

## **TRABAJO DE FIN DE MÁSTER**

Curso 2018-2019

Modalidad de Investigación

# **LA SIMULACIÓN Y JUEGO DE ROL COMO RECURSO DIDÁCTICO EN LA ENSEÑANZA DE FORMACIÓN PROFESIONAL**

**AUTORA: KABILIA GHOMARA MEDINA BRITO**

**TUTORA: ROCÍO PEÑA VÁZQUEZ**

## **INDICE**

<b>1. INTRODUCCIÓN</b> .....	2
<b>2. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN</b> .....	3
<b>3. MARCO CONCEPTUAL</b> .....	4
3.1. JUEGO DESDE UNA PERSPECTIVA EDUCATIVA .....	4
3.2. APRENDIZAJE VIVENCIAL/EXPERIENCIAL .....	5
3.3. SIMULACIÓN Y JUEGOS DE ROL .....	6
<b>4. OBJETO, MÉTODO Y PROCEDIMIENTO</b> .....	7
<b>5. RESULTADOS</b> .....	9
<b>6. CONCLUSIONES Y PROPUESTAS DE MEJORA</b> .....	20
<b>7. BIBLIOGRAFÍA</b> .....	24
<b>ANEXOS</b> .....	26

## 1. INTRODUCCIÓN

El presente documento muestra el Trabajo de Fin de Máster del “Máster en Formación del Profesorado de Educación Secundaria Obligatoria y Bachillerato, Formación Profesional y Enseñanzas de Idiomas”. Se trata de una investigación de tipo cuantitativa en la que se pretende conocer la importancia y repercusión que tiene la realización de actividades de simulación y juego de rol en las aulas para un mejor proceso de aprendizaje. El análisis se hará basado tanto en la revisión teórica del tema, como en el grado de satisfacción que tiene el alumnado con el que se ha realizado dicha la investigación respecto a este tipo de actividades.

El documento está estructurado en cinco apartados. En primer lugar, en el planteamiento del problema de investigación se expone los motivos o razones que hacen necesaria e importante la investigación. En segundo lugar, en los antecedentes teóricos se realiza un análisis general de los siguientes conceptos: juego desde una dimensión educativa; aprendizaje vivencial/experiencial, la simulación y los juegos de rol como recurso didáctico; y, temas directamente relacionados con la investigación en sí misma. Además, se presenta el objetivo, método y procedimiento propuesto para la investigación, donde se concreta las variables y las técnicas utilizadas en la investigación. Por último, se presenta los resultados obtenidos mediante tablas y gráficos, lo que permitirá poder reflexionar sobre el objeto de estudio, para, posteriormente, establecer tanto la discusión como las conclusiones y propuestas de mejora de la investigación.

Cabe mencionar que la importancia del estudio reside en que se parte de la base de que los métodos de enseñanza están en constante movimiento y se van adaptando a lo largo del tiempo a las diferentes circunstancias como, por ejemplo, al perfil del alumnado, a las nuevas tecnologías, al contexto educativo, a la legislación vigente, etc. Enlazado a ello, los/as profesionales que se ven involucrados/as en los procesos de aprendizaje también deben adaptarse a las nuevas circunstancias que emergen, con la finalidad de llegar mejor al alumnado y, por consiguiente, obtener mejores resultados de los mismos. Por lo tanto, se hace necesaria la implementación de otro tipo de metodologías que no se basen en los métodos de aprendizaje que se han venido desarrollando hasta el momento sustentados únicamente en la teoría y así, poder darle paso a la experiencia y a la práctica.

## **2. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN**

La principal razón para la realización de esta investigación viene motivada por la propia experiencia personal de quien desarrolla las prácticas del Máster en Formación del Profesorado de Educación Secundaria Obligatoria y Bachillerato, Formación Profesional y Enseñanzas de Idiomas en el Centro Integrado de Formación Profesional (CIFP) Las Indias con alumnado que cursaba 1º de Curso de Formación de Grado Medio (CFGM) de Técnico en Estética y Belleza y 1º de CFGM de Técnico en Peluquería y Cosmética Capilar, impartiendo la asignatura de Formación y Orientación Laboral.

Tras la incorporación al campo de prácticas, denoto que existe un alumnado con baja motivación y exhausto con respecto a la metodología que se está llevando a cabo en el aula: clases magistrales para impartir la teoría, realización de actividades de aprendizaje pautadas por el libro de texto de la asignatura, etc. Por lo tanto y sobre la base de ello, se me plantea la posibilidad de aprovechar el periodo de prácticas para poner en marcha algo diferente y novedoso y, con ello, experimentar la puesta en marcha de otros métodos de enseñanza, diferentes a los que estamos acostumbrados. En este sentido, se elabora y se propone actividades de simulación orientada al juego de rol con el fin último de conocer como son valoradas y qué repercusiones tienen en el proceso de aprendizaje del alumnado.

La actual en la que vivimos está en constante cambio y dichos cambios afectan a todos los estratos de la vida incidiendo directamente en el ámbito económico, cultural, social y familiar. La educación también se ve involucrada en el continuo cambio y evolución que vive la sociedad. Por ello, la educación debe adaptarse a los nuevos tiempos con metodologías y estrategias didácticas que se adecuen al panorama actual y que, de este modo, permitan mejorar el proceso enseñanza-aprendizaje. Los nuevos modelos de enseñanza-aprendizaje abogan cada vez más por el aprendizaje práctico. Hasta hace relativamente poco, solo se le daba importancia a la dimensión teórica. Hoy en día, la teoría sigue siendo un eje fundamental de la educación pero combinadas con nuevas herramientas que nos permiten alcanzar el objetivo final en el aprendizaje: “aprender”. La simulación como recurso didáctico se ha integrado en estos nuevos modelos y herramientas que favorecen al aprendizaje significativo, permitiendo desarrollar las habilidades y destrezas que demandan las situaciones actuales. Además, se ha convertido en un recurso que permite conectar de manera eficaz la materia de

estudio con la realidad y se presenta como un elemento “puente” con el que el alumnado está en permanente contacto con lo que ha aprendido, lo que aprende y lo que seguirá aprendiendo. Por todo ello, la simulación y los juegos de rol se han revelado como un enriquecedor recurso didáctico, pero habría que seguir indagando en su elaboración y ejecución para poder conocerlo en profundidad y, de este modo, aplicarlo como una útil herramienta educativa.

### **3. MARCO CONCEPTUAL**

En este apartado, se realiza una revisión de los antecedentes teóricos existentes en referencia al tema objeto de estudio entre los que se encuentran: juego desde una dimensión educativa, aprendizaje vivencial/experiencial, la simulación y los juegos de rol como recurso didáctico.

#### **3.1. JUEGO DESDE UNA PERSPECTIVA EDUCATIVA**

Los métodos de enseñanza tradicionales llevados a cabo hasta hace relativamente poco en las aulas, se enfocaban principalmente en un tipo de aprendizaje pasivo, en el que el alumnado actuaba como un mero oyente de las clases magistrales que el profesorado impartía para explicar los contenidos de las asignaturas. Este tipo de aprendizaje, además, estaban en consonancia con métodos en los que se aplicaban única y exclusivamente, el aprendizaje de conceptos y la memorización.

Sin embargo, este tipo de enseñanza va evolucionando hacia una mayor necesidad de relacionarse con la realidad por medio de la práctica. “Las ideas de aprender haciendo desde la concepción de Dewey (1989), se plasman en la educación formal a fin de mantener el contacto con la experiencia directa, estableciendo la secuencia de la teoría con la práctica. Así, es posible articular la teoría con la práctica permitiendo la aplicación y obtención de nuevos conocimientos a partir de la propia práctica, así como la comprobación de la validez de los conceptos teóricos”. (Cataldi, Z., Lage, F. y Dominighini C., 2013, p. 10).

Sobre la base de esta idea, es cuando, “la incorporación del juego como método de enseñanza encuentra su sustento en las teorías de aprendizaje surgidas a principios del siglo XX. [...] El estilo de enseñanza tradicional plantea unas formas de relación

profesor-alumno basadas en un dirigismo predominante o absoluto por parte del profesor. Los juegos con fines educativos toman del movimiento de la nueva escuela la idea de que el alumno puede orientar sus propias tareas de aprendizaje, y por lo tanto el profesor no debe guiar constantemente sus actos, sino más bien servir de orientación y apoyo a los mismos”. (Douglas, L., 2014, p.5-6).

Lo que hace que, el aprendizaje a través del juego nos permita aprender haciendo y, por consiguiente, nos permita dejar a un lado los procesos de aprendizaje tradicionales basados en la retención y en la memorización de la información, para dar paso a los procesos de asimilación y acomodación para la construcción conocimiento. Además de permitir que el profesorado pase a ser un guía y acompañante dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje.

### **3.2. APRENDIZAJE VIVENCIAL/EXPERIENCIAL**

Con respecto al aprendizaje vivencial o experiencial, éste nos permite aprender a través de la acción y el hacer, poniendo en práctica en un contexto real (verdadero o ficticio) conocimientos que han sido aprendidos con anterioridad.

Ramos (2016) define el aprendizaje vivencial como una forma de aprender en la que se utilizan todos los sentidos y que involucra al sujeto en la tarea de conocer, saber e investigar sobre algo en particular. Además, para éste, el aprendizaje vivencial parte de la tarea de hacer y por lo tanto, se aprende por medio de la acción.

Por otro lado, Smith (2001) señala que “uno de los rasgos característicos del aprendizaje experiencial es que involucra al individuo en una interacción directa con aquello que se está estudiando, en lugar de una mera “contemplación” o descripción intelectual”. (Cita de Romero, 2010, p.91).

Podríamos decir, por consiguiente, que el aprendizaje vivencial/experiencial reúne las siguientes características:

1. Involucra al individuo.
2. Es participativo.
3. Requiere acción y experiencia.
3. Permite conocer, interactuar e investigar.
5. Es un aprendizaje directo a través de una realidad (verdadera o ficticia).

Un aspecto importante que se debe tener en cuenta en este tipo de aprendizaje es el papel que juega el profesorado en el mismo.

Según Guibo (2014), “en un proceso vivencial el profesor debe caracterizarse como un integrador y facilitador del proceso investigativo en el contexto para facilitar el aprendizaje, a través de la teoría y la experiencia práctica, como proceso de reflexión” (p. 5).

Por lo tanto, debemos tener claro que para poder fomentar un aprendizaje vivencial y que éste se haga efectivo no podemos obviar la figura del profesorado sino que se hace necesaria para facilitar los procesos, tanto teóricos como prácticos que este tipo de aprendizaje requiere.

### 3.3. SIMULACIÓN Y JUEGOS DE ROL

Son diferentes los significados que puede adoptar el término simulación, aunque normalmente, suele venir asociado a *juegos de simulación virtual* es decir, a simuladores de realidades pero aplicados a plataformas informáticas. Aún así, es un concepto que se puede adaptar a diferentes realidades o situaciones.

La Real Academia de la Lengua Española (2019) define el término simular como: “Representar algo, fingiendo o imitando lo que no es”<sup>1</sup>. Por lo tanto, basándonos en el concepto más básico de la palabra, se puede decir que la simulación consiste en crear situaciones que no son reales en el momento en el que se desarrollan pero que se asemejan a una posible realidad verdadera.

Dentro la simulación se encuentran los juegos de rol y aunque entre ambos existe una diferencia esencial, en la simulación, las personas actúan como lo harían ellas mismas mientras que en los juegos de rol actúan desempeñando un determinado rol que se le asigna, van directamente relacionados.

En cuanto a los juegos de rol, cabe mencionar que la Real Academia de la Lengua Española define el término rol como: “papel/función que alguien o algo desempeña”<sup>2</sup>

---

<sup>1</sup>Real Academia Española. (2019). Diccionario de la lengua española (23.a ed.). <https://dle.rae.es/?id=Xw4s6f6>

<sup>2</sup>Real Academia Española. (2019). Diccionario de la lengua española (23.a ed.).

<https://dle.rae.es/?id=WcgmTVE|WchhwHP>

Por otro lado, según Roda (2010), “un juego de rol es una actividad lúdica consistente en interpretar uno o varios personajes en un relato; como juego, es libre en su elección y está sometido a reglas, que serán particulares para cada juego de rol en concreto. Como interpretación, consiste en intentar no ser uno mismo, tomando decisiones e intentando actuar como el personaje del mundo de juego” (p. 192).

Asimismo, DeNeve y Heppner (1997), señalan que el juego de rol “constituye en una técnica de aprendizaje activo y que cobra importancia por permitir la posibilidad de combinar o incorporar nuevos conocimientos o información con aquellos previamente adquiridos” (en Clavijo A. y Flórez F., 2016, p.89).

En definitiva, podríamos decir que la simulación y el juego de rol asociado al proceso de enseñanza-aprendizaje, consiste en que al alumnado se le crea una realidad semejante a la que se puede encontrar en su desempeño profesional para que por consiguiente, el alumnado adopta un papel que le permite ponerse en situación determinada, comportarse como tal y con esta acción, se logra el objetivo final de la enseñanza y es que el alumnado aprende y asimila los contenidos a través de la propia experiencia porque debe de poner en práctica lo aprendido en la teoría con la realidad bajo el rol asignado para la tarea.

Una vez que se ha definido el marco conceptual del objeto de estudio de este trabajo, en el siguiente apartado se pasará a desarrollar cuál es el objetivo de análisis y la metodología que se seguirá para conseguir dicho objetivo.

#### **4. OBJETO, MÉTODO Y PROCEDIMIENTO**

El objetivo por el que se realiza la investigación, se centra principalmente en obtener información acerca de los beneficios que conlleva dejar a un lado los métodos tradicionales de enseñanza y realizar actividades de simulación y juegos de rol en el aula, mediante el grado de satisfacción y aceptación que tiene el alumnado respecto de la realización de este tipo de actividades.

Para ello, el método elegido en la presente investigación es de tipo cuantitativo en el que el instrumento para la recogida de datos es un cuestionario de elaboración propia (Anexo 1) y de carácter anónimo donde se recoge en una primera parte, las instrucciones para cumplimentarlo adecuadamente y, a continuación, se refleja toda la información necesaria para la investigación, estructurada ésta en tres bloques: El primero hace referencia a los datos socio demográficos del alumnado, el segundo

corresponde a las afirmaciones respecto al grado de satisfacción con la actividad de simulación y, en último lugar, se recoge las preguntas relacionadas con el grado de satisfacción con la actividad de simulación.

Los cuestionarios han sido contestados por el alumnado del CIFP Las Indias que cursaba 1º de CFGM de Técnico en Estética y Belleza y 1º de CFGM de Técnico en Peluquería y Cosmética Capilar. El cuestionario, se pasó a un total de 20 alumnos, cuyo número no se corresponde con el total del alumnado matriculado en dichos cursos. En base a ello, cabe señalar que los resultados que se obtienen de este análisis no se pueden considerar representativos ni se pueden generalizar puesto que la muestra se considera insuficiente para que sean representativos. No obstante, los datos nos permiten obtener pinceladas sobre la opinión del alumnado.

En cuanto al procedimiento llevado a cabo, se partió del diseño de una actividad de simulación con juego de rol denominada “Técnicos en Prevención de Riesgos Laborales”, temario incluido en la asignatura de Formación y Orientación Laboral. Dicha actividad consistía en que el alumnado tenía que analizar los riesgos existentes en el aula de cosmetología, en el taller de peluquería, en el taller de estética y en el gimnasio del CIFP Las Indias. Además de analizar los riesgos existentes, también debían asociar ese riesgo con sus daños y proponer cuáles eran las medidas de prevención y de protección de cada riesgo. Por otro lado, el alumnado debía ser capaz de añadir riesgos que no fueran visibles en el momento de la visita al lugar (porque a lo mejor estaba todo recogido y ordenado) pero que realmente podían existir una vez se estuviera desarrollando la actividad específica de cada lugar.

A continuación, se detalla los pasos seguidos desde el comienzo hasta el final de la actividad:

**1. Formación de equipos de trabajo:** La formación de los equipos de trabajo se hizo mediante el cuestionario “Belbin” (Anexo 2) que nos permite, a través de la asignación de las fortalezas y debilidades de cada persona, asignarle un determinado rol en función de sus respuestas. Por lo tanto, el alumnado, una vez ha finalizado el cuestionario, obtiene un rol y con ello debe de formar un equipo de trabajo de la manera más heterogénea posible para que cada rol complemente a los otros, es decir, lo ideal es que en un equipo no existan varias personas con el mismo rol, ya que lo beneficioso para el equipo es que todos aporten desde su rol las propuestas que consideren y que le son beneficiosas para el trabajo que es común al equipo.

## **2. Entrega de rúbrica de evaluación a cada equipo de trabajo (Anexo 3):**

Una vez formados los equipos de trabajo, se les entregó a cada uno de ellos, un modelo de rúbrica de elaboración propia con el fin de que el alumnado conociera, previo a la realización del trabajo, como iban a ser evaluados en esta parte de la asignatura.

**3. Establecimiento de normas de trabajo en equipo (Anexo 4):** Cada equipo de trabajo, tuvo que establecer sus propias normas para un correcto funcionamiento del mismo. Recalcando la importancia de que fuesen ellos/as mismos/as los que establecieran sus propias normas y las consecuencias que pudiera tener el incumplimiento de cada una de ellas. La importancia de ésta parte de la actividad recaía en que evitara posibles problemas cuando nos encontramos con alumnado que no se implica en el trabajo, que falta a clase, etc., conllevando que todo el alumnado tuviese que trabajar lo máximo posible, haciéndose responsable de su trabajo.

**4. Repartición de lugares en los que se iba a realizar la actividad:** Se hizo a sorteo, escribiendo en tres trocitos de papel el nombre de cada lugar.

**5. Visita de los lugares asignados a cada equipo:** Se acudió con el alumnado a los tres lugares asignados para que pudieran hacer la correspondiente evaluación de riesgos laborales.

**6. Presentación escrita y expositiva del trabajo:** El alumnado entregó por escrito el trabajo elaborado y realizó además, una exposición del mismo (Anexo 5).

**7. Evaluación:** Tanto la parte escrita como la parte expositiva del trabajo en equipo fue evaluada mediante la rúbrica de elaboración propia. Estableciendo que la parte escrita valía un 60% y la parte expositiva un 40% para la totalidad del alumnado. A modo excepcional, aquellos/as alumnos/as que hubiesen estado aprobados en la tercera evaluación y obtuvieran una calificación superior o igual a un 8, tanto en la parte escrita como en la exposición, podían sumar un punto en la nota final de la asignatura.

## **5. RESULTADOS**

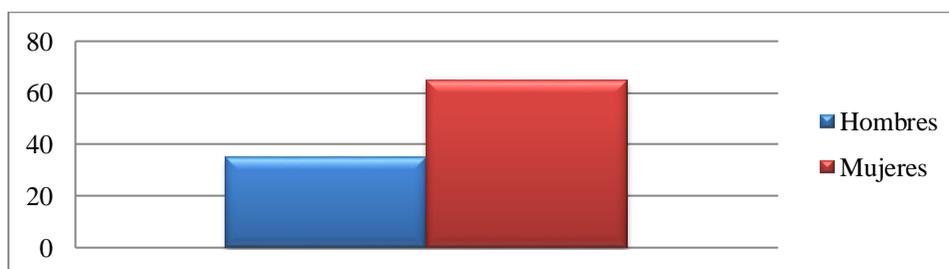
A continuación, se presenta los resultados obtenidos de la investigación en forma de gráficos y de tablas (frecuencia y porcentaje), que se muestran en el anexo 6 de este trabajo. Además, los resultados se encuentran divididos en tres bloques siguiendo el mismo orden que el seguido en el cuestionario: en primer lugar, los datos socio demográficos; en segundo lugar, las afirmaciones respecto al grado de satisfacción

con la actividad de simulación; y, por último, las preguntas relacionadas con el grado de satisfacción de la actividad de simulación.

## BLOQUE I: DATOS SOCIODEMOGRÁFICOS

Con respecto a las características que presenta el alumnado objeto del análisis, en el siguiente gráfico podemos observar que hubo más alumnas que alumnos que contestaron al cuestionario, representando el 65% y el 35%, respectivamente del total de alumnado (20) encuestado.

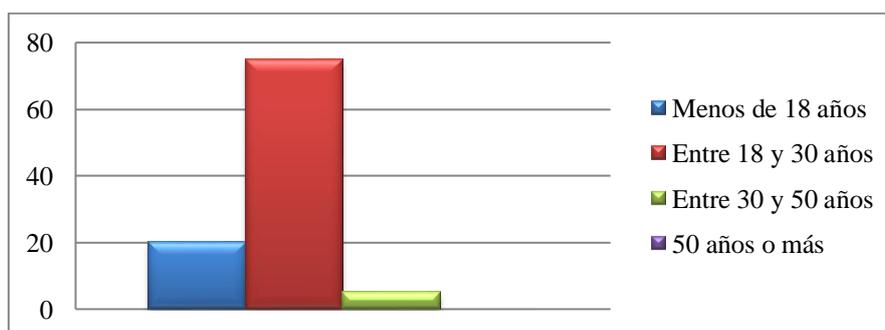
Gráfico 1. Alumnado según sexo.



Fuente: Elaboración propia a partir de la tabla 1 del Anexo 6.

Si atendemos al rango de edades, en el siguiente gráfico 2 se puede apreciar que del total del alumnado participante, se encuentra mayor representados los que tienen edades comprendidas entre los 18 y los 30 años (75%), seguido de los que son menores de 18 años (20%) y en una minoría se encuentran los que tienen entre 30 y 50 años (5%).

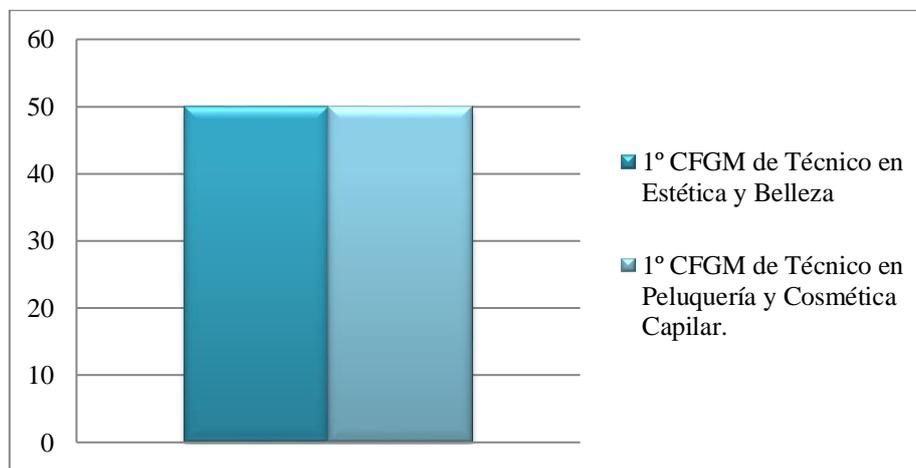
Gráfico 2. Alumnado según edad.



Fuente: Elaboración propia a partir de la tabla 2 del Anexo 6.

En cuanto al nivel de estudios, del total del alumnado participante un 50% cursa 1º CFGM de Técnico en Estética y Belleza y el otro 50% cursa 1º CFGM en Peluquería y Cosmética Capilar, tal y como se muestra en el siguiente gráfico 3.

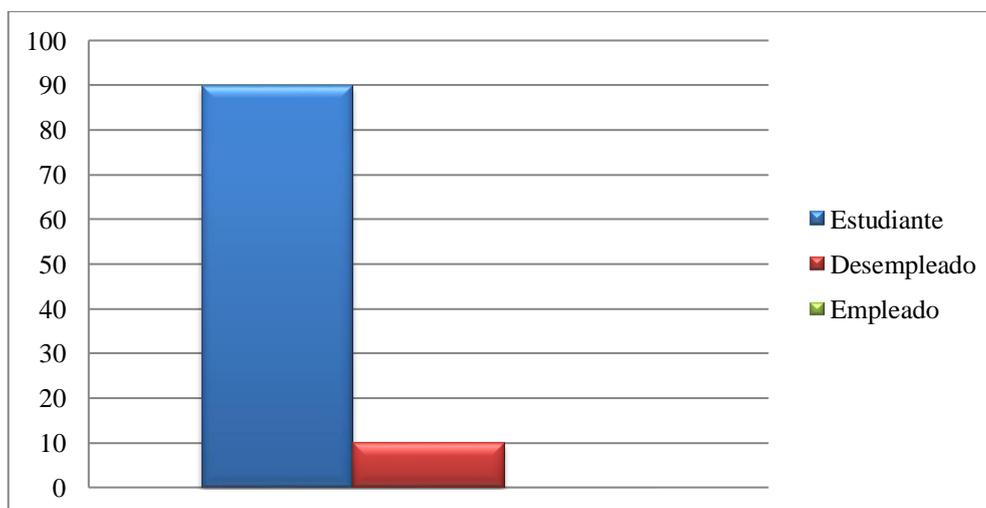
Gráfico 3. Alumnado según nivel de estudios que cursa actualmente.



Fuente: Elaboración propia a partir de la tabla 3 del Anexo 6.

Otra característica interesante que presenta el alumnado objeto de estudio es la relativa a su situación laboral. En este sentido, en el siguiente gráfico 4, vemos cómo del total del alumnado participante en la investigación un 90% sólo eran estudiantes y el restante 10% que estudiaba, además, se encontraba también, en situación de desempleo, es decir, estaban inscritos como demandantes de empleo.

Gráfico 4. Alumnado según su ocupación.



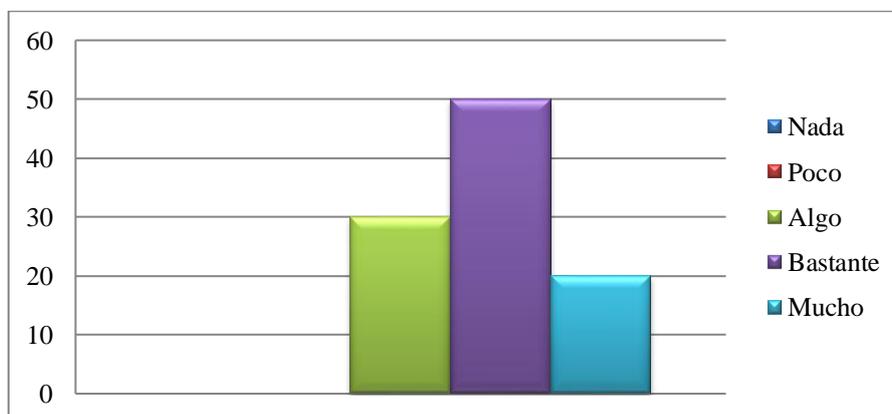
Fuente: Elaboración propia a partir de la tabla 4 del Anexo 6.

## BLOQUE II: AFIRMACIONES RESPECTO AL GRADO DE SATISFACCIÓN CON LA ACTIVIDAD DE SIMULACIÓN

En este segundo bloque de datos, se analiza el grado de satisfacción que tuvo el alumnado con respecto de la actividad de simulación que se realizó en función de cada una de las afirmaciones que se establecieron en el cuestionario que se pasó.

En este sentido, como se muestra en el siguiente gráfico 5, del total del alumnado que ha participado en la investigación, un 30% valoró que le había gustado algo trabajar con esta actividad, a un 50% que le ha gustado bastante y a un 20% mucho. Hay que destacar que ningún alumnado contestó que le gustara poco o nada la realización de la actividad propuesta.

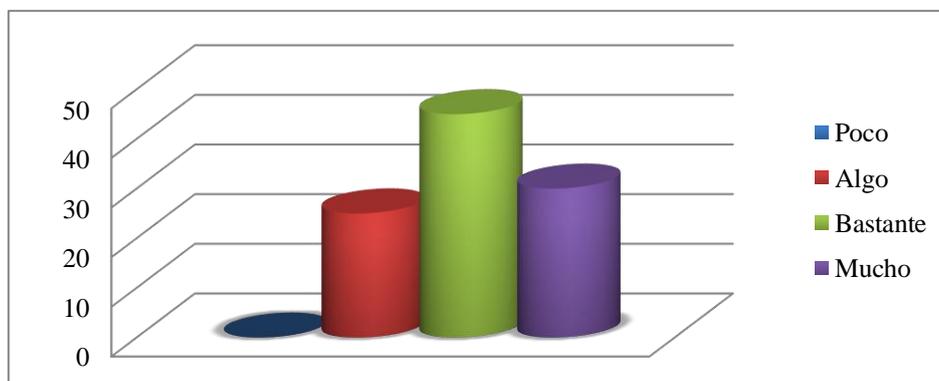
Gráfico 5. *Afirmación 1: Me ha gustado trabajar con esta actividad.*



Fuente: Elaboración propia a partir de la tabla 5 del Anexo 6.

Con respecto a los datos que se muestran en el siguiente gráfico 6, del total del alumnado participante, un 25% considera que ha aprendido algo con la actividad de simulación, un 45% considera que ha aprendido bastante y un 30% mucho.

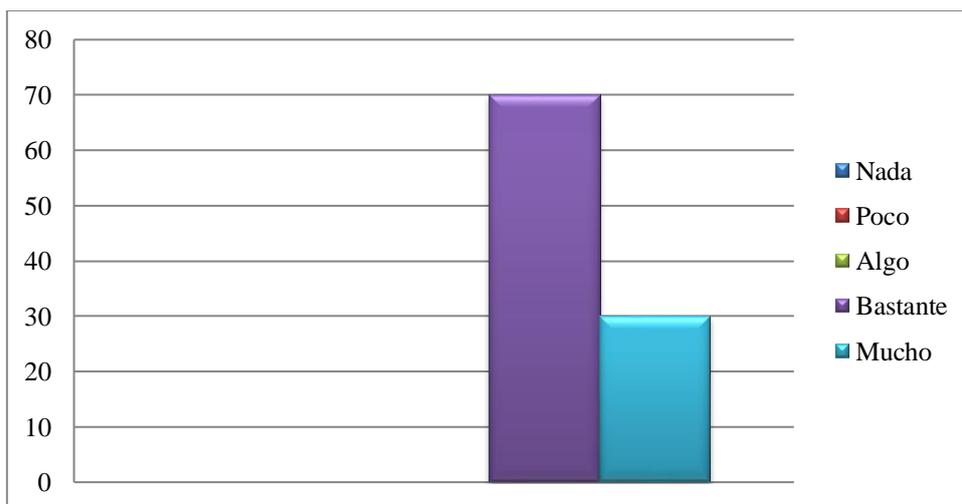
Gráfico 6. *Afirmación 2: Considero que he aprendido con la simulación.*



Fuente: Elaboración propia a partir de la tabla 6 del Anexo 6.

En cuanto a si el alumnado consideraba que el método empleado era mejor que lo que hasta ahora se venía realizando (método tradicional), hay que destacar que del total del alumnado, un 70% consideró que el mismo era bastante mejor que el que tradicionalmente se venía haciendo (clases magistrales con la utilización de libros de textos, etc.) y un 30% mucho (gráfico 7).

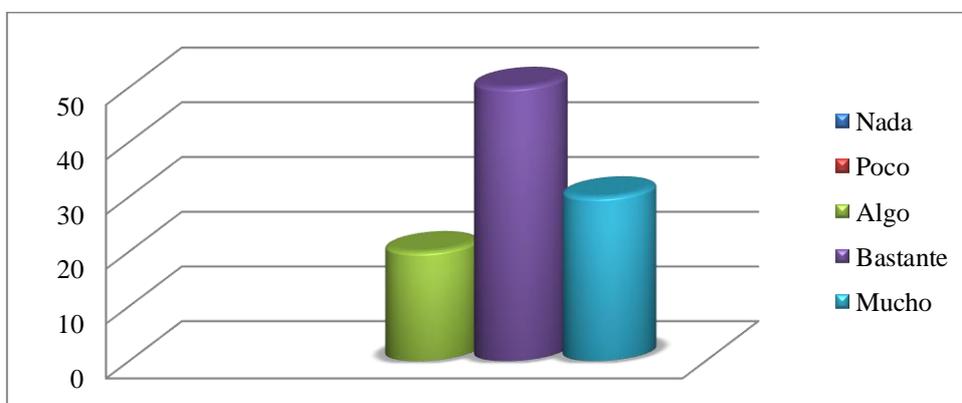
Gráfico 7. *Afirmación 3: Creo que este método de trabajo es mejor que el tradicional (clases magistrales, con libros de texto, etc.).*



Fuente: Elaboración propia a partir de la tabla 7 del Anexo 6.

Atendiendo a la afirmación mostrada en el siguiente gráfico 8, se debe señalar que del total del alumnado participante en la investigación, un 20% considera que este tipo de actividades han conectado poco la materia con la realidad, un 50% considera que ha conectado bastante y un 30% mucho.

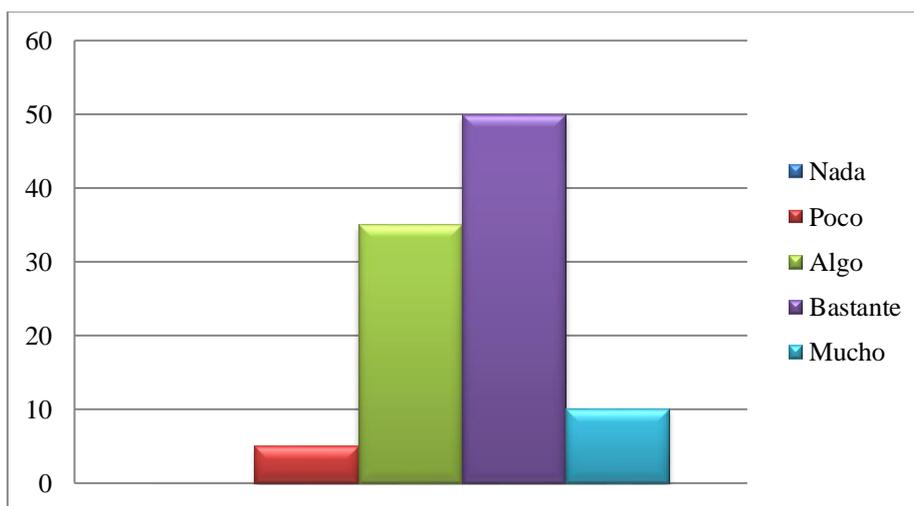
Gráfico 8. *Afirmación 4: Creo que este tipo de actividades han conectado la materia con la realidad.*



Fuente: Elaboración propia a partir de la tabla 8 del Anexo 6.

Con relación a conocer si esta actividad permitía fomentar el trabajo en equipo del alumnado, hay que decir que del total del alumnado un 5% consideró que le había gustado poco esta actividad porque trabaja con sus compañeros/as, a un 35% le había gustado algo, a un 50% bastante y a un 10% mucho (gráfico 9).

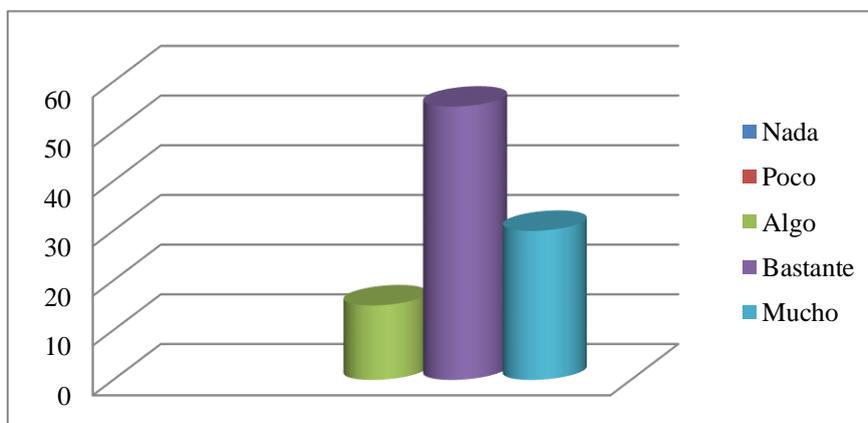
Grafico 9. *Afirmación 5: Me ha gustado esta actividad porque trabajo con mis compañeros/as.*



Fuente: Elaboración propia a partir de la tabla 9 del Anexo 6.

En cuando a la afirmación 6 (gráfico 10), se puede comprobar cómo del total del alumnado participante en la investigación, un 5% considera que la simulación le ha permitido poco practicar lo aprendido anteriormente en la teoría, un 35% considera que se lo ha permitido algo, un 50% considera que se lo permite bastante y un 10% mucho.

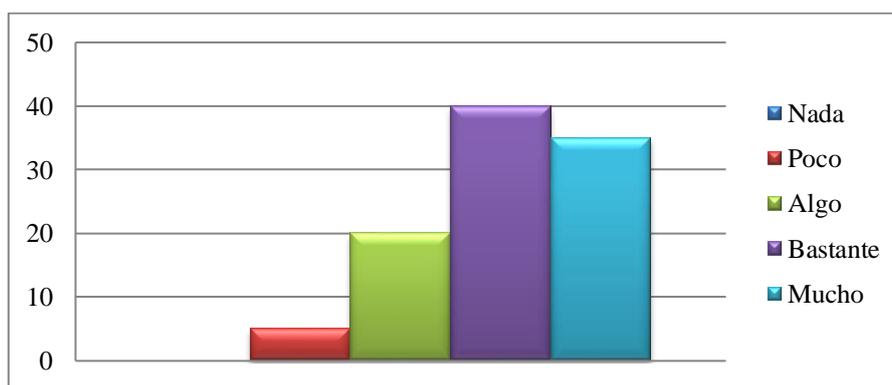
Gráfico 10. *Afirmación 6: La simulación me ha permitido practicar lo aprendido anteriormente en la teoría.*



Fuente: Elaboración propia a partir de la tabla 10 del Anexo 6.

Si consideramos los datos que se muestran en el gráfico 11 relativo a la afirmación 7, vemos que del total del alumnado participante, un 5% considera que esta actividad le ayudó poco a entender más y memorizar menos la parte teórica de la materia impartida, un 20% consideró que le ayudó algo, un 40% consideró que le ayudó bastante y un 35% mucho.

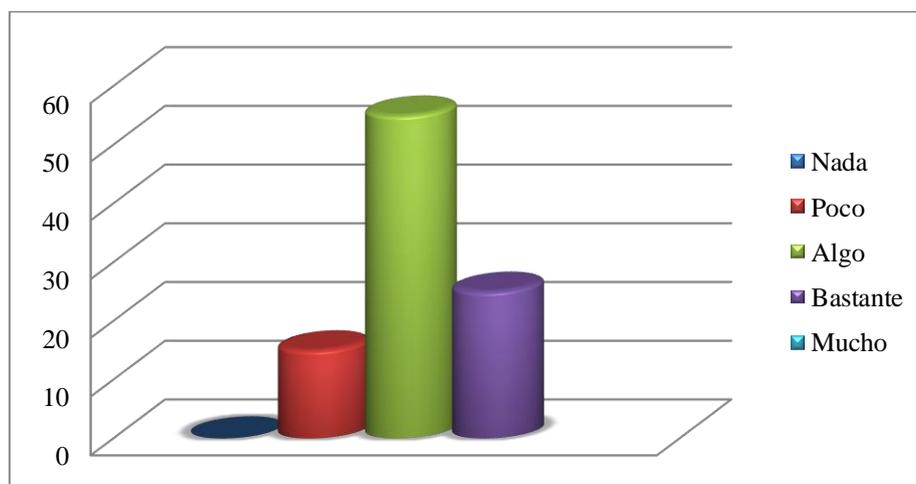
Gráfico 11. *Afirmación 7: Con esta actividad entiendo más y memorizo menos.*



Fuente: Elaboración propia a partir de la tabla 11 del Anexo 6.

Como podemos observar en el siguiente gráfico 12, con respecto a la afirmación 8, del total del alumnado participante en la investigación, un 15% contestó que la simulación propuesta como actividad le había estimulado poco las ganas de buscar nueva información, a un 50% le había estimulado algo, al 30% bastante y al 5% mucho.

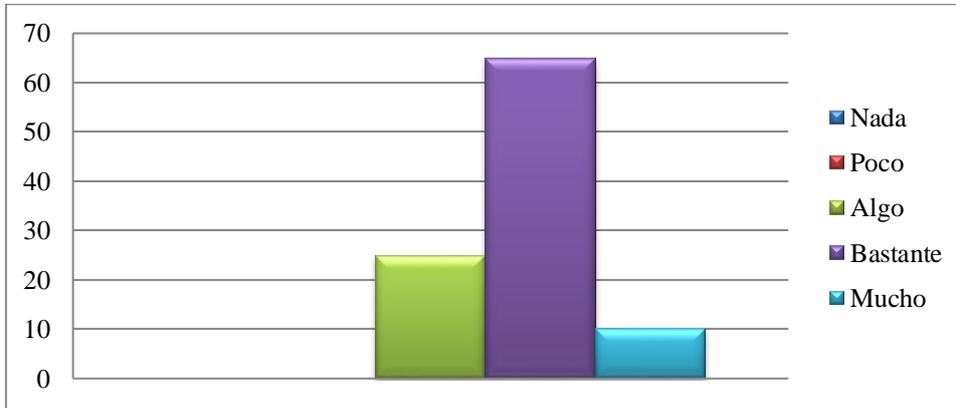
Gráfico 12. *Afirmación 8: La simulación ha estimulado mis ganas de buscar nueva información.*



Fuente: Elaboración propia a partir de la tabla 12 del Anexo 6.

Atendiendo a la afirmación 9 que se muestra en el gráfico 13, hay que señalar que del total del alumnado, un 25% consideró que la simulación le ha ayudado algo a resolver sus dudas de la materia, a un 65% le ha ayudado bastante y a un 10% mucho.

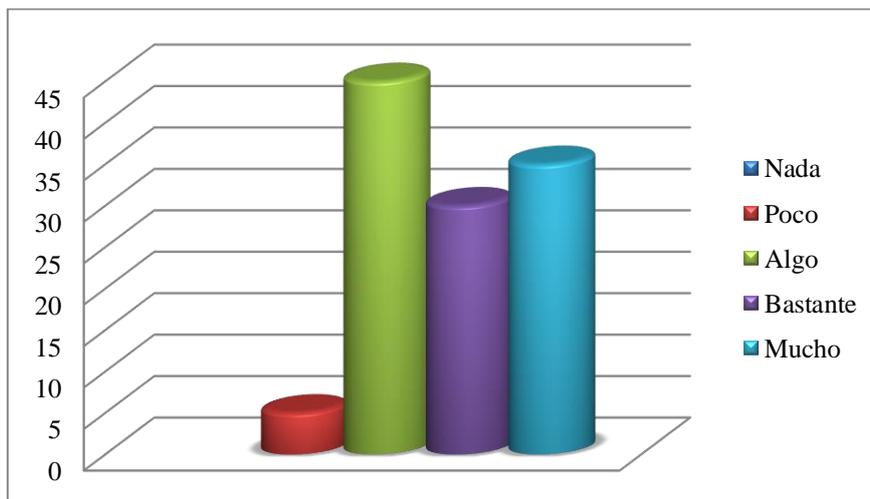
Gráfico 13. *Afirmación 9: La simulación me ha ayudado a resolver mis dudas.*



Fuente: Elaboración propia a partir de la tabla 13 del Anexo 6.

En cuanto al siguiente gráfico 14 relativo a la afirmación 10, hay que decir que del total del alumnado participante en la investigación, un 5% consideró que la simulación había aumentado poco su participación, un 45% había aumentado algo, un 30% bastante y un 20% mucho.

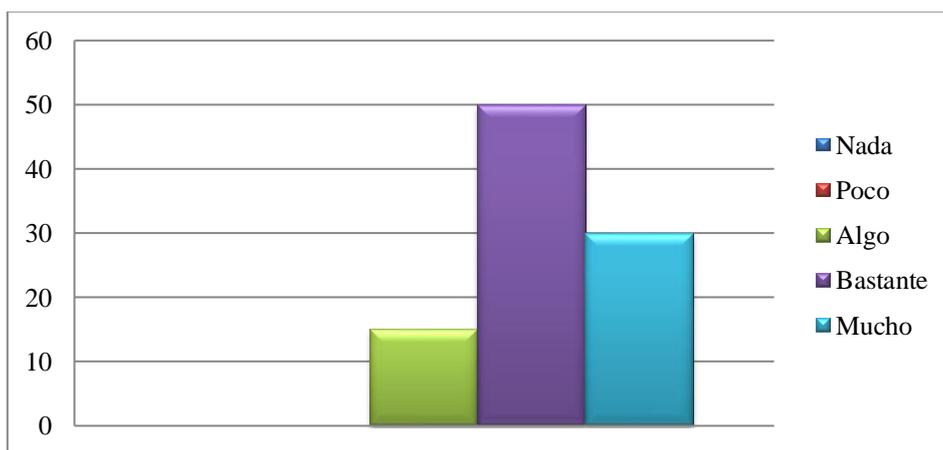
Gráfico 14. *Afirmación 10: La simulación ha fomentado mi participación.*



Fuente: Elaboración propia a partir de la tabla 14 del Anexo 6.

Y, por último, con respecto a la afirmación número 11 (gráfico 15), señalar que del total del alumnado participante en la investigación, un 15% consideró que le había interesado algo aprender con la simulación más que con las actividades tradicionales, mientras que a un 50% bastante y a un 30% mucho.

Gráfico 15. *Afirmación 11: Me he interesado más por aprender con la simulación que con las actividades tradicionales.*



Fuente: Elaboración propia a partir de la tabla 15 del Anexo 6.

### **BLOQUE III: PREGUNTAS RELACIONADAS CON EL GRADO DE SATISFACCIÓN CON LA ACTIVIDAD DE SIMULACIÓN**

En este bloque III, se plantea preguntas al alumnado para conocer el grado de satisfacción que tiene con respecto a la actividad de simulación que se les planteó realizar en las clases. La diferencia entre este bloque III y el anterior bloque II es que el formato planteado de preguntas en este bloque III conllevaba al alumnado a poder desarrollar sus respuestas, lo cual permitió conocer con mayor profundidad el grado de satisfacción con la actividad planteada. A continuación, se resume los aspectos más importantes de las respuestas dadas por el alumnado a cada una de las preguntas establecidas al mismo.

## **1. ¿Qué te ha parecido la simulación llevada a cabo en la asignatura de Formación y Orientación Laboral?**

Respecto a la primera cuestión, el alumnado participante en la investigación puntualizó varios aspectos:

- Se aprende más y es más dinámico.
- Es una actividad interesante ya que hemos aprendido mejor con las prácticas que sólo con la teoría.
- Me gusta porque salimos de la monotonía y es mucho mejor ya que observando aprendo más.
- Más llevadera que las clases de teoría.
- Ha sido muy buena idea. Me ha ayudado a entender más el tema.
- Es una actividad que incita a la participación de todos y es mejor para el aprendizaje.
- Algo diferente ya que no era sólo todo pura teoría, sino que hemos hecho de un trabajo una especie de “juego”.
- Con este método aprendo más que con la teoría normal.
- Una actividad de provecho.
- Me gusta porque he aprendido cosas nuevas y de otra forma.
- Una manera de estudiar la asignatura de forma más divertida y más amena.
- Dinámica, didáctica y de utilidad.
- Una manera nueva y mejor de estudiar.
- Una manera de que trabajen todos.
- Una buena forma de aplicar los conocimientos a la realidad.
- Más interactivo que una clase común y considero que habría que hacerlo más a menudo.

## **2. ¿Qué es lo que más te ha gustado?**

El alumnado encuestado destacó que lo más que le ha gustado de este tipo de actividades fue lo siguiente:

- Es diferente y se consigue aprender de una manera más práctica.
- Lo fácil que me ha parecido el tema al estudiarlo a través de esta actividad.
- Poner en contacto la materia con la realidad buscando los riesgos.

- Hacer la exposición del trabajo y realizar la presentación en PowerPoint.
- Realizar actividades dinámicas como ir al taller, buscar, investigar,...
- El trabajo en equipo y la oportunidad de llevar la teoría a un caso real.
- Poder ver la teoría más clara y entenderla más que en las clases de teoría.
- Es una actividad más didáctica.
- Me ha ayudado a retener más la información.
- Aprendo más que si estuviera sentado en clase.
- La compenetración del equipo de trabajo y la responsabilidad de cada uno de ellos.
- Que hemos participado todos y ha sido diferente a la manera de estudiar convencional.
- Aprender de otra forma.
- El quedar fuera del horario de clase y acudir en horario de clase a buscar los riesgos en el taller.
- El salir de la clase y acudir al taller a buscar la información.
- Que me ha ayudado a aclarar conceptos que no tenía claros con las clases de teoría.

### **3. ¿Qué cambiarías o mejorarías?**

Los cambios o mejoras que el alumnado estableció a la hora de ejecutar este tipo de actividades fueron:

- Hacerlo con más tiempo.
- Centrarla más en lo práctico y no tanto en el trabajo escrito.
- Elegir con quien estar en el grupo.
- Hacerlo en más lugares del centro.
- Hacerlo de manera individual.
- Poner más a lo largo del curso.
- Hacer más actividades de estas y utilizar menos los libros.

- Nada porque es una forma de aprender buena y rápida.
- La actitud a la hora de trabajar en equipo.
- Hacer más trabajos así.
- La mayoría contesta nada.

## **6. CONCLUSIONES Y PROPUESTAS DE MEJORA**

Con el objetivo principal en este Trabajo de Fin de Máster de conocer la importancia y repercusión que tiene la realización de actividades de simulación y juego de rol en las aulas para un mejor proceso de aprendizaje, el análisis del grado de satisfacción que ha tenido el alumnado objeto de estudio con el que se ha realizado la actividad propuesta, ha conllevado a establecer las siguientes conclusiones:

Con respecto a las características que presentan el alumnado que realizó la actividad propuesta, hay que señalar que éste fue mayoritariamente mujeres (65%), con edades comprendidas entre los 18 y 30 años; la mitad del alumnado estaba estudiando en ese momento 1º CFGM de Técnico en Estética y Belleza y la otra mitad estaba estudiando 1º CFGM en Peluquería y Cosmética Capilar; y, un 90% sólo eran estudiantes y el restante 10% que estudiaba se encontraba también en situación de desempleo, es decir, estaban inscritos como demandantes de empleo. Lo cual implica que ningún estudiante estaba trabajando.

En cuanto al análisis de las afirmaciones establecidas en el cuestionario para conocer el grado de satisfacción que tuvo el alumnado al realizar la actividad propuesta, hay se destacar que:

- 1.- A todo el alumnado le gustó, al menos algo, la actividad propuesta. Del 100% del alumnado que realizó dicha actividad, al 70% le gustó bastante o mucho la misma. No habiendo alumnado que no le hubiera gustado la actividad establecida.
- 2.- El 75% del alumnado consideró que había aprendido bastante o mucho con la actividad realizada. El restante 25% consideró que había aprendido algo.
- 3.- Todo el alumnado consideró que este método de trabajo era bastante o mucho mejor que el que tradicionalmente se venía haciendo (clases magistrales con la utilización de libros de textos, etc.).

4.- Hubo un pequeño porcentaje de alumnado (20%) que consideró que este tipo de actividades conectaban poco la materia explicada con la realidad. El restante 80% del alumnado consideró que sí había conectado bastante o mucho con la misma.

5.- La actividad realizada permitió al 95% del alumnado fomentar, al menos en algo, el trabajo en equipo entre el mismo. Hay que señalar que tan sólo el 5% del alumnado consideró que le había gustado poco esta actividad porque trabaja con sus compañeros/as.

6.- Un 5% consideró que la actividad de simulación permitía poco practicar lo aprendido anteriormente en la teoría, mientras que el restante 95% consideró que le había permitido, al menos algo. No hubo ningún alumnado que no le hubiera permitido practicar lo que había aprendido en la teoría en las clases.

7.- A un porcentaje considerable del alumnado (95%) consideró que esta actividad le ayudó a entender más y memorizar menos la parte teórica de la materia impartida. Tan sólo el restante 5% consideró que le ayudaba poco.

8.- La actividad de simulación supuso al 85% del alumnado fomentar las ganas de buscar nueva información relacionada con el tema explicado en la parte teórica de la materia. El 15% restante dicha simulación supuso que la había estimulado poco. Nadie contestó que le supusiera nada.

9.- Además, al total del alumnado la actividad de simulación planteada le había ayudado, al menos en algo, a resolver sus dudas de la materia.

10.- Al 95% del alumnado la actividad de simulación le había supuesto aumentar su participación en las clases. Tan sólo un 5% del alumnado consideró que dicha simulación le había aumentado poco su participación.

11.- Por último, hay que señalar que a todo el alumnado le había interesado, al menos en algo, aprender con la actividad de simulación más que con las actividades tradicionales planteadas hasta entonces en las clases para el aprendizaje de la materia.

Por otro lado, y en relación al bloque de preguntas que de forma más detallada debían contestar el alumnado con respecto a la actividad que se planteó de simulación, lo más destacable ha sido las respuestas dadas de cómo mejorar la puesta en práctica de este tipo de actividades ya que a través de ellas el alumnado nos da ideas de en qué

aspectos debemos incidir si queremos volver a poner en marcha una actividad como esta para así, perfeccionarla y obtener resultados óptimos del proceso de aprendizaje.

Hay que señalar que, desde el punto de vista personal, la actividad hubiera sido mejor haberla trabajado con más tiempo para darle más profundidad al tema, pero al estar impartiendo la materia en periodo de prácticas externas, había que limitarla en el tiempo para cumplir con los plazos establecidos. Algunos alumnos/as consideran que preferían haber trabajado la actividad, entregándola de manera individual porque personalmente no les gustaba trabajar en grupo, notándose cierto clima en el aula de irascibilidad entre el alumnado.

En definitiva, se puede afirmar, sobre la base de la información recogida en este trabajo, que la realización de este tipo de actividad puede mejorar sin lugar a dudas el proceso de aprendizaje del alumnado siempre que se tenga en cuenta que se debe incidir en conectar la actividad con la realidad en la que el alumnado vive, se pueda desarrollar con tiempo suficiente y el alumnado pueda elegir con quiere trabajar en grupo o se pueda desarrollar la misma de manera individual. No obstante, no podemos olvidar que también hay que acostumbrar a nuestro alumnado a trabajar en equipo.

Además, podemos afirmar que la simulación como recurso didáctico, constituye, un gran instrumento en el proceso de enseñanza aprendizaje ya que nos permite abordar las asignaturas de una manera diferente, interesante y atractiva. No obstante, cabe mencionar que para aprovechar al máximo este recurso se debe tener un conocimiento en profundidad del mismo y planificarlo con adecuadamente. En efecto, la simulación exige una preparación y documentación previa, que quizás otros recursos no necesitan. Esto implica que el profesorado debe dedicar un tiempo extra, que en muchas ocasiones escasea puesto que son muy pocos los manuales que recogen este tipo de actividades, pero, una vez hecha esta inversión de tiempo previa disponemos de un material para utilizar en años posteriores.

Para concluir, tras mi experiencia docente y todo lo expuesto anteriormente, debo confirmar que la simulación como recurso didáctico es un medio que permite la enseñanza de las materias haciendo un acercamiento a la realidad de una manera práctica. Se revela, además, como una herramienta motivadora que potencia las ganas de aprender y ayuda a afianzar los conocimientos aprendidos con anterioridad de manera teórica. Por estas razones, se muestra como un instrumento que facilita el aprendizaje significativo, y que conecta de manera permanente lo aprendido, lo que se

está aprendiendo y lo que se aprenderá. Por todo ello, deberíamos disminuir el uso de los manuales, el cuaderno y la pizarra y permitirnos ir más allá, experimentar y dejarnos sorprender por las nuevas corrientes metodológicas y los nuevos recursos didácticos que la sociedad actual posee y que, sobre todo, el alumnado tanto demanda. De esta manera, podríamos lograr una mayor implicación, un mayor rendimiento del alumnado y, por consiguiente, mejores resultados académicos.

## 7. BIBLIOGRAFÍA

- Cataldi, Z., Lage, F. y Dominighini C. (2013). Fundamentos para el uso de simulaciones en la enseñanza. *Revista de Informática Educativa y Medios Audiovisuales*, 17 (10), 10. Extraído el 12 de julio de 2019 de: <http://laboratorios.fi.uba.ar/lie/Revista/Articulos/101017/A2mar2013.pdf>
- Clavijo A. y Flórez F. (2016). El juego de roles en la educación: su importancia en procesos de investigación científica aplicada”. *Revistas Sena*, 1(1), 81. Extraído el 12 de julio de 2019 de: <http://revistas.sena.edu.co/index.php/Tecnorev/article/view/280/305>
- Douglas, L. (2014) "Los juegos de simulación como método educativo para el aprendizaje en carreras de ingeniería" en Atlante. Cuadernos de Educación y Desarrollo. Extraído el 12 de julio de: <http://atlante.eumed.net/juegos-simulacion/>
- Guibo, A. (2014). El aprendizaje significativo vivencial en las Ciencias Naturales. *Revista electrónica EduSol*, 49(10), 5. Extraído el 4 de julio de 2019 de: [http://edusol.cug.co.cu/index.php/EduSol/article/view/35/pdf\\_18](http://edusol.cug.co.cu/index.php/EduSol/article/view/35/pdf_18)
- Ramos Carmona, M. (2016). Aprendizaje vivencial. *Revista Educarnos*, 1. Recuperado el 4 de julio de 2019 de: <https://revistaeducarnos.com/aprendizaje-vivencial/>
- Roda, A. (2010). Juego de rol y Educación, hacia una taxonomía general. *Red de Revistas Científicas de América Latina, el Caribe, España y Portugal*, 3 (11), 192. Extraído el 12 de julio de 2019 de: <https://www.redalyc.org/pdf/2010/201021093009.pdf>
- Romero Ariza, M. (2010). El aprendizaje experiencial y las nuevas demandas formativas. *Revista de Antropología Experimental*, 10, 91. Recuperado el 12 de julio de 2019 de: <http://revista.ujaen.es/huesped/rae/articulos2010/edu1008pdf.pdf>
- Real Academia Española. (2019). Diccionario de la lengua española (23.a ed.). Extraído el 13 de julio de: <https://dle.rae.es/?id=Xw4s6f6>

- Real Academia Española. (2019). Diccionario de la lengua española (23.a ed.).  
Extraído el 13 de julio de: <https://dle.rae.es/?id=WcgmTVE|WchhwHP>

## ANEXOS

### ANEXO 1. CUESTIONARIO PARA CONOCER EL GRADO DE SATISFACCIÓN CON LA ACTIVIDAD DE SIMULACIÓN “TÉCNICOS EN PREVENCIÓN DE RIESGOS LABORALES” REALIZADA EN LA ASIGNATURA EN FORMACIÓN Y ORIENTACIÓN LABORAL.



Máster en Formación del Profesorado de Educación Secundaria Obligatoria y Bachillerato,  
Formación Profesional y Enseñanzas de Idiomas (Interuniversitario).

#### CUESTIONARIO PARA CONOCER EL GRADO DE SATISFACCIÓN CON LA ACTIVIDAD DE SIMULACIÓN “TÉCNICOS EN PREVENCIÓN DE RIESGOS LABORALES” REALIZADA EN LA ASIGNATURA EN FORMACIÓN Y ORIENTACIÓN LABORAL.

El presente cuestionario es **ANÓNIMO** y pretende conocer el grado de satisfacción con la actividad de simulación realizada en el aula “*Técnicos en Prevención de Riesgos Laborales*”.

El cuestionario, está formado por tres bloques:

BLOQUE I: Se corresponde con los datos sociodemográficos.

BLOQUE II: Afirmaciones respecto al grado de satisfacción con la actividad de simulación.

BLOQUE III: Preguntas abiertas relacionadas con el grado de satisfacción con la actividad de simulación.

En el primer bloque, marca la casilla correspondiente a tu caso en particular y en el segundo bloque rodea con un círculo la opción que corresponda. En el tercer bloque, contesta a las cuestiones que se te plantean con la mayor veracidad posible. Por favor, contesta a todas las cuestiones que se le plantean a lo largo del cuestionario. Tenga en cuenta que no hay respuestas **BUENAS** ni **MALAS**. Todas las respuestas son **CORRECTAS**.

Por ejemplo: Sexo: Hombre  Mujer

1. Me gusta trabajar con este tipo de actividades.

Nada      Poco      Algo      Bastante      **Mucho**

¡GRACIAS POR TU COLABORACIÓN!

<b>BLOQUE I: DATOS SOCIODEMOGRÁFICOS</b>	
<b>Sexo</b>	Hombre <input type="checkbox"/> Mujer <input type="checkbox"/>
<b>Edad</b>	Menor de 18 años <input type="checkbox"/> Entre 18 y 30 años <input type="checkbox"/> Entre 30 y 50 años <input type="checkbox"/> 50 o más años <input type="checkbox"/>
<b>Nivel de estudios que cursas actualmente</b>	1º CFGM de Técnico en Estética y Belleza <input type="checkbox"/> 1º CFGM de Técnico en Peluquería y Cosmética capilar <input type="checkbox"/>
<b>Ocupación</b>	Estudiante <input type="checkbox"/> Empleado <input type="checkbox"/> Desempleado <input type="checkbox"/>

<b>BLOQUE II: AFIRMACIONES RESPECTO AL GRADO DE SATISFACCIÓN CON LA ACTIVIDAD DE SIMULACIÓN</b>					
<b>1. Me ha gustado trabajar con esta actividad.</b>					
Nada	Poco	Algo	Bastante	Mucho	
<b>2. Considero que he aprendido con la simulación.</b>					
Nada	Poco	Algo	Bastante	Mucho	
<b>3. Creo que este método de trabajo es mejor que el tradicional (libros de texto, clases magistrales, etc.).</b>					
Nada	Poco	Algo	Bastante	Mucho	
<b>4. Creo que este tipo de actividades han conectado la materia con la realidad.</b>					
Nada	Poco	Algo	Bastante	Mucho	
<b>5. Me ha gustado esta actividad porque trabajo con mis compañeros/as.</b>					
Nada	Poco	Algo	Bastante	Mucho	
<b>6. La simulación me ha permitido practicar lo aprendido anteriormente en la teoría.</b>					
Nada	Poco	Algo	Bastante	Mucho	
<b>7. Con esta actividad entiendo más y memorizo menos.</b>					
Nada	Poco	Algo	Bastante	Mucho	
<b>8. La simulación ha estimulado mis ganas de buscar nueva información.</b>					
Nada	Poco	Algo	Bastante	Mucho	

<b>9. La de simulación me ha ayudado a resolver mis dudas.</b>				
Nada	Poco	Algo	Bastante	Mucho
<b>10. La simulación ha fomentado mi participación.</b>				
Nada	Poco	Algo	Bastante	Mucho
<b>11. Me he interesado más por aprender con la simulación que con las actividades tradicionales.</b>				
Nada	Poco	Algo	Bastante	Mucho

<b>BLOQUE II: PREGUNTAS RELACIONADAS CON EL GRADO DE SATISFACCIÓN CON LA ACTIVIDAD DE SIMULACIÓN.</b>
1. ¿Qué te ha parecido la simulación llevado a cabo en la asignatura de Formación y Orientación Laboral?
2. ¿Qué es lo que más te ha gustado?
3. ¿Qué cambiarías o mejorarías?

## ANEXO 2. CUESTIONARIOS BELBIN REALIZADOS POR ALUMNADO DE 1º DE CFGM DE PELUQUERÍA Y 1º CFGM DE ESTÉTICA.

### CUESTIONARIO DE AUTOPERCEPCIÓN

NOMBRE: NOA RIVERA Hdez.

**Instrucciones:**

Para cada sección distribuir un total de 10 puntos entre las afirmaciones que mejor creas que describen tu comportamiento. En casos extremos podrían repartirse entre todas las afirmaciones o se le pueden otorgar 10 puntos a una sola afirmación y por lo tanto 0 al resto. Anote estos puntos en la parte izquierda del cuestionario.

Puntuación	1.- ¿Qué es lo que yo creo que puedo aportar a un equipo?	Puntuación	2.- Si tuviera algún problemilla trabajando en equipo, podría ser debido a:
	a) Creo que sé ver rápidamente nuevas oportunidades y sacar partido de ellas.		a) No estoy a gusto a menos que las reuniones estén bien estructuradas, controladas y generalmente bien conducidas.
2	b) Sé trabajar bien con una amplia variedad de gente.		b) Tengo inclinación a ser demasiado generoso hacia otros que tienen un punto de vista válido al que no se le ha prestado suficiente atención.
3	c) Producir ideas es una de mis aptitudes personales.		c) Cuando en el equipo nos ponemos a buscar nuevas ideas, yo tiendo a hablar demasiado.
	d) Mi habilidad reside en ser capaz de hacer que las personas hablen cuando detecto que tienen algo de valor con lo que contribuir a los objetivos del grupo.		d) Mi punto de vista, más objetivo, hace que me resulte difícil el reunirme cómodamente con colegas.
	e) Mi efectividad personal tiene mucho que ver con mi capacidad para "seguir hacia delante".	10	e) Algunas veces soy visto como enérgico y dominante si se tiene que hacer una cosa.
	f) No me importa afrontar una impopularidad temporal si esta lleva a resultados que al final merezcan la pena.		f) Encuentro difícil el dirigir estando al frente, quizá porque me puedo dejar llevar demasiado por el ambiente del grupo.
5	g) Normalmente soy capaz de saber que es realista y que es lo que tiene posibilidades de funcionar.		g) Tengo tendencia a ensimismarme en ideas que se me ocurren a mí; y por ello perder el contacto con lo que estamos haciendo.
	h) Puedo argumentar razonadamente en favor de distintas alternativas de acción excluyentes sin que estén presentes los prejuicios.		h) Mis colegas ven que suelo estar preocupado innecesariamente por los detalles y por la posibilidad de que las cosas vayan mal.
	i) Mis comentarios tanto sobre los puntos generales como específicos son siempre bien recibidos.		i) Me cuesta contribuir a no ser que el tema tenga algo ver con algo que conozca bien.
10		10	

Puntuación	3.- Cuando estoy metido en un proyecto con otras personas:	Puntuación	4.- Mi forma de abordar el trabajo en equipo es:
	a) Tengo capacidad para influir sobre las personas sin presionarlas.		a) Tengo bastante interés en conocer mejor a los colegas.
	b) Mi nivel de atención continua me evita el cometer tanto omisiones como errores por descuido.		b) Soy reactivo a dar una oportunidad a los puntos de vista de otros o a apoyar el punto de vista de una minoría.
7	c) No dudo en tomar medidas para asegurar que en la reunión no se pierda el tiempo ni se pierden de vista los objetivos.		c) Generalmente encuentro un argumento con el que refutar proposiciones poco firmes.
3	d) Se puede contar conmigo para contribuir con algo original.		d) Creo que tengo talento para hacer que funcionen las cosas una vez tiene que ponerse en práctica un plan.
	e) Estoy siempre dispuesto a respaldar una buena sugerencia de interés para todos.		e) Tengo tendencia a evitar lo obvio y salir con lo inesperado.
	f) Me gusta buscar lo último en ideas y desarrollarlos.	10	f) Aporto un toque de perfección a todo el trabajo que dirijo.
	g) Creo que mi capacidad de juicio puede ayudar a tomar la decisión adecuada.		g) Hago uso de contactos ajenos al grupo en sí mismo.
	h) Se puede confiar en mí para contar con que todo el trato esencial esté organizado.		h) Al mismo tiempo que estoy interesado en todos los puntos de vista, no tengo ningún problema cuando la decisión ha de ser tomada.
	i) Se puede tener la seguridad de que será yo mismo.		i) Contribuyo cuando realmente sé del tema.
10		10	

Puntuación	5.- Obtengo satisfacción de un trabajo porque...	Puntuación	6.- Si de repente me dan la responsabilidad de una tarea difícil, con un tiempo limitado y gente desconocida:
	a) Disfruto analizando situaciones y sopesando las posibles alternativas.		a) Me apetece retirarme a un rincón para idear una salida al problema antes que aplicar una línea de acciones.
	b) Me interesa por encontrar soluciones prácticas a los problemas.	5	b) Estaría dispuesto a trabajar con la persona que me mostrara la propuesta más positiva.
5	c) Me gusta ver que estoy fomentando buenas relaciones de trabajo.	5	c) Encontraría la manera de reducir el tamaño de la tarea discerniendo a qué aspecto contribuirán mejor los diferentes individuos.
	d) Sé influir fuertemente en la toma de decisiones.		d) Mi sentido natural de la urgencia ayudaría a asegurar que no sobrepasaríamos el plazo previsto.
	e) Sé contactar con gente que podría tener algo nuevo que ofrecer.		e) Creo que no me alteraría y mantendría mi capacidad de pensar intacta.
	f) Sé poner a la gente de acuerdo en un camino a seguir, si es necesario.		f) Mantendría invariables los objetivos a pesar de las presiones.
	g) Me siento en mi elemento cuando puedo dedicar toda mi atención a una tarea.		g) Llevaría de la mano al grupo si viera que no está haciendo ningún progreso.
	h) Me gusta encontrar un área que ensanche mi imaginación.		h) Fomentaría discusiones de cara a estimular nuevas ideas y hacer que algo empezara a moverse.
5	i) Siento que estoy utilizando mi formación y mis especiales aptitudes para sacar partido de las situaciones.		i) Enfocaría todo el problema desde el punto de vista del conocimiento que tuviera sobre el tema.
10		10	

Puntuación	7.- Haciendo referencia a los problemas que tengo trabajando en equipo:									
5	a) Suelo mostrar mi impaciencia con aquellos que están impidiendo el progresar.									
5	b) Los demás podrían criticarme por ser demasiado analítico e insuficientemente intuitivo.									
	c) Mi deseo de asegurar que el trabajo se hace de manera adecuada puede suponer un freno.									
	d) Tiendo a aburrirme bastante fácilmente y a confiar en uno o dos miembros del grupo interesantes para sacarme del aburrimiento.									
	e) Encuentro difícil empezar algo a no ser que las metas estén claras.									
	f) A veces soy pobre en la explicación y clarificación de ideas complejas que se me ocurren a mí.									
	g) Soy consciente de que pido a los otros las cosas que no puedo hacer por mí mismo.									
	h) Dudo en exponer mis puntos de vista cuando me encuentro con una buena oposición.									
	i) Me inclino a pensar que estoy perdiendo el tiempo y que lo haría mejor yo solo.									
10										

	Rojo	Verde	Amarillo	Azul	Naranja	Negro	Gris	Rosado	Blanco
1	g	d	f	c	a	h	b	e	i
2	a	b	e	g	c	d	f	h	i
3	h	a	c	d	f	g	e	b	i
4	d	h	b	e	g	c	a	f	i
5	b	f	d	h	e	a	c	g	i
6	f	c	g	a	h	e	b	d	i
7	e	g	a	f	d	b	h	c	i
<b>TOTAL</b>	<b>5</b>	<b>5</b>	<b>22</b>	<b>6</b>		<b>5</b>	<b>12</b>	<b>10</b>	<b>5</b>

NOMBRE: *Jairo Pinedo Medina*

CUESTIONARIO DE AUTOPERCEPCIÓN

Instrucciones:

Para cada sección distribuir un total de 10 puntos entre las afirmaciones que mejor creas que describen tu comportamiento. En casos extremos podrían repartirse entre todas las afirmaciones o se le pueden otorgar 10 puntos a una sola afirmación y por lo tanto 0 al resto. Anote estos puntos en la parte izquierda del cuestionario.

Puntuación	1.- ¿Qué es lo que yo creo que puedo aportar a un equipo?	Puntuación	2.- Si tuviera algún problemita trabajando en equipo, podría ser debido a:
	a) Creo que sé ver rápidamente nuevas oportunidades y sacar partido de ellas.		a) No estoy a gusto o a menos que las reuniones estén bien estructuradas, controladas y generalmente bien conducidas.
1	b) Sé trabajar bien con una amplia variedad de gente.	1	b) Tengo inclinación a ser demasiado generoso hacia otros que tienen un punto de vista válido al que no se le ha prestado suficiente atención.
2	c) Producir ideas es una de mis aptitudes personales.		c) Cuando en el equipo nos ponemos a buscar nuevas ideas, yo tiendo a hablar demasiado.
	d) Mi habilidad reside en ser capaz de hacer que las personas hablen cuando defecto que tienen algo de valor con lo que contribuir a los objetivos del grupo.		d) Mi punto de vista, más objetivo, hace que me resulte difícil el reunirme cómodamente con colegas.
6	e) Mi efectividad personal tiene mucho que ver con mi capacidad para "seguir hacia adelante".	6	e) Algunas veces soy visto como enérgico y dominante si se tiene que hacer una cosa.
1	f) No me importa afrontar una impopularidad temporal si esta lleva a resultados que al final merezcan la pena.		f) Encuentro difícil el dirigir estando al frente, quizá porque me puedo dejar llevar demasiado por el ambiente del grupo.
	g) Normalmente soy capaz de saber que es realista y que es lo que tiene posibilidades de funcionar.		g) Tengo tendencia a ensismismarme en ideas que se me ocurren a mí; y por ello perder el contacto con lo que estamos haciendo.
	h) Puedo argumentar razonadamente en favor de distintas alternativas de acción excluyentes sin que estén presentes los prejuicios.		h) Mis colegas ven que suelo estar preocupado innecesariamente por los detalles y por la posibilidad de que las cosas vayan mal.
	i) Mis comentarios tanto sobre los puntos generales como específicos son siempre bien recibidos.	3	i) Me cuesta contribuir a no ser que el tema tenga algo ver con algo que conozca bien.
10		10	

Puntuación	3.- Cuando estoy metido en un proyecto con otras personas:	Puntuación	4.- Mi forma de abordar el trabajo en equipo es:
	a) Tengo capacidad para influir sobre las personas sin presionarlas.		a) Tengo bastante interés en conocer mejor a los colegas.
	b) Mi nivel de atención continua me evita el cometer tanto omisiones como errores por descuido.		b) Soy reacio a dar una oportunidad a los puntos de vista de otros o a apoyar el punto de vista de una minoría.
	c) No dudo en tomar medidas para asegurar que en la reunión no se pierde el tiempo ni se pierden de vista los objetivos.		c) Generalmente encuentro un argumento con el que refutar proposiciones poco firmes.
2	d) Se puede contar conmigo para contribuir con algo original.	1	d) Creo que tengo talento para hacer que funcionen las cosas una vez tiene que ponerse en práctica un plan.
1	e) Estoy siempre dispuesto a respaldar una buena sugerencia de interés para todos.		e) Tengo tendencia a evitar lo obvio y salir con lo inesperado.
2	f) Me gusta buscar lo último en ideas y desarrollos.	5	f) Aporto un toque de perfección a todo el trabajo que dirijo.
	g) Creo que mi capacidad de juicio puede ayudar a tomar la decisión adecuada.		g) Hago uso de contactos ajenos al grupo en sí mismo.
5	h) Se puede confiar en mí para contar con que todo el trato esencial esté organizado.	3	h) Al mismo tiempo que estoy interesado en todos los puntos de vista, no tengo ningún problema cuando la decisión ha de ser tomada.
	i) Se puede tener la seguridad de que seré yo mismo.	1	i) Contribuyo cuando realmente sé del tema.
10		10	

Puntuación	5.- Obtengo satisfacción de un trabajo porque...	Puntuación	6.- Si de repente me dan la responsabilidad de una tarea difícil, con un tiempo limitado y gente desconocida:
1	a) Disfruto analizando situaciones y sopesando las posibles alternativas.		a) Me apetecería retirarme a un rincón para idear una salida al problema antes que aplicar una línea de acciones.
1	b) Me interesa por encontrar soluciones prácticas a los problemas.		b) Estaría dispuesto a trabajar con la persona que me mostrara la propuesta más positiva.
1	c) Me gusta ver que estoy fomentando buenas relaciones de trabajo.	6	c) Encontraría la manera de reducir el tamaño de la tarea discerniendo a qué aspecto contribuirán mejor los diferentes individuos.
	d) Sé influir fuertemente en la toma de decisiones.		d) Mi sentido natural de la urgencia ayudaría a asegurar que no sobrepasaríamos el plazo previsto.
	e) Sé contactar con gente que podría tener algo nuevo que ofrecer.		e) Creo que no me alteraría y mantendría mi capacidad de pensar intacta.
2	f) Sé poner a la gente de acuerdo en un camino a seguir, si es necesario.		f) Mantendría invariables los objetivos a pesar de las presiones.
	g) Me siento en mi elemento cuando puedo dedicar toda mi atención a una tarea.		g) Llevaría de la mano al grupo si viera que no está haciendo ningún progreso.
	h) Me gusta encontrar un área que ensanche mi imaginación.	2	h) Fomentaría discusiones de cara a estimular nuevas ideas y hacer que algo empezara a moverse.
5	i) Siento que estoy utilizando mi formación y mis especiales aptitudes para sacar partido de las situaciones.	2	i) Enfocaría todo el problema desde el punto de vista del conocimiento que tuviera sobre el tema.
10		10	

Puntuación	7.- Haciendo referencia a los problemas que tengo trabajando en equipo:
10	a) Suelo mostrar mi impaciencia con aquellos que están impidiendo el progresar.
	b) Los demás podrían criticarme por ser demasiado analítico e insuficientemente intuitivo.
	c) Mi deseo de asegurar que el trabajo se hace de manera adecuada puede suponer un freno.
	d) Tiendo a aburrirme bastante fácilmente y a confiar en uno o dos miembros del grupo interesantes para sacarme del aburrimiento.
	e) Encuentro difícil empezar algo a no ser que las metas estén claras.
	f) A veces soy pobre en la explicación y clarificación de ideas complejas que se me ocurren a mí.
	g) Soy consciente de que pido a los otros las cosas que no puedo hacer por mí mismo.
	h) Dudo en exponer mis puntos de vista cuando me encuentro con una buena oposición.
	i) Me inclino a pensar que estoy perdiendo el tiempo y que lo haría mejor yo solo.
10	

	Rojos	Verde	Amarillo	Azul	Naranja	Negro	Grís	Rosado	Bianco
1	g	d	f	c	a	h	b	e	i
2	a	b	e	g	c	d	f	h	i
3	h	a	c	d	f	g	e	b	i
4	d	h	b	e	g	c	a	f	i
5	b	f	d	h	e	a	c	g	i
6	f	c	g	a	h	e	b	d	i
7	e	g	a	f	d	b	h	c	i
TOTAL	7	12	17	4	4	1	3	11	11

**ANEXO 3. RÚBRICA DE ELABORACIÓN PROPIA PARA LA EVALUACIÓN DE LA PARTE ESCRITA Y LA PARTE EXPOSITIVA DE LA ACTIVIDAD “TÉCNICOS EN PREVENCIÓN DE RIESGOS LABORALES”.**

	EXCELENTE (9-10)	BUENO (7-8)	ADECUADO (5-6)	MEJORABLE (1-4)	PONDERACION			
					9-10	7-8	5-6	1-4
<b>TIEMPO</b>	Controla el tiempo y desarrollan la idea en el tiempo establecido.	No gestiona bien el tiempo. Concluye entre 1 y 2 minutos más tarde o antes del tiempo marcado.	Se enrolla y termina entre 3 y 4 minutos más tarde del tiempo marcado	El profesor tiene que cortar la exposición porque se exceden 5 minutos del tiempo establecido y sólo desarrollan mitad de la idea.				
	La participación de todos los miembros del equipo es aproximada	La participación de dos miembros es adecuada y el resto se exceden de tiempo	La participación de un sólo miembro es adecuada y el resto se exceden de tiempo	La participación de todos los miembros no es aproximada				
<b>EMPLEO DE AYUDAS PEDAGOGICAS</b>	La presentación es visualmente clara y atractiva	La elaboración pierde claridad pero es atractiva	La elaboración es escasa en cuanto a claridad y atractivo	No se utiliza ningún tipo de ayuda pedagógica				
<b>PRESENTACION ORDENADA DE LAS PARTES</b>	Presentación lógica, ordenada y con un hilo conductor	La presentación presenta es ordenada pero no tiene hilo conductor.	La presentación presenta momentos en los que se tienen saltos en el tiempo ( se vuelve de atrás para adelante y viceversa).	No existe orden lógico ni hilo conductor				
<b>SE PREPARO LA EXPOSICION</b>	Se prepara la exposición y domina el tema	No se prepara adecuadamente la exposición pero domina el tema	No se ha preparado el tema ni lo domina	No domina el tema (lee)				
<b>AMENO</b>	Realiza la exposición de forma amena y correcta captando la atención desde el inicio hasta el final, usando tono de voz y lenguaje corporal adecuado	Realiza la exposición de forma correcta pero no capta la atención de toda la sesión, usando tono de voz bajo y lenguaje adecuado.	Realiza la exposición de forma correcta pero no en toda la sesión, su tono es bajo y gesticula poco.	Realiza la exposición de forma incorrecta, tono bajo, gesticula poco y no capta la atención.				
					<b>PONDERACION FINAL</b>			

	EXCELENTE (9-10)	BUENO (7-8)	ADECUADO (5-6)	MEJORABLE (1-4)	PONDERACION			
					9-10	7-8	5-6	1-4
<b>PRESENTACION</b>	Respeto todos los elementos de presentación establecidos (título, orden, márgenes, legibilidad, limpieza y orden)	Respeto casi todos los elementos de presentación establecidos (título, márgenes, legibilidad, limpieza y orden).	Respeto algunos de los elementos de presentación establecidos (título, márgenes, legibilidad, limpieza y orden)	Respeto poco de los elementos de presentación establecidos (título, márgenes, legibilidad, limpieza y orden)				
<b>CORRECCION ORTOGRAFICA</b>	El texto está escrito correctamente	El texto contiene algún error ortográfico no significativo	El texto presenta varios errores ortográficos no significativos o algún error significativo	El texto presenta varios errores ortográficos significativos				
<b>CONTENIDO</b>	Demuestra buen dominio del contenido requerido y lo expresa por escrito de forma correcta	Demuestra dominio del contenido requerido y lo expresa por escrito de forma coherente	Demuestra dominio medio del contenido requerido y lo expresa por escrito con algún error	Demuestra dominio bajo del contenido requerido y lo expresa por escrito con diversos errores				
	Identifica gran cantidad de riesgos visibles y no visibles en el lugar	Identifica algunos riesgos visibles y no visibles en el lugar	Identifica pocos riesgos visibles y no visibles en el lugar	Sólo identifica los riesgos visibles en el lugar				
					<b>PONDERACION FINAL</b>			

**ANEXO 4. NORMAS DE EQUIPO ESTABLECIDAS POR UN EQUIPO DE TRABAJO DE 1º CFGM DE PELUQUERÍA Y 1º CFGM DE ESTÉTICA.**

NORMAS PARA EL TRABAJO EN EQUIPO	
1.	COLABORAR TODO EL GRUPO, SE LE HECHA: DAR IDEAS TODOS, REPARAR TODO, CUANDO SE QUEDA ASISTIR.
2.	REPARTIR EL TRABAJO POR IGUAL, NO TENERLO EN CUENTA EN LA PRESENTACIÓN <del>NO SE LE PONDRÍA NOTA</del>
3.	SI NO COLABORA DECIRSELO AL PROFESOR/A Y SIN QUE ESA PERSONA LE CUENTE LA NOTA
4.	LA QUE FALTE LO HACE SOLA(S), SI ESTA JUSTIFICADO SIGUE..
5.	

FIRMA DE COMPROMISO DE TODOS/AS LOS/AS MIEMBROS DEL EQUIPO		FIRMA
MIEMBROS/AS DEL EQUIPO	LORENA AGUIAR HERRERA	
	ANATIMA PASCENCIA FUENTES	
	TRACIA DÍAZ HERNÁNDEZ	
	RAQUEL DÍAZ MARTÍN	

NORMAS PARA EL TRABAJO EN EQUIPO	
1.	Puntualidad pasado 10 min. → Carga de trabajo extra
2.	Respeto: turno de palabra, a la opinión, no gritar
3.	Igualdad de trabajo, cumplir con la parte del trabajo
4.	No faltar más de 2 veces
5.	

FIRMA DE COMPROMISO DE TODOS/AS LOS/AS MIEMBROS DEL EQUIPO		FIRMA
MIEMBROS/AS DEL EQUIPO	Gisbeth García B.	
	Sheila María Ramos Expósito	
	LUCE PASCENCIA DÍAZ HERNÁNDEZ	

**ANEXO 5. EJEMPLOS DE PRESENTACIONES EN POWERPOINT  
ELABORADOS POR EL ALUMNADO PARA LA EXPOSICIÓN DE LA  
ACTIVIDAD “TÉCNICOS EN PREVENCIÓN DE RIESGOS LABORALES”.**



# Riesgos Laborales en el taller de peluquería

Manuel, Paula, Jairo y Gonzalo  
1ºA del Ciclo Medio de Peluquería



## Riesgo por contacto con químicos

**Lesiones:** Reacciones alérgicas, problemas respiratorios, irritaciones de la piel, dermatitis, insensibilidad en las zonas de contacto; todo esto puede ser provocado por el contacto con cosméticos y sustancias utilizadas para su elaboración o simplemente la exposición prolongada a los vapores que desprenden.



## Riesgo por ruido

En un salón de peluquería cuando hablamos de ruido se nos viene a la cabeza el ruido de los secadores, el ajetreo del salón, etc...

Puede provocar sordera

### Medidas de prevención

- Usar secadores silenciosos
- Llevar una organización para no usar varios al mismo tiempo

### Medidas de protección

- Ajustar la acústica del salón para disminuir el impacto del ruido



# RIESGOS, DAÑOS, PREVENCIONES Y PROTECCIONES

- Realizado por:  
Luisa, Ahylín, Zuleyma y Elián.
- Realizado en el aula de:  
Cosmetología

- Riesgo: Microondas, placas, enchufes al lado de la ventana.
- Daño: Como daño de esto es las quemaduras las ondas que produce el microondas y electrocución.
- Prevención: Desenchufar los electrodomésticos y los enchufes taparlos con la tapa específica.
- Protección: Usar los guates específicos para las placas para no quemarte, en el microondas utilizar vestuario adecuado.

## ANEXO 6: TABLAS.

### BLOQUE I: DATOS SOCIODEMOGRÁFICOS

Tabla 1. *Alumnado según sexo.*

Sexo	Frecuencia	Porcentaje (%)
Hombre	7	35
Mujer	13	65
<b>TOTAL</b>	20	100

Fuente: Elaboración propia a partir del cuestionario.

Tabla 2. *Alumnado según edad.*

Edad	Frecuencia	Porcentaje (%)
Menor de 18 años	4	20
Entre 18 y 30 años	15	75
Entre 30 y 50 años	1	5
Más de 50 años	0	0
<b>TOTAL</b>	20	100

Fuente: Elaboración propia a partir del cuestionario.

Tabla 3. *Alumnado según nivel de estudios que cursa actualmente.*

<b>Nivel de estudios que cursa actualmente</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje (%)</b>
1º CFGM de Técnico en Estética y Belleza	10	50
1º CFGM en Peluquería y Cosmética Capilar	10	50
<b>TOTAL</b>	20	100

Fuente: Elaboración propia a partir del cuestionario.

Tabla 4. *Alumnado según su ocupación.*

<b>Ocupación</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje (%)</b>
Estudiante	18	90
Empleado	0	0
Desempleado	2	10
<b>TOTAL</b>	20	100

Fuente: Elaboración propia a partir del cuestionario.

## **BLOQUE II: AFIRMACIONES RESPECTO AL GRADO DE SATISFACCIÓN CON LA ACTIVIDAD DE SIMULACIÓN**

Tabla 5. *Afirmación 1: Me ha gustado trabajar con esta actividad.*

<b>Afirmación 1</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje (%)</b>
Nada	0	0
Poco	0	0
Algo	6	30
Bastante	10	50
Mucho	4	20
<b>TOTAL</b>	20	100

Fuente: Elaboración propia a partir del cuestionario.

Tabla 6. *Afirmación 2: Considero que he aprendido con la simulación.*

<b>Afirmación 2</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje (%)</b>
Nada	0	0
Poco	0	0
Algo	5	25
Bastante	9	45
Mucho	6	30
<b>TOTAL</b>	20	100

Fuente: Elaboración propia a partir del cuestionario.

Tabla 7. *Afirmación 3: Creo que este método de trabajo es mejor que el tradicional (libros de texto, clases magistrales, etc.,).*

<b>Afirmación 3</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje (%)</b>
Nada	0	0
Poco	0	0
Algo	0	0
Bastante	14	70
Mucho	6	30
<b>TOTAL</b>	<b>20</b>	<b>100</b>

Fuente: Elaboración propia a partir del cuestionario.

Tabla 8. *Afirmación 4: Creo que este tipo de actividades han conectado la materia con la realidad.*

<b>Afirmación 4</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje (%)</b>
Nada	0	0
Poco	0	0
Algo	4	20
Bastante	10	50
Mucho	6	30
<b>TOTAL</b>	<b>20</b>	<b>100</b>

Fuente: Elaboración propia a partir del cuestionario.

Tabla 9. *Afirmación 5: Me ha gustado esta actividad porque trabajo con mis compañeros/as.*

<b>Afirmación 5</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje (%)</b>
Nada	0	0
Poco	1	5
Algo	7	35
Bastante	10	50
Mucho	2	10
<b>TOTAL</b>	<b>20</b>	<b>100</b>

Fuente: Elaboración propia a partir del cuestionario.

Tabla 10. *Afirmación 6: La simulación me ha permitido practicar lo aprendido anteriormente en la teoría.*

<b>Afirmación 6</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje (%)</b>
Nada	0	0
Poco	0	0
Algo	3	15
Bastante	11	55
Mucho	6	30
<b>TOTAL</b>	<b>20</b>	<b>100</b>

Fuente: Elaboración propia a partir del cuestionario.

Tabla 11. *Afirmación 7: Con esta actividad entiendo más y memorizo menos.*

<b>Afirmación 7</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje (%)</b>
Nada	0	0
Poco	1	5
Algo	4	20
Bastante	8	40
Mucho	7	35
<b>TOTAL</b>	20	100

Fuente: Elaboración propia a partir del cuestionario.

Tabla 12. *Afirmación 8: La simulación ha estimulado mis ganas de buscar nueva información.*

<b>Afirmación 8</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje (%)</b>
Nada	0	0
Poco	3	15
Algo	10	50
Bastante	6	30
Mucho	1	5
<b>TOTAL</b>	20	100

Fuente: Elaboración propia a partir del cuestionario.

Tabla 13. *Afirmación 9: La simulación me ha ayudado a resolver mis dudas.*

<b>Afirmación 9</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje (%)</b>
Nada	0	0
Poco	0	0
Algo	5	25
Bastante	13	65
Mucho	2	10
<b>TOTAL</b>	20	100

Fuente: Elaboración propia a partir del cuestionario.

Tabla 14. *Afirmación 10: La simulación ha fomentado mi participación.*

<b>Afirmación 10</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje (%)</b>
Nada	0	0
Poco	1	5
Algo	9	45
Bastante	6	30
Mucho	4	20
<b>TOTAL</b>	20	100

Fuente: Elaboración propia a partir del cuestionario.

Tabla 15. *Afirmación 11: Me he interesado más por aprender con la simulación que con las actividades tradicionales.*

<b>Afirmación 11</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje (%)</b>
Nada	0	0
Poco	0	0
Algo	3	15
Bastante	10	50
Mucho	7	35
<b>TOTAL</b>	<b>20</b>	<b>100</b>

Fuente: Elaboración propia a partir del cuestionario.