

UNIVERSIDAD SAN FRANCISCO DE QUITO

Colegio de Ciencias Sociales y Humanidades

¿El juego de roles y el teatro son estrategias eficientes para estimular la memoria semántica a largo plazo en la materia de Ciencias Sociales?

María José Gándara

Renata Castillo, M.A, Directora de Tesis

Tesis de grado presentada como requisito para la obtención del título de Educadora

Quito, mayo 2014

Universidad San Francisco de Quito
Colegio de Ciencias Sociales y Humanidades

HOJA DE APROBACIÓN DE TESIS

¿El juego de roles y el teatro son estrategias eficientes para estimular la memoria semántica a largo plazo en la materia de Ciencias Sociales?

María José Gándara

Renata Castillo, M.A.
Director de la tesis

Nascira Ramia, Ed.D
Miembro del Comité de Tesis

Dolores Lasso, Ed.M,
Directora del Programa

Carmen Fernández-Salvador, Ph.D.
Decana del Colegio Ciencias Sociales y Humanidades

Quito, mayo 2014

© Página derechos de autor

Por medio del presente documento certifico que he leído la Política de Propiedad Intelectual de la Universidad San Francisco de Quito y estoy de acuerdo con su contenido, por lo que los derechos de propiedad intelectual del presente trabajo de investigación quedan sujetos a lo dispuesto en la Política.

Asimismo, autorizo a la USFQ para que realice la digitalización y publicación de este trabajo de investigación en el repositorio virtual, de conformidad a lo dispuesto en el Art. 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior.

Firma: _____

Nombre: _____

C. I.: _____

Fecha: _____ Lugar: _____

DEDICATORIA

Dedico este trabajo a mi familia por el apoyo que me han brindado durante mi carrera, a Micaela Vinueza por la inspiración, la fuerza y la constante motivación para atreverme a probar nuevas áreas y estrategias en el proceso de mi vida personal y profesional y poder alcanzar mis metas.

AGRADECIMIENTOS

Quiero agradecer a Renata Castillo, la directora de mi tesis por su constante apoyo y guía durante mi proceso, y a todos los profesores de la Universidad San Francisco por enseñarme una visión distinta de la educación.

Resumen

El presente estudio analiza la influencia en el aprendizaje de los estudiantes del uso de dos estrategias de enseñanza alternativa: el teatro y el juego de roles. Reflexiona acerca de si éstas son actividades que estimulan la memoria semántica a largo plazo por lo tanto logran un aprendizaje significativo. De la misma manera, se analiza la importancia de la conexión entre la información dentro de la clase y las emociones y/o experiencias previas del estudiante, con el fin de que el aprendizaje sea relevante, profundo y con sentido logrando su recuerdo en el largo plazo.

Abstract

This study analyzes the influence on student learning of using two alternative teaching strategies: drama and role play. These are activities that stimulate long-term memory semantics thus achieve meaningful learning. Similarly, the importance for learning of the connection between information within the class and the emotions and / or previous student experiences is analyzed, in order to be relevant, deep and meaningful memories in achieving its term.

TABLA DE CONTENIDO

Resumen.....	6
Abstract	7
Introducción al problema	9
Antecedentes	12
El problema	13
Pregunta de investigación.....	14
Contexto y marco teórico	14
Definición de términos.....	15
Revisión de la literatura	17
Metodología para el proceso de Revisión de Literatura	17
Formato de la revisión de la literatura.....	17
Conclusiones	43
Respuesta a la pregunta de investigación	44
Resumen del estado actual de la investigación acerca del tema.....	45
Relevancia de este estudio.....	47
Limitaciones en el proceso de revisión de literatura.....	48
Propuesta para posibles estudios acerca del tema.....	49
Referencias.....	51

Introducción al problema

Anita Woolfolk (2000) en su libro de psicología educativa, afirma que los estudiantes piensan mucho en las notas que tienen o que obtendrán en sus clases, por lo que su atención está centrada en obtener buenas calificaciones más no en aprender. Para lograrlo, su estrategia es memorizar definiciones exactas, en lugar buscar la comprensión de los términos y contenidos esenciales de la materia. Esto da como resultado un aprendizaje memorístico de corto recuerdo y carente de sentido y significado para el estudiante. Cada disciplina tiene sus términos que deben ser recordados y el uso de la memoria para ello es algo práctico, pero el aprendizaje significativo debe ir más allá relacionando el aprendizaje de términos o hechos con experiencias relevantes para los estudiantes con el fin de lograr que el aprendizaje tenga un significado duradero a lo largo de la vida.

Es común que las clases del área de Ciencias Sociales se centren en contenidos enfocados a datos, fechas, nombres, más que al desarrollo de destrezas de pensamiento crítico necesarias dentro de esa área. Esta condición, hace que en algunas ocasiones los estudiantes se enfoquen en la simple memorización de datos sin sentido en lugar de conectarlos con experiencias y hechos significativos. Esto está influenciado tanto por los contenidos del currículo, como por las herramientas de evaluación. Tomando en cuenta el hecho mencionado, se plantea la necesidad de usar actividades de enseñanza que ayuden a cambiar esta situación como el teatro y el juego de roles que pueden ser metodologías activas y experienciales que permiten a los alumnos vivenciar el aprendizaje y apropiarse de los contenidos de manera más relevante.

“Quizás podemos intentar diseñar un modelo de formación basado en la mezcla del arte y la pedagogía, el mestizaje de los artistas y de los pedagogos” (Laferreire, 2010, p. 2).

Si se toma en cuenta esta propuesta, al realizar una obra artística se puede aprender varias destrezas en el proceso como la organización, investigación, trabajo en equipo, entre las principales. En el caso del montaje de una obra de teatro, específicamente se desarrolla también la creatividad que se conecta con la parte cognitiva plasmada en el análisis de los antecedentes y hechos relevantes del personaje representado, el estudio y creación de los diálogos, el conocimiento y la representación de las partes de la obra.

David Sousa (2000), argumenta que cuando el aprendizaje tiene sentido y significado, es decir, cuando se puede comprender y conectar con experiencias previas, hay más actividad cerebral y por ende una mejor retención de la información aprendida. Si al realizar una actividad, los estudiantes están solamente siguiendo instrucciones creadas por el profesor y no encuentran una conexión o significado real para ellos es poco probable que el contenido sea almacenado a largo plazo. Según Sousa (2000), los profesores pasan mucho tiempo planificando clases para que los estudiantes entiendan el contenido, pero usan poco tiempo en actividades significativas que permitan recordar la información que recibieron. Es imperativo que los profesores dediquen tiempo a que los estudiantes encuentren un sentido para la información y no solamente que la comprendan. El significado es esencial y se refiere a la relevancia que los estudiantes encuentran en el contenido de lo que están aprendiendo. El significado no viene dado en el contenido, sino más bien en el resultado de la relación entre los aprendizajes previos de los estudiantes y las experiencias pasadas (Sousa, 2000).

Las Mejores Prácticas (Zemelman, Daniels & Hyde, 2003), proponen que es necesario que las actividades de clases sean retadoras, auténticas, constructivas, colaborativas, basadas en el desarrollo, sociales, holísticas, centradas en el estudiante, democráticas, expresivas y cognitivas. El uso de Mejores Prácticas dentro de la clase aporta al aprendizaje significativo, ya que desarrolla de manera integral varias destrezas y aumenta la posibilidad de que la

información sea guardada en la memoria de largo plazo (Zemelman, Hyde, & Park, 2003).

Las Mejores Prácticas hacen que el aprendizaje sea vivo, lo que motiva al estudiante a que no solamente memorice información sin sentido sino también que la interiorice mediante experiencias relevantes.

El uso del teatro en el aula puede aplicar los principios de las Mejores Prácticas si se toma en cuenta que “el teatro escolar puede presentar grandes posibilidades para el mejoramiento de la autoestima, comunicación, confianza y creatividad de los estudiantes, a través del juego y la experimentación en grupo” (Neira, 2008, p.92). Según Laferriere (2010), existen varios métodos de enseñanza basados en el teatro, uno de esos es el método biográfico, en el que el estudiante sustituye al sujeto que marcó la historia por sus descubrimientos y lo representa en una obra o actividad. A través del aprendizaje de diálogos, creación de la escenografía, disfraces y adoptando la manera de ser del personaje que se va a dramatizar.

El uso de juegos de roles por su parte, es una estrategia de enseñanza ventajosa ya que estimula el desarrollo de la empatía al tomar en cuenta perspectivas ajenas para representar un rol, fomenta la participación de los estudiantes en grupo y por lo tanto logra que sean más solidarios los unos con los otros. Además logra que el ambiente de clase se torne más agradable y motivador para los estudiantes “el juego de roles ofrece a los jugadores la oportunidad de cambiar y aumentar diversos paradigmas y habilidades interpersonales, desde la empatía a la cooperación del grupo” (Lynne, 2012, p.179). Otra destreza que se desarrolla es la comunicación entre los estudiantes, lo que hace que se gane más confianza al momento de presentarse en clase.

El teatro y juego de roles son actividades vivenciales donde los estudiantes construyen su aprendizaje dentro de un proceso propio en el que crean los diálogos, prácticas

y presentaciones, lo que las vuelve experiencias memorables y enriquecedoras. Sus beneficios como actividades de enseñanza son: el permitir el acceso al conocimiento de forma significativa, mejora el empleo del cálculo mental, promueve de la lectura como medio lúdico y recreativo, incrementa el vocabulario, desarrolla la empatía y la tolerancia” (Grande de Prado y Abella, 2010, p. 61). Desarrollan la creatividad permitiendo la espontaneidad, disminuye inhibiciones, aumenta la autoestima, crea relaciones entre conceptos y experiencias lo que las vuelve memorables (Martínez, 1992).

En esta investigación se propone el uso del juego de roles y del teatro como estrategias de enseñanza que aportan a la memoria a largo plazo con el fin de que proponerlas como fundamento para su implementación dentro de los planes de estudio en clases de ciencias sociales al nivel secundario.

Antecedentes

Las metodologías tradicionales se concentran en desarrollar solamente la parte cognitiva en los estudiantes, dándoles mucha información desconectada de sus experiencias pasadas haciendo que no le encuentre significado. Por ende, es difícil que recuerden lo que el profesor expuso en clase (Sousa, 2000). Cuando un estudiante desarrolla su aprendizaje a través de un método que incluya cognición, emoción y experiencia, el aprendizaje es más profundo y la información es más fácil de recordar ya que el estudiante se involucró en su totalidad con ella. “La filosofía de la Escuela Tradicional, considera que la mejor forma de preparar al niño para la vida es formar su inteligencia, su capacidad de resolver problemas, sus posibilidades de atención y de esfuerzo. Se le da gran importancia a la transmisión de la cultura y de los conocimientos, en tanto que se les considera de gran utilidad para ayudar al niño en el progreso de su personalidad “(Ceballos, 2004, p.2). Su enfoque y objetivo no es

estimular la creatividad, el desarrollo de la imaginación, ni la búsqueda de actividades o herramientas alternativas que conecten la parte cognitiva con la parte creativa de manera vivencial para así crear un modelo de enseñanza significativo; al contrario, tiene un enfoque bastante rígido y poco dinámico.

La escuela tradicional no busca la creatividad porque como afirma Ken Robinson (2013), los seres humanos en las escuelas actuales hemos sido educados para ser buenos trabajadores, más no pensadores creativos. Los estudiantes que tienen mentes y cuerpos inquietos no son aprovechados y guiados para usar su energía y curiosidad, sino más bien son estigmatizados como rebeldes o problemáticos, y esto causa terribles consecuencias emocionales y desmotivación como estudiantes. La creación es parte del proceso del aprendizaje; toda creación es única, es una búsqueda intrínseca del ser humano y el juego de roles puede ser una herramienta para que los estudiantes desarrollen su lado creativo y vivencial y por ende el aprendizaje sea significativo. “El hecho creativo es el resultado de una serie de simbolizaciones, vivencias y asimilaciones de conocimientos, es una síntesis de componentes cognitivos, afectivos, sociales e imaginativos. Sin aprendizaje no hay creatividad posible” (Ros, 2007, p.4). Por lo que es necesario que la escuela contemporánea tome en cuenta los aportes de la creatividad para el aprendizaje y la use dentro de la enseñanza.

El problema

En un estudio realizado por Carretero, Pozo y Asencio (1997), sobre los problemas y perspectivas de la enseñanza de ciencias sociales, se encontró que los inconvenientes que puede presentar la enseñanza tradicional en la que los profesores son el centro del aula, se originan en que en el proceso de aprendizaje no existe una participación directa y

experiencial por parte del estudiante sino que únicamente se le entrega información teórica y memorística. Por lo anterior, la educación debe ser una propuesta que no se base en los modelos tradicionales lineales orientados a la memorización, sino también a la formación humanística, cultural y vivencial, que desarrollen varias capacidades del estudiante empleando metodologías alternativas más flexibles, que motiven al estudiante al aprendizaje (Manteca, 2006).

Según Sousa (2000), las experiencias pasadas influyen en el nuevo aprendizaje, lo que funciona como un filtro y esto ayuda a que las personas pongan atención a los estímulos que tienen relevancia y descartan los que no tienen. Es por eso que es importante que la información que se dicte en clases tenga una conexión con experiencias previas para que pueda existir un verdadero aprendizaje. Así, como menciona Manteca (2006), el teatro es una herramienta válida para el aprendizaje ya que además de motivar al estudiante, hace que lo viva. En este escenario el juego de roles como herramienta de enseñanza ofrece una alternativa justa para plantar en los alumnos las percepciones necesarias para la construcción de un aprendizaje experimental mediante el uso de materiales y la relación con el medio social logrando un aprendizaje significativo conectado con las experiencias anteriores.

Pregunta de investigación

¿El juego de roles y el teatro son estrategias eficientes para estimular la memoria semántica a largo plazo en la materia de Ciencias Sociales en el bachillerato?

Contexto y marco teórico

El marco teórico de esta tesis estará basado en la perspectiva pedagógica, con las propuestas de Dee Fink (2003), acerca del aprendizaje significativo, en la perspectiva de la

docencia, con la propuesta de Steve Zemelmann, Harvey Daniels, & Arthur Hyde (2003), sobre las Mejores Prácticas en Ciencias Sociales y en el aspecto artístico con una tesis realizada por Bracha Arieli (2007), en Kansas State University, la misma que demuestra que los estudiantes que experimentaron las ciencias a través del teatro, revelaron una mayor comprensión de la información. También se analizará la perspectiva de la neurociencia con los aportes de Sousa (2000), de cómo aprende el cerebro.

Definición de términos

Los términos utilizados en esta tesis son *recuerdo, memoria a largo plazo, memoria semántica, aprendizaje significativo, juego de roles, biografías, teatro*, que están definidos con citas de expertos en las distintas áreas.

Memoria a largo plazo: Según Sousa (2000), la memoria a largo plazo es el proceso por el cual se almacena y se rescata la información captada. “El almacenamiento a largo plazo se refiere al lugar donde el cerebro guarda los recuerdos” (Sousa, 2000, p.52).

Memoria semántica: Según Martin & L Chao, en un estudio sobre memoria semántica y el cerebro: estructuras y procesos (2001), afirman que la memoria semántica es aquella que nos deja acceder a los recuerdos del significado de los conceptos o palabras. Es una memoria necesaria para poder hacer uso del lenguaje.

Aprendizaje significativo: Es el proceso de construcción de nuevos conocimientos a través de conocimientos previos. Es la relación de conceptos con experiencias, darle un significado a un concepto. (Romero, 2009). Por su parte L. Dee Fink (2003), sostiene que los maestros tienen la tarea principal de diseñar sus cursos partiendo del conocimiento de lo que

quieren que sus alumnos aprendan. Los maestros deben encontrar las maneras más efectivas de hacerlo.

Juego de roles: Es una actividad lúdica que propone realizar una representación de la realidad, que se permite abordar en un ambiente libre de tensión y con la colaboración de todos los participantes (Peñarrieta, Faysse, 2006).

Biografías: “Historia de la vida de una persona” (Real Academia de la Lengua Española)

Teatro: es un arte que expresa opiniones, sentimientos e información, a través de gesto, mímica y movimientos corporales (Olivia, 2000).

Mejores Prácticas: Se refiere al trabajo reflexivo, informado, responsable, actualizado, sólido y respetable que se realiza en un campo (Zemermann, Daniels, & Hyde, 2003)

A continuación se encuentra la Revisión de la Literatura dividida en nueve partes que abordan los temas trascendentales del estudio. Esto está seguido de las conclusiones y limitaciones.

Revisión de la literatura

Metodología para el proceso de Revisión de Literatura

La información para la investigación proviene en su mayoría de artículos y estudios académicos. Los artículos se obtuvieron a través de Google Scholar, revisando trabajos de autores conocidos y entrevistas académicas que están expuestas en el Internet. Se basa también en algunos libros y tesis que tienen información importante para esta investigación, revisada por expertos.

Para generar los documentos revisados, se hizo una lista con los temas de interés. Luego se definió el tema y se planteó la pregunta de investigación. Después se revisaron palabras claves que se desarrollaron tomando como base la pregunta de investigación y se realizó una recolección de literatura académica, para identificar si el tema había sido suficientemente investigado. Finalmente, se seleccionó artículos académicos, así como y autores reconocidos que sustenten el tema de la tesis.

Formato de la revisión de la literatura

La revisión de la literatura está organizada por temas. Primero se habla de la educación tradicional, teniendo como subtemas la educación memorística de hechos, datos y fechas en Ciencias Sociales. A continuación se explica porque en las materias los profesores dan una cantidad excesiva de contenidos y poca profundidad en los mismos. Luego se exponen los estándares de las Ciencias Sociales en el Ecuador. Posteriormente se explican las mejores prácticas y dentro de este, el aprendizaje significativo. Más adelante se expone la memoria, su definición, los tipos de memoria y su descripción. Después se habla sobre el recuerdo, el recuerdo y reconocimiento, la memoria y olvido. En seguida se puntualiza la

historia del teatro en la educación. Más tarde se enumeran las inteligencias múltiples y como el teatro se aplica a la educación. Finalmente se detalla la relación entre memoria semántica y el juego de roles como estrategia.

Educación memorística de hechos, datos y fechas en ciencias sociales

“La filosofía de la escuela tradicional, no considera que la mejor forma de preparar al niño para la vida es formar su inteligencia, su capacidad de resolver problemas, sus posibilidades de atención y de esfuerzo. Al contrario, se le da gran importancia a la transmisión de la cultura y de los conocimientos, en tanto que se les considera de gran utilidad para ayudar al niño en el progreso de su personalidad “(Ceballos, 2004, p.2). Su enfoque y objetivo no es estimular la creatividad y desarrollo de la imaginación, ni tampoco busca actividades o herramientas alternativas para conectar la parte cognitiva con la parte creativa y así crear un modelo de enseñanza significativo. Al contrario, tiene un enfoque que es bastante rígido y poco dinámico.

La materia de Ciencias Sociales es muy importante para que los estudiantes reconozcan su pasado, comprendan el presente y se proyecten al futuro, “La enseñanza de historia se realiza con base en acontecimientos aislados y no con visión de proceso. Se da mucho énfasis en la memorización de fechas, personajes y hechos, sobre todo de carácter político, a pesar de que tanto docentes como estudiantes se quejan de ello” (Artavia, Seidy, Campos, Gomez, 2002, p.80). Ante ello, en la actualidad existen varias propuestas alternativas de enseñanza en las que el estudiante desarrolle su pensamiento crítico, que utilicen recursos didácticos e información actualizada, con el objetivo de motivar al aprendiz y lograr su entusiasmo de aprender (Gouveia1, Montiel & Bejas, 2005).

Carretero, Pozo, Mikel Asensio (1994), hicieron un estudio de la enseñanza de las ciencias sociales y dicen que cualquier propuesta de currículum debe basarse en la estructura de la disciplina, las limitaciones y particularidades del desarrollo cognitivo del alumno y los métodos didácticos adecuados para transmitirlos. Esto indica la importancia de buscar estrategias didácticas alternativas para estimular la memoria semántica y motivar al estudiante a un aprendizaje profundo. Como dice Sousa (2000), un aprendizaje sin significado se queda en la memoria a corto plazo y por ende no se logra el objetivo de una enseñanza profunda.

Cantidad excesiva de contenidos y poca profundidad en los mismos

“La cantidad de conocimientos que se pretende que los alumnos aprendan es tan abrumadora, que si consiguieran entenderlos y recordarlos serían personas realmente cultas, con conocimientos universales, y no tendrían que recurrir a las enciclopedias para consultar algo, porque serían ellos mismos enciclopedias” (Delval, s. f, p.1). Sin embargo, ni siquiera las personas con excelente memoria y capacidad de aprendizaje logran guardar en la memoria a largo plazo todos los contenidos a los que son expuestos, menos aún si estos no son relevantes (Sousa, 2000). Por eso es importante analizar cuáles son los contenidos esenciales y trabajarlos a profundidad (Fink, 2003).

En cuanto al currículum que se plantea en Ecuador para el área de Estudios Sociales para los estudiantes de educación secundaria se observa temas como: Revolución Neolítica, Mundo Antiguo, el Medioevo, el Mundo Moderno, Los conflictos del mundo contemporáneo, el pasado aborigen, la Colonia, Independencia y Unidad Colombiana, Formación del Estado Ecuatoriano, Ecuador dentro de las reorientaciones políticas del mundo, Nuevo orden geopolítico en el siglo XIX (Ministerio de Educación, 2011). Son temas que debido a su alta

complejidad y sobre todo el amplio nivel de abstracción deben ser tratados con una aproximación que ayude a los estudiantes a tener un verdadero acercamiento a la forma de ser, de pensar y de ver el mundo de los distintos personajes históricos y cómo eso se relacionó con su época, con los conflictos y acciones históricas.

Como menciona Zemelmann, Daniels, & Hyde (2003), la material de Ciencias Sociales tiene varios temas que se deben cumplir en el año escolar, es por eso, que muchos docentes buscan cantidad en lugar de calidad, tienen que enseñar todos los temas y al haber tantos se los cubre superficialmente en lugar de profundizar y saberlos mejor. El rol de la escuela o de la educación es lograr que los estudiantes aprendan de manera profunda y no olviden la información recibida. Las personas que eligen la profesión docente tienen la enorme responsabilidad de buscar distintas estrategias de enseñanza y de retención de memoria lo que construye un compromiso entre el profesor y el estudiante (Agencia interamericana para la cooperación y el desarrollo, 2003), pero en la educación tradicional lo más importante es lo que el profesor dicta en clase y cubra los contenidos, mas no los intereses u opiniones de los estudiantes.

Dentro de la educación del Ecuador, los contenidos abarcan gran cantidad de información que está acreditada dentro de los estándares educativos que norman el currículo de enseñanza.

Estándares de las Ciencias Sociales en el Ecuador

Como lineamiento general, actualmente en el Ecuador, todos los pensum e infraestructura educativos, deben estar acordes al Plan del Buen Vivir planteado por el Gobierno Ecuatoriano (Ministerio de Educación, 2011). El objetivo de los mencionados lineamientos es “garantizar la calidad de la educación nacional con equidad, visión

intercultural e inclusiva, desde un enfoque de los derechos y deberes para fortalecer la formación ciudadana y la unidad en la diversidad de la sociedad ecuatoriana” (MEC, 2006, p.4). Al final de cada año escolar, todos los colegios deben haber cumplido con lo que pide el Ministerio. El objetivo de la estandarización de la educación secundaria es “formar a los jóvenes con competencias que le permitan continuar con los estudios superiores e incorporarse a la vida productiva, acordes con el desarrollo científico, tecnológico y las necesidades del desarrollo del país y del desarrollo humano” (MEC, 2006, p.27). Los estándares dictados por la Ley abren la posibilidad de aplicar dentro de las clases y siguiendo el currículo determinado por los modelos educativos, metodologías alternativas para conseguir los resultados requeridos por el Ministerio de Educación. El profesor es quien decide cómo enseña y lo puede hacer con cierta libertad a pesar de que debe cumplir los estándares de educación establecidos en cuanto al currículo y los temas que enseña.

En Ecuador los estudiantes de todos los colegios deben aprender lo mismo, pero la diferencia que pueden hacer los profesores es el proceso, el cómo aprenden, como evalúan, cómo retroalimentan. El currículo de Ciencias Sociales ecuatoriano se ha creado en base a las experiencias de otros países de América Latina. En la materia de geografía se ha dejado las descripciones para pasar a entender cómo el medio influye en el desarrollo humano. En el campo de la historia se busca comprender el pasado para enfrentar el presente en la búsqueda de un desarrollo gradual de la capacidad imaginativa de los estudiantes, “a través del manejo de algunos elementos del pensamiento histórico, que tienen relación con la comprensión del tiempo histórico como un tiempo social y con la explicación multicausal” (Ministerio de Educación, 2011). Se busca lograr que los estudiantes entiendan la secuencia de los hechos históricos, haciendo referencia a su propia historia para comprender también las relaciones de causalidad dentro del presente y del futuro. La Historia, además, es una disciplina que se

interrelaciona con otras y por ello permite comprender integralmente los fenómenos sociales que han ido construyendo la cultura e identidad nacional y su relación con el contexto internacional (Ministerio de Educación, 2011). Dentro del estudio de la cívica o formación ciudadana el objetivo principal es fomentar el desarrollo de una cultura de democracia para institucionalizar la participación ciudadana, es decir preparar a los estudiantes para ejercer activamente sus deberes y derechos, respetando la diversidad y el fortalecimiento de la unidad nacional y la identificación con la nación.

Para cumplir con los estándares educativos ecuatorianos de manera eficiente una estrategia puede ser enmarcar la enseñanza dentro de las Mejores Prácticas dictadas para la educación.

Las Mejores Prácticas

De acuerdo a los postulados de Zemelman, Daniels, & Hyde (2003), en su libro de Mejores Prácticas: nuevos estándares de enseñanza y aprendizaje, se argumenta que cubrir todos los temas de la materia de Ciencias Sociales traería una enseñanza superficial ya que son demasiados y existen limitaciones de tiempo por lo que no se alcanza a profundizar. Los profesores más efectivos son los que tratan de estimular y guiar a los estudiantes a aprender profunda y significativamente. Es importante que se destaque los temas históricos más relevantes, los conceptos que los estudiantes pueden aplicar fuera del colegio, los eventos más importantes que se relacionen con su vida. Además deben concentrarse en enseñar a entender, apreciar y aplicar a la vida lo aprendido en clase. El objetivo de enseñanza no debe basarse en la cantidad sino en la calidad, esto asegura mejor comprensión y motivación para que el estudiante siga investigando e indagando en los temas que más lo tocaron. Esto es especialmente relevante en las Ciencias Sociales ya que su objetivo es preparar al estudiante

para la participación activa en la sociedad mediante la reflexión histórica y el desarrollo del pensamiento crítico bien formado (Zemermann , Daniels & Hayde, 2003).

Las Mejores Prácticas aplicadas a Ciencias Sociales (Zemermann, Daniels & Hayde, 2003), son:

“Los estudiantes deben tener oportunidades regulares para investigar temas a profundidad, calidad en vez de cantidad” (Zemermann, Daniels & Hayde, 2003, P.139), si un tema es relevante se necesita que se indague más para que exista comprensión y aprendizaje significativo.

“Oportunidades para elegir y la responsabilidad derivada de sus propios elecciones de los temas para la investigación” (Zemermann, Daniels & Hayde, 2003, p.140), de esta manera los estudiantes puedan descubrir y escoger los temas que quieren indagar, un buen profesor eligelos temas más relevantes de la historia y motiva a una profunda investigación.

“La enseñanza de Ciencias Sociales debe incluir la exploración de preguntas abiertas que desafían a los estudiantes a pensar” (Zemermann, Daniels & Hayde, 2003, p.140), así existe una reflexión sobre los temas estudiados, el profesor debe hacer preguntas que permitan crear discusiones para llegar a las conclusiones.

“Para que los conceptos enseñados se vuelvan reales, las ciencias Sociales deben comprometer la participación activa de los estudiantes no solo en el aula de clase sino en la comunidad” (Zemermann, Daniels & Hayde, 2003, p.142), los estudiantes procesan activamente la información relacionándola con sus experiencias o creencias previas sobre el tema con lo que encuentran sentido a lo que aprenden, mientras exista discusión, reflexión y conclusión.

“Las Ciencias Sociales deben incluir al estudiante, tanto en la investigación independiente como en el aprendizaje cooperativo, para desarrollar hábitos y habilidades

necesarios para el aprendizaje responsable a los largo de la vida” (Zemermann, Daniels & Hayde, 2003, p.143), una vez que existe la lista de temas relevantes se genera participación activa, el trabajo en grupo ayuda a todos los miembros ya que cada uno cumple con un rol. El trabajo individual también es importante porque el estudiante tiene que poner todo su esfuerzo, habilidades y confianza para realizar la tarea o el proyecto.

“Los Estudios Sociales deben involucrar al estudiante en la lectura, la escritura, la observación, la discusión y el debate para asegurar su participación activo en el aprendizaje” (Zemermann, Daniels & Hayde, 2003, p.144), mediante la contribución de los estudiantes en clase se crea una conexión experiencial y esto hace que el aprendizaje sea más profundo.

“Los Estudios Sociales deben conocer a los estudiantes, sus experiencias de vida previas y las de sus comunidades, en lugar de asumir que no saben nada sobre el tema” (Zemermann, Daniels & Hayde, 2003, p.143), debe haber un estudio de conceptos que son importantes para su vida como la geografía, historia, economía, sociología y política, así pueden relacionar la información estudiada con su propia realidad, explorar fenómenos y acontecimientos no solamente memorizarlos.

“Los Estudios Sociales deben explorar a fondo la variedad de culturas de un país, incluyendo los grupos culturales a donde pertenecen los estudiantes y a otros que estén representados en su escuela y como se relacionan con varios conceptos que enseñan las Ciencias Sociales” (Zemermann, Daniels & Hayde, 2003, p.144), esto ayuda a promover el sentido de pertenencia e identidad y la inclusión de las diferencias.

“La evaluación en las Ciencias Sociales debe mostrar la importancia de la forma en la que piensan los estudiantes y de su propia preparación para convertirse en estudiantes responsables toda la vida” (Zemermann, Daniels & Hayde, 2003, p.144), en lugar de premiar la memorización de hechos o datos descontextualizados, el objetivo de las Ciencias Sociales

no es solamente la adquisición de información sino también prepara para la ciudadanía democrática.

Si se aplican un análisis desde la perspectiva de las Mejores Prácticas en la materia de Ciencias Sociales, podemos darnos cuenta que el currículo que se plantea para el área de Estudios Sociales en el Ecuador por parte del Ministerio de Educación incluye demasiados temas que los profesores deben enseñar durante el año escolar. Por su extensión podemos deducir que los profesores enseñarán todos los temas superficialmente y no profundizarán en ninguno desoyendo los argumentos que sugieren las Mejores Prácticas.

Es necesario que las planificaciones se planteen a partir de las Mejores Prácticas para lograr el aprendizaje significativo que es el objetivo central de un buen profesor, que los estudiantes no olviden lo aprendido.

Aprendizaje Significativo

David Ausubel (1980) planteó la Teoría del Aprendizaje Significativo en la que afirma que la educación debe partir de la estructura de los conocimientos previos llamados estructura cognitiva y que se los debe relacionar con la nueva información ya que conocerlos es la base para la enseñanza futura. En base a la teoría de Ausubel, Fink (2003), en su libro *Creando Experiencias de Aprendizaje Significativo*, argumenta que para que el aprendizaje de los estudiantes sea profundo el profesor debe construir experiencias educativas que lo motiven a comprender la información, realizar actividades interesantes (debates, solución de problemas), y reflexionar sobre la experiencia de aprendizaje. Es necesario que el profesor piense qué es lo esencial en el contenido de la materia y lo que es lo relevante para los estudiantes para crear sus estrategias. Una vez planteados esos objetivos se buscan las experiencias de aprendizaje significativo utilizando varias herramientas, tomando las

categorías de la taxonomía del aprendizaje significativo que proporcionan una estructura base para la planificación de las actividades escolares. Luego es necesario planificar la evaluación, para luego reflexionar sobre la experiencia de aprendizaje y dar y recibir una retroalimentación.

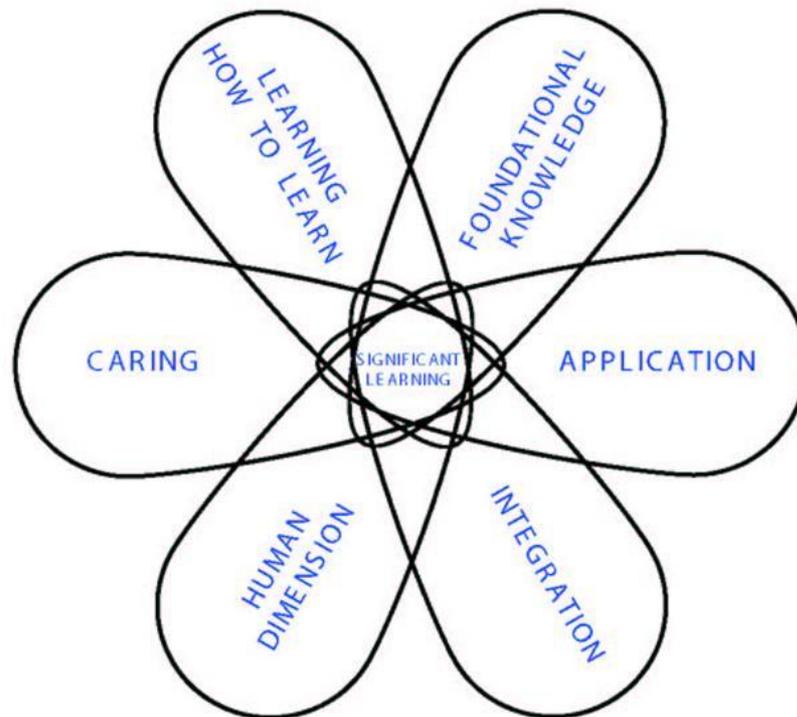


Figura 1: Aprendizaje Significativo de Fink. Fuente: Blogger.com

Dee Fink (2003) describe cada una de las categorías de su taxonomía que son importantes para que exista un aprendizaje significativo:

Aprender a aprender: Los estudiantes en el proceso de aprendizaje van aprendiendo cómo ser un mejor estudiante, cómo hacer buenas investigaciones, buscar soluciones a problemas, o como ser autodidactas y esto motiva a que en el futuro el estudiante quiera seguir aprendiendo.

Conocimientos básicos: recordar y comprender información específica e ideas sobre el tema que se va a tratar en clase.

Aplicación: los estudiantes aprenden cómo participar en distintos tipos de pensamiento (crítico, práctico y creativo), es la manera cómo se aplica lo aprendido, es la parte práctica del aprendizaje.

Integración: es la conexión entre ideas, personas y distintos ámbitos de la vida.

Dimensión humana: el aprender algo de los demás o de uno mismo, esto desarrolla las relaciones sociales y el desenvolvimiento en el ambiente.

Cuidado: es una experiencia de aprendizaje que hace que el estudiante se preocupe por algo, esto hace que lo vuelva parte de su vida creando un aprendizaje significativo.

“El aprendizaje significativo surge cuando el alumno, como constructor de su propio conocimiento, relaciona los conceptos a aprender y les da un sentido a partir de la estructura conceptual que ya posee” (Romero, 2009, p.1). Según Romero (2009), cuando el estudiante da un significado a un contenido quiere decir que ha logrado un aprendizaje profundo, significativo. Es decir si lo que está aprendiendo el estudiante lo utiliza y lo conecta con sus emociones, se hace vivencial y esto hace que no lo olvide fácilmente, porque hay una conexión directa entre la información que recibió, la experiencia y el proceso para comprenderla, ahí es cuando se llega a un aprendizaje significativo, es decir profundo. El aprendizaje significativo que se logra en base a las experiencias tiene relación directa con el uso correcto de los estados de la memoria.

La memoria

Definición de memoria

De acuerdo a un estudio de Ballesteros (1999), la memoria es un proceso de la mente y cerebro, que sirve para almacenar la información que es codificada. El individuo utiliza diferentes áreas del cerebro dependiendo de lo que esté haciendo en cierto momento (Sousa, 2000), temporaria y lugar donde se procesa la información conscientemente, es el lugar donde se puede construir, ordenar y desarmar las ideas para luego almacenarla. Cuando algo está en nuestra memoria operativa captura la concentración y atención del individuo. La memoria operativa es temporal y puede manejar los elementos por un tiempo limitado.

Tipos de memoria: corto plazo y largo plazo

Sousa (2000), describe dos tipos de memoria: la de corto plazo que se refiere a las etapas tempranas de la memoria temporaria que luego llevan al segundo tipo que es la memoria estable o memoria a largo plazo. “No podemos recordar lo que no almacenamos” (Sousa, 2000, p.47). Las experiencias emocionales suelen ser almacenadas permanentemente, siempre vamos a recordar las mejores y peores cosas que nos han pasado. “Pero en clases, donde los elementos de supervivencia y las emociones son mínimos o están ausentes, entran en juego otros factores. Aparentemente la memoria operativa se conecta con la experiencia pasada de la persona que aprende y hace solo dos preguntas para determinar si un elemento será almacenado o rechazado. Estas son: ¿Esto tiene sentido? Y ¿Esto tiene significado?” (Sousa, 2000, P.48). Esto lleva a la reflexión de que los profesores deben basarse en estas dos preguntas para elaborar las actividades y la transmisión de información que van a hacer a sus estudiantes ya que de estas dos preguntas depende que la información pueda ser recordada.

Memoria a largo plazo

“El almacenamiento de la información ocurre cuando el hipocampo codifica dicha información y la envía a una o más áreas de almacenamiento a largo plazo” (Sousa, 2000, p.51). Sousa (2000), define a la memoria a largo plazo como el proceso de almacenar y rescatar la información, para esto debe existir una codificación que generalmente sucede durante el sueño profundo del individuo, si la persona después de 24 horas de recibir la información no recuerda el nuevo aprendizaje existe una probabilidad de que la información no haya sido almacenada permanentemente y por lo tanto jamás podrá recordarla. “No se conoce cuantos sitios de almacenamiento existen en el cerebro, los recuerdos se almacenan en varios sitios que se vuelven a reunir cuando recordamos el evento” (Sousa, 2000, p.52). David Sousa (2000), dice que la memoria a largo plazo puede ser dividida en dos categorías: la declarativa y la no declarativa. La memoria declarativa es adquisición de datos o hechos que van directamente a la conciencia es la que recuerda los nombres, hechos, música y objetos de algo o alguien importante para el individuo, la persona va a recordar solo a quien, o lo que marcó su vida de alguna manera. La memoria declarativa se divide en memoria episódica y memoria semántica.

Episódica:

La memoria episódica según Sousa (2000), es la memoria de eventos que sucedieron en la vida de la persona, ayuda a identificar el tiempo y el lugar donde ocurrió dicho evento. “Los eventos recordados deben haber sido vividos personalmente (por lo que también es referida como memoria autobiográfica)” (Carrillo, 2010, p.1)

Semántica

Sousa (2000), dice que la memoria semántica es el conocimiento de hechos y datos que no le pasaron a esa persona en su vida, ni tienen relación con algún evento vivido personalmente, por ejemplo: uno puede recordar quién era y donde nació Hitler y su importancia histórica, así no lo haya conocido. Entonces la memoria semántica hace referencia al significado, y comprensión de algo que no está relacionado con la experiencia de la persona directamente.

No- declarativa: procedimental

Sousa (2000), dice que a la memoria no declarativa también se la conoce como implícita y existe en varias formas distintas como la procedimental, memoria emocional y memoria de habilidades motoras. La memoria procedimental según Paul Carrillo (2010), que hace un estudio sobre los sistemas de memoria, es el almacenamiento y la recuperación de información sobre las habilidades motoras (memoria de habilidades motoras, Sousa, 2000), (traducido por la autora), “la memoria procedimental nos ayuda a aprender cosas que no requieren de una atención consciente y a habituarnos al ambiente” (Sousa, 2000, p.82).

La memoria tiene un resultado práctico para el aprendizaje que es el recuerdo.

Recuerdo

“La pedagogía debe suscitar estímulos y no proponer impedimentos a superar. En suma, debe ser una pedagogía de la sorpresa y de la interrogación, que ponga a los estudiantes en situación de investigación y les dé la oportunidad de encontrar sus propias respuestas” (Laferrière, 2010, p.3). Es decir uno de los deberes de la pedagogía es buscar el recuerdo para a partir de ahí suscitar nuevos aprendizajes.

En esta investigación se busca analizar que la memoria en toda su perfección tiene varios defectos y errores que como dice Daniel Schacter (2008), son formas de olvido. Él también afirma que la información se aloja en distintos lugares del cerebro según lo que se quiere recordar, hay partes en nuestro cerebro visuales y auditivas que se activan según el recuerdo y hacen que se reúnan estos pedacitos de información definidos como tal (Schacter, 2007).

La memoria sirve para almacenar la información que es codificada (Ballesteros, 1999), esta información puede ser recuperada de manera voluntaria y otras veces involuntaria.. Para que exista un aprendizaje profundo, la información debe quedarse en el cerebro por mucho tiempo “Según Gagné, la mayor parte de las teorías afirma que la memoria de largo plazo es permanente” (Martínez, 1994, p.6). Mediante un proceso experiencial (el teatro como herramienta de enseñanza) el estudiante pasa por los procesos de aprendizaje, debe retener información para poder representar, debe recordar diálogos y poder transmitir la información, esto requiere de mucha atención y como menciona Schatzer (2007), cuando no se presta atención a lo que se hace, se olvida. Para lograrlo es importante tomar clases de actuación, de expresión, de creatividad, y como esto puede ayudar a los adolescentes a desarrollar varias destrezas, entre ellas la retención de memoria en información biográfica.

El recuerdo y reconocimiento

Los recuerdos están influenciados por todo lo que aprendemos en la vida, conocimientos adquiridos, sentimientos y emociones frente a algo (Schacter, 2007). Según un estudio realizado por Pérez (2004), las actividades dramáticas aparecen como innovación educativa en el primer tercio del siglo XX. Hay muchos beneficios que brinda el teatro como

herramienta de enseñanza, además de que les ayuda a los estudiantes en la retención de información en la memoria, también hace que desarrollen su creatividad, exposición oral, aprendizaje de diálogos, trabajo cooperativo y a seguir un orden. LaFerreire (2010), dice que es importante que todos los profesores seamos eficaces facilitadores de teatro creativo, para aplicarlo correctamente en clases. Para realizar una obra de teatro se debe aprender hechos, datos y diálogos, se involucra sentimientos y emociones para la representación del personaje, es así cómo se forman los recuerdos y el momento de presentar deberá existir un reconocimiento de lo aprendido.

Memoria y olvido

Schacter (2007), explica en su libro, *Los siete pecados de la memoria*, que existen distintos tipos de olvido. Al primero lo nombró *transitoriedad*, que es cuando los recuerdos se debilitan con el tiempo. En la materia de ciencias sociales se debe aprender mucha información y son numerosos los personajes que marcaron la historia, es difícil recordar biografías o fechas estudiadas en el aula. Mediante el uso del teatro se puede estimular la memoria ya que se convierte en un recuerdo difícil de olvidar porque es una actividad experiencial.

Hay otro tipo de olvido que lo llamó *distracción*, que es cuando el individuo no presta atención a lo que hace entonces lo olvida, de esa manera la información no llega a la memoria para que se. Si se utiliza el teatro como medio de retención de memoria biográfica en la materia de ciencias sociales sería una actividad que obliga a los estudiantes a prestar inmensa atención a cada paso de la construcción de su obra y esto estimula la memoria al momento de recordar dicha información.

El tercer tipo de olvido lo denominó *bloqueo* y es cuando el individuo tiene la información almacenada en la memoria, pero cuando quiere recordarla, no lo logra, luego habla sobre el cuarto tipo de olvido que lo llama la *atribución errónea*, que consiste en explicar un recuerdo proveniente de una fuente equivocada.

Trata también otros tipos de olvido como la *sugestión*, que sería el que la mente se deje dominar o sugestionar por factores externos. Esto hace que la mente crea que algunos sucesos pasaron realmente cuando son tan solo producto de la imaginación y el convencimiento. Un ejemplo de esto puede ser la culpabilidad frente a un hecho. El *sesgo*, el sexto tipo de olvido, es la capacidad de modificar un recuerdo dependiendo de la personalidad de cada individuo, esto hace que muchos recuerdos no sean puramente reales, sino que son alterados por la historia personal de cada persona. Al utilizar el teatro como actividad cada individuo tendrá una vivencia distinta, con impactos diferentes. Es por eso, que al momento que se quiera recordar esa actividad y la información aprendida, este recuerdo será distinto para cada estudiante. El recordar una información ya aprendida va depender de la carga emocional y vivencial que tuvo cada uno en el proceso y resultado final de la actividad. El séptimo y último tipo de olvido es la *persistencia*, que es la permanencia de ciertos recuerdos que modifican el presente retirando una visión positiva sobre el mismo, en este caso pueden ser recuerdos dolorosos.

Según José María de Arana (2003), en su estudio de memoria y olvido, una vía de la memoria es la recuperación de los recuerdos para utilizarlos a lo largo de la vida. Él señala que es parte de la personalidad de cada ser humano, la información que ha sido almacenada en la memoria no es permanente ni tampoco estable, el tiempo y las circunstancias de la vida son dos factores que lo pueden cambiar. De Arana (2003), habla de los elementos sensoriales y perceptivos que pueden ser factores que provoquen un recuerdo y define al aprendizaje

como un proceso al que los seres humanos son sometidos para modificar u originar ciertas conductas ante alguna situación. Arana (2003), dice que el aprendizaje también depende de la memoria, ya que muchas veces un individuo reacciona de cierta forma por una experiencia vivida, somos todo lo que está en nuestra memoria. En cuanto al olvido dice que es el acto de no poder hacer evidente un cierto recuerdo, los recuerdos están almacenados según su contenido y necesidades, si un recuerdo no se lo utiliza a menudo con el paso del tiempo será olvidado (Arana, 2003).

Según María Ángeles Diez Sánchez (2009), quien realizó un estudio sobre la psicología de la memoria, recuerdo y olvido, dentro de la memoria episódica podría entrar el teatro y juego de roles como estrategia de estimulación de memoria semántica a largo plazo en la materia de Ciencias Sociales de una manera vivencial, esto hace que sea más fácil de recordar, ella aclara que el contenido emocional realiza un papel facilitador en los procesos de la memoria. “La memoria declarativa es toda información que se expresa en conceptos” (Lacruz, 2006, p.4). “La información declarativa puede ser rápidamente olvidada, como en el caso de las fechas aprendidas para un examen de historia” (Lacruz, 2006, p.5).

El uso del teatro como técnica de enseñanza por sus beneficios procedimentales puede ayudar en la retención de memoria declarativa ya que permite recordar ciertas fechas relevantes debido a que se vuelve una información aprendida mediante la experiencia. La memoria semántica es el archivo de información general que tiene una persona, los nombres, los conceptos, conocimiento sobre hechos, sobre del mundo en general (Patiño, 2007).

Las Inteligencias Múltiples

La Teoría de las Inteligencias Múltiples de Howard Gardner (1983), afirma que cada persona es un mundo distinto con habilidades y debilidades y cada ser humano tiene una o

varias de las ocho inteligencias que se nombran, entonces el profesor con este conocimiento debe expandir su repertorio de estrategias y técnicas de enseñanza para enseñar a cada niño aprovechando el desarrollo de las inteligencias que posee.

Gardner (1983) nombra ocho inteligencias:

Lingüística: la capacidad de utilizar bien las palabras de forma oral o escrita.

Lógico matemática: la capacidad de utilizar los números correctamente y tener razonamiento lógico, hacer cálculos, resolver problemas, clasificar, categorizar.

Espacial: es la sensibilidad al color, líneas, formas y la relación que existen entre estos elementos. Es poder visualizar y representar gráficamente ideas, orientarse en un espacio.

Cinética-corporal: la capacidad de utilizar el cuerpo para expresar ideas y sentimientos.

Musical: la capacidad de percibir, transformar, expresar notas musicales.

Interpersonal: capacidad para relacionarse con otras personas.

Intrapersonal: el conocerse a uno mismo, autonomía, individualidad.

Naturalista: la clasificación y reconocimientos de las especies de flora y fauna de un medio ambiente.

El teatro y el juego de roles como estrategia permite el desarrollo de varias de las inteligencias que nombra Armstrong, las técnicas dramáticas actúan como puente de conexión entre las competencias en comunicación lingüística o la competencia social y ciudadana, y la competencia cultural y artística” (Motos, 2009, p.8). En un juego de roles u obra de teatro que se realiza en clase se desarrolla la inteligencia lingüística ya que tienen que investigar, escribir y recitar diálogos, la inteligencia espacial porque deben que crear escenografía, la inteligencia cinética corporal porque su cuerpo es el instrumento por el cual

van a expresarse, interpersonal al trabajar con su grupo cooperativamente y lograr acuerdos para alcanzar el mismo objetivo, inteligencia intrapersonal, porque para poder representar a otra persona actuando es necesaria la reflexión profunda, el entendimiento personal y la autoestima.

Conociendo los aportes que el aprendizaje significativo, la memoria, las mejores prácticas y las inteligencias múltiples traen al aprendizaje, mediante el uso del teatro y del juego de roles, es necesario conocer cuál ha sido la historia del teatro en la educación.

Historia del teatro en la educación

“El teatro es un lenguaje específico universal que permite el encuentro de las diferencias con una meta de intercambios culturales y de comunicaciones humanas” (LaFerreire, 2010, p.8). El término específico universal se refiere a que la forma de hacer teatro mediante distintas técnicas siempre será mediante expresión corporal y la utilización de diálogos (actuación), y se lo aplica en todo el mundo. El teatro o dramática es un arte que expresa opiniones, sentimientos e información, a través de gesto, mímica y movimientos corporales (Olivia, 2000). A finales del siglo XVIII, Jean Jacques Rousseau, filósofo, proponía una educación basada en la naturaleza del ser, afirmaba que las reacciones impulsivas eran las correctas, es una forma de conectar la parte afectiva, emocional y cognitiva de una persona para lograr un aprendizaje significativo. De la misma manera ya en el siglo XXI, Fink (2003), dice que el aprendizaje significativo no se logra a través de clases magistrales, sino más bien de un aprendizaje activo, mediante la aplicación de pensamiento crítico, creativo y práctico, al igual que Rousseau, conectando los conocimientos con las emociones (Fink, 2003), en el teatro es necesario que la persona se conecte emocionalmente con el personaje que va a representar para lograr una buena interpretación.

Friederich Froebel, filósofo educativo, a principios del siglo XIX, apoyó la idea de la investigación de los procesos educativos de los individuos. Quería contrarrestar a la educación como instrucción, afirmando que el aprendizaje ocurría de manera intrínseca de acuerdo a lo que cada persona necesita; el papel del profesor era el ser guía para ayudar al estudiante a la construcción de su camino y al desarrollo de habilidades. Como resultado de esta propuesta educativa se inició una discusión en Inglaterra acerca del teatro en la educación, el punto más importante era la experiencia en el aprendizaje.

A comienzos del siglo XX, Harriet- Finlay Johnson, profesora en una escuela de drama educativo, consideraba que la obra de teatro tenía que ser para los estudiantes, ellos debían crear la obra explotando sus ideas e imaginación sin las instrucciones del profesor. Luego Cadwell Cook (1917), describía la importancia de poner menos énfasis en ejercicios y actividades y más en el proceso de construcción de la obra dramática, ella creía que la experiencia personal del estudiante en la que la obra el teatro era muy importante, y que la representación daría una visión auténtica desde el punto de vista de los estudiantes.

Dorothy Heathcote (1967), una de las pioneras del drama en la educación, afirmaba que mediante el teatro el estudiante podría comprender mejor el tema y transmitir su comprensión al resto de estudiantes. Gavin Bolton (1986) contemporáneo a Heathcote, destaca a la segunda forma de juego descrita por Piaget, el juego simbólico donde el niño imagina un mundo creado por él, este tipo de juego ayuda al desarrollo de habilidades en el niño para relacionarse con el medio. Bolton destacó este tipo de juego ya que dentro del teatro en la educación, los estudiantes también desarrollan habilidades para solucionar problemas, lo importante es el proceso no solo el resultado (Weltsek, 2006). Para Dorothy Heathcote las actividades dramáticas están relacionadas con la resolución de problemas, los estudiantes que participan en la dramatización, deben tener un trabajo cooperativo resolver

las situaciones planteadas por el profesor, en este proceso de discusión y análisis está el potencial pedagógico de la dramatización (Pérez, 2004).

El teatro indio destacó en el Oriente y se originó del libro sagrado de Brahma, en el cual se habla de la danza, el canto y la mímica que se aplicaba en los espectáculos en temas como: las historias de los dioses y héroes. Estas presentaciones eran básicamente orales, es decir sin decorados y con vestuarios simples al igual que el maquillaje (Olivia, 2000) “A través de la imitación de la palabra, el teatro intenta imitar también a la vida verdadera” (p.20). Así se evidencia que el teatro está en los seres humanos, como una manera de expresión, y se puede enseñar a través de esta expresión corporal y emocional. Los profesores pueden utilizarla como estrategia de enseñanza, en la cual los estudiantes consiguen representar ciertos personajes históricos y así, estarían aprendiendo a través de este arte, el teatro.

Martha Mendenhall (2013), escribió un artículo que habla sobre Konstantine Stanislavski un actor y director ruso que trabajó con el Teatro del Arte de Moscú a principios del siglo XX quien enseñó a los actores, que mientras más antecedentes conozcan acerca de los personajes que van a interpretar, mejor será su comprensión y por lo tanto su interpretación. Si el caso es interpretar un personaje histórico, es trascendental investigar sobre su vida de una manera profunda, esto incluye su manera de expresarse. El Sistema de Stanislavski tiene el fin de buscar que el actor sea el creador, que encuentre en su interior las emociones que representa, que investigue, que construya el pasado y el futuro de la vida del personaje representado. Este sistema quiere que el actor viva la obra, que viva el momento en ella como si fuera la vida real, que busque en su interior experiencias personales parecidas y que al recordar el sentimiento puedan hacer una representación más personal del personaje

(Mendenhall, 2013). Es una conexión total del actor con sus emociones, con el personaje el cual va a ser representado.

Esta técnica hace que el aprendizaje a través del teatro o representación de personajes (juego de roles), sea vivencial. Según Sousa (2000), la información que se queda en la memoria a largo plazo, es lo que se aprende mediante una conexión entre la información y las emociones, es decir si el estudiante hace que el aprendizaje sea vivencial, la información que aprendió en ese proceso se aloja en la memoria a largo plazo y por ende el aprendizaje es significativo.

Cuando una persona aprende conectando las experiencias con la parte cognitiva, la información se aloja en la memoria a largo plazo, es decir se queda más tiempo en el cerebro.

El teatro aplicado a la educación

Según un estudio realizado por Tomas Motos (2009), habla de la etapa de la adolescencia como una etapa en la que el individuo es capaz de comprender la función comunicativa de cada uno de los elementos teatrales y nombra los beneficios que tiene el teatro en las personas:

a) Permite que al estudiante implicarse kinestésica y emocionalmente en las lecciones y en consecuencia aprender más profunda y significativa. Las técnicas dramáticas producen una respuesta total, un conjunto de respuestas verbales y no verbales ante un estímulo o un grupo de estímulos, por lo que da la oportunidad para realizar actividades auditivas, visuales, motrices y verbales, posibilitando que el sujeto tenga experiencias sensoriales simultáneas y no limitando el aprendizaje a una mera experiencia intelectual. b) El estudiante se involucra dentro del relato e interactúa con conceptos, personajes o ideas. Promueve una mayor

comprensión del material y de los textos. c) Promueve el lenguaje y desarrollo del vocabulario d) Estimula la imaginación y el pensamiento creativo, fomenta el pensamiento crítico y el uso más elevado de procesos cognitivos. Utiliza las inteligencias múltiples.

Loaiza, en su estudio sobre el teatro (2008), dice que éste se comprende de tres elementos básicos en su desarrollo: el actor, espectador y una acción dramática. El actor cumple la función de transmitir desde su perspectiva la información y el espectador la percibe, se estimula y saca sus propias conclusiones y aprendizajes.

El uso del teatro en la educación desarrolla varias destrezas y alcanza los objetivos de aprendizaje, siendo lo más importante el proceso a través del cual el individuo o el grupo de individuos, imagina, crea, resuelve problemas, fija objetivos. Además, aporta con tres funciones, la analítica ya que analizan emociones, sentimientos y opiniones; la función explorativa que trata el sinnúmero de posibilidades de llevar a cabo su dramatización explorando materiales, información, tiempos; y, la función expresiva que propone el reto en las destrezas comunicativas (Pérez, 2004). Si se aplica el teatro en forma de juego, el estudiante no siente tanta presión ya que las dramatizaciones se hacen para que sean disfrutadas (Barroso & Fontecha, 2008), esto puede ser una técnica efectiva de aprendizaje, ya que el estudiante aprende sin estrés.

Las artes pueden servir para descubrir lo que los seres humanos son capaces de experimentar y expresar. Al introducir actividades artísticas en la educación se expone a los estudiantes a diversas vivencias, los sentidos se agudizan y esto ayuda a la construcción de conocimientos a través de la experiencia (Manteca, 2006). Se entiende por experiencia a las vivencias emocionales y cognitivas que los estudiantes tienen durante la participación en el trabajo que se está realizando en la clase. El teatro permite a la persona desarrollar varias

destrezas como el juego dirigido dentro del aprendizaje, situación que motiva mucho al estudiante.

Gordillo, Arana, Mestas, Salvador, García, Carro, Pérez (2010), hicieron un estudio sobre la memoria y las emociones a través de fotografías, estudiaron el reconocimiento incidental de dichas fotografías con períodos de retención cortos, hacían mirar a los participantes dos segundos por fotografía y como resultado obtuvieron que las fotografías que desencadenaban cierto valor emocional en los participantes eran las que más recordaban. Con lo que se concluye que los estímulos emocionales, positivos y negativos, son más fáciles de recordar que los recuerdos neutros, que no provocan emociones (Gordillo, et al., 2010). Según Bellelli, Leone, Curci (1999) hay “un mecanismo especial de la memoria que se activa en el caso de que un suceso implique sorpresa, emoción y relevancia personal” (p.106), esto hace que la información recibida sea retenida por un plazo más largo. Al utilizar el teatro como instrumento de enseñanza el representar un rol demanda un compromiso emocional, por lo que es más fácil recordar la información porque ya se le dio un valor emocional, se personificó al personaje.

“Las emociones se activan en el contexto de la interacción social, y a su vez constituyen poderosos factores para controlar dicha interacción” (p.108). Como antes se mencionó en los tipos de olvido de Schatzer (2007), cuando no se presta atención a lo que se hace, se olvida, por eso el ejercicio teatral resulta útil para el aprendizaje y retención de memoria, porque abarca una experiencias sensoriales y emocionales que requieren la concentración del estudiante.

Al entender la aplicación que el teatro tiene en la educación se puede comprender de mejor manera el uso de la memoria semántica dentro del juego de roles.

Memoria semántica y el juego de roles como estrategia

La memoria semántica es el conocimiento de hechos y datos que no tienen relación directa con la experiencia personal del individuo, es decir no es algo que lo vivieron personalmente (Sousa, 2000). En las Ciencias Sociales entre otros temas se enseña biografías de personajes históricos, donde es necesario aprender datos, sin embargo para hacerlo más memorable se lo puede realizar a través de una estrategia didáctica motivadora como el juego de roles. Esta estrategia involucra al estudiante mediante experiencias de trabajo cooperativo y las relaciones sociales, aumenta la autoestima, promueve la lectura enriqueciendo el vocabulario de los estudiantes y desarrolla la creatividad (Grande de Prado, Abella, 2010).

Si se aplica el juego de roles o el teatro como estrategia de enseñanza de las Ciencias Sociales, se logra que los estudiantes representen a personajes y relaten su vida de una manera creativa, haciendo el aprendizaje experiencial y por ende logrando mayor importancia para el estudiante por el énfasis que debe poner. Con todas estas características se concreta que el aprendizaje sea significativo, ya que existen muchas emociones que se desarrollan en el proceso de creación y presentación quedando la experiencia y el aprendizaje en el recuerdo a largo plazo.

Conclusiones

La educación tradicional de las Ciencias Sociales se enfoca o tiene como objetivo la memorización sin relevancia, sentido ni significado de datos, fechas y nombres. Este tipo de educación no se centra en el estudiante y las metodologías de enseñanza son pasivas y el rol principal lo tiene el profesor como una persona cuya responsabilidad en el proceso educativo es transmitir información.

En el currículo de Ciencias Sociales existe gran cantidad de contenidos que deben ser cubiertos y memorizados de forma superficial. En lugar de tener contenidos esenciales que se trabajen a profundidad. Es por eso que muchos profesores se enfocan en enseñar cantidad de temas más no calidad, y esto causa que los estudiantes no tengan un aprendizaje significativo.

Las actividades de clase deben buscar el aprendizaje significativo y las Mejores Prácticas, ya que éstas benefician y estimulan el aprendizaje significativo, son una guía para que los profesores acompañen a sus estudiantes a que desarrollen un profundo aprendizaje.

El teatro y juego de roles logran objetivos en varias áreas no solo en lo cognitivo. Se trabaja lo social, emocional y destrezas como la resolución de problemas, creatividad, pensamiento crítico y divergente.

El teatro en la educación, tiene varios beneficios, desarrolla destrezas y alcanza objetivos de aprendizaje. El proceso por el que los estudiantes atraviesan mientras imaginan, crean, resuelven problemas, fijan objetivos, exponen, es importante ya que es la forma en la que arman su obra o representación, los estudiantes involucran emociones, sentimientos, opiniones, para realizar una buena presentación final que es a la vez un el objetivo colectivo e individual.

El teatro y juego de roles como estrategia de enseñanza es una forma alternativa de que los estudiantes aprenden ya que en una actividad se desarrollan varias destrezas que hacen que este proceso se vuelva un aprendizaje experiencial, y esto tiene más importancia para el estudiante por el énfasis que le tiene que poner lo que causa que el aprendizaje sea significativo, ya que existen muchas emociones que se desarrollan en el proceso de esta creación y presentación.

Respuesta a la pregunta de investigación

La pregunta de investigación planteada en este estudio es ¿El juego de roles y el teatro son estrategias eficientes para estimular la memoria semántica a largo plazo en la materia de Ciencias Sociales en el bachillerato? De acuerdo a la revisión de la literatura, la respuesta es que el teatro y juego de roles como estrategias de enseñanza sí estimulan la memoria semántica a largo plazo, ya que para que la información sea retenida más tiempo debe existir una conexión de la información recibida con la experiencia de la persona, si esto existe, el aprendizaje es significativo (Sousa, 2000).

Cuando el aprendizaje tiene sentido y significado, hay más actividad cerebral y por ende una mejor retención de la información aprendida (Sousa, 2000). El teatro y juego de roles son herramientas que además de desarrollar destrezas de trabajo en grupo, responsabilidad, perder el miedo al público, creatividad, también logran una conexión de las emociones, con la representación del personaje que va exponer en clase y esto hace que la información aprendida sea vivencial y por ende significativa (Manteca 2006).

Mediante actividades experienciales el estudiante vive los procesos de aprendizaje, retiene la información para presentarla, debe recordar diálogos y poder transmitir la información, esto requiere de mucha atención y como menciona Schatzer (2007), cuando no

se presta atención a lo que se hace, se olvida. Según Romero (2009), cuando el estudiante da significado a un contenido quiere decir que ha logrado un aprendizaje profundo, significativo.

Para que el aprendizaje de un estudiante sea exitoso es importante tener profesores capaces, comprometidos, creativos, investigativos, descubridores, motivadores, con ganas de tomar riesgos en la educación con el fin de descubrir técnicas nuevas que faciliten el aprendizaje de los estudiantes. El profesor busca estimular la autonomía cognitiva del alumno a través de procesos de descubrimiento o gracias a pequeñas investigaciones escolares. Son métodos herederos de la Escuela Activa que otorgan el protagonismo del proceso de aprendizaje al alumno y que actualmente ofrecen una gran diversidad: investigaciones, estudios de casos, solución de problemas, proyectos, resolución de conflictos, juegos, dramatizaciones, simulaciones, debates (Tribó, 2008).

Con una buena planificación por parte del profesor que se base en los temas que el Ministerio de Educación requiere, y que aplique herramientas de educación alternativa que motive al aprendizaje significativo estimulando la memoria semántica a largo plazo, como el teatro y juego de roles, se pueden cumplir los objetivos que tiene la educación, enseñar de una manera profunda, que los estudiantes no se olviden fácilmente y que desarrolle varias habilidades que le ayudaran en la vida cotidiana (Ander, 1993).

El aprendizaje significativo depende de factores como el aula, el ambiente social, los materiales, el profesor, etc. La memoria semántica a largo plazo tiene mayor estimulación si la persona atribuye un significado a la información que está recibiendo. El juego de roles y el teatro como estrategias de aprendizaje conectan al estudiante emocionalmente con la información que reciben y esto hace que el aprendizaje sea profundo y difícil de olvidar.

Resumen del estado actual de la investigación acerca del tema

La educación en el Ecuador tiene varias falencias, algunos profesores no tienen la motivación necesaria o el interés de investigar un poco para poder salirse de esa enseñanza repetitiva, precaria, solo teórica, que es mucho más cómoda que el buscar alternativas nuevas. El Ministerio de Educación ahora impone lineamientos que todas las instituciones educativas tendrán que cumplir y en la materia de Ciencias Sociales hay muchos temas que se deben estudiar en muy poco tiempo, y esto hace que el profesor brinde a sus estudiantes una educación de cantidad no de calidad (MEC, 2006-2015).

La realización de esta tesis analiza mediante el apoyo teórico de varios estudios y autores relevantes y académicos, que el teatro y juego de roles es una excelente alternativa para desarrollar gran cantidad de habilidades, no solo cognitivas sino también emocionales, y esto hace que los estudiantes tengan más motivación por aprender, logrando que el aprendizaje sea vivencial y por ende significativo. Cuando el aprendizaje se puede comprender fácilmente y conectar con experiencias pasadas, la actividad cerebral es mayor y por ende hay una mejor retención de la información recibida en clase por parte del profesor (Sousa, 2000). El aprendizaje significativo debe construir experiencias educativas que motiven al estudiante a la comprensión de la información, mediante la utilización de herramientas y actividades interesantes y reflexivas (Fink, 2003).

El uso del teatro y juego de roles como estrategias de estimulación de memoria semántica a largo plazo, se lo puede aplicar en cualquier institución educativa. El fin de utilizar estas herramientas es obtener estudiantes que recuerden más efectivamente la información recibida en clases en la materia de Ciencias Sociales, proponiendo su aplicación como una enseñanza y forma de cumplir con los lineamientos que impone el Ministerio de Educación del Ecuador.

Al realizar la investigación, se encontraron estudios relativamente nuevos de los últimos 10 años, que hablan sobre el teatro y la educación, los beneficios del arte en el aprendizaje, la importancia del aprendizaje significativo, las mejores prácticas en la materia de Ciencias Sociales. La autora piensa que esto se da por la innovación que hay sobre las teorías del aprendizaje, y este cambio de papeles, en el que el profesor es el guía del aprendizaje del estudiante y su función es enseñar significativamente, es decir que no se olviden. Para esto es necesario que los estudiantes conecten sus experiencias con el conocimiento, y muchas estrategias nuevas y alternativas demuestran que funcionan y cumplen con dichos objetivos.

Relevancia de este estudio

Este estudio puede ser un aporte a la pedagogía en el área de la memoria y la utilización del teatro y juego de roles como herramienta de enseñanza. Así mismo esta investigación ofrece información válida acerca de los beneficios del teatro y el juego de roles como instrumentos pedagógicos, y cómo éstos ayudan a la estimulación de memoria semántica a largo plazo en los estudiantes. La información es retenida en la memoria a largo plazo cuando esta tiene relevancia para la persona, es decir alguna conexión con su vida o experiencias pasadas. El juego de roles y teatro hacen que el estudiante involucre emociones y sensaciones en el proceso de creación y esto causa que no se olviden fácil de lo que aprendieron mediante estas actividades.

La relevancia de este estudio es el proponer a los profesores una estrategia de enseñanza que abarque herramientas alternativas (teatro y juego de roles), como herramientas para el aprendizaje. Es por eso que esta investigación analiza la forma en la que el cerebro

retiene información en la memoria a largo plazo y que estrategias pueden estimular que el estudiante no se olvide la información recibida en clase.

Se plantea una forma que los profesores involucren nuevas actividades que estimulen la memoria semántica a largo plazo y desarrollen varias destrezas. Duque (2012), dice que la educación actual solo se enfoca en llegar a metas productos no en el proceso. Con este estudio se plantea que el profesor se enfoque en el proceso más que el resultado final a través del teatro y juego de roles, como estrategias en las que el profesor puede observar el proceso de construcción del aprendizaje del estudiante en la realización de la obra. Es una metodología que motiva a los estudiantes al aprendizaje significativo, conecta a los estudiantes con sus emociones y por ende estimula a la retención de memoria de información.

El aprendizaje significativo surge cuando el alumno, como constructor de su propio conocimiento, relaciona los conceptos a aprender y les da un sentido a partir de la estructura conceptual que ya posee” (Romero, 2009, p.1). El teatro y juego de roles resulta útil para el aprendizaje y retención de memoria, porque abarca una serie de experiencias sensoriales que requieren la concentración del estudiante, y conecta la parte cognitiva con la vivencial.

Limitaciones en el proceso de revisión de literatura

No se encontraron estudios que se enfoquen en la manera en que el teatro y juego de roles se apliquen como estrategia de estimulación de memoria semántica en la materia de Ciencias Sociales, habían pocos estudios sobre el teatro como motivación del aprendizaje de un segundo idioma, donde también explican la importancia de la memoria y los beneficios de esta estrategia para el aprendizaje, así que la autora se enfocó en varios temas que se relacionan para probar la veracidad de la utilización de estas herramientas como estimulación de memoria semántica.

Propuesta para posibles estudios acerca del tema

Una vez realizado este informe académico se sugiere que se realice un estudio en el que se pongan en práctica las estrategias sugeridas y se analicen los resultados en la memoria semántica de los estudiantes.

Un tipo de experimento podría ser unirse en grupos, a cada grupo se le sorteará un nombre de un personaje que marco la historia o un suceso importante de alguna época antigua que tiene relevancia hasta hoy. Tendrán que preparar una dramatización sobre una entrevista al hombre que les toco o una representación de la época que se quiere revivir. Para esto deberán trabajar en disfraces, conocer perfectamente la biografía, su influencia en la historia, su discurso, su manera de influenciar a las masas, sus ideales, etc. Toda la información necesaria y relevante para revivir al personaje. Deben hacerlo como un canal de televisión, en el que el estudiante o los estudiantes que serían los periodistas deberán hacerle una entrevista con un banco de preguntas al personaje. Todos los estudiantes tienen que cumplir un rol en el grupo y todos deben conocer de todo. La evaluación será el proceso del trabajo (formativa), y la presentación de la obra (sumativa). Se sugiere que estas actividades de juego de roles y obras de teatro se realicen en otras materias también, como literatura, Ciencias Naturales, inglés, ya que son estrategias que traen varios beneficios para los estudiantes.

Además se recomienda hacer una investigación sobre planificación curricular, que ayude al profesor a incluir el teatro y juego de roles como actividades, con una buena organización y reflexión por parte del profesor como señala Ander (2000), para tener claros y poder cumplir con los objetivos planteados. Profundizar sobre la motivación para que exista

una buena guía de parte del profesor y los elementos que influyen en la motivación del estudiante hacia el aprendizaje.

Realizando los experimentos y lecturas sugeridas se podrá complementar este estudio, aplicar estas estrategias en clase y comprobar que el teatro y juego de roles funcionan como estrategias de estimulación de memoria semántica a largo plazo en la materia de Ciencias Sociales.

Referencias

- Ander, E. (1993). *La planificación educativa: Conceptos, métodos, estrategias y técnicas para educadores*. Editorial Magisterio del Río de La Plata. Obtenido el 22 de septiembre de 2013.
- Arana, J. M., Meilán, J. J. G., Gordillo, F., Carro, J. (2007). *Estrategias motivacionales y de aprendizaje para fomentar el consumo responsable desde la escuela*. Universidad de Salamanca. Obtenido 3 de noviembre 2013 de <http://reme.uji.es/articulos/numero35/article1/article1.pdf>
- Arana, M. (2003). *Memoria y olvido*. Obtenido el 7 de noviembre 2013 de <http://www.racmyp.es/docs/anales/A80/A80-25.pdf>
- Ausubel, D. (2002) *Adquisición y retención del conocimiento; una perspectiva cognitiva*. Barcelona, España: Paidós.
- Ballesteros, S. (1999). *Memoria Humana: Investigación y teoría*. Universidad Nacional de Educación a Distancia, Madrid. Obtenido el 20 de septiembre 2013 de: <http://www.psicothema.com/pdf/323.pdf>
- Barros, C., García, M., López, F. (2008). *La importancia de la dramatización en el aula: una propuesta concreta de trabajo en clase. Asociación para la difusión del español y la cultura hispánica*. Obtenido el 4 de noviembre 2013 de http://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/asele/pdf/10/10_0105.pdf
- Carretero M., Pozo, J., Asensio, M. (1997). *Problemas y perspectivas en la enseñanza de las ciencias sociales: Una concepción cognitiva*. España: Visor. Obtenido el 20 de septiembre 2013 de http://rubenama.com/articulos/Carretero_cap1.pdf
- Carretero, M., Pozo J., Asensio, M. (1997). *Problemas y perspectivas en la educación secundaria obligatoria*. (Tesis inédita e maestría). Universidad de Almería, <http://repositorio.ual.es/jspui/bitstream/10835/1991/1/Trabajo.pdf>
- Carrillo, P. (2010). *Sistemas de memoria: Reseña histórica, clasificación y conceptos actuales*. México. Obtenido el 12 de Febrero 2014 de http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0185-33252010000200010
- Deasy, R. J. (2002). Critical Links: Learning in the Arts and Student Academic and Social Development. *Arts Education Partnership*. Obtenido el 8 de noviembre 2013 de <http://www.aep-arts.org>
- s.a (s.f). Emoción y memoria de reconocimiento: la discriminación de la información negativa como un proceso adaptativo. *Universidad de Salamanca y Universidad Nacional Autónoma de México*. Obtenido el 17 de Septiembre 2013 de <http://www.psicothema.com/PDF/3799.pdf>

- Everardo, J., Vargas, J. (2011). planeación educativa y diseño curricular: un ejercicio de sistematización. *Asociación Oaxaqueña de Psicología: Centro Regional de Investigación en Psicología*, México. Obtenido el 22 de septiembre 2013 de http://www.conductitlan.net/notas_boletin_investigacion/140_planeacion_educativa_c_urriculum.pdf
- Fink, D. (2003). *Creando experiencias de aprendizaje significativo*. Estados Unidos: Editorial Jossey-Bass
- Fisher, D. (2004). Using graphic novels, anime, and the Internet in an urban high school. *The English Journal*, 93(3), 19-25.
- García, I., Pérez, R., Calvo, A. (2013). *Expresión corporal: una práctica de intervención que permite encontrar un lenguaje propio mediante el estudio y la profundización del empleo del cuerpo*. Universidad Pablo de Olavide de Sevilla. Obtenido el 27 de noviembre 2013 de http://www.retos.org/numero_23/19-22.pdf
- García, X., (2007). Una mirada creativa hacia el método biográfico. *Comunicación. I Congreso internacional de innovación docente, transdisciplinariedad y ecoformación*. Obtenido el 7 de Noviembre 2013 de http://www.postgrado.unesr.edu.ve/acontece/es/todosnumeros/num16/04_01/una_mirada_creativa_met_biog.pdf
- Gardner, H. (2005). *Inteligencias múltiples*. Obtenido el 20 DE Enero 2014 de http://dateca.unad.edu.co/contenidos/401509/2014-1/unidad_I/Gardner_inteligencias.pdf
- Gargallo, B., Fernández, A., Garfella, P., Pérez, C. (2010). Modelos de enseñanza y aprendizaje en la universidad. *Seminario Interuniversitario de Teoría de la Educación, Madrid*. Obtenido el 02 de Noviembre 2013 de <http://pendientedemigracion.ucm.es/info/site/docu/29site/ponencia3.pdf>
- Gordillo, F., et al. (2010). Grande de Prado, M., Abella, V. (2010). Los juego de rol en el aula. *Revista científica de América Latina, el Caribe, España y Portugal*. Obtenido el 11 de Enero 2014 de <http://www.redalyc.org/pdf/2010/201021093004.pdf>
- Heathcote, D., & Bolton, G. (1994). Drama for Learning: Dorothy Heathcote's Mantle of the Expert Approach to Education. *Dimensions of Drama Series*. Portsmouth: Heinemann.
- Hernández, X. (2002). *Didáctica de las ciencias sociales, geografía e historia*. Editorial GRAÓ, de IRIF, S.L.
- Lacruz, M. (2006). Estudio neurofisiológico de la memoria declarativa del hombre. *Universidad Complutense de Madrid*. Obtenido el 04 de noviembre de 2013 de <http://biblioteca.ucm.es/tesis/med/ucm-t29247.pdf>

- Laferriere, G. (1999). La pedagoga teatral, una herramienta para educar. *Universidad de Québec a Montreal, Educación Social*. Obtenido el 26 de Noviembre 2013 de www.raco.cat/index.php/EducacionSocial/article/download/.../241832
- Loaiza., L.F. (2008). Pedagogía y teatro. *Universidad de Caldas*. Obtenido el 3 de noviembre 2013 de [http://200.21.104.25/artescenicass/downloads/artesescenicass2\(1\)_19.pdf](http://200.21.104.25/artescenicass/downloads/artesescenicass2(1)_19.pdf)
- Londoño, L. (2009). La atención: un proceso psicológico básico. *Universidad Cooperativa de Colombia*. Obtenido el 23 de septiembre 2013 de <http://wb.ucc.edu.co/pensandopsicologia/files/2010/08/articulo-09-vol5-n8.pdf>
- López, M., Silva, E. (2009). Estilos de aprendizaje: Relación con motivación y estrategias. *Universidad de León, España*. Obtenido el 23 de septiembre 2013 de http://www.uned.es/revistaestilosdeaprendizaje/numero_4/Artigos/lsr_4_articulo_3.pdf
- Lynne, S. (2012). *The functions of role-playing games: how participants create community, solve problems and explore identity*. Obtenido el 23 de Febrero de
- Martínez, P. (2012). *La potencialidad didáctica de los juegos de rol para la enseñanza aprendizaje de las ciencias sociales: Desarrollo de un caso práctico en enseñanza de las ciencias sociales: Una concepción cognitiva*. España. Obtenido el 10 de Marzo de 2014 de http://rubenama.com/articulos/Carretero_cap1.pdf
- Martínez, S. (1994). La memoria y su relación con el aprendizaje. *Sintética 4*. Obtenido el 27 de noviembre 2013 de http://www.sinectica.iteso.mx/assets/files/articulos/04_la_memoria_y_su_relacion_con_el_aprendizaje.pdf
- Ministerio de Educación del Ecuador. (2006-2015). *Plan Decenal de Educación del Ecuador*. Obtenido el 06 de noviembre 2013 de http://planipolis.iiep.unesco.org/upload/Ecuador/Ecuador_Hacia_Plan_Decenal.pdf
- Morris, R. V. (2001). Drama and authentic assessment in a social studies classroom. *The social studies*, 92(1), 41-44.
- Motos, T. (2009). El teatro en la educación secundaria: fundamentos y retos. *Instituto de Creatividad e Innovaciones Educativas, Universidad de Valencia*. Obtenido el 22 de Septiembre 2013 de http://alboan.efaber.net/ebooks/0000/0847/5_APY_REE_2.pdf
- Navarrete, B. (2009). *La motivación en el aula: Funciones del profesor para mejorar la motivación en el aprendizaje*. ISSN. Obtenido 3 Noviembre 2013 de http://www.csi-csif.es/andalucia/modules/mod_ense/revista/pdf/Numero_15/BELLEN_NAVARRETE_1.pdf
- Neira, M. (2011). Teatro escolar y juego dramático como herramienta para el desarrollo de habilidades sociales. *Revista docencia*. Obtenido el 11 de Marzo 2014 de
- Nilsson, M. (2009). Drama y teatro como métodos en la enseñanza del español. *Instituto sueco Lunds*. Obtenido el 3 de Noviembre 2013 de

<http://lup.lub.lu.se/luur/download?func=downloadFile&recordId=1580549&fileId=1580555>

Noddings, N. (1998). *Filosofía de la educación*. Editorial Westview.

Noice, H., & Noice, T. (2006). What studies of actors and acting can tell us about memory and cognitive functioning. *Current Directions in Psychological Science*, 15(1), 14-18.

Nora Ros, N. (2007). El lenguaje artístico, la educación y la creación. *Universidad Nacional del Centro de la Provincia de Buenos Aires, Argentina*. Obtenido el 06- noviembre 2013 de <http://www.rieoei.org/deloslectores/677Ros107.PDF>

Núñez, J., (2007). Motivación, aprendizaje y rendimiento académico. *Universidad de Oviedo*. Obtenido el 18 de Septiembre de <http://www.educacion.udc.es/grupos/gipdae/documentos/congreso/xcongreso/pdfs/cc/cc3.pdf>

Patiño, V. (2007). La memoria semántica: modelos neuropsicológicos y alteraciones a consecuencia de daño cerebral. Facultad de Psicología. *Universidad Autónoma del Estado de Morelo*. Obtenido el 04 Noviembre 2013 de http://cienciascognitivas.files.wordpress.com/2013/01/mem-sem-mod-np-y-alt-dac3b1o-cereb_2007.pdf

Pérez, M. (2007). La dramatización como recurso clave en el proceso de enseñanza y adquisición de las lenguas. *Revista electrónica internacional, Universidad de Murcia*. Obtenido el 24 de Septiembre 2013 de <http://www.um.es/glosasdidacticas/doc-es/GD12/04mapegu.pdf>

Robinson, K. (2013). *How to escape education's Death Valley*. TED Talks Education. Obtenido el 5 de noviembre 2013 de http://www.ted.com/talks/ken_robinson_how_to_escape_education_s_death_valley.html?source=facebook#.Un_gGdWtKt4.facebook

Rodríguez, M. (2004). Teoría del aprendizaje significativo. *Universidad de España: Pamplona*. Obtenido el 16 de Enero 2014 de <http://cmc.ihmc.us/papers/cmc2004-290.pdf>

Schacter, D. (2007). *Los siete pecados de la memoria: Cómo olvida y recuerda la mente*. Editorial Ariel.

Sousa, D. (2000). *Como aprende el cerebro*. Editorial Corwin.

Torres, R. (1995). Los achaques de la educación. *Colección: aula dentro*. Obtenido el 11 de Enero 2014 de <http://books.google.es/books?id=EHHObinBntwC&lpg=PA76&dq=metodos%20tradicionales%20de%20educacion%20y%20memoria&pg=PA76#v=onepage&q=metodos%20tradicionales%20de%20educacion%20y%20memoria&f=falsechrome://settings>

Tribó, G. (2008). El nuevo perfil profesional de los profesores de secundaria. *Universidad de Barcelona*. Obtenido el 06- noviembre 2013 de <http://www.uned.es/educacionXX1/pdfs/11-07.pdf>

Woolfolk, A. (2000). *Psicología Educativa*. Universidad del estado de Ohio. Obtenido el 15 de Marzo 2014 de

Zemelman, S. Daniels, H. & Hyde, A. (2003). *Mejores Prácticas*. Editorial: Heinemann Educ Books.