de estudio; aterrizando en un ejercicio de análisis en función de la investigación.

Se han abordado diversas investigaciones en relación al juego dramático, a nivel internacional en España De Ponga Mayo Javier (2021) abordan la necesidad de considerar el juego dramático como herramienta educativa en la enseñanza-aprendizaje en el sistema educativo teniendo como hallazgos el manifestar como el recurso del juego dramático aplicado en la clase de lengua extranjera promueve la adquisición de una nueva lengua en la etapa de educación primaria, lo anterior admite comprender la implementación del juego dramático en la educación primaria permite el desarrollo físico, social, emocional e intelectual de los estudiantes implica interactuar con sus compañeros; pues la comunicación es un acto social. Además Sánchez R Naila y Hernández R Blanca en Mexico (2022) realizan un análisis de las consecuencias por el confinamiento a causa del covid 19 en los niños y a partir de las sesiones del juego dramático se fortaleció el trabajo colectivo, lo cual repercutió en la memoria y la coordinación sensomotriz aspectos importantes en el desarrollo cognitivo de los estudiantes posibilitando las actividades del taller del juego dramático resultaron una vía de experimentación de las

competencias lógico-conductuales, siendo una nueva y dinámica experiencia que propicio aprendizajes desde lo cognitivo y la expresión corporal de los estudiantes. Además Vergaray C Jacquelin (2023) en Perú, tocó el tema de sobre escolarización de la educación preescolar, evidenciando una escasez de juego en los salones producto de la adquisición temprana de contenido concluyendo que el nivel de conocimiento de los docentes sobre el juego dramático fue regular en cuanto a sus características, componentes e impacto del juego dramático al desarrollo del lenguaje oral, este estudio apoya esta investigación ya que permite ampliar el estudio del nivel de conocimiento sobre el juego dramático como estrategia pedagógica, invitar a los docentes de preescolar a desarrollar capacitaciones en relación a estrategias lúdicas como el juego dramático, que permitan el desarrollo del lenguaje oral de sus estudiantes.

A su vez Gutiérrez Q Miryam, , Vences S Glenda, Iqui A Roxana , Lazo M Gloria , Picón R Shirley, Ninachoque E Yovana (2023) en Perú, analizaron la dificultad al desarrollar la competencia comunicativa del idioma inglés. Reconociendo la influencia positiva de las estrategias de dramatización en el desarrollo de las competencias comunicativas en el idioma inglés, ya que los estudiantes mejoraron sus habilidades cognitivas mediante la interacción social, motivándolos y generando espacios de educación más divertidos. Esta investigación influye en el presente trabajo ya que permite recomendar a los docentes hacer uso de estrategias de dramatización, las cuales permiten mejorar el aprendizaje y las competencias comunicativas, y a las instituciones educativas se les recomienda implementar alternativas de enseñanza más entretenidas y significativas para los estudiantes. Finalmente, en Cuba Tamayo V Eilen (2024) abordó el tema de Insuficiencias detectadas en el proceso educativo del desarrollo de la educación teatral en la escuela primaria. Concluyendo que el teatro en el nivel primario resulta de gran importancia por su significado en la formación integral de los estudiantes, en este sentido resulta efectiva una concepción teórico-metodológica para su desarrollo en este nivel educativo, haciendo de la presente investigación un El proceso educativo del teatro en el nivel primario debe

caracterizarse por una conducción que garantice la participación activa de los estudiantes, para que ocupen un lugar protagónico en la toma de decisiones, reconocimiento de rol de cada miembro del grupo, estimulación del desempeño creativo y una interacción individual y colectiva.

Huertas G. Leidy, Tellez M. Laura (2021) trata el tema de la carencia de inclusión de experiencias artísticas en el aula, desconociendo la influencia que estas tienen sobre el desarrollo y el fortalecimiento emocional de los estudiantes teniendo como hallazgo el implementar propuestas didácticas para enriquecer la educación emocional y artística, generando experiencias significativas de disfrute, asombro y descubrimiento a partir del reconocimiento emocional en sí mismo y de los demás, aportando de manera significativa a esta investigación acerca de la vivencia del arte desde sus lenguajes artísticos, en el salón de clases le permite a los estudiantes reconocer su accionar ante diferentes situaciones generando una autonomía emocional, debido a que los niños y niñas crean, imaginan y sienten. Posteriormente, Vélez C Lady (2022) aborda el tema sobre acoso escolar, agresión y violencia contra sí mismo y los demás concluyendo que el juego dramático ayuda a desarrollar en los estudiantes habilidades de comunicación con los otros y generan empatía por los personajes, ya que permite vivenciar desde la representación una situación de acoso a partir de la identificación de sentimientos y emociones, permitiendo identificar la importancia de la escritura de cuentos donde los estudiantes pueden participar de manera colectiva, generando dramatizaciones con los personajes, en este sentido se desarrolla el diálogo y la aceptación de las diferencias.

A su vez, González M Natalia (2023) Extrae desde la práctica los elementos del juego, mediante la exploración del mismo teniendo al cuerpo como el principal foco de herramienta creativa, lo cual permitió aterrizar todas esas concepciones teóricas sobre el juego para confirmar desde la vivencia propia del proceso creativo, generando nuevos conocimientos y planteamientos alrededor del tema, la relación que se tiene con el juego permitiendo reconocer las posibilidades del juego tradicional colombiano para la creación y así rescatar la memoria cultural, para el trabajo artístico que se convierte

de nuevo en cultura y que está a disposición de todos para crear y jugar. Es así, como Castrillón Juan Camilo Colombia (2023) realiza una revisión de las producciones académicas e investigaciones desde el inicio del psicodrama en Medellín hasta la fecha, con el fin de evidenciar el estado del arte del psicodrama en la ciudad, destacando el potencial terapéutico y pedagógico que tiene el psicodrama dado que permite la clarificación de los conflictos y su cercanía a la vida misma porque al ser un encuentro consigo mismo y con el otro, y así mostrar la importancia del inicio de una línea de investigación del psicodrama, que forma parte de uno de los lenguajes artísticos y el potencial educativo del psicodrama debido a que los estudiantes al poseer una mayor espontaneidad representan un grupo favorable para la implementación y la puesta en marcha de esta manifestación artística.

Finalmente, Gallo Luz Elena y Zapata Margarita (2024) realizan un estudio donde pretendían resignificar el cuerpo femenino víctima del conflicto armado por medio de una acción teatral, concluyendo que este estudio puso en evidencia que el teatro de las oprimidas ofrece un abordaje tanto teórico como metodológico para seguir desatando las memorias de los cuerpos en la guerra y en las demás tragedias humanas, y mostrando así la acción teatral ofrece estrategias de experimentación pedagógicas a través de ejercicios físicos, juegos y técnicas cuyo tono pedagógico es formativo y restaurador.

Por otro lado, se evidencian los antecedentes en relación al trabajo colaborativo, partiendo de los internacionales, como la investigación realizada por Korintia León Quispe, Armando Santos Sebrían, Lidia Alonzo Yaranga (2023) en Bolivia en la cual se aborda la temática en el campo educativo donde se analiza cómo el trabajo colaborativo influye en el proceso educativo tanto de estudiantes como de la labor docente, y concluyendo que el trabajo colaborativo genera una constante relación entre cada uno de los miembros de un equipo posibilitando interacción, fortalecimiento de la autonomía y buenas prácticas en las relaciones con el otro. Lo anterior permite reflexionar sobre la influencia que tiene el

trabajo colaborativo a nivel educativo, ya que permite obtener mejores resultados en el aprendizaje y fortalece las acciones y espacios de convivencia, puesto que se parte de la premisa que todos tienen algo que enseñar. A su vez, López Alfaro, Pablo Alfonso (2023) en Chile realiza un estudio que se enfoca al fortalecimiento del liderazgo por parte de los docentes, para así trabajar la participación, la colaboración y el apoyo en un jardín infantil. El resultado que arrojó la investigación es una actitud negativa y descontenta por parte de la población de la investigación, para así promover espacios de liderazgo, apoyo y participación que favorecen el trabajo colaborativo en el contexto y se evidencia en la falta de comunicación y relaciones interpersonales. Esta investigación permite generar una reflexión sobre el quehacer docente, la cual, desde la problemática abordada en el proyecto de investigación y dicha en el planteamiento del problema, el establecimiento educativo donde estamos realizando el proyecto no fortalece espacios de artísticos de trabajo colaborativo y se centra en una educación más tradicional entre las relaciones de los educandos.

Además, Giulliana Karina Gaona Cordova, (2023), Perú tuvo como objeto de investigación a los docentes de la institución quien alguno no mostraba interés para trabajar en equipo y eran reacios en actividades que promueven el desarrollo de las actividades. Y allí se encuentra que los docentes solo se dedican a cumplir sus tareas de manera individual y quizás con compañeros del área, pero optan por trabajar de manera independiente. Este antecedente permite reflexionar sobre el quehacer docente, y en nuestro contexto logra darnos una idea de trabajar colaborativamente inicialmente con los docentes para lograr transversalizar el trabajo colaborativo y el juego dramático en todas las áreas del aprendizaje. Posteriormente, en el año 2024, Maura Fabiana Ticona Mamani en Lima, Perú estudia la debilidad en las relaciones y trabajo en equipo de los estudiantes, quienes en las actividades manifiestan poca regulación de emociones y dificultad para tomar decisiones en conjunto. La investigación permite evidenciar que existe una amplia conexión entre la dimensión emocional de los estudiantes en relación al trabajo en equipo, el cual en se ve afectado si no hay una adecuada canalización de las emociones.,

dando un soporte en cuanto la observación de las habilidades blandas para poder realizar un trabajo en conjunto con los estudiantes, para así lograr en ellos el fortalecimiento de las competencias de trabajo colaborativo. Y Ana Cristina Garza Gutiérrez (2024) en México tiene como objeto de estudio a los estudiantes de cuarto y quinto de primaria a quienes no les gustaba trabajar en equipo y colaborar en los grupos, ya que estas estrategias pedagógicas eran poco aplicadas en el contexto escolar y preferían trabajar por sí solos. Luego de realizar la investigación y actividades de aplicación en relación al trabajo colaborativo los estudiantes fueron cambiando su concepción y fortalecieron competencias de convivencia para trabajar en equipo y generar un aprendizaje colectivo. Esta investigación nos da estrategias para generar en nuestra población actividades que fortalezcan la dimensión inter e intrapersonal para lograr promover el trabajo en equipo en torno a la cooperación y la colaboración en el aprendizaje.

De manera similar, también se hallaron antecedentes a nivel nacional, tal es el caso de Nicolas Guarnizo Carballo (2022) en el departamento del Meta realiza un artículo de investigación el cual parte de la necesidad que hay en la institución para fortalecer las relaciones interpersonales, y las dimensiones espirituales, naturalistas y sociales, y en este concluye que el trabajo en equipo logra la transversalización del conocimiento siendo una metodología que permite el contacto con el otro y la construcción de conocimiento en conjunto; con esta investigación se logra tener un sustento teórico en relación a la categoría de estrategias didácticas, para así lograr ampliar el conocimiento, bases y estrategias que contribuyan al desarrollo del proyecto. Así mismo, Ana Milena Salgado Salazar y Gustavo Adolfo Yanez Requena (2023) en Bogotá abordan la problemática es la deficiencia que tienen los estudiantes para seguir instrucciones, resolver problemas y comunicarse en los diversos espacios pedagógicos. La investigación concluye la manera como los docentes ven el trabajo colaborativo como una herramienta significativa a la hora de trabajar con los estudiantes en las diversas áreas.

Esta investigación permite tener un soporte muy cercano, ya que algunas de las problemáticas

abordadas como lo son las relaciones interpersonales y el seguimiento de instrucciones van muy relacionadas con la problemática de los estudiantes de primer grado de la Institución educativa rural Santa María del municipio de El Carmen de Viboral (Antioquia).

De igual forma, Michael Andrés Mendoza Márquez (2023) en Montería, Córdoba parte de las problemáticas que se evidencian en la institución como lo son el bullying, agresiones verbales y la dificultad para trabajar en equipo. La investigación evidencia la necesidad de fortalecer el trabajo en equipo en los estudiantes, con el fin de fortalecer las relaciones y la inteligencia interpersonal. Esta tesis aporta al proyecto de investigación de manera importante, puesto que permite evaluar estrategias, problemáticas e hipótesis en relación a las dificultades tan similares que hay en los dos contextos educativos. Así mismo, en Valledupar, Egas Viviana Isabel Brito Milian, Yuliana Marcela Galvis León y Yailyn Yiseth Hernández Viloria (2023) abordan problemáticas como lo son la mala convivencia dentro del entorno escolar evidenciándose en las agresiones físicas y verbales tanto entre estudiantes como hacia los docentes. La investigación concluye con un diseño de estrategias de intervención para fortalecer la sana convivencia de la institución, puesto que resaltan que estos conflictos se ven impactados por las relaciones y entornos disfuncionales de los estudiantes. Esta investigación genera un aporte de estrategias las cuales son enfocadas desde el trabajo colaborativo para fortalecer las habilidades blandas de los estudiantes. Finalmente, Sergio Andrés Ávila Pava (2024) en Bogotá realiza una tesis donde aborda el tema del trabajo en equipo de tal manera que sea un proceso colectivo y donde las habilidades de cada uno de los miembros sea tenida en cuenta para así promover una autorregulación del aprendizaje. Esta investigación arroja como conclusión una reflexión frente a los estilos de aprendizaje ya que a la hora de realizar equipos de trabajo se debe de tener en cuenta las habilidades y competencias de los estudiantes para que el aprendizaje sea complementario, además permitir que entre los equipos sean ellos mismos quienes escojan y designen el liderazgo. El aporte de esta tesis al proyecto de investigación parte de las estrategias a la hora de aplicar trabajo colaborativo –

equipo para lograr en los estudiantes aprendizajes más completos permitiendo que cada uno aporte desde sus habilidades y competencias.

Por último, se hace necesario describir los antecedentes en relación a las investigaciones sobre las estrategias didácticas comenzando con los internacionales, el primer caso es el de Claudia Herrera Gutiérrez y Carlos Alberto Villafuerte Álvarez (2023) en La Paz Bolivia quienes en su investigación pretenden caracterizar diversos estudios teóricos frente a las estrategias didácticas que se implementan en la educación por parte de los docentes en pro a los aprendizajes de los alumnos esta investigación teórica determinó que las estrategias didácticas fortalecen el quehacer docente, el aprendizaje y permiten un desarrollo constante en el desarrollo de adquisición de conocimiento de los estudiantes, con esta investigación se logra tener un sustento teórico en relación a la categoría de estrategias didácticas, para así lograr ampliar el conocimiento, bases y estrategias que contribuyan al desarrollo del proyecto. Del mismo modo Lucero Sharahí Chavarría Hernández (2023) en México tuvo como fin fortalecer las estrategias didácticas de enfoque humanista para potenciar el comportamiento de los estudiantes por medio de las habilidades socioemocionales, con esto se logra establecer que las estrategias didácticas son una gran herramienta para el aprendizaje y la convivencia de los estudiantes, esta investigación es muy significativa para el proyecto tratante, ya que promueve instrumentos para el fortalecimiento de la convivencia y el trabajo colaborativo.

A su vez, Elsy Lorena Sarmiento Urquizo, Janeth Odalia Idrovo Olavarría (2023) en Venezuela abordan el problema desde el impacto que tienen las estrategias didácticas en el pleno desarrollo de las habilidades y competencias de los estudiantes con algún tipo de necesidad educativa, concluyendo que las estrategias didácticas fortalecen las capacidades, competencias y habilidades en los niños y niñas que poseen algún tipo de necesidad educativa, favoreciendo el proceso de aprendizaje, exploración y relaciones. Esta investigación aporta de manera significativa en el presente estudio ya que permiten una reflexión frente a las estrategias didácticas y el proceso de enseñanza de acuerdo al rol docente.

Además de brindar estrategias generar en los estudiantes espíritu exploratorio y de trabajo colaborativo. Así mismo, Egas Villafuert, Verónica Patricia; Pazmiño Arcos, Wilson Roberto; Vinueza Morán, Olga Olinda; Alfaro Rodas, Guadalupe Citlalli (2023) en Ecuador realiza una investigación en la cual la problemática abordada es determinar la relación existente entre la gamificación como estrategia didáctica para la motivación de los estudiantes en el proceso de aprendizaje, para así mejorar el rendimiento académico. La investigación concluye que la gamificación es una de las estrategias más significativas en el proceso de aprendizaje, ya que motiva a los estudiantes y esto mejora el rendimiento académico. Además, esta estrategia promueve espacios de socialización entre los estudiantes. Por medio de esta investigación se logra reflexionar el aporte tan significativo que tiene la gamificación como estrategia didáctica para promover espacios de cooperación y trabajo colaborativo. Finalmente, Brigitte Yameli Barrera y Arhuis de Ucharima, (2024) en Perú realizaron un investigación la cual tuvo como enfoque mirar la implicación que tienen las estrategias didácticas en la expresión oral de los estudiantes de primaria, debido a que en la institución no se utilizaban metodologías innovadoras para el fortalecimiento de la expresión oral. Se concluye que las estrategias didácticas se relacionan de manera positiva con la expresión oral de los estudiantes, siendo una metodología que posibilita el desarrollo continuo y fluido de las competencias comunicativas de los estudiantes. Este estudio aporta de manera significativa, ya que el juego dramático y el trabajo colaborativo tienen a necesitar de la expresión oral de los participantes, en este caso de los estudiantes de la institución.

Por último, se describen el rastreo de investigaciones nacionales en relación a las estrategias didácticas, donde se resalta a Pérez O Adriana (2021) quien aborda las diversas estrategias con un enfoque pedagógico y social en un contexto de conflicto armado en Colombia donde logra concluir que estas situaciones permiten a los docentes realizar una reflexión crítica y social a partir de los diversos contextos vulnerables y generan habilidad donde se logra transversalizar el conocimiento con las realidades del contexto. Además la enseñanza de estas situaciones sociales permiten fortalecer la

pedagogía de la memoria, en relación a aspectos como la paz y la reconciliación con el fin de promover espacios de donde el tejido social y la resolución de conflictos logren permear en el aula y sus dinámicas. Por su parte, Duarte, Nino y Fernández M Flavio (2022) generan una estrategia didáctica a partir de la utilización de un software donde a partir de la simulación de fenómenos físicos en temas como el calor, la mecánica y la térmica, se logra fortalecer el aprendizaje por medio de esta estrategia interactiva dejando de lado los laboratorios físicos tradicionales, donde los estudiantes lograron corroborar la teoría a través de la práctica en entornos de aprendizajes virtuales. La importancia de promover estrategias didácticas innovadoras permite un desarrollo integral en el aprendizaje y en el desarrollo de las competencias cognitivas, la motivación y la retroalimentación en los procesos de enseñanza-aprendizaje.

Es así como Pinzon Daniela, Vargas Nubia, Ballen Paola (2023) plantean los desafíos educativos centrados en la desmotivación escolar post-covid desde la ejecución de una estrategia didáctica se favoreció la motivación en estudiantes y orientar la formación integral desde el saber ser, convivir y aprender, estos componentes del aprendizaje integral promueven la autoconfianza y el valor significativo a las experiencias en el contexto educativo. La implementación de una estrategia didáctica en post-pandemia facilitó la expresión de ideas, emociones y la construcción de conocimientos basado en la participación dentro de un colectivo, esto se debe al despliegue de las habilidades adquiridas en el contexto educativo que orienta la transformación de su realidad. También se halló la investigación de Monterroza P Viviana (2023), la cual parte de la necesidad de articular los recursos tecnológicos educativos para garantizar el mejoramiento de la calidad educativa. El desarrollo de esta investigación impacto en los docentes ya que permite reflejar su práctica y su transformación a partir de la integración de las TIC, promoviendo la construcción del conocimiento en las instituciones educativas, la transformación de la práctica pedagógica al traer recursos tecnológicos al proceso de enseñanza-aprendizaje. La generación de proyectos donde se emplea alguna herramienta digital como estrategia

didáctica en los ambientes virtuales de aprendizaje, debido a que las ventajas que estas tienen en cuanto a la libertad de tiempo y espacio, y la interactividad que permite la cooperación entre los estudiantes. Además de Castro G Luisa y Acosta G Melisa (2024) quienes abordan la problemática de la preocupación por la construcción del conocimiento social de los niños y niñas partiendo del aprendizaje de una lengua extranjera. Los niños y niñas al interactuar en contextos formativos mediados por una lengua extranjera en sus relaciones interpersonales se desarrollan de manera natural con gestos, movimientos y comunicación, la otra forma es el docente a través de su mediación pedagógica propicia la construcción de esas relaciones a través de actividades intencionadas. La importancia del quehacer docente a través de una mediación pedagógica intencionada de manera adecuada y pertinente, donde se tenga en cuenta las características del contexto escolar y de sus estudiantes promoviendo la construcción de las relaciones interpersonales.

2.2 Marco legal

El marco legal para el presente proyecto de investigación planteado como el juego dramático como estrategia didáctica para el fortalecimiento del trabajo colaborativo en estudiantes de primer grado de la Institución educativa rural Santa María del municipio de El Carmen de Viboral, tiene un soporte desde diversas leyes, decretos y artículos. En primer lugar, se encuentra la constitución política de Colombia la cual en su artículo 67 establece que la educación es un derecho y debe enfocarse al acceso de conocimiento, ciencia y valores culturales. Además en la ley general de educación, ley 115 en su artículo 20 establece que uno de los objetivos generales de la educación básica es el propiciar una formación general a través de la crítica y la creatividad con el fin de lograr fortalecer el conocimiento científico, tecnológico, artístico y humanístico para así lograr que los estudiantes se preparen para una vida social.

A su vez, la ley 1620 de 2013, ley de convivencia escolar pretende la promoción de la convivencia pacífica mediante la resolución de conflictos y el trabajo colaborativo entre estudiantes y docentes para así lograr mantener un clima institucional saludable y presenta el trabajo colaborativo como una estrategia clave promover valores como respeto, cooperación y tolerancia. Del mismo modo el decreto 1786 de 2021, el cual establece la jornada escolar complementaria manifiesta que las instituciones educativas deben promover espacios para la promoción de actividades artísticas, deportivas y culturales con el fin de generar en los niños, niñas y adolescentes espacios de socialización y crecimiento personal y social.

Por otra parte, el decreto 1860 de 1994 incluye la educación artística dentro de los planes de estudio en los diversos niveles de educación, con el fin de resaltar el fortalecimiento de estas habilidades en los estudiantes. Finalmente, el decreto 1038 de 2015, establece la cátedra de paz en las instituciones educativas con el fin fomentar el trabajo colaborativo y el diálogo entre los estudiantes, y así promover una participación activa y conjunta en actividades que fortalecen el respeto mutuo, la interacción con el otro y la armonía en los diferentes espacios.

2.3 Marco Teórico

2.3.1 Juego dramático

El juego dramático es una manifestación artística, elemento básico del teatro, que se caracteriza principalmente por asumir un papel de roles, en el que el estudiante de forma espontánea se representa a sí mismo, a la vez que representa un papel elegido. El juego dramático otorga la posibilidad de asumir un rol que le permite involucrarse en esa situación, realizando acciones, asumiendo diferentes modos de hablar y de pensar acorde con el rol; la posibilidad de jugar con otros, construyendo un juego conjunto que involucre los roles que cada uno asume (Sarlé, 2014). Considerando que, el juego dramático es un hecho artístico que recrea la realidad, es una situación interactiva y sincronizada cargada de juegos de

lenguaje y expresividad, que posibilita el fortalecimiento del trabajo colaborativo a través de sus propias prácticas, teorías, formas artísticas y discursivas.

El juego dramático en el aula: uso para el fortalecimiento del trabajo colaborativo en los estudiantes.

El juego dramático es una forma sencilla de iniciar a los estudiantes en el acto teatral pues permite imitar sucesos cotidianos, requiriendo la utilización del lenguaje oral y corporal. Asimismo, posibilita que los estudiantes manifiesten emociones, sentimientos y opiniones ante los demás; es una manera de recordar experiencias, explorar cosas nuevas y ampliar ideas sobre las personas, los lugares y las relaciones sociales. El juego dramático es una estrategia didáctica factible que permite explorar sobre las ideas y los sentimientos más íntimos de los estudiantes, al apropiarse de la realidad de su contexto, en aras de satisfacer sus expectativas a través del diálogo; en este sentido se considera que en el juego dramático no sólo se habla, también se transforma. En este sentido, el juego dramático es un estilo de la pedagogía teatral que fortalece la espontaneidad, en el cual el adulto organiza a un grupo de estudiantes que imaginan, inventan e improvisan a partir de temáticas y personajes elegidos por ellos mismos sin la presencia de público (Mantovani y Navarro, 2012).

Con relación al uso del juego dramático en el salón de clase, este resulta ser una estrategia que ayuda a fortalecer el trabajo colaborativo en los estudiantes, permitiendo desarrollar su capacidad creativa e imaginativa fomentando así la motivación y la participación activa en las actividades propuestas por los profesores tanto en el juego dramático como en los procesos de enseñanza-aprendizaje. Asimismo, potencia la confianza en sí mismos, la confianza en sus argumentos y la capacidad para expresar sentimientos y comprender el sentir de los demás, es decir, el fortalecimiento de la inteligencia emocional. Puede considerarse, por tanto, una experiencia de satisfacción tanto para el estudiante como para el docente pues favorece la imaginación, disminuyendo el efecto del error y el temor.

Para la aplicabilidad del juego dramático en el salón de clases, en relación con aspectos cognitivos, afectivos, comunicativos y sociales de los estudiantes, es preciso tener en cuenta los siguientes aspectos sobre los que se apoya la práctica del juego dramático como son, las características y grado de madurez en cada etapa de la infancia, la actividad de grupo permite analizar los diferentes roles adoptados por los estudiantes e identificar el liderazgo, el trabajo en equipo y las dinámicas grupales con el fin de constituir la estructura dramática para la creación, de personajes, conflicto, contexto, temática y espacio (Mantovani y Navarro,2012). Cabe señalar que el juego dramático favorece la conformación de grupos, en un ambiente de reciprocidad porque las actividades relacionadas con las expresiones dramáticas en la institución educativa impulsan el trabajo colaborativo y permiten conocer al otro en mayor profundidad. En este orden de ideas, las relaciones y la acción comunicativa entre los estudiantes se fortalecen, en la medida que socializan sus ideas y emociones.

Es por esto que la teoría del juego dramático propone las siguientes finalidades, desarrollar la expresión comunicativa teniendo en cuenta aspectos emocionales de los estudiantes, fortalecer la espontaneidad y el trabajo en equipo permitiendo explorar la realidad en un acto espontáneo de libertad grupal (Mantovani,2012). Del mismo modo el juego dramático ayuda a desarrollar la motivación del estudiante, ya que se trata de una experiencia satisfactoria que proporciona un alto nivel de implicación emocional e intelectual mediante la participación activa; fortaleciendo la expresión oral, pues en el proceso de desarrollo del juego dramático, y como parte de la construcción del personaje, los estudiantes deben adoptar el papel a su personalidad. En este sentido, el talento del actor es, el arte de la vivencia, es decir, el actor al interpretar un personaje lo realiza de manera veraz con el fin de desarrollar la capacidad histriónica(Borja Ruiz,2008).

Pues bien, en este aspecto, el estudiante debe concebir en pensamiento, emoción y cuerpo el comportamiento del personaje con una intensidad para que, a los ojos de los compañeros que son los espectadores, parezca verosímil. Durante esta etapa se provee al estudiante de una serie de

herramientas que les brinda el contexto para que desarrolle su labor creativa de la vivencia del personaje.

En el desarrollo de las actividades del juego dramático se trabajan con diferentes patrones de entonación, sonidos y vocalizaciones. Estos ejercicios sirven de motivación para que el estudiante mejore su pronunciación y dicción, a la vez que incorpora elementos no verbales en el proceso de comunicación, usando su cuerpo como una forma de expresión.

Para que el estudiante se integre a la expresión dramática se relaciona la expresión corporal y verbal con el pensamiento, esta conciencia permite desarrollar la capacidad comunicativa en función del trabajo en equipo (Poveda, 1995).

Debido a que cuando juegan a imitar situaciones, los estudiantes experimentan con la aplicación de diferentes situaciones sociales y toman conciencia del estrecho lazo que existe entre la realidad y su contexto; es por esto que el juego dramático es el reflejo de la realidad social y cultural del contexto. En este sentido, el campo teatral desarrolla la capacidad de expresión de los estudiantes y como medio se adapta al estudiante, a su fortalecimiento personal y a sus aptitudes específicas, lo cual genera que la expresión dramática actúa como dosificadora de las experiencias creativas de los estudiantes (Poveda, 1995).

Considerando que los estudiantes que ponen en práctica el juego dramático, adquieren habilidades sociales, trabajo en equipo y la comprensión de situaciones reales, en este sentido, la aplicación del juego dramático en los escenarios educativos, fortalece los valores sociales, competencias ciudadanas y de convivencia dado que al trabajar en equipo con sus pares, se crea un apoyo colectivo que genera goce y diversión en el estudiante al despertar con estas acciones la auto-motivación, permitiendo que se sientan aceptados y admirados, subiendo su autoestima, el ser valorados por sus compañeros. En el aspecto de la convivencia, se fortalece la tolerancia, el respeto por la opinión de los demás, la capacidad de controlar emociones y el desarrollo de actitudes democráticas

donde se da el respeto por el diálogo, al ser estudiantes auto reflexivos dentro del contexto de manejo escénico.

Hay que mencionar, que el juego dramático implementado dentro del salón de clases sirve como estrategia para formar socialmente, al manejar las emociones ,la expresión corporal y el trabajo en equipo al favorecer el desarrollo psicomotriz de los estudiantes, formando ciudadanos respetuosos de la autoridad, teniendo una ética a favor de los valores en los que se mejora la tolerancia y la no violencia.

En este aspecto, el trabajo en equipo impulsado por la educación artística, pone en juego un medio de interrelaciones diversas donde es indispensable la habilidad para actuar con otros y tomar decisiones, en el cual se aprecia el aporte individual y colectivo a la realización de una presentación dramática, lo que es aplicable al teatro. (MEN, 2022).

Así pues, el juego dramático favorece la expresión, y por tanto, es una forma sutil y elemental de expresión; es un acto creativo donde los estudiantes realizan una “dramatización”, en la que, coordinados por un docente, los estudiantes crean espacios de improvisación mediante relatos o escenas en conjunto, a partir de personajes o situaciones que ellos mismos plantean en este punto se fortalece el trabajo en conjunto ya que allí los sujetos, logran establecer roles, dar claridad a las situaciones que los mismos protagonistas planteen, sin embargo el docente entra a hacer intervenciones cortas como un personaje más pero permitiendo que los estudiantes sean quien resuelvan y lleven el hilo conductor de la actividad, y allí esta situación logra integrar aspectos como la escucha activa, la socialización y la autoafirmación personal.

Desde esta perspectiva, el juego dramático se concibe como una estrategia pedagógica innovadora, dinámica, creativa y agradable, que permite a los estudiantes fortalecer sus habilidades comunicativas, explorar su corporeidad y conectar con sus emociones. De esta manera, se convierte en una herramienta valiosa para aprender a reconocerlas, comprenderlas y gestionarlas, promoviendo la

confianza y la seguridad en sí mismos y en el grupo.. En este aspecto, el juego, ese juego que guíe al estudiante a examinar la propia extensión de la dramática infantil, como parte importante de su voluntad personal, el que le permita ver el mundo tal y como es, el que le capacite para disfrutar con otros compañeros momentos de libertad compartida, de socializarse al formar parte de una aventura común, desarrollar experiencias de trabajo en equipo, siendo un aspecto necesario dentro de la colectividad como grupo que trabaja junto, así pues, la expresión dramática se considera como opción creativa, al igual que integradora y formativa (Cañas, 2008)

Además se explica el juego dramático como un plan oral, de carácter dramático en donde las acciones proceden de un tema previamente elegido por los estudiantes, se apoyan en la improvisación, una técnica que permite realizar cosas y hechos sin preparación alguna, de manera imprevista.

En el juego de expresión la imaginación es esencial puesto que ésta es la encargada de transformar la realidad que se les presenta a los individuos que participan como jugadores y de darle otra dimensión distinta, no sólo al cuerpo y al espacio, sino también a los objetos. (Cañas, 2008, p. 45)

Puesto que, en las actividades del juego dramático, los estudiantes exploran su mundo, imitando acciones de las personas que están a su alrededor, le da la posibilidad al niño de exteriorizarse mediante el movimiento y la actuación, en todo ese proceso la imaginación. De igual forma, la creatividad juega un papel importante, la cual permite su desenvolvimiento de forma espontánea y que estén más receptivos al aprendizaje que se realiza de forma global. En este sentido,

Detrás de cada situación imaginativa hay una historia que el niño recuerda en sus pensamientos, tomando elementos externos e internos de lo que percibe que sirve de base a su experiencia, esto le permite al niño crear su propia fantasía de acuerdo a lo que ve y escucha generando desarrollar su capacidad de inventar y proponer (Vygotsky,1986).

Por consiguiente, la función imaginativa depende de la experiencia, de las necesidades y los intereses de los estudiantes, otro factor importante es el contexto que los rodea, donde acumulan

experiencias y conocimiento. En este trabajo de investigación se tiene en cuenta la importancia del juego dramático como estrategia didáctica, desde sus aportes y beneficios, porque permite que los estudiantes puedan trabajar este recurso que desarrolla la improvisación, creatividad y dinamismo, fortaleciendo la entonación, la gestualidad, la seguridad y la motivación, también la inclusión de los estudiantes en las actividades del salón de clases y su participación en el juego dramático, el cual permite la práctica de la expresión oral y fortalecer el trabajo colaborativo y su conocimiento de la realidad social y cultural.

Por lo tanto, a partir del análisis de la importancia del juego dramático, se realiza un aporte reflexivo y novedoso para integrar el juego dramático a los currículos, y así implementar durante el proceso de enseñanza- aprendizaje esta estrategia didáctica que permite fortalecer el trabajo colaborativo, las capacidades comunicativas y la expresión corporal, aspectos muy importantes en el desarrollo emocional, físico y conductual de los estudiantes.

Aportes y beneficios del juego dramático como estrategia didáctica para el fortalecimiento del trabajo colaborativo en los estudiantes.

El juego dramático en los escenarios educativos tiene importancia como estrategia innovadora que resulta ser eficiente para los estudiantes, como recurso para fortalecer el trabajo colaborativo, teniendo en cuenta que esta se ha de desarrollar con los objetivos y logros determinados por el docente.

A continuación, se nombran algunos beneficios del juego dramático como estrategia didáctica en el fortalecimiento del trabajo colaborativo:

1. Aumenta la motivación y favorece el desarrollo de la confianza y de la autoestima del estudiante.
2. Ayuda a la creación de grupos, gracias a las dinámicas de cooperación entre compañeros.

3. Fortalece el habla, la pronunciación y desarrolla la fluidez en el trabajo de destrezas lingüísticas.
4. Estimula el componente cognitivo: ejercita la memoria, la observación y la concentración.
5. Crea una necesidad de comunicar entre los mismos estudiantes, debido a la organización del juego.
6. Muestra la realidad social y cultural, porque recrea situaciones de la realidad exterior del salón de clases.

El juego dramático aporta una experiencia educativa integradora de lenguajes expresivos que, basada en el juego y el protagonismo de los estudiantes, favorece el trabajo colaborativo, el impulso de su capacidad y actitud creadora. Al tener una máscara para interpretar un personaje, descubre su sensibilidad personal y sus posibilidades comunicativas de la voz, el cuerpo, el gesto, el cuerpo y la expresión corporal; de esta manera, recrea la realidad, amplía su experiencia y aumenta su bienestar superando miedos y complejos. En este aspecto,

Para el desarrollo de la inteligencia emocional el juego dramático proporciona experiencias significativas enriquecedoras debido a que los estudiantes fortalecen elementos de la dimensión social, personal y produce sentimientos que logran estimular las vivencias personales de cada estudiante en su proceso de reconocimiento de ser un individuo con emociones (Mantovani, 2012).

Así mismo, el implementar el juego dramático como estrategia en ámbito escolar, resulta ser un medio al servicio del desarrollo colectivo que fortalece la el trabajo en equipo, constituye un recurso innovador que aumenta la capacidad de expresarse, de desenvolverse en un espacio, de desarrollar la creatividad e imaginación y el aprendizaje se basa en la experiencia vivida en el juego dramático.

2.3.2 El trabajo colaborativo

El proceso educativo es muy amplio y con grandes herramientas, tal es el caso del trabajo colaborativo, el cual permite un desarrollo integral en cada uno de los estudiantes, fomentando habilidades sociales, emociones y cognitivas las cuales trascienden en la práctica en el aula. Esta estrategia además promueve la cooperación, el respeto y los valores sociales. Magallanes (2011) plantea el trabajo colaborativo como aquella estrategia didáctica donde los participantes adquieren conocimientos de manera más significativa desarrollando habilidades cognoscitivas que fortalecen el desarrollo personal de cada uno. Además, Pérez (2002) sustenta que, para fomentar el trabajo colaborativo se hace necesario de los saberes previos de cada uno de los estudiantes, ya que la diversificación del conocimiento permitirá una planificación más detallada y enriquecedora en el proceso de enseñanza aprendizaje. Del mismo modo, Hernández-Mosqueda et al. (2014) y Vásquez et al. (2017) resaltan que las habilidades que desarrollan el trabajo colaborativo realizan una conexión significativa en el proceso del aprendizaje, resaltando nuevamente los conocimientos, valores, actitudes y saberes previos.

Es importante reconocer que, uno de los objetivos del trabajo colaborativo es llegar a un fin o propósito de manera colectiva, tal como lo plantea Zañartu, (2023) el trabajo colaborativo sucede cuando dos o más integrantes de un grupo trabajan con el fin de tener resultados en conjunto, y este resultado tiende a ser más enriquecedor y más significativo para cada uno de los integrantes del grupo. Además, según Glinz Férez, P. E. (2005), se debe reconocer que el trabajo colaborativo se plantea a partir de tres estructuras principales, como lo son la competencia, la cual posibilita el logro y alcance de objetivos; la cooperación, donde los estudiantes deben fortalecer la ayuda constante entre ellos; y el individualismo, el cual permite un crecimiento personal e individual pese a que está trabajando con otros lo que ocasionará un ritmo de aprendizaje propio.

En cuanto al rol del docente, Guerrero et al., (2018), sustenta que este es un mediador y acompañante en el proceso de aprendizaje, el cual brinda las estrategias básicas y los estudiantes son los que las deben de aplicar según su percepción y conocimiento adquirido en el proceso. Autores como Erken y Bodemer (2019) y Chang y Kang (2016) consideran que el trabajo colaborativo es visto como estrategia didáctica y formativa logra estimular a que los estudiantes desarrollen habilidades comunicativas y sociales generando espacios de interacción y aprendizaje.

2.3.3 Estrategias didácticas

Las estrategias didácticas son instrumentos o herramientas que usan los docentes para lograr facilitar su proceso pedagógico con el fin de fortalecer el proceso enseñanza- aprendizaje, estas estrategias permiten adaptarse a las diversas realidades de los contextos de los estudiantes, buscando promover un proceso de aprendizaje que sea significativo, participativo e integral. Zambrano y Navarrete (2023) sustentan que las estrategias didácticas son actividades que orientan el proceso de enseñanza aprendizaje. A su vez, Galván Ayala (2002), plantea que las estrategias didácticas se deben crear a partir de las necesidades y de los contextos de los estudiantes, en su estudio diseña una estrategia didáctica la cual mejora la lectura de los estudiantes de primer grado, y logra evidenciar avances significativos en la dimensión comunicativa de sus estudiantes. Además, Jiménez y Vargas (2023) concluyen que estas estrategias son acciones planificadas por el docente con el fin de que el estudiante construya su aprendizaje.

Clasificación y aplicación de las estrategias didácticas

Las estrategias didácticas se clasifican en categorías como lo son la enseñanza, el aprendizaje y la evaluación. En la educación primaria, se hace necesario seleccionar las estrategias de tal manera que logren promover la participación activa y el desarrollo integral de los estudiantes. Durán Vélez (2020)

propone una implementación de estrategias pedagógico- didácticas las cuales se centran en la gamificación, esta combinación de herramientas lúdicas permitió esta combinación de herramientas lúdicas permitió una mejora significativa a nivel académico y motivacional de los estudiantes. Por otra parte, Machuca Pautt (2024) analiza una serie de estrategias didácticas las cuales fueron implementadas por docentes de primaria, y concluye que los docentes logran emplear la combinación de metodologías tradicionales con estrategias activas, como lo son los talleres, trabajo colaborativo, y así lograron promover un proceso de aprendizaje significativo.

Impacto de las estrategias didácticas en el aprendizaje

Cuando se logra implementar de manera adecuada las estrategias didácticas se adquiere un impacto significativo en el rendimiento académico y en el fortalecimiento de las competencias. Mendivelso Estepa y Forero Santana (2024) llevaron a cabo una investigación la cual pretendía promover la comprensión lectora y la producción textual en los estudiantes de primaria gracias a las metodologías alternativas y didácticas utilizadas. De igual manera, Becerra Palomeque (2024) determinó la necesidad de usar estrategias en el desarrollo de las habilidades científicas con el fin de llevar a cabo una enseñanza más efectiva en el estudio de las ciencias.

CAPÍTULO III METODOLOGÍA

3 Diseño Metodológico

3.1 Tipo de investigación, Enfoque y tipo de estudio

3.1.1 Tipo de investigación:

Este trabajo de investigación se enmarca desde un enfoque cualitativo, ya que se fundamenta en una visión interpretativa centrada en la comprensión del significado de las acciones, en este caso de los estudiantes en relación a su contexto educativo el cual se enfoca en percibir los fenómenos, analizándolos desde el enfoque de los participantes en un contexto y su relación profundizando desde sus puntos de vista, interpretaciones y significados (Hernández Sampieri, 1997).

De este modo, la investigación cualitativa analiza la realidad en su contexto, obteniendo e interpretando fenómenos y teniendo en cuenta las siguientes características:

Es inductiva, los investigadores analizan el contexto y a los estudiantes en una visión holística, ya que son considerados como un todo partiendo de la interacción con los estudiantes y contextualizando el fenómeno. Los investigadores tratan de comprender a los estudiantes dentro del ámbito de referencias de ellos mismos, desde lo fenomenológico es experimentar la realidad tal como otros la captan (Blasco y Garcia, 2023).

3.1.2. Enfoque epistemológico:

El enfoque de este trabajo de investigación es crítico social por que pretende una transformación social, dando respuestas a una situación problema específica presente en una comunidad educativa, partiendo de la participación de los estudiantes, considerando el contexto escolar como escenario para el trabajo social asumiendo que es en él donde se dinamizan los procesos de interacción para la búsqueda de soluciones, así pues, este enfoque permite entender e interpretar la

realidad como práctica, unificar teoría y praxis, formando conocimiento, actos y valores (Alvarado y García, 2018).

Así mismo, este enfoque al aplicarse en la educación permite al docente ser capaz de interactuar la teoría con la práctica y comprender que, el saber pedagógico también se orienta a través de la experiencia y el contexto educativo en el que se encuentra por esto requiere un docente investigador vinculado con su intención de estudio, en una continua reflexión acción para cambiar no solo el contexto educativo, sino concederles la oportunidad a los estudiantes para que mediten sobre su situación problema y se propongan soluciones a favor de la comunidad educativa (Ticona y Condori,2020).

3.1.3. Tipo de estudio:

El tipo de estudio de esta investigación es investigación acción ya que busca interpretar y entender las prácticas de los investigadores para transformarlas, se considera como una herramienta que produce cambios sociales y conocimiento sobre la realidad educativa para lograr ese propósito establecido el centro de la investigación acción es el plan de acción el cual se proyecta como una transformación reflexiva de la práctica pedagógica (Gonzalez,2023).

Cabe resaltar, que la investigación acción propicia el cambio y la transformación de una realidad, en este caso educativa desde los siguientes aspectos: práctico, al analizar las prácticas educativas de un grupo de estudiantes, compromete la investigación en equipo, su interés es el aprendizaje de los estudiantes, poner en práctica un plan de acción para resolver una situación problema, los investigadores son guías en conjunto con los estudiantes y participativo: analiza temáticas que afectan a un grupo de estudiantes, permite la colaboración de todo el grupo y se orienta en cambios para fortalecer el desarrollo de los estudiantes (Hernandez Sampieri,2014).

3.2 Población:

La población de estudio de esta investigación la conforman 31 estudiantes del grado primero, de los cuales son 18 niños y 13 niñas, entre 6 y 8 años edad; pertenecientes a la institución educativa rural Santa María ubicada En la vereda Aguas claras del municipio de El Carmen de Viboral (Antioquia), con una estratificación que oscila en los estratos 1 y 2.

3.3 Muestra:

En esta investigación se va a emplear una muestra no probabilística correspondiente a 35 unidades de análisis divididos de la siguiente manera: 10 entrevistas y 21 participantes en el grupo focal , además de 4 docentes que participarán en la encuesta propuesta. En esta investigación se va a emplear una muestra no probabilística la cual según Hernández-Sampieri, R., & Mendoza, C. (2020) son aquellas donde la selección de unidades no se basa en las probabilidades, sino en las características particulares y contextuales de la investigación, además las decisiones son tomadas por el investigador y no por un proceso electrónico como el caso de las probabilísticas.

Del mismo modo Scharager, J., & Reyes, P. (2001) resaltan que la muestra no probabilística parte desde la misma accesibilidad que tiene el investigador al contexto, además de la disponibilidad de la misma y por eso son seleccionada de manera informal y a conveniencia del investigador. Es así como se plantea que la muestra de esta investigación corresponde a 31 unidades de análisis divididas de la siguiente manera: 10 entrevistas y 21 participantes en el grupo focal , además de 4 docentes quienes participarán en la encuesta propuesta.

3.4 Muestreo:

El muestreo que se va a emplear es el muestreo por conveniencia, la cual según R. H., Collado, C. F., & Lucio, P. B. (2014) la describen como una técnica de selección de datos, donde los elementos de la

población tienen la misma probabilidad de ser seleccionados ya que se encuentran disponibles y accesibles. Así mismo Etikan, I., Musa, S. A., & Alkassim, R. S. (2016), plantean que el muestreo por conveniencia es un tipo de muestreo no aleatorio y resaltan nuevamente la importancia de ser una población de fácil accesibilidad, ubicación geográfica cercana y disponibilidad o voluntad para participar de la investigación.

3.5 Instrumentos:

Para esta investigación se hace necesario el diseño de instrumentos, los cuales hacen posible la recolección de información para aclarar y resolver los objetivos de la misma, en primer lugar encontramos la entrevista semiestructurada la cual como lo plantean Cortazzo y Trindade (2014), no es más que una interacción entre dos personas, la cual permite el tratamiento de la información y que a diferencia de una conversación cotidiana siempre estará soportada por una hipótesis y sustentada por una serie de objetivos establecidos en la investigación. del mismo modo Velez Restrepo (2003), define la entrevista semiestructurada como un evento dialógico, el cual propicia encuentros subjetivos los cuales se logran conectar mediante el discurso entre el entrevistado y el entrevistador, generando plasmar recuerdos, emociones y situaciones personales desde una realidad sociocultural. Por otra parte, se encuentra la encuesta como instrumento de recolección de información y tal como lo señala Garcia Ferrando (1986), es aquella que recoge y analiza datos de una muestra y busca explorar, describir y explicar características de una población. Además, Torres, M., Paz, K., y Salazar, F. G (2019) sustenta que la encuesta es un método descriptivo con la cual se logran detectar ideas, necesidades, hábitos, las cuales pueden ser observadas para llevar un registro.

Por último, está el grupo focal que como lo plantea Martínez (1999), es un instrumento colectivo el cual se centra en la colectividad y la variedad de las actitudes de los participantes según las situaciones, experiencias y creencias de los mismos, y se ejecuta en un espacio temporal relativamente

corto. De igual manera, Powell, Single, y Loyd (1996), definen este instrumento como un grupo de individuos que selecciona un investigador con el fin de discutir y generar conversación, a partir de las experiencias en relación a un tema de estudio u objetivo de investigación.

3.6 *procedimientos*

El procedimiento de aplicación de los instrumentos se realizó de manera planificada, con el fin de garantizar la eficacia y confiabilidad de los datos recolectados. En primer lugar, se llevaron a cabo entrevistas semiestructuradas a 10 estudiantes, seleccionados por un muestreo por conveniencia e intencionado, además de un grupo focal a 21 estudiantes, el cual permitió promover un espacio de interacción entre los estudiantes para comprender y análisis el intercambio de ideas y la construcción colectiva, los estudiantes que participaron en estos instrumentos diligenciaron previamente junto con sus padres un consentimiento informado donde se exponía la finalidad de la investigación. Finalmente, se aplicaron encuestas a 4 docentes, orientadas a complementar los datos recolectados y así fortalecer el proceso de triangulación de la información. Los anteriores instrumentos, se llevaron a cabo bajo criterios éticos y de confidencialidad y respeto por la participación de los sujetos, donde se garantizó la integridad y transparencia del proceso investigativo.

CAPÍTULO IV RESULTADOS

4 Análisis de resultados

En este trabajo de investigación los principales resultados son los siguientes, teniendo en cuenta las tres categorías, desde un proceso de codificación, categorización y saturación:

Categoría 1 Trabajo Colaborativo: Los hallazgos para la categoría trabajo colaborativo permite identificar que esta estrategia no solo se reconoce como una herramienta escolar, sino que desde una perspectiva emocional fortalece el vínculo social entre los individuos, en este sentido la amistad surge como un eje central y por otro lado el apoyo académico es el resultado de un beneficio natural del compañerismo. Es así, como la ayuda mutua entre compañeros permite que los estudiantes valoren la colaboración cuando necesitan apoyo, esto se concibe no como obligación sino como vivencia positiva que fortalece la convivencia y el aprendizaje, además la escucha activa y el respeto por las ideas de los otros destaca la disposición a escuchar y considerar ideas diferentes como parte del trabajo en equipo.

Tabla 1

(Tabla 1)

Opiniones de estudiantes respecto al trabajo colaborativo

<i>Participante 1</i>	<i>Participante 2</i>	<i>Participante 3</i>
<i>“Me siento feliz con el trabajo en equipo con mis compañeros porque ellos también me pueden ayudar y yo también los puedo ayudar a ellos”</i>	<i>“ Me gusta trabajar con los compañeros porque ellos van a aprender y yo también”</i>	<i>“En equipo me gusta compartir con todos los niños”</i>

Tabla 1. Opiniones de estudiantes respecto al trabajo colaborativo

Nota: elaboración propia

Los hallazgos para la categoría del trabajo colaborativo, con base a lo arrojado en las preguntas indican que la amistad y el afecto junto con la ayuda mutua son los ejes más destacados en el instrumento, y esto indica que los participantes perciben que el trabajo colaborativo como una experiencia emocional y de apoyo entre pares. A su vez, el eje de diversión compartida se muestra como un componente motivador que favorece el juego dramático. Por otra parte, la participación y la valoración de grupo refuerzan la idea de inclusión y valoración personal en el proceso de aprendizaje, el trabajo colaborativo en el contexto educativo no solo es una estrategia pedagógica, sino que es una herramienta para la experiencia social y emocional muy significativa para los estudiantes.

(Figura 1)



Figura 1. Intereses en el trabajo colaborativo

Fuente: elaboración propia

Categoría 2 Juego dramático: Los hallazgos para la categoría juego dramático permite identificar que, aunque es poco identificado e implementado el término por los docentes, este es percibido como una herramienta didáctica válida para el desarrollo y el fortalecimiento del trabajo colaborativo, teniendo que en cuenta que deben superar algunas barreras de formación y capacitación docente, además de los recursos materiales y la claridad conceptual del mismo.

Tabla 2

(Tabla 2)

Opiniones de docentes respecto al juego dramático

Participante 1	Participante 2	Participante 3
<p><i>“Mi respuesta son muy ambiguos, ya que el término juego dramático de la primera vez que lo escucho, aunque puedo inferir sobre lo que pude, no estoy muy segura de nada Mi respuesta son muy ambiguos, ya que el término juego dramático de la primera vez que lo escucho, aunque puedo inferir sobre lo que pude, no estoy muy segura de nada ”</i></p>	<p><i>“Se necesita capacitación docente guías de trabajo y espacios adecuados como un salón de arte”</i></p>	<p><i>“Considero que en el encabezado en la encuesta debe haber un pequeño concepto sobre el juego dramático, da que todas las frecuencias están diseñadas para personas que lo conocen dentro del contexto específico, y quien pregunta cuál puede sesgar la información”</i></p>

Tabla 2. Opiniones de docentes respecto al juego dramático

Nota: Elaboración propia

(Figura 2)



Figura 2. Subcategorías del juego dramático

Fuente: elaboración propia

Categoría 3 Estrategias didácticas: Los hallazgos para la categoría estrategias didácticas permite identificar que los estudiantes disfrutaban compartir ideas, esto refleja una valoración positiva del diálogo, surgió la tendencia a alternar ideas cuando existen diferencias, esto evidencia una disposición para alcanzar acuerdos, manifestaron que reparten las actividades teatrales con sus compañeros esto permitió un equilibrio en la participación y el desarrollo de la creatividad y el uso de materiales hechos con reciclable.

Tabla 3

(Tabla 3)

Opiniones de investigadores respecto a las estrategias didácticas

Investigador 1	Investigador 2
<p><i>“Desde mi experiencia los juegos teatrales que han sido efectivos para fomentar el trabajo colaborativo son:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> · <i>Juego de roles o dramatizaciones guiadas</i> · <i>Títeres en grupos</i> · <i>Dramatización con materiales reciclables</i> · <i>Cuenta cuentos dramatizados</i> · <i>Juegos de improvisación teatral</i> ” 	<p><i>“Las características que son importantes en una actividad basada en juego dramático teniendo en cuenta mi formación son:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> · <i>Espacio para la toma de decisiones grupales</i> · <i>Fomento de la escucha activa y la empatía</i> · <i>Ambiente seguro y motivador</i> · <i>Flexibilidad creativa</i> · <i>Colaboración positiva y retroalimentación”</i>

Tabla 3. Opiniones de investigadores respecto a las estrategias didácticas

Nota: elaboración propia

Los hallazgos para la categoría estrategias didácticas, indican que las actividades lúdicas teatrales promueven la participación, ya que los estudiantes se muestran motivados y comprometidos con los roles asignados lo cual genera un ambiente dinámico y cooperativo; estas estrategias fortalecen la comunicación verbal porque permiten la expresión de ideas y escuchar a los compañeros. Otro aspecto importante fue la manera en que los estudiantes resuelven conflictos con el diálogo esto demuestra un desarrollo en las habilidades sociales, se destacó la disposición de compartir ideas y asumir responsabilidades dentro de los grupos, se identificó la necesidad de ajustar las actividades teatrales a las características individuales de los estudiantes con el fin de planear con criterios de inclusión.

(Figura 3)



Figura 3. Características relevantes frente a las estrategias didácticas

Fuente: elaboración propia

Análisis de resultados

En este estudio se realizó un proceso de análisis de contenido y triangulación

El trabajo colaborativo permite alcanzar vínculos entre los participantes, fortalece los valores, fomenta la colaboración a través de dinámicas en equipo y desarrolla habilidades para la solución de problemas más allá de ser solo un recurso de manejo educativo que genera un espacio de seguridad y apoyo mutuo (Main y Prestidge, 2020). Es importante tener en cuenta puntos claves de la dimensión interpersonal como el liderazgo, la corresponsabilidad, las actitudes optimistas, dado que estas impactan de manera significativa en la construcción de entornos de confianza y respeto dentro de los escenarios educativos. (Schwartz y Minkov, 2023).

El juego dramático constituye una herramienta pedagógica que promueve la creatividad e integración entre los participantes, potencia las capacidades artísticas e imaginativas; su

implementación en el aula facilita la práctica y aprendizaje de competencias comunicativas y fortalece el desarrollo de habilidades sociales (Sampedro-Martín y Estepa, 2022; Donohoe, 2020). Esta estrategia no solo potencia la motivación y el interés por el aprendizaje, sino que también fortalece la práctica del lenguaje promoviendo el afianzamiento de las competencias comunicativas a partir de la participación activa y los recursos lúdicos (Namanyane y Shaoan, 2025; Hyeon y Sinwingsuwat, 2024).

Las estrategias didácticas desempeñan un papel esencial en los ambientes educativos porque favorecen la participación, la creatividad y la motivación en los estudiantes, permite el desarrollo de habilidades comunicativas, sociales y cognitivas al beneficiar la práctica pedagógica en el ámbito escolar (Liu et al.,2025), de esta manera al diseñar y al aplicar estas estrategias de manera intencional y contextualizada se logran impactar y transformar los escenarios educativos en escenarios de participación activa, donde los estudiantes no solo adquieren conocimientos sino que también se logra promover una formación integral , contribuyendo a la construcción de contextos educativos equitativos, inclusivos y eficaces (Girsang et al., 2025).

Gráficos construidos en Atlas tí

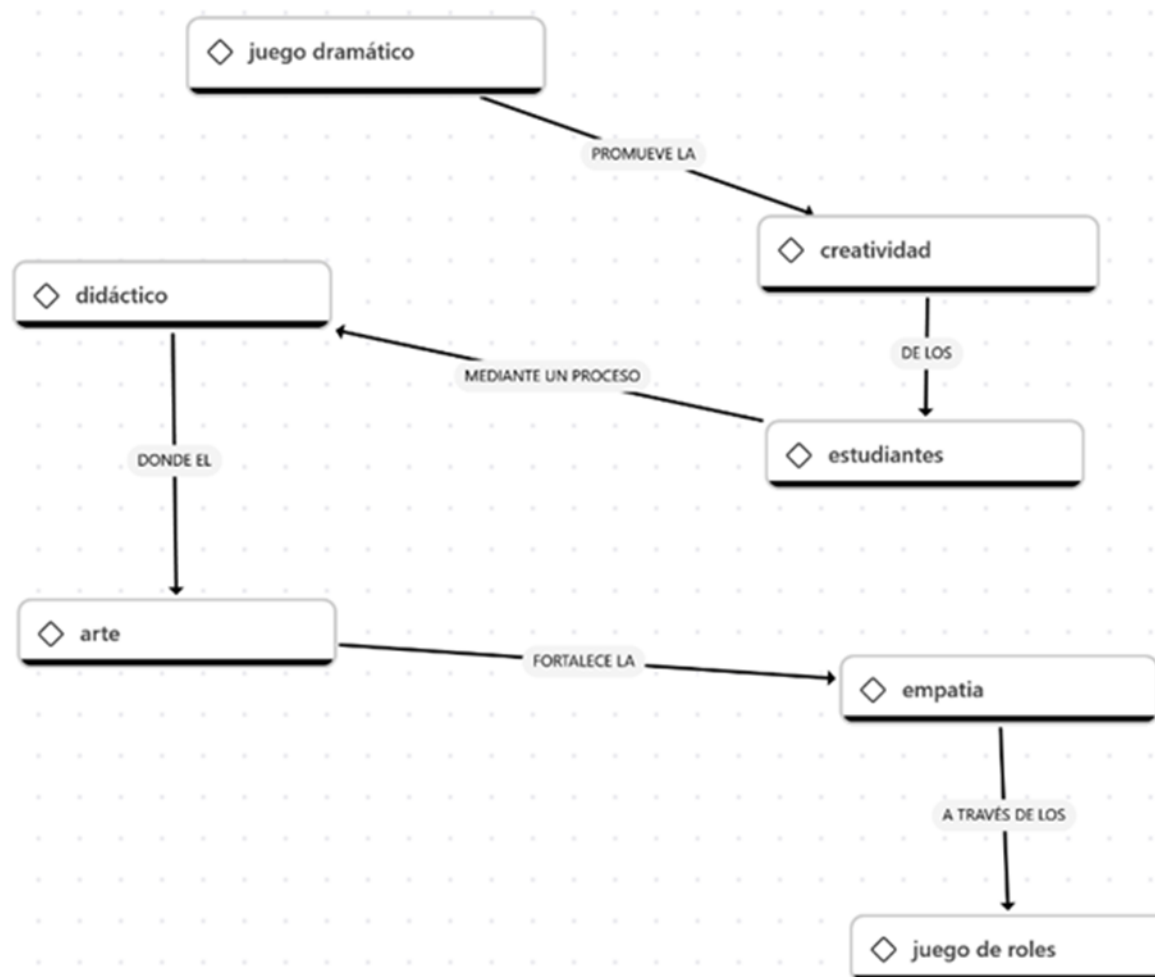


Figura 4. Juego dramático en Atlas Tí

Fuente: elaboración propia por medio de Atlas tí

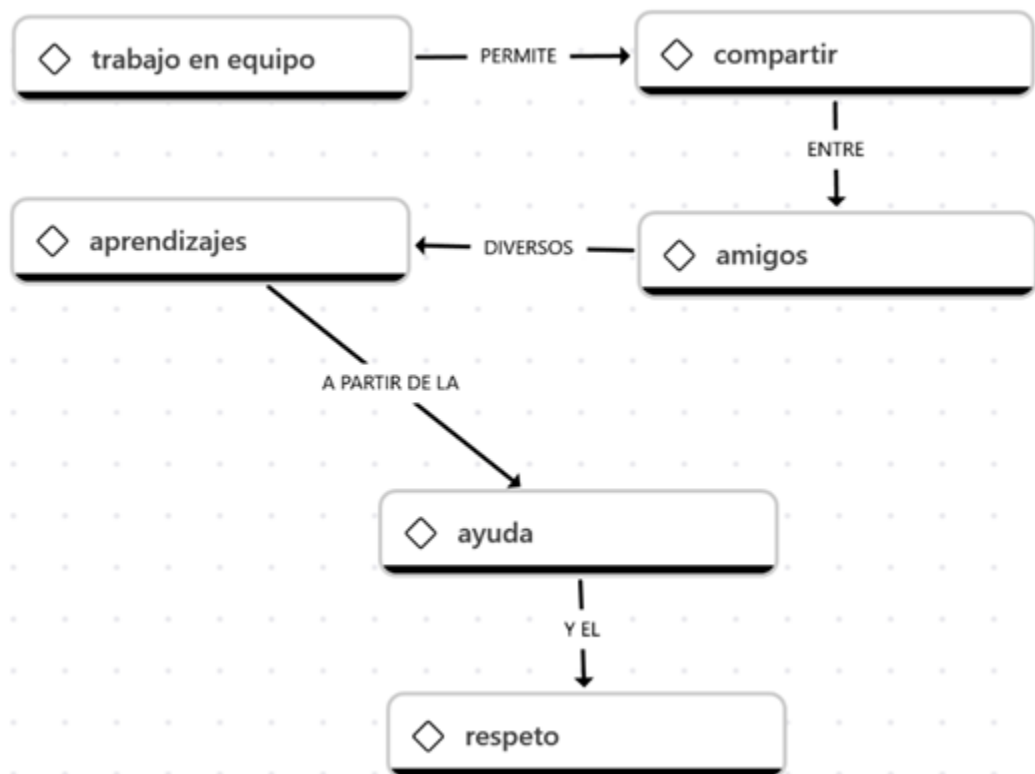


Figura 5. Trabajo colaborativo en Atlas Tí

Fuente: elaboración propia por medio de Atlas tí

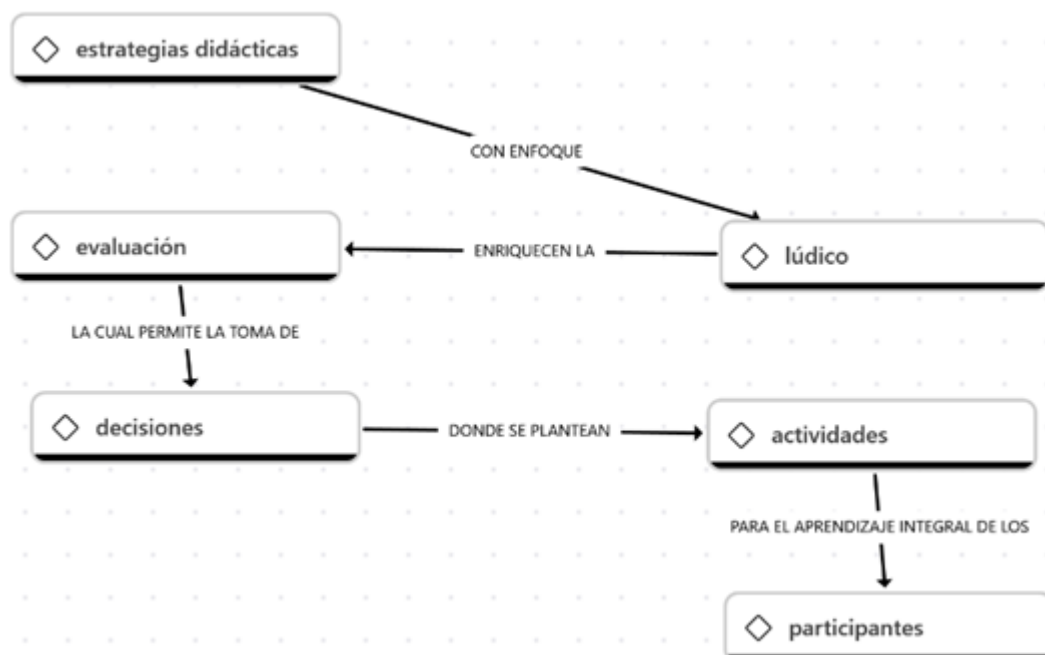


Figura 6. Estrategias didácticas en Atlas Tí

Fuente: elaboración propia por medio de Atlas tí

CAPÍTULO V CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

Conclusiones

El diagnóstico realizado permitió establecer que los estudiantes de primer grado se encuentran en un nivel efectivo en relación a sus habilidades de trabajo colaborativo, debido a que lo relacionan con experiencias positivas, con la amistad y el apoyo entre pares. Los estudiantes expresan sentimientos de disfrute al compartir y lograr ayudar y ser ayudados, lo que permite determinar la existencia de ambientes socioemocionales que fortalecen la interacción y cooperación entre ellos. Los hallazgos en la categoría de trabajo colaborativo dan una muestra de la apreciación que tienen los estudiantes frente a esta estrategia de grupo resaltando su aporte motivador y no como imposición del docente, tal como lo plantean Main y Prestidge (2020) quienes destacan el trabajo colaborativo como un espacio que promueve la confianza, el respeto y la solución de problemas. Por tanto, el diagnóstico que se hace frente al nivel de desarrollo que poseen los estudiantes muestra un fundamento estable para continuar fortaleciendo las competencias colaborativas, facilitando así el diseño, aplicación y resultados de metodologías activas y didácticas posteriores.

Por otra parte, se logra concluir mediante las percepciones de los docentes frente a la categoría de juego dramático que, si bien reconocen el potencial del juego dramático como estrategia para estimular la creatividad y la motivación en el aula, existe un desconocimiento conceptual y de implementación, además los docentes reconocen la necesidad de una actualización y capacitación frente al juego dramático para que las acciones realizadas con esta estrategia sean exitosas. Lo anterior concuerda con Sampedro - Martin y Estepa (2022) quienes resaltan las fortalezas que tiene el juego dramático en las habilidades comunicativas y socioemocionales, por lo que su implementación debe tener un impacto intencionado, estructurado y aplicado en ambientes de interacción lúdica.

Finalmente, los resultados permiten afirmar que, actividades pedagógicas como los juegos de roles, los cuentacuentos y el uso de diversos materiales, logran constituir un recurso eficaz a la hora de fomentar el trabajo colaborativo en el aula, generando ambientes de participación, respeto enriqueciendo la toma de decisiones y la resolución de problemas. En coherencia con Liu et al. (2025), estas actividades logran transformar la práctica pedagógica y el ambiente de aula en un espacio dinámico y cooperativo logrando que los estudiantes adquieran habilidades sociales, cognitivas y comunicativas de manera integral y diversa. Es así como, se concluye que estas actividades se deben priorizar mediante la flexibilidad, la creatividad y la inclusión, permitiendo una adquisición del conocimiento de manera práctica en ambientes de aprendizaje colaborativos.

En conclusión, la investigación evidencia el impacto que tiene el juego dramático frente al trabajo colaborativo, al lograr generar ambientes donde el respeto, la cooperación y la confianza son el centro de la interacción. En este sentido el juego dramático surge como una estrategia didáctica innovadora que promueve aprendizajes significativos los cuales refuerzan no sólo la dimensión cognitiva sino también la socioemocional de los estudiantes.

Recomendaciones

Teniendo en cuenta el diagnóstico realizado frente al trabajo colaborativo en relación al juego se logró evidenciar un desconocimiento conceptual y metodológico por parte de los docentes al momento de usar como estrategia didáctica el juego dramático, es por eso que se hace necesario ofrecer espacios de formación pedagógica donde se logre comprender la importancia de estas metodologías y a su vez crear actividades con intención pedagógica para su aplicación en el aula.

Además, es importante que las actividades metodológicas estén alineadas con el contexto y la realidad de los estudiantes, facilitando así, espacios donde los estudiantes logren realizar una conexión

entre lo que viven y lo que aprenden, para así potenciar el desarrollo de competencias creativas y colaborativas. También es fundamental que a la hora de generar estos espacios de aprendizaje se asignen roles claros y colaborativos donde se logre promover la participación equitativa, el trabajo en equipo y la corresponsabilidad frente a los objetivos.

Asimismo, se recomienda que la evaluación no se limite al producto final de la dramatización, sino que también se valore el proceso durante toda la actividad del juego dramático. Esto implica dar una valoración a la participación, al trabajo colaborativo y a las habilidades sociales, permitiendo así un aprendizaje no solo técnico y estético sino también integral.

Finalmente, se recomienda propiciar espacios de retroalimentación al cierre de cada actividad para que los participantes logren expresar sus sentires, aprendizajes y autoevaluaciones. Este espacio fortalece la autoconfianza, empatía y el reconocimiento del aporte propio y de los demás.

Referencias

- Ahmadishokouh, A., Janani, N. y Sadeghi, H. (2024). El efecto de la enseñanza en equipo en la comprensión lectora de estudiantes iraníes de inglés como segunda lengua (PES). *Foro de Estudios Lingüísticos*, 6 (2). <https://doi.org/10.59400/fls.v6i2.117>
- Alvarado, L. J., & García, M. (2008). Características más relevantes del paradigma socio-crítico: su aplicación en investigaciones de educación ambiental y de enseñanza de las ciencias realizadas en el Doctorado de Educación del Instituto Pedagógico de Caracas. *Sapiens: Revista Universitaria de Investigación*, (9), 187-202
- Ávila, S.(2021).El Trabajo En Equipo, Un Universo De Circunstancias, Que Posibilitan La Formación Integral En Grado Once. (Tesis de maestría).Corporación Universitaria Minuto de Dios, Bogotá – Colombia. Disponible en <https://repository.uniminuto.edu/handle/10656/14156>
- Barrera Arhuis de Ucharima, B. Y. (2024). Estrategias didácticas y la comunicación oral en estudiantes del nivel primaria de una institución educativa privada, Chosica-2023. Disponible en https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/134471/Barrera_AUBY-SD.pdf?sequence=
- Becerra Palomeque, M. D. (2024). Estrategias didácticas empleadas por profesores para el desarrollo de la competencia científica de indagación en estudiantes de básica primaria. Recuperado de: <http://hdl.handle.net/11407/8383>.
- Blasco-Serrano, A. C., García Goncet, D., & Pérez-Castejón, D. (2023). Construcción de la identidad profesional en la formación inicial de la orientación educativa (No. ART-2023-137766).
- Borja, R. (2008). *El arte del actor en el siglo XX*. Editorial Artez Blai.
- Cañas, J. (2008).Colombia. Congreso de la República. (1994). Ley 115 de 1994 por la cual se expide la Ley General de Educación. Diario Oficial No. 41.214. https://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-85906_archivo_pdf.pdf
- Castrillón, J. C. A. (2023). Revisión de la producción académica sobre psicodrama en Medellín, Colombia. *Revista Brasileira de Psicodrama*, 31, e2023. <https://www.scielo.br/j/psicodrama/a/ffDLhBzbySWLqHfnpvYHvHR/>
- Castro Gómez, L. M., & Acosta Gil, M. M. (2024). La enseñanza de una lengua extranjera apoyada en la mediación pedagógica y el desarrollo de las relaciones interpersonales de niños y niñas. <https://bibliotecadigital.udea.edu.co/handle/10495/37788>
- Chang, B., & Kang, H. (2016). Challenges facing group work online. *Distance Education*, 37(1), 73–88. <https://doi.org/10.1080/01587919.2016.1154781>

Chimarro Pulamarin, J. Y. (2024). Guía didáctica del juego dramático en el desarrollo integral de niños de Quinto año de Educación Básica [Tesis de pregrado, Universidad Técnica del Norte]. Recuperado de <https://repositorio.utn.edu.ec/handle/123456789/16426>

Colombia. Congreso de la República. (2013). Ley 1620 de 2013 (marzo 15), por la cual se crea el Sistema Nacional de Convivencia Escolar y Formación para el Ejercicio de los Derechos Humanos, la Educación para la Sexualidad y la Prevención y Mitigación de la Violencia Escolar. Diario Oficial No. 48.733. https://www.mineducacion.gov.co/1759/articles-343837_recurso_1.pdf

Colombia. Ministerio de Educación Nacional. (2015). Decreto 1038 de 2015, por el cual se reglamenta la Cátedra de la Paz. Diario Oficial No. 49.509. https://www.mineducacion.gov.co/1759/articles-343837_recurso_1.pdf Didáctica de la expresión dramática. Editorial octaedro.

Constitución Política de Colombia. (1991). Constitución Política de 1991. Diario Oficial No. 114. <https://www.constitucioncolombia.com/>

DE LA PRESTACION, D. S. E. DECRETO 1860 DE 1994.

De Ponga Mayo, J (2021) El recurso del juego dramático en educación primaria. Encuentro: revista de investigación e innovación en la clase de idioma, 29, 34-49.

Decreto 1786 de 2021 - Gestor normativo. (s. f.). Función Pública. <https://www.funcionpublica.gov.co/eva/gestornormativo/norma.php?i=175126>

Decreto 1786 de 2021
<https://www.funcionpublica.gov.co/eva/gestornormativo/norma.php?i=175126>

Donohoe, P. (2020). Teachers using role-play to prevent bullying. International journal of bullying prevention, 2(4), 264-279 <https://doi.org/10.1007/s42380-019-00036-4>

Duarte, J. E., Vega, J. A. N., & Morales, F. H. F. (2022). Simulando y resolviendo, la teoría voy comprendiendo: una estrategia didáctica para la enseñanza-aprendizaje de la física. Revista Boletín

Durán, I. M. (2020). Estrategias Pedagógico-Didácticas centradas en la Gamificación aplicada a la metodología basada en proyectos de los estudiantes del grado quinto de Básica Primaria del Colegio Divino Niño de la Ciudad de Barranquilla, Colombia. [Proyecto de investigación]. Repositorio Institucional UNAD. <https://repository.unad.edu.co/handle/10596/33560>

Eines, J. y Mantovani, A. (1980). Teoría del juego dramático. Ministerio de Educación y Ciencia.

Erkens, M., & Bodemer, D. (2019). Improving collaborative learning: Guiding knowledge exchange through the provision of information about learning partners and learning contents. Computers & Education, 128, 452-472. <https://www.sciencedirect.com/science/article/abs/pii/S036013151830280X>

Espinoza Freire, Eudaldo Enrique. (2022). El trabajo colaborativo en la enseñanza-aprendizaje de la geografía. *Revista Universidad y Sociedad*, 14(2), 101-109. Epub 02 de abril de 2022. Recuperado en 27 de octubre de 2025, de http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2218-36202022000200101&lng=es&tlng=es.

Gallo, L. E., & Zapata, M. M. (2024). Cuerpos descifrados: acción teatral y memorias de género (Decoded bodies: theatrical action and gender memories): *Corpos decifrados: ação teatral e memórias de género. Retos*, 55, 57-64.

Galván, A. I. (2022). Implementación de estrategias didácticas para potencializar la enseñanza-aprendizaje de lectura en el grado primero de la educación primaria de la institución Santa Rosa de Lima Montería-Córdoba. [Diplomado de profundización para grado]. Repositorio Institucional UNAD. <https://repository.unad.edu.co/handle/10596/53385>

Gaona Cordova, G. K. (2023). Práctica pedagógica y trabajo colaborativo en docentes de primaria de una institución educativa, Piura 2023. Disponible en <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/128232>

García Ferrando, M., Ibañez J., Alvira F. (1986). El análisis de la realidad social. Métodos y técnicas de Investigación. Alianza Editorial. Universidad Textos. Madrid, España.

Garza Gutiérrez, A. (2024). Enseñanza-aprendizaje de la cooperación-colaboración como pedagogía del trabajo conjunto. Caso: cuarto y quinto grado de primaria, Zacatecas, México (2018-2020). *Revista De Investigación Educativa, Intervención Pedagógica Y Docencia*, 2(1), 59-89. Recuperado a partir de <https://revistas.uaz.edu.mx/index.php/invinted/article/view/2273>

Girsang, S. E. E., Tumanggor, E. A. P., Metboki, Y., Herryani, H., Herman, H., Syathroh, I. L., ... & Saputra, N. (2025). Empowering Students' Ability in Writing Descriptive Texts Through Point Illustration Explanation (PIE) Strategy: A Case on Teaching Strategy. *Studies in Media and Communication*, 13(1). <https://doi.org/10.11114/smc.v13i1.7466>

Glinz Férez, P. E. (2005). Un acercamiento al trabajo colaborativo.

Gonzalez Mostacilla, N. (2023). Construcción de un ejercicio escénico a partir del juego tradicional colombiano (Doctoral dissertation, Licenciatura en Artes Escénicas). <https://repository.bellasartes.edu.co/handle/123456789/661>

Gonzalez Rebellon, D. A. (2023). Creación de espacios de cuidado para el desarrollo de habilidades socioafectivas, una propuesta desde la investigación acción para la educación emocional en aula.

Guarnizo, N. (2022). El trabajo en equipo en el escenario pedagógico "Parque de los Sentidos" en el área de la educación física. *Revista Académica Internacional De Educación Física*, 2(3), 1-15. Recuperado a partir de <https://revista-acief.com/index.php/articulos/article/view/71>

Guerrero Cuentas, H. R., Polo Mercado, S. S., Martínez Royert, J. C., & Ariza Colpas, P. P. (2018). Trabajo colaborativo como estrategia didáctica para el desarrollo del pensamiento crítico. *Opción*, 34(86), 959-986 <http://hdl.handle.net/11323/2262>

Gutiérrez Quiroz, M. A., Vences Salazar, G. del R., Malqui Acuña, R. S., Lazo Montero, G. L., Picón Ramón, S. J. P. R., & Ninachoque Esteban, Y. D. (2023). Estrategias de Dramatización y la Competencia Comunicativa del Idioma Inglés en los Alumnos de un Colegio Público. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 7(4), 1342-1353. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i4.6960

Hernández Sampieri, R., Fernández, C. y Baptista, M. (2014). *Metodología de la investigación* (6.ª ed.). McGraw Hill Education.

Hernández, L. S. C. (2023). Desarrollo de habilidades socioemocionales a través de estrategias didácticas con enfoque humanista, para favorecer la convivencia en alumnos de 2º año de preescolar. *Revista Iberoamericana de Desarrollo Humano y Emociones (RIDHE)*, 1(1). <https://revista.marco.edu.mx/index.php/ridhe/article/view/23/25>

Hernández-Mosqueda, J. S., Tobón-Tobón, S., & Vázquez-Antonio, J. M. (2014). Estudio conceptual de la docencia socioformativa. *Ra Ximhai*, 10(5), 89-101.

Herrera Gutiérrez, Claudia, & Villafuerte Álvarez, Carlos Alberto. (2023). Estrategias didácticas en la educación. *Horizontes Revista de Investigación en Ciencias de la Educación*, 7(28), 758-772. Epub 09 de febrero de 2023. <https://doi.org/10.33996/revistahorizontes.v7i28.552>

Hou, Y. (2025). Design and Implementation Evaluation of Personalized and Differentiated Teaching Strategies for Preschool Children Based on Fuzzy Decision Support Systems. *International Journal of Computational Intelligence Systems*, 18(1), 42. <https://doi.org/10.1007/s44196-025-00748-0>

Huertas García, L. V., & Téllez Martínez, L. D. (2021). Propuesta didáctica: desarrollo emocional a partir de la vivencia de experiencias artísticas en la infancia. <http://upnblib.pedagogica.edu.co/handle/20.500.12209/13501>

Huertas Ruiz, D.P. (2024). Dramatic play teaching for early childhood education children (3 to 6 years): a proposal from applied theatre. *European Public & Social Innovation Review*, 9, 1–22. <https://doi.org/10.31637/epsir-2024-131>

Hyeon Choi, S., & Sinwongsawat, K. (2024). Vlogging: An Alternative to Role-play in Improving EFL Learners' Conversation Skills. *rEFlections*, 31(2), 353–385. <https://doi.org/10.61508/refl.v31i2.273312>

Ilker Etikan, Sulaiman Abubakar Musa, Rukayya Sunusi Alkassim. (2015). Comparación entre muestreo por conveniencia y muestreo intencional. *American Journal of Theoretical and Applied Statistics*, 5 (1), 1-4. <https://doi.org/10.11648/j.ajtas.20160501.1>

Inés, P. P. Y., Yulexy, N. P., Inés, P. P. Y., & Yulexy, N. P. (s. f.). Estrategia metodológica para el fortalecimiento del trabajo colaborativo en los docentes de la Escuela de Educación Básica «República del Ecuador». http://scielo.sld.cu/scielo.php?pid=S0257-43142022000300015&script=sci_arttext

Jiménez, A. J. J., Andrade, M. P. C., & Vargas, M. E. V. (2023). Estrategias Didácticas: acciones efectivas para fortalecer la ortografía. *Tesla Revista Científica*, 3(2), e152-e152.

Katsantonis, I.G. Typologies of teaching strategies in classrooms and students' metacognition and motivation: a latent profile analysis of the Greek PISA 2018 data. *Metacognition Learning* 20, 4 (2025). <https://doi.org/10.1007/s11409-024-09410-0>

Lehane, P., & Senior, J. (2019). Collaborative teaching: exploring the impact of co-teaching practices on the numeracy attainment of pupils with and without special educational needs. *European Journal of Special Needs Education*, 35(3), 303–317. <https://doi-org.ezproxy.uniminuto.edu/10.1080/08856257.2019.1652439>

Liu, F., Xu, L., & Huang, H. (2025). Strategies of teaching knowledge in English-medium instruction lectures: A Legitimation Code Theory perspective. *System*, 131, 103667. <https://doi.org/10.1016/j.system.2025.103667>

Machuca Pautt, A. (2024). Estrategias didácticas implementadas por docentes de básica primaria en la asignatura de lengua castellana de una institución educativa de la comuna uno de Medellín. Tecnológico de Antioquia, Institución Universitaria.

MAGALLANES, J. (2011). El trabajo colaborativo como estrategia de aprendizaje en alumnos de situación extraedad. Chihuahua: Centro Chihuahuense de Estudios de Posgrado

Mahat, M., Plenty, L., Hawkes, J., Golding, J., Mackerras, A., Wallace-Richards, L. (2023). The Impact of Teacher Collaborative Pedagogies on Student Learning. In: Morris, J.E., Imms, W. (eds) *Teachers as Researchers in Innovative Learning Environments*. Springer, Singapore. https://doi-org.ezproxy.uniminuto.edu/10.1007/978-981-99-7367-5_8

Main, K., & Prestridge, S. (2020). Cooperative learning and collaborative teaching. In *Teaching Primary Years* (pp. 352-371). Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781003117797-18>

Maldonado Pérez, M., (2007). El trabajo colaborativo en el aula universitaria. *Laurus*, 13(23), P. 268-269.

Mantovani, A. y Navarro, R. (2012). El juego dramático de 5 a 9 años. Octaedro.

Martínez, M. (1999). *La investigación cualitativa etnográfica en educación*. Editorial: Trillas. México.

MEN, (2022). *Orientaciones pedagógicas para la educación artística en básica y media*. Bogotá, Colombia.

Mendivelso Estepa, M., & Forero Santana, L. A. Transformación de prácticas pedagógicas con la implementación de estrategias didácticas para el fortalecimiento de la comprensión lectora y la producción textual en estudiantes de básica primaria de dos instituciones educativas públicas en Colombia (Master's thesis, Universidad de La Sabana).

Mendoza Márquez, M. (2023). Pedagogía de la gimnasia para el desarrollo del trabajo colaborativo en estudiantes del grado octavo de la Institución Educativa Santa Rosa de Lima de Montería - Córdoba. Disponible en <https://repositorio.unicordoba.edu.co/server/api/core/bitstreams/0e8c9143-c14c-48fe-9131-b2d358c67dfd/content>

Monterroza, V. C. P. (2023). Prácticas pedagógicas transformativas con mediaciones tecnológicas en los docentes de Montería–Córdoba–Colombia. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 7(2), 1273-1285. <https://ciencialatina.org/index.php/cienciala/article/view/5395>

Namanyane, T., & Shaoan, M. M. R. (2025). English teachers' pedagogical content knowledge in the implementation of learner-centered role-play: a case study of curriculum and policy reforms in China. *Cogent Education*, 12(1). <https://doi.org/10.1080/2331186X.2025.248807>

Parada Salazar, J. (2023). Desarrollo de prácticas de liderazgo distribuido que contribuyan al trabajo colaborativo en un jardín infantil ubicado en la comuna de Colina. Disponible en <https://repositorio.uchile.cl/handle/2250/197235>

Pérez Ortiz, A. L. (2021). ¿Cómo se enseña el conflicto armado? Compilación de las estrategias didácticas y metodológicas en la enseñanza del conflicto armado colombiano. <http://repositorio.uan.edu.co/handle/123456789/2879>

Pérez, J., Alcalá, M., Carrillo, M., y Arellano, W. (2022). Clima escolar familiar y su relación con el rendimiento académico: Aplicación en instituciones educativas rurales. *Revista de Ciencias Sociales (Ve)*, XXVIII (Especial 6), 110-125.

Pérez, M. (2002). La formación del profesorado para enseñar estrategias de aprendizaje. En C. Monereo (Coord.), *Estrategias de aprendizaje* (pp. 63-114). Madrid: A. Machado Libros.

Piaget, J. (1988). *Introducción a Piaget: Pensamiento, aprendizaje y enseñanza*. México: Longman, SA.

Pinzón, D., Vargas, N., & Pulido, P. Y. B. (2023). Tejiendo redes de conexión: la pedagogía de la empatía como estrategia didáctica para el aprendizaje y la motivación escolar, estudio desarrollado en la institución educativa técnico integrado de Trinidad-Casanare, Colombia. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 7(3), 5416-5439. <https://www.ciencialatina.org/index.php/cienciala/article/view/6562>

Poveda, L. (1995) *Ser o no ser. Reflexión Antropológica para un programa de pedagogía teatral*.

Powell, R. A., Single, H. M., & Lloyd, K. R. (1996). Focus groups in mental health research: enhancing the validity of user and provider questionnaires. *International Journal of Social Psychiatry*, 42(3), 193-206.

Quispe, Korintia León, Sebrían, Armando Santos, & Yaranga, Lidia Alonzo. (2023). El trabajo colaborativo en la educación. *Horizontes Revista de Investigación en Ciencias de la Educación*, 7(29), 1423-1437. Epub 06 de abril de 2023. <https://doi.org/10.33996/revistahorizontes.v7i29.602>

Redipe, 11(1), 158-173. <https://revista.redipe.org/index.php/1/article/view/1634>

Robledo, B. (abril de 2013). El trabajo colaborativo en los alumnos de educación primaria. Morelia, Michoacán, México D.F. Obtenido de <http://bibliotecaupn161.com.mx/tesis/20ROBLEDOMAGANABEATRIZ.pdf>

Russo, D. (2025). Pandemic pedagogy: Evaluating remote education strategies during COVID-19. *Journal of Systems and Software*, 226, 112392. <https://doi.org/10.1016/j.jss.2025.112392>

Sampedro-Martín, S., & Estepa Giménez, J. (2022). Concepciones de docentes de Educación Primaria sobre el juego de rol como herramienta para la enseñanza del patrimonio. *Panta Rei. Revista digital de Historia y Didáctica de la Historia*, 16, 217–240. <https://doi.org/10.6018/pantarei.508811>

Sampieri, R. H., Collado, C. F., & Lucio, P. B. (2014). Metodología de la investigación. Dialnet. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/libro?codigo=775008>

Sánchez Rutiaga, Naila Sashenka; Hernández Reyes, Blanca Lilia. El juego dramático como herramienta cognitiva en tiempos de pandemia: el caso de las niñas y los niños del Fraccionamiento Ex Rancho San Dimas. *Contribuciones desde Coatepec*, [S.l.], n. 37, p. 115-131, sep. 2022. ISSN 1870-0365. Disponible en: <<https://revistacoatepec.uaemex.mx/article/view/19567>>.

Sarlé, P., Rodríguez E., Rodríguez I., (2014). Juego dramático. Princesas, príncipes, caballeros y castillos. Ciudad Autónoma de Buenos Aires: Organización de Estados Iberoamericanos para la Educación, la Ciencia y la Cultura. Unicef.

Schettini, P., & Cortazzo, I. (2016). Técnicas y estrategias en la investigación cualitativa. <https://sedici.unlp.edu.ar/handle/10915/53686>

Schwartz, M., & Minkov, M. (2023). How can team teaching succeed? Exploring team building and its critical characteristics in preschool bilingual education. *Learning, Culture and Social Interaction*, 41, 100721. <https://doi.org/10.1016/j.lcsi.2023.100721>

Tamayo V Eilen. La educación teatral en la escuela primaria: reflexiones. *Revista de investigación y pedagogía del arte*. Cuba, 2024. <https://publicaciones.ucuenca.edu.ec/ojs/index.php/revpos/article/view/5056>

Ticona Mamani, M. F. (2024). Habilidades socioemocionales y trabajo en equipo en estudiantes de primaria de una institución educativa pública, Tacna-2023. Disponible en <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/134606>

Ticona, R. M. L., Condori, J. L. M., Mamani, J. S. M., & Santos, F. E. Y. (2020). Paradigma sociocrítico en investigación. *PsiqueMag*, 9(2), 30-39.

Torres, M., Paz, K., y Salazar, F. G. (s.f.). Métodos de recolección de datos para una investigación. Recuperado de http://fgsalazar.net/LANDIVAR/ING-PRIMERO/boletin03/URL_03_BAS01.pdf

Urquizo, E. L. S., & Olavarría, J. O. I. (2023). Importancia del uso de estrategias didácticas en estudiantes con necesidades educativas especiales en educación inicial. *CIENCIAMATRIA*, 9(1), 473-483. Disponible en <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=9297287>

Velez Correa, L. A. (2022). La granja de la aceptación. Material didáctico para reflexionar sobre el acoso escolar mediante el juego dramático con las infancias. <http://upnplib.pedagogica.edu.co/handle/20.500.12209/18073>

Vélez Restrepo, O. L. (2003). Reconfigurando el Trabajo Social, Perspectivas y tendencias contemporáneas. Buenos Aires: Espacio Editorial.

Vergaray Cusquipoma, Jacquelin, Conocimiento sobre el juego dramático como estrategia para el desarrollo del lenguaje oral en docentes de preescolar de colegios estatales del distrito de Ancón. PUCP, 2024. <https://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/handle/20.500.12404/27234>

Vygotsky, L.(1988) El papel del juego en el desarrollo del niño, en el desarrollo de los procesos psicológicos superiores, México: Crítica Grijalbo.

Yanez Requena, G y Salgado Salazar, A. (2023). Trabajo Colaborativo en Ambientes Bilingües de Aprendizaje: Caracterización de un Ambiente Bilingüe de Aprendizaje en Grado 9° para el Fomento del Trabajo Colaborativo. Universidad Santo Tomás. Disponible en https://repository.usta.edu.co/bitstream/handle/11634/53485/Tesis_ana_gustavo.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Yiseth, H. V. Y., & Marcela, G. L. Y. (2024). El trabajo colaborativo como estrategia didáctica para la sana convivencia escolar. Disponible en <https://repositorio.umariana.edu.co/handle/20.500.14112/28180#page=1>

Zambrano-Fernández, M. P., & Navarrete-Pita, Y. (2023). Estrategia didáctica para el fortalecimiento de la lectoescritura en estudiantes con necesidades educativas especiales de Educación General Básica. *Revista Estudios del Desarrollo Social: Cuba y América Latina*, 11(2).

Zañartu, L. (2003). Aprendizaje colaborativo: una nueva forma de Diálogo Interpersonal y en Red. *Contexto educativo*, 28(7), 5-10.

Anexos

Anexo 1. Guía de observación

Sesión:		Fecha:
Objetivo de la investigación asociado: Diagnosticar el nivel de desarrollo del trabajo colaborativo en los estudiantes de primer grado.		
Persona entrevistada:		
Perfil: Estudiante de primer grado		
o.	Pregunta	Categoría
.	¿Te gusta trabajar con otros compañeros? <ul style="list-style-type: none"> • Si ¿por qué? No ¿por qué? 	Trabajo colaborativo
.	¿Cómo te sientes cuando alguien te ayuda en una tarea? <ul style="list-style-type: none"> • ¿por qué? 	Trabajo colaborativo
.	¿Cómo te sientes al pedir ayuda a un compañero cuando no entiendes algo? <ul style="list-style-type: none"> • ¿Por qué? 	Trabajo colaborativo
.	¿Qué haces si un compañero tiene una idea diferente a la tuya? <ul style="list-style-type: none"> • ¿trabajas con la idea de tu compañero o prefieres hacer la tuya? 	Trabajo colaborativo

.	<p>¿Qué haces cuando alguien en el grupo necesita ayuda?</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿lo ayudas, no le prestas atención, le dices al profesor? 	<p>Trabajo colaborativo</p>
.	<p>¿Qué es lo que más te gusta de trabajar en equipo?</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Te gusta compartir ideas, ayudar a otros, o aprender de ellos? 	<p>Trabajo colaborativo</p>
.	<p>¿Qué es lo más importante para que todos en el equipo trabajen bien juntos?</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Escuchar, respetar, o compartir ideas? 	<p>Trabajo colaborativo</p>
.	<p>¿Cómo te sientes cuando todos logran terminar una tarea juntos?</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Te sientes feliz, orgulloso, triste, o te da igual? 	<p>Trabajo colaborativo</p>
.	<p>¿Qué haces si algún compañero no quiere participar en la actividad?</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Tratas de motivarlo, lo ignoras, o le dices al maestro? 	<p>Trabajo colaborativo</p>
0.	<p>¿Qué piensas que es lo mejor de ayudar a otros compañeros?</p> <ul style="list-style-type: none"> • Logran llegar a la meta, se hacen más amigos, comparten más en las clases 	<p>Trabajo colaborativo</p>
1.	<p>¿Cómo crees que se sienten tus compañeros cuando tú les ayudas?</p>	<p>Trabajo colaborativo</p>

	<ul style="list-style-type: none"> • ¿Crees que se sienten alegres, tristes, o les da igual? 	
2.	<p>¿Te gusta compartir tus ideas con el grupo?</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Por qué crees que es importante compartir ideas? 	<p>Trabajo colaborativo</p>
3.	<p>¿Qué haces cuando tus compañeros no escuchan lo que quieres decir?</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿trabajas solo, hablas con ellos, peleas con tus compañeros? 	<p>Trabajo colaborativo</p>
4.	<p>¿Qué aprendes al escuchar las ideas de otros en tu grupo?</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿aprendes cosas nuevas, aprendes sobre cosas que te gustan, no te interesa aprender de ellos? 	<p>Trabajo colaborativo</p>
5.	<p>¿Cómo sabes que estás siendo un buen compañero de equipo?</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Es cuando ayudas, cuando escuchas, o cuando compartes? 	<p>Trabajo colaborativo</p>
6.	<p>. ¿Cómo te sientes cuando alguien no respeta tus ideas en el grupo?</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Te hace sentir enojado, triste, o no te importa? 	<p>Trabajo colaborativo</p>
7.	<p>¿Por qué es importante ser amable con los compañeros en el trabajo en equipo?</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Piensas que ser amable ayuda al grupo? 	<p>Trabajo colaborativo</p>

8.	<p>¿Qué haces si alguien tiene una idea diferente pero buena en el grupo?</p> <ul style="list-style-type: none">• ¿Cambias de idea, discutes, o prefieres seguir con tu idea?	<p>Trabajo colaborativo</p>
9.	<p>¿Crees que trabajar en equipo te ayuda a hacer nuevos amigos?</p> <ul style="list-style-type: none">• ¿Por qué piensas que trabajar en equipo fortalece las amistades?	<p>Trabajo colaborativo</p>
0	<p>¿Tienes algo más que agregar?</p>	

Anexo 2: Entrevista

GUIA DE ENTREVISTA

Sesión:	Fecha:
Objetivo de la investigación asociado: Establecer acciones didácticas mediante el juego dramático para la potenciación del trabajo colaborativo en los estudiantes de primer grado.	
Perfil persona encuestada: DOCENTE	
Variables demográficas	
Sexo	Edad:
Nivel Educativo:	Nivel Socio Económico:

Conocimiento y Uso del Juego Dramático

1. **¿Está familiarizado con el concepto de juego dramático como herramienta educativa?**
 - Sí
 - No

2. **¿Ha implementado alguna vez el juego dramático en sus actividades de aula?**
 - Sí
 - No

3. **Si respondió "Sí" en la pregunta anterior, ¿con qué frecuencia utiliza el juego dramático en sus actividades de aula?**
 - Frecuentemente
 - Ocasionalmente
 - Raramente

4. En una escala del 1 al 5, ¿qué tan pertinente considera el juego dramático para mejorar el trabajo colaborativo entre estudiantes?

- 1 (Muy baja)
- 2 (Baja)
- 3 (Media)
- 4 (Alta)
- 5 (Muy alta)

Opinión y conceptualización sobre el Juego Dramático y Trabajo Colaborativo

5. ¿Qué beneficios percibe en el uso del juego dramático para el desarrollo de habilidades colaborativas en estudiantes de primer grado?

(Seleccione todas las que apliquen)

- Mejora la comunicación entre los estudiantes
- Fomenta la empatía
- Facilita la resolución de conflictos
- Promueve la creatividad
- Refuerza la confianza en los compañeros
- Otros (especifique): _____

6. ¿Cuáles considera que son las principales barreras para la implementación del juego dramático en el aula?

- Falta de tiempo
- Recursos limitados
- Espacio insuficiente

- Falta de capacitación
- Falta de apoyo institucional
- Otros (especifique): _____

7. ¿Consideras que el juego dramático solo se debe implementar en un área determinada?

- Si
- No

8. ¿Considera que el juego dramático facilita la participación activa de todos los estudiantes en actividades colaborativas?

- Si
- No
- No estoy seguro(a)

Estrategias y Capacitación

9. ¿Qué tipos de juegos dramáticos o actividades relacionadas utiliza actualmente en su clase (si aplica)?

- Juego de roles
- Performance
- Dramatización
- Sociodrama

10. ¿Qué tan preparado/a se siente para implementar actividades de juego dramático en su aula después de la capacitación?

- Muy preparado
- Algo preparado
- Poco preparado
- No preparado

11. ¿Le interesaría recibir capacitación sobre cómo implementar el juego dramático para fomentar el trabajo colaborativo?

- Sí
- No

12. ¿Qué tipo de recursos considera necesarios para incorporar el juego dramático en su práctica docente?

- Materiales didácticos
- Espacios específicos
- Guías o manuales de actividades
- Apoyo de otros docentes
- Otros (especifique): _____

Comentarios Adicionales

¿Le gustaría agregar algún comentario o sugerencia sobre cómo el juego dramático podría ayudar a mejorar el trabajo colaborativo entre sus estudiantes?

Anexo 3: Guía Grupo Focal

Sesión:	Fecha:
objetivo de la investigación asociado: Diseñar actividades pedagógicas basadas en el juego dramático que promuevan el trabajo colaborativo.	
Perfil persona encuestada: investigador	
Duración: 20 – 40 minutos	
Guía Grupo Focal con Estudiantes de Primer Grado: Juego dramático para el Fortalecimiento del Trabajo Colaborativo	
Guía de preguntas para el grupo focal:	
1. ¿Qué tipo de actividades lúdicas o juegos teatrales han sido efectivos para fomentar el trabajo colaborativo en su experiencia?	

<p>2. ¿Qué características considera importantes en una actividad basada en juego dramático para que realmente promueva la colaboración entre estudiantes?</p>	
<p>3. ¿Qué desafíos han enfrentado al implementar este tipo de estrategias?</p>	
<p>4. ¿Qué recomendaciones haría para diseñar actividades más inclusivas y colaborativas a partir del juego dramático?</p>	
<p>5. ¿Qué recursos o apoyos considera necesarios para aplicar estas actividades en el aula?</p>	

<p>6. ¿Cómo se puede evaluar el trabajo colaborativo durante o después de una actividad de juego dramático?</p>	

Anexo 4. Diseño de Actividad para el Fortalecimiento del Trabajo Colaborativo

Sesión:	Fecha:
Objetivo de la investigación asociado: Diseñar actividades pedagógicas basadas en el juego dramático que promuevan el trabajo colaborativo.	
Perfil persona encuestada: investigador	
Duración: 40 – 60 minutos	

Diseño de Actividad para el Fortalecimiento del Trabajo Colaborativo

Materiales necesarios:

- **Disfraces sencillos (sombreros, gafas, cintas, pañuelos, etc.)**
- **Títeres o peluches que representan personajes**
- **Elementos de escenografía simples (sillas, mesas, cajas que simulen espacios)**
- **Tarjetas con roles simples y situaciones específicas**

Actividades de Sociodrama

1. Introducción (5 minutos)

Se les explicará a los estudiantes que realizarán una actividad de juego donde actuarán diferentes personajes, además que trabajarán en equipo para representar pequeñas historias, la idea es divertirse mientras se ayudan unos a otros para que la historia salga bien.

2. Elección de Roles y Presentación de la Escena (5 minutos)

El grupo se dividirá en equipos de 4-5 estudiantes y presenta una situación sencilla en la que cada equipo participará. Algunos ejemplos de situaciones pueden ser:

- **Una familia de animales que trabaja junta para construir una casa en el bosque.**
- **Un grupo de exploradores en busca de un tesoro que necesitan colaboración para resolver pistas.**
- **Un grupo de amigos que se preparan para una fiesta y cada uno tiene que hacer una tarea para que la fiesta sea un éxito.**

A cada niño se le asignará un rol simple (por ejemplo, “el conejo constructor”, “el explorador líder”, “el amigo decorador”).

3. Representación del Sociodrama (15-20 minutos)

Cada equipo interpretará su historia durante unos minutos con el fin de resolver problemas en conjunto para avanzar en la escena.

Durante la representación, se observa los siguientes aspectos:

<p>Comunicación: ¿Se hablan y escuchan entre sí?</p>	
<p>Resolución de Conflictos: ¿Cómo resuelven los desacuerdos?</p>	
<p>Distribución de Tareas: ¿Cómo dividen las responsabilidades?</p>	

Apoyo Mutuo: ¿Se ayudan y se apoyan unos a otros?	
--	--

4. Reflexión Guiada (10-15 minutos)

Al finalizar las representaciones, se realizará una reflexión grupal a partir de preguntas sencillas:

¿Qué fue lo que más te gustó de la actividad?	
¿Qué hiciste para que tu equipo lograra su objetivo?	
¿Qué fue lo más difícil al trabajar en equipo?	

<p>¿Cómo te sentiste ayudando o recibiendo ayuda de tus compañeros?</p>	
<p>Si tuvieras que hacer otra actividad en equipo, ¿qué harías diferente?</p>	

5. Registro y Análisis de Observaciones

Durante la actividad y la reflexión se tomará nota sobre las interacciones y comportamientos que se observan en cada equipo. Estos datos permitirán identificar patrones de colaboración y áreas donde se pueden implementar estrategias didácticas, como:

- **Juegos de roles estructurados para fomentar la distribución de responsabilidades.**
- **Actividades que refuercen la empatía y la escucha activa.**
- **Ejercicios donde se premie la colaboración y el apoyo entre compañeros.**

Anexo 5: consentimiento libre, previo e informado para participantes de investigación

El propósito de este formato de consentimiento es proveer a los participantes en esta investigación una clara explicación de la naturaleza de esta, así como de su rol en ella como participantes.

<p>Título del proyecto de investigación</p>	<p>El juego dramático como estrategia didáctica para el fortalecimiento del trabajo colaborativo en estudiantes de primer grado de la Institución educativa rural Santa María del municipio de El Carmen de Viboral (Antioquia)</p>
<p>Resumen de la investigación</p>	<p>El presente trabajo de investigación se origina a partir de una observación constante a los estudiantes de primer grado de la Institución Educativa rural Santa María la cual se encuentra ubicada en la vereda Aguas claras en el municipio del Carmen de Viboral (Antioquia), dichos estudiantes viven la zona rural con sus respectivas familias dedicadas a la agricultura, ganadería y floricultura, son un grupo conformado por 31 estudiantes, de los cuales son 18 niños y 13 niñas, entre 6 y 8 años edad; quienes presentan problemáticas relación al trabajo entre pares, rechazo hacia el compañero, problemas en la comunicación , falta de confianza, falta de colaboración, dificultad para acatar normas, indisciplina y poco trabajo en equipo, haciendo que le proceso de enseñanza – aprendizaje no tenga un avance significativo en relación con la dimensión interpersonal, estas situaciones y actitudes de los niños pueden ser un reflejo de lo que viven en sus casas, dado a que</p>

	ellos manifiestan que sus contextos familiares se ven permeados por la intolerancia y el maltrato entre sus padres y hacia ellos.
Descripciones claves del proyecto de investigación	Aprendizaje colaborativo, juego, lúdica, dramático, estrategia, metodología.
Descripción de los posibles beneficios de participar en el estudio	<p>Se espera que los estudiantes adquieran mayor conciencia sobre [temática del estudio, ej. salud mental, hábitos de estudio, redes sociales, entre otras, lo cual puede impactar positivamente en su vida cotidiana.</p> <p>Mejoras en la concentración y posibles mejora en el rendimiento académico incentivar de manera significativa las destrezas y competencias en los estudiantes, cuyo resultado será el de contribuir a mejorar logros de aprendizaje desde varios escenarios pedagógicos.</p> <p>Mejoramiento en las planeaciones didácticas</p> <p>Mejoramiento en rendimiento académico estudiantil e institucional fortalecimiento de conocimientos, capacidades, habilidades y destrezas de los docentes</p>
Mencione la forma en	Espacio formativo con actores involucrados del proyecto.

<p>que se socializarán los resultados de la investigación</p>	
<p>Explicit e la forma en que mantendrá la reserva de la información</p>	<p>Se tendrá en consideración el código de ética para la investigación social cualitativa.</p> <p>Respeto por las personas: Planteamiento de la forma como se respetarán los derechos de los participantes: decidir libremente la participación, retiro voluntario sin sanción, confidencialidad de la información, información acerca de riesgos y beneficios, conocimiento de nuevos hallazgos y resultados, tratamiento apropiado a eventos adversos, entre otros.</p> <p>En el consentimiento informado: Se especifica el respeto por los derechos de los participantes, donde se incluyen: decidir libremente la participación, retiro voluntario sin sanción, confidencialidad de la información, información acerca de riesgos y beneficios, conocimiento de nuevos hallazgos y resultados, tratamiento apropiado a eventos adversos, entre otros.</p> <p>Equipo de trabajo: Idóneo para la realización de la investigación.</p>

Responsabilidades claras de cada miembro dentro del proyecto. Difusión amplia de los resultados de la investigación (instituciones participantes y comunidad científica en general).

Procedimiento: Si decide participar, se le solicitará completar una serie de cuestionarios y, posiblemente, participar en entrevistas individuales o grupales. Los cuestionarios abordarán aspectos relacionados con su experiencia en el área del juego dramático y el trabajo colaborativo, así como sus competencias adquiridas. Las entrevistas, si corresponden, permitirán una exploración más profunda de sus experiencias. Se espera que la participación total requiera aproximadamente de 2 a 3 horas de su tiempo.

Confidencialidad: la información recopilada durante la entrevista se tratará confidencialmente. Los datos se utilizarán solo con fines académicos y de investigación y se mantendrán en un entorno seguro.

Se tomarán medidas para proteger su privacidad durante la recopilación, el almacenamiento y el análisis de los datos. Se utilizarán identificadores únicos en lugar de su nombre en los registros para preservar su anonimato.

Molestias o riesgos	Nombre del riesgo	Manejo previsto
	Malestar emocional.	Se informará a los participantes que pueden omitir preguntas que les resulten incómodas o pueden optar por no participar en cualquier momento del estudio sin ninguna penalización. Además, se les proporcionará información sobre recursos de apoyo emocional disponibles.
	Violación de la confidencialidad.	Se utilizarán identificadores únicos en lugar de nombres para preservar el anonimato de los participantes. Además, se almacenará la información en un entorno seguro y se limitará el acceso a los datos solo al equipo de investigación.
	.	.

Su participación en este estudio no implica ningún riesgo de daño físico, ni psicológico para usted, y se tomarán todas las medidas que sean necesarias para garantizar la salud e integridad física y psíquica de quienes participen del estudio/investigación.

El responsable de esto, en calidad de custodio de los datos, será el Investigador Responsable del Proyecto, quien tomará todas las medidas necesarias para asegurar el adecuado tratamiento de los datos, el resguardo de la información registrada y la correcta custodia de estos.

La participación en este estudio/investigación es estrictamente libre y voluntaria. La información que se recoja no se usará para ningún otro propósito fuera del de este estudio/investigación. Sus respuestas al cuestionario y a la entrevista, así como las grabaciones e imágenes que se recolecten, serán utilizadas en la construcción del Trabajo de Grado como parte de un proceso de investigación formativa.

Todas las grabaciones de video reposarán en el Archivo Histórico de trabajos de Grado de la universidad y serán codificadas para estar a disposición del público a través de Internet o textos de temas relacionados con el proyecto.

El Investigador Responsable del Proyecto, asegura que su participación no implique gasto alguno. Por otra parte, la participación en este estudio no involucra pago o beneficio económico alguno a su favor.

Si tiene alguna duda sobre este estudio/investigación, puede hacer preguntas en cualquier momento durante su participación en él. Igualmente, puede retirarse del proyecto en cualquier momento sin que eso lo perjudique en ninguna forma. Si alguna de las preguntas durante la entrevista le parece incómodas, tiene usted el derecho de hacérselo saber al Investigador o de no responderlas. Es importante

que usted considere que su participación en este estudio es completamente libre y voluntaria, y que tiene derecho a negarse a participar o a suspender y dejar inconclusa su participación cuando así lo desee, sin tener que dar explicaciones, ni sufrir consecuencia alguna por tal decisión.

El presente estudio se adhiere a los principios del habeas data, conforme a lo dispuesto en la Ley 1581 de 2012 y el Decreto 1377 de 2013 de la República de Colombia, garantizando el derecho fundamental de los participantes a conocer, actualizar y rectificar la información personal recogida en nuestras bases de datos. Todos los datos personales serán tratados con absoluta confidencialidad y únicamente para los fines específicos de esta investigación. Se adoptarán medidas técnicas y organizativas adecuadas para proteger los datos contra accesos no autorizados, pérdida, divulgación o alteración. Los participantes podrán ejercer sus derechos en cualquier momento, contactando al responsable del tratamiento de datos del estudio a través de los medios proporcionados en la documentación del consentimiento informado.

Un vez leído y comprendido lo anterior:

1. Declaro que al firmar este documento ACEPTO participar voluntariamente en esta investigación la cual es conducida por el Investigador Responsable del Proyecto.
2. Declaro que he sido informado (a) sobre el objetivo de este estudio/investigación, que me han indicado que tendré que responder cuestionarios y preguntas en una entrevista, y el tiempo que tomará realizar esto.

3. Reconozco que la información que yo provea en el curso de esta investigación no será usada para ningún otro propósito fuera de los de este estudio, sin mi consentimiento. He sido informado de que puedo hacer preguntas sobre el proyecto en cualquier momento y que puedo retirarme del mismo cuando así lo decida, sin que esto acarree perjuicio alguno para mi persona. De tener preguntas sobre mi participación en este estudio, puedo contactar al Investigador Encargado del Proyecto. Cuyos datos son los siguientes:

Nombre del estudiante	Sergio Patiño Zapata y Carmen
Investigador responsable:	Cecilia Cantillo Torrenegra
Correo Electrónico:	sergio.patino- z@uniminuto.edu.co
Teléfono / Celular:	3145829114/3126148500
Nombre Asesor del proyecto:	Maria Erica Meneses Castañeda
Correo Electrónico	María.meneses@uniminuto.edu
Teléfono / Celular	3052591984

Firma del Participante:	FIRMA DEL ESTUDIANTE
Nombre del Participante:	NOMBRE COMPLETO DEL ESTUDIANTE

Nombre testigo 1:	NOMBRE Y FIRMA DE LA MADRE
Nombre testigo 2:	NOMBRE Y FIRMA DEL PADRE
Fecha:	24 DE ABRIL DE 2025
Lugar:	IER SANTA MARIA CARMEN DE VIBORAL ANTIOQUIA