



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN
CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA
MODALIDAD: SEMIPRESENCIAL

**Informe final del trabajo de Graduación o Titulación previo a la Obtención
del Título de Licenciada en Ciencias de la Educación**

Mención: Educación Básica

**“LA MOTIVACIÓN EN EL AULA DE CLASE Y SU REPERCUSIÓN EN
EL INTERAPRENDIZAJE DEL ÁREA DE LENGUA Y LITERATURA
EN LOS ESTUDIANTES DEL CENTRO EDUCATIVO “GIOVANNI
PASCOLI” DE LA PARROQUIA MENA DOS, CANTÓN QUITO,
PROVINCIA PICHINCHA”**

AUTORA: Cuadrado Rosado Paulina Elizabeth

TUTOR: Dr. Pedro Manuel Bedón Arias

Ambato - Ecuador

2015

**APROBACIÓN DEL TUTOR DEL TUTOR
DEL TRABAJO DE GRADUACIÓN O TITULACIÓN**

CERTIFICA:

Yo, Dr. Pedro Manuel Bedón Arias con cédula de identidad N° 170352036-9 en mi calidad de Tutor de trabajo de Graduación o Titulación sobre el tema: “LA MOTIVACIÓN EN EL AULA DE CLASE Y SU REPERCUSIÓN EN EL INTERAPRENDIZAJE DEL ÁREA DE LENGUA Y LITERATURA EN LOS ESTUDIANTES DEL CENTRO EDUCATIVO “GIOVANNI PASCOLI” DE LA PARROQUIA MENA DOS, CANTÓN QUITO PROVINCIA PICHINCHA”, desarrollado por la egresada Paulina Elizabeth Cuadrado Rosado considero que dicho informe Investigativo, reúne los requisitos técnicos, científicos y reglamentarios, por lo que autorizo la presentación del mismo ante el Organismo pertinente, para que sea sometido a evaluación por parte de la comisión calificadora designada por el H. Consejo Directivo.

.....
TUTOR

Dr. PEDRO MANUEL BEDÓN ARIAS

AUTORÍA DE LA INVESTIGACIÓN

Por medio del presente documento dejo constancia que el Informe del Trabajo de Graduación titulado: “ LA MOTIVACIÓN EN EL AULA DE CLASE Y SU REPERCUSIÓN EN EL INTERAPRENDIZAJE DEL ÁREA DE LENGUA Y LITERATURA EN LOS ESTUDIANTES DEL CENTRO EDUCATIVO “GIOVANNI PASCOLI” DE LA PARROQUIA MENA DOS, CANTÓN QUITO PROVINCIA PICHINCHA”, es el resultado de la investigación de la autora, quien basada en los estudios realizados durante la carrera, revisión bibliográfica y de campo ha llegado a las conclusiones y recomendaciones descritas en la investigación. Las ideas, opiniones y comentarios vertidos en este informe, son de exclusiva responsabilidad de su autora.

.....
CUADRADO ROSADO PAULINA ELIZABETH

C.C. 171586382-3

AUTORA

CESIÓN DE DERECHOS DE AUTOR

Cedo los derechos en línea patronales del presente Trabajo Final de Grado o Titulación sobre el tema: “ LA MOTIVACIÓN EN EL AULA DE CLASE Y SU REPERCUSIÓN EN EL INTERAPRENDIZAJE DEL ÁREA DE LENGUA Y LITERATURA EN LOS ESTUDIANTES DEL CENTRO EDUCATIVO “GIOVANNI PASCOLI” DE LA PARROQUIA MENA DOS, CANTÓN QUITO PROVINCIA PICHINCHA”. Autorizo su reproducción total o parte de ella, siempre que esté dentro de las regulaciones de la Universidad Técnica de Ambato, respetando mis derechos de autora y no se utilice con fines de lucro.

.....
CUADRADO ROSADO PAULINA ELIZABETH

C.C. 171586382-3

AUTORA

**AL CONSEJO DIRECTIVO DE LA FACULTAD DE CIENCIAS
HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN**

La Comisión de Estudio y Calificación del Informe del Trabajo de Graduación o Titulación, sobre el tema: “ LA MOTIVACIÓN EN EL AULA DE CLASE Y SU REPERCUSIÓN EN EL INTERAPRENDIZAJE DEL ÁREA DE LENGUA Y LITERATURA EN LOS ESTUDIANTES DEL CENTRO EDUCATIVO “GIOVANNI PASCOLI” DE LA PARROQUIA MENA DOS, CANTÓN QUITO PROVINCIA PICHINCHA”, presentado por la señora Paulina Elizabeth Cuadrado Rosado, Egresada de la Carrera de Educación Básica Promoción : Septiembre 2012- Febrero 2013, una vez revisada y calificada la investigación, se **APRUEBA** en razón de que cumple con los principios básicos, técnicos científicos de investigación y reglamentarios.

Por lo tanto se autoriza la presentación ante los organismos pertinentes.

LA COMISIÓN

.....
Dra. Mg. ACURIO MANZANO CARMEN AMELIA

C.C. 180100216-1

MIEMBRO DEL TRIBUNAL

.....
Lcda. Mg. GÓMEZ BÁEZ DIANA CAROLINA

C.C. 180402025-1

MIEMBRO DEL TRIBUNAL

DEDICATORIA

El presente trabajo investigativo va dedicado a DIOS, quien con su infinito amor y bondad me ha dado la fortaleza para poder culminar una más de mis metas, y brindándome la alegría seguir creciendo como persona.

Gran oportunidad para dedicar mi esfuerzo a Juan Carlos, quien ha sabido ser un gran, amigo, esposo y compañero en mi vida, en especial en el proceso de mi graduación, brindándome su ayuda incondicional.

A mis queridos hijos: Emily, Melani y Elías, quienes me han regalado los más lindo momentos en mi vida, y por las cuáles lucho por ser mejor cada día.

Mis queridos padres, quienes ocupan un lugar importante para mis logros, ya que con su ejemplo y perseverancia me han enseñado a no rendirme y cumplir con mis metas.

AGRADECIMIENTO

Agradecida eternamente a DIOS, quien me ha colmado de bendiciones, para la culminación de un objetivo más en mi vida, llenando mi corazón de alegría y satisfacción por seguir formándome como persona.

A la UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO, formadora de grandes líderes, personas de bien, noble institución, que me abrió las puertas dándome la oportunidad y el privilegio de estudiar y culminar mis estudios académicos.

Hago extensos mis agradecimientos al Dr. Bedón Arias Pedro Manuel, catedrático tutor, quien siempre tuvo la disposición para guiarme y brindarme sus conocimientos, en el proceso de la investigación.

Meritorias gracias al Centro Educativo “Giovanni Pascoli” por abrirme sus puertas y permitirme desarrollar el proyecto de investigación, con total disposición e interés por mi trabajo.

ÍNDICE GENERAL

A. PÁGINAS PRELIMINARES	Págs.
Portada	ii
Aprobación del tutor del tutor	ii
Autoría de la investigación.....	iii
Cesión de derechos de autor.....	iv
Dedicatoria	vi
Agradecimiento	vii
Índice general	viii
Índice de cuadros y tablas	xii
Índice de gráficos.....	xiii
Resumen ejecutivo	xiv
Executive summary.....	xv
Introducción.....	1
B. TEXTO	
CAPÍTULO 1	3
EL PROBLEMA.....	3
1.1. Tema.	3
1.2. Planteamiento del Problema.....	3
1.2.1. Contextualización.	3
1.2.2. Análisis Crítico. Árbol de Problemas	7
1.2.3 Prognosis.....	9
1.2.4 Formulación del Problema	9
1.2.5 Preguntas Directrices	9
1.2.6 Delimitación del objetivo de investigación.....	10
1.2.6.1 Delimitación de Contenido.....	10
1.2.6.2. Delimitación Espacial.	10
1.2.6.3. Delimitación Temporal.	10
1.2.6.4 Unidades de Observación.....	10
1.3 Justificación.....	11
1.4. Objetivos.	12

1.4.1. Objetivo General.....	12
1.4.2. Objetivos Específicos.	12
CAPÍTULO 2	13
MARCO TEÓRICO.....	13
2.1. Antecedentes Investigativos.....	13
2.2. Fundamentación.	19
2.2.1. Fundamentación Filosófica.	19
2.2.2 Fundamentación Axiológica	19
2.2.3 Fundamentación Sociológica.	20
2.2.4 Fundamentación Pedagógica.....	20
2.3. Fundamentación Legal.....	21
2.4. Categorías Fundamentales.	24
2.5. Hipótesis.	51
2.6. Señalamiento de Variables.....	51
CAPÍTULO 3	52
METODOLOGÍA.....	52
3.1. Enfoque de la Investigación.....	52
3.2. Modalidad Básica de la Investigación.	53
3.2.1. Aplicada	53
3.2.2. De Campo.....	53
3.2.3. Bibliográfica.....	53
3.3. Nivel o Tipo de Investigación.	53
3.3.1. Exploratorio.....	53
3.3.2. Descriptivo	53
3.3.3. Asociación de Variables	54
3.4. Población y Muestra.	54
3.5. Operacionalización de Variables.....	55
3.6. Recolección de la Información.....	57
3.7. Procesamiento y Análisis de la Información.....	58

CAPÍTULO 4	59
4.1 Análisis e interpretación de resultados	59
4.2 Interpretación de Datos	60
4.3 Verificación de la Hipótesis	80
4.3.1 Planteamiento de la Hipótesis	80
 CAPITULO 5	 85
5. Conclusiones y recomendaciones	85
5.1 Conclusiones	85
5.2 Recomendaciones	86
 CAPITULO 6	 87
LA PROPUESTA	87
6.1 Datos Informativos	87
6.2 Antecedentes de la propuesta	87
6.3 Justificación	88
6.4 Objetivos	89
6.4.1 Objetivo general	89
6.4.2 Objetivos específicos	89
6.5 Analisis de factibilidad	89
6.5.1 Factores Teóricos	89
6.5.2 Factores Pedagógicos	90
6.5.3 Factores Económicos	90
6.6 Fundamentación Científica	91
6.6.1 Guía Didáctica	91
6.6.2 Taller	92
6.6.3 Motivación	93
6.6.4 Interaprendizaje	93
6.6.5 Metodología	94
6.6.6 Evaluación	94
6.7 Metodologia	95

6.8 Administración de la propuesta.....	97
6.9 Previsión de la evaluación	97

C. MATERIALES DE REFERENCIA

Bibliografía.....	98
Anexos	100

ÍNDICE DE CUADROS Y TABLAS

Cuadro N° 1: Población y Muestra.....	54
Cuadro N° 2: Operacionalización de la Variable Independiente.....	55
Cuadro N° 3: Operacionalización de la Variable Dependiente.....	56
Cuadro N° 4: Recolección de la información.....	57
Cuadro N°5: Atención en las clases.....	60
Cuadro N°6: Estimulación en el aula de clases.....	61
Cuadro N°7: Dialogo en las clases impartidas.....	62
Cuadro N°8: Apertura de las clases y desenvolvimiento en el aula.....	63
Cuadro N°9: Interacción en el aula de clase.....	64
Cuadro N°10: Formas de motivar en el aula.....	65
Cuadro N°11: Diversidad al tratar temas en el aula de clases.....	66
Cuadro N°12: Clases activas.....	67
Cuadro N°13: Motivación.....	68
Cuadro N°14: Clases rutinarias.....	69
Cuadro N°15: Objetivos planteados.....	70
Cuadro N°16 Didáctica en el aula.....	71
Cuadro N°17: Interacción.....	72
Cuadro N°18: Disposición.....	73
Cuadro N°19: Estrategias didácticas.....	74
Cuadro N°20: Innovación de estrategias.....	75
Cuadro N°21: Propios conocimientos.....	76
Cuadro N°22 Ambiente de aula.....	77
Cuadro N°23: Metodología adecuada.....	78
Cuadro N°24 Disposición para aceptar cambios.....	79
Cuadro N°25 Cálculo del Chi-Cuadrado.....	83
Cuadro N°26 Cuadro de Gastos.....	91
Cuadro N°27: Modelo Operativo.....	95
Cuadro N°28: Modelo Operativo.....	96
Cuadro N°29 Administración de la Propuesta.....	97

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico N° 1: Árbol de Problemas.....	7
Gráfico N° 2: Categorías Fundamentales.....	24
Gráfico N° 3: Constelación de Ideas de la Variable Independiente	25
Gráfico N° 4: Constelación de Ideas de la Variable Dependiente.....	26
Gráfico N° 5: Atención en las clases.	60
Gráfico N° 6: Estimulación en el aula de clases.....	61
Gráfico N° 7: Dialogo en las clases impartidas.	62
Gráfico N° 8: Apertura de las clases y desenvolvimiento en el aula.	63
Gráfico N° 9: Interacción en el aula de clase.	64
Gráfico N°10: Formas de motivar en el aula.	65
Gráfico N°11: Diversidad al tratar temas en el aula de clases.....	66
Gráfico N°12: Clases activas.	67
Gráfico N° 13: Motivación.....	68
Gráfico N° 14: Clases rutinarias.	69
Gráfico N°15: Objetivos planteados	70
Gráfico N° 16: Didáctica en el aula	71
Gráfico N°17: Interacción	72
Gráfico N° 18: Disposición	73
Gráfico N°19: Estrategias didácticas	74
Gráfico N° 20: Innovación de estrategias.....	75
Gráfico N° 21: Propios conocimientos.....	76
Gráfico N° 22 Ambiente de aula.....	77
Gráfico N° 23: Metodología adecuada	78
Gráfico N° 24: Disposición para aceptar cambios.....	79
Gráfico N° 25 Grafico de Decisiones.....	84

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO

FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN

CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA

MODALIDAD SEMIPRESENCIAL

RESUMEN EJECUTIVO

Tema: “LA MOTIVACIÓN EN EL AULA DE CLASE Y SU REPERCUSIÓN EN EL INTERAPRENDIZAJE DEL ÁREA DE LENGUA Y LITERATURA EN LOS ESTUDIANTES DEL CENTRO EDUCATIVO “GIOVANNI PASCOLI” DE LA PARROQUIA MENA DOS, CANTÓN QUITO, PROVINCIA PICHINCHA.

Autor: Cuadrado Rosado Paulina Elizabeth

Tutor: Dr. Bedón Arias Pedro Manuel

Resumen:

El presente trabajo investigativo se lo ha efectuado debido a la gran necesidad de cambiar el paradigma tradicional con el que se ha venido impartiendo Lengua y Literatura, en el Centro Educativo “Giovanni Pascoli” en el que los docentes se encargan únicamente de transmitir sus conocimientos y que los estudiantes sean meros receptores de este. Esta investigación de desarrollo educativo que se enmarca con el tema: “LA MOTIVACIÓN EN EL AULA DE CLASE Y SU REPERCUSIÓN EN EL INTERAPRENDIZAJE DEL ÁREA DE LENGUA Y LITERATURA EN LOS ESTUDIANTES DEL CENTRO EDUCATIVO “GIOVANNI PASCOLI” DE LA PARROQUIA MENA DOS, CANTÓN QUITO PROVINCIA PICHINCHA”; tiene como objetivo principal lograr que los docentes tomen a la motivación como una estrategia necesaria e indispensable en el aula para desarrollar destrezas en sus estudiantes, despertando el interés por la materia con clases en donde el interaprendizaje sea dinámico y representativo. La motivación debe ser vista como una herramienta diaria para conseguir estudiantes dispuestos a estar cada día inmersos en el conocimiento sin perder las ganas de interactuar en clase y ser participes de su propio conocimiento.

Palabras claves: Motivación, interaprendizaje, estrategia, desarrollar destrezas, dinámico, representativo, interactuar, conocimiento

TECHNICAL UNIVERSITY OF AMBATO
FACULTY OF HUMANITIES AND EDUCATION

RACE: BASIC EDUCATION

Modality: Blended

EXECUTIVE SUMMARY

TOPIC: " THE MOTIVATION IN THE CLASSROOM AND THEIR IMPACT ON THE AREA interlearning LANGUAGE ARTS STUDENTS OF SCHOOLS " GIOVANNI PASCOLI " MENA DOS PARISH , CANTON QUITO PICHINCHA province " .

Author: Paulina Elizabeth Cuadrado Rosado

Tutor: Dr. Pedro Manuel Arias Bedón

Summary: This research work it has carried out due to the great need to change the traditional paradigm with which it has been providing Language Arts Education Center "Giovanni Pascoli " in which teachers are responsible only to transmit their knowledge and that students are passive recipients of this . This research of educational development that is framed with the theme " MOTIVATION IN THE CLASSROOM AND THEIR IMPACT ON THE AREA interlining LANGUAGE ARTS STUDENTS OF SCHOOLS " GIOVANNI PASCOLI " MENA PARISH OF TWO , CANTON QUITO Pichincha Province " ; main objective is to ensure that teachers take to motivation as a necessary and indispensable strategy in the classroom to develop skills in their students, arousing interest in the subject classes where mutual learning is dynamic and representative. The motivation should be seen as a daily tool for getting students ready to be each day immersed in knowledge without losing the desire to interact in class and be partakers of his own knowledge.

Keywords: Motivation, mutual learning, strategy, develop skills, dynamic, representative, interact, knowledge.

INTRODUCCIÓN

La motivación, es una herramienta fundamental para que exista una relación directa entre docente- estudiante, con el propósito de establecer dentro del aula un vínculo positivo en el cual surja la creatividad, el interés y las ganas de querer interactuar y ser participes de su propio conocimiento.

En la actualidad existen docentes que no han podido dejar atrás el tradicionalismo, el mismo que afecta directamente a sus estudiantes, provocando en ellos desinterés por aprender y entender la materia, y haciendo que sus aprendizajes sean memorísticos y poco o nada aplicables para la vida.

El propósito de esta investigación está basado sobre hechos incidentes en la educación, y el objetivo es aportar tanto teóricamente como prácticamente, para poder contribuir satisfactoriamente tanto a docentes como estudiantes para que puedan cambiar su visión sobre la enseñanza-aprendizaje, y así lograr un ambiente positivo en clase

Establecido por seis capítulos que se detallarán a continuación:

Capítulo 1: Enfocado en el del Problema del Centro Educativo “Giovanni Pascoli” con tema La motivación y su repercusión en el Interaprendizaje del área de Lengua y Literatura, donde se realiza el planteamiento del problema, la contextualización macro, meso y micro, árbol de problemas con su análisis crítico, prognosis, formulación del problema, preguntas directrices, delimitación del problema, la justificación y los objetivos generales y específicos.

Capítulo 2: El marco Teórico que se sustenta sobre los antecedentes investigativos, la fundamentación filosófica, fundamentación axiológica, fundamentación

sociológica, fundamentación pedagógica y fundamentación legal, se detalla las categorías fundamentales, cita la hipótesis y el señalamiento de variables.

Capítulo 3: El capítulo tres está conformado por el Enfoque de la investigación con el paradigma en nuestro caso Crítico Propositivo de carácter cuantitativo y cualitativo, modalidad básica de la investigación, niveles o tipos de investigación, población y muestra, Operacionalización de variables, plan de recolección de información y por último el procesamiento y análisis de información.

Capítulo 4: Análisis e interpretación de resultados de las y los estudiantes y docentes del Centro Educativo detallado en los cuadros estadísticos y diagramas de pastel, verificación de hipótesis y sus conclusiones.

Capítulo 5: Producto de las encuestas realizadas se obtiene las conclusiones y recomendaciones, basado al problema existente en el Centro Educativo y la comprobación de hipótesis la que aporta significativamente en la propuesta a la solución del problema encontrado.

Capítulo 6: Aquí se presenta la propuesta, objetivo por el cual se realizó esta investigación, dando la solución al problema del Centro Educativo que es la Motivación en el aula de clase y su repercusión en el Interaprendizaje de Lengua y Literatura tomando en cuenta: datos informativos, antecedentes de la propuesta, justificación, objetivos generales y específicos, análisis de factibilidad, fundamentación científica, modelo operativo, administración de la propuesta y plan de monitoreo y evaluación.

CAPÍTULO 1

EL PROBLEMA

1.1. Tema.

LA MOTIVACIÓN EN EL AULA DE CLASE Y SU REPERCUSIÓN EN EL INTERAPRENDIZAJE DEL ÁREA DE LENGUA Y LITERATURA EN LOS ESTUDIANTES DEL CENTRO EDUCATIVO “GIOVANNI PASCOLI” DE LA PARROQUIA MENA DOS, CANTÓN QUITO, PROVINCIA PICHINCHA.

1.2. Planteamiento del Problema.

1.2.1. Contextualización.

A pesar que en el **Ecuador** se han venido dando cambios para mejorar la educación, es común encontrar estudiantes con actitudes negativas en el momento de interactuar en clase, con poco o nada de interés por entender y aprender la materia, viéndola como algo aburrido y monótono, prefiriendo ser un ente pasivo y nada creativo en el proceso de aprendizaje, y aunque la propuesta educativa actual habla de orientaciones metodológicas que induzcan al interaprendizaje, en las que el docente debe ser su guía, se ha dejado de lado a la motivación como una estrategia en el aula de clase, para modificar su interés y las ganas por aprender.

El tradicionalismo que prevalece en algunos docentes en el momento de impartir su materia es un causante para que la motivación no sea vista como un factor importante en el proceso de enseñanza aprendizaje, las clases son rutinarias poco creativas y nada significativas, utilizando un lenguaje tectónica, dando como resultado un aprendizaje memorístico y sistematizado.

La educación es imposición y condicionamiento o es ayuda para el desarrollo del individuo produce cabezas bien llenas o cabezas bien hechas (Leiva, 2000)

El autor indica claramente que los docentes tienen la opción de ser simples emisores de sus conocimientos, o ser guía y aliado en el proceso de enseñanza aprendizaje, para los nuevos conocimientos.

La falta de motivación en los estudiantes, es un factor que debe ser analizado y priorizado en clase, ya que tiene consecuencias negativas en los implicados, muchas veces ha dado lugar a un bajo rendimiento, deficiencia de atención, desidia escolar y por consiguiente pérdida de año.

En la **Provincia de Pichincha** el panorama en el aula de clase no cambia, la educación está siendo afectada por la falta de motivación que tienen varios estudiantes, llevándolos a ciertas limitaciones que afecta notoriamente sobre su autoestima y confianza creando pensamientos negativos de sí mismos y por consiguiente desinterés por la materia, afectando notoriamente su rendimiento académico; y muchas veces ya sea por falta de tiempo en el aula o por desinterés del docente se hace caso omiso a su comportamiento limitándose tan solo a cumplir con su trabajo.

Los docentes son poco o nada capacitados para poder motivar de una manera adecuada a sus estudiantes, las clases son tediosas, repetitivas y rutinarias, logrando una total apatía por la materia

La falta de motivación en el aula de clase está afectando al estudiante de forma cognitiva volviéndolo un ser pasivo, sumiso y sin interés para interactuar el clase., muchas veces creando antivalores y hábitos negativos en su diario vivir, afectando notoriamente en su poco actuar, dando paso al desinterés por aprender y por consiguiente en su rendimiento académico.

El interés del estudiante por aprender, se pierde en buena medida por la falta de motivación hacia las nuevas experiencias, por lo que la nueva información pasa a ser observada en forma confusa, como si fuese una masa amorfa, sin contornos precisos. (Nérice G, 1999)

El autor señala que la motivación es la clave para despertar interés en el estudiante por aprender; que sin esta el nuevo conocimiento es poco o nada significativo en ellos.

Es lamentable que no se tome a la motivación como una estrategia positiva y atractiva para que los estudiantes a través de esta tengan la voluntad, el interés, y las ganas de interactuar en clase, y así que sus conocimientos sean representativos para la vida

En el **Centro Educativo Giovanni Pascoli**, de la Parroquia Mena Dos, Cantón Quito, Provincia Pichincha, lamentablemente la falta de motivación en las aulas de clase es latente y más aún en el área de Lengua y Literatura, siendo esta una materia en la que se presta para “comunicarnos” se imparte con paradigmas tradicionalistas y como resultado los estudiantes no tienen interés por cumplir con las tareas asignadas o interactuar por el tema a tratar, las clases se han vuelto monótonas, dejando un aprendizaje memorista y mecánico, y muchas veces hacen el mínimo esfuerzo tan solo por aprobar la materia.

Los docentes de la institución se limitan a impartir su asignatura, siendo simplemente transmisores de sus conocimientos, han dejado de lado la interacción que debe existir en clase, lo que está causando en sus estudiantes apatía y negación por participar, impidiéndoles desarrollar habilidades que servirán para un mejor desenvolvimiento en su aprendizaje, varios estudiantes se han resignado a memorizar lo enseñado tan solo por aprobar la materia, mientras que otros no se sienten interesados por aprender ni participar en clase, hecho que dará como resultado pérdida del año y en algunos casos hasta deserción escolar.

Los docentes del Centro Educativo no han sido capacitados para incluir a la motivación como una estrategia que impulse a sus estudiantes a interactuar en clase, y así lograr que tomen un sentido diferente por la materia y por su propio aprendizaje.

El referente que denota este desconocimiento se refleja en los estudiantes, y está causando pensamientos negativos y limitantes hacia la materia, dando como resultado aprendizajes estandarizados y generalizados.

No sería riesgoso decir que todos los teóricos en el campo del aprendizaje sostiene, explícitamente o implícitamente, que un niño motivado tiene más probabilidades de aprender que otros sin motivación. (Child D, 2005)

Lo que el autor indica es que la motivación influye notoriamente en un niño para su aprendizaje, es evidente que causa una influencia positiva para su predisposición en clase y para con la materia.

1.2.2. Análisis Crítico. Árbol de Problemas

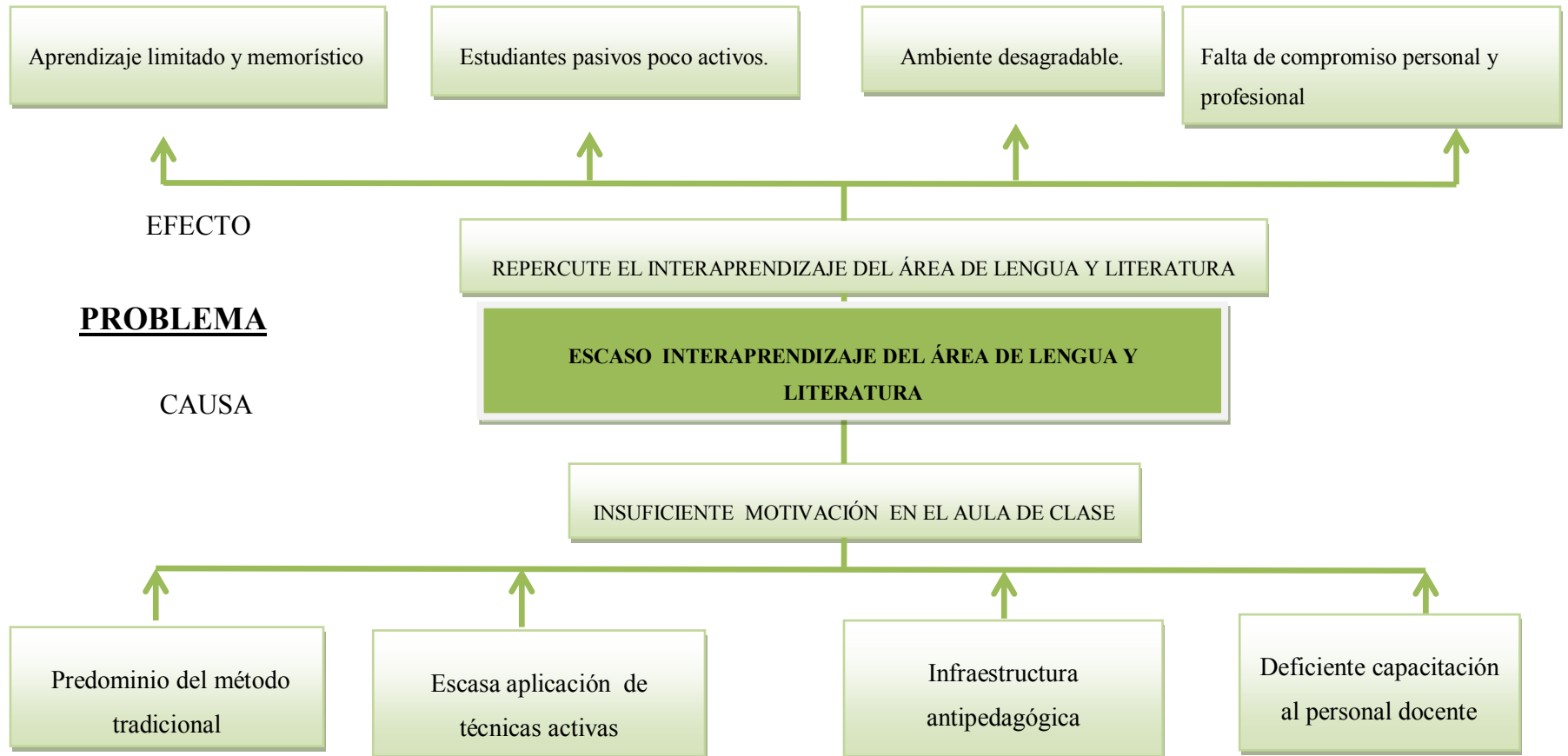


Gráfico N° 1: Árbol de Problemas
Elaborado por: Cuadrado Rosado Paulina Elizabeth

Análisis Crítico

El predominio del método tradicionalista en el docente a más de no poseer una pedagogía adecuada, influye negativamente en los estudiantes ya que sus conocimientos son repetitivos sin aumentar o disminuir algo, ven la materia con apatía dando como resultado un aprendizaje limitado y memorístico.

Muchas veces ya sea por el tiempo limitado que se tiene en el aula o por desconocimiento de parte de los docentes sobre cómo aplicar técnicas activas, las clases son aburridas y poco interesantes para el interés de los estudiantes, provocado en ellos seres pasivos y poco activos para el proceso de aprendizaje.

La infraestructura del Centro Educativo no cuenta con suficiente espacio en las aulas estas no fueron creadas pensando en la comodidad ni necesidad de los estudiantes, las bancas son incómodas y el área recreativa es poca, dando como resultado un ambiente desagradable, desmotivante la cual ha generado en los estudiantes poco amor a su institución interviniendo notoriamente en sus ganas de aprender.

Una de las causas que denota esta problemática es la deficiente capacitación al personal docente, por parte de la institución la cual ha generado en ellos falta de compromiso tanto personal como profesional para con sus estudiantes, dejando de lado su deber y derecho como docentes de actualizarse e informarse para un mejor desenvolvimiento en su deber docente

1.2.3 Prognosis

Si no se toma a la motivación como una herramienta positiva e importante en el aula de clase los principales perjudicados serán los estudiantes del Centro Educativo “Giovanni Pascoli” dando pie al fracaso en los objetivos propuestos por el docente, induciéndolos a desinteresarse por la materia ocasionando complicaciones en su vida escolar.

Las clases seguirán el tradicionalismo de siempre, aburridas poco creativas y nada significativas, no existirá interaprendizaje entre los implicados, creando personas con baja autoestima, dejando vacíos cada vez más notorios en la materia, dando como resultado un aprendizaje momentáneo o repetitivo tan solo por aprobar la materia más no por adquirir conocimientos para la vida.

Si la falta de motivación predomina en los estudiantes, su rendimiento académico bajará notoriamente y en muchos casos provocará la deserción escolar.

1.2.4 Formulación del Problema

¿De qué manera la motivación en el aula de clase repercute en el interaprendizaje del área de Lengua y Literatura en los estudiantes del Centro Educativo “Giovanni Pascoli” de la Parroquia Mena Dos, Cantón Quito, Provincia Pichincha?

1.2.5 Preguntas Directrices

- ¿Qué técnicas motivacionales se utilizan en clase de Lengua y Literatura?
- ¿Cómo se desarrolla el interaprendizaje en clase de Lengua y Literatura?
- ¿Existe alguna alternativa de solución a la problemática relacionada con la falta de motivación hacia la materia de Lengua y Literatura registrada en el Centro Educativo Giovanni Pascoli?

1.2.6 Delimitación del objetivo de investigación

1.2.6.1 Delimitación de Contenido.

CAMPO:	Socio Educativo
ÁREA:	Lengua y Literatura
ASPECTO:	La motivación en el aula de clase

1.2.6.2. Delimitación Espacial.

El Centro Educativo Giovanni Pascoli, ubicado en el sur del Distrito Metropolitano de Quito, situado entre la Urbanización Biloxi pasaje. 17N S-1746 Calle C y pasaje 18, es el centro de interés investigativo que, debido a sus necesidades e intereses, fortalece el desarrollo del presente trabajo investigativo.

1.2.6.3. Delimitación Temporal.

El período de tiempo determinado para el progreso del proyecto investigativo considera los meses de mayo a diciembre del 2014.

1.2.6.4 Unidades de Observación

- Autoridades educativas de la institución
- Docentes
- Estudiantes del Centro Educativo

1.3 Justificación.

El presente trabajo investigativo es de suma **importancia**, por cuanto para el Centro Educativo Giovanni Pascoli constituirá una gran oportunidad para adquirir nuevos conocimientos basados en estrategias motivadoras, que aportaran significativamente en sus estudiantes, con el objetivo de lograr captar su atención de una forma adecuada y dinámica, a participar activa y reflexivamente en las actividades a cumplirse en clase cumpliendo con los objetivos planteados por el docente, logrando así que sus conocimientos finalmente sean significativos.

El Centro Educativo Giovanni Pascoli, muestra **interés** por conocer el presente trabajo que brindará la oportunidad al docente de motivar a sus estudiantes de una forma dinámica obteniendo su voluntad por interactuar y ser partícipes de sus propios conocimientos.

El presente trabajo investigativo tiene como **misión** recopilar información verídica, importante e interesante para la elaboración de una Guía Didáctica que aporte significativamente al docente en su labor diaria logrando motivarlos, para que su aprendizaje sea significativo

El objetivo de realizar esta guía tiene como **visión** desarrollar destrezas y capacidades cognitivas que le servirá en el proceso de interaprendizaje al estudiante a sentirse más seguro y preparado de poder aprender y participar en su proceso, logrando una educación de calidad participativa y democrática, en la cual el docente será su guía y apoyo motivándolo día a día

La **factibilidad** que se tiene del tema tratado es positiva, en primer lugar porque se cuenta con suficiente material bibliográfico para sustentarnos sobre el tema, también porque se cuenta con el apoyo de las autoridades del Centro Educativo, así como la colaboración por parte de los docentes y de los estudiantes; factores importantes para poder desarrollar a plenitud el proyecto investigativo.

Los **beneficiarios** serán tanto docentes como estudiantes y en si la comunidad ya que la aplicación de estrategias motivantes basado en una fundamentación adecuada, actualizada y sobre todo personalizada, dentro del aula de clase fortalecerá el desempeño académico y comportamental afianzando sus conocimientos y ayudándolos a interesarse por los nuevos, cubriendo con sus expectativa.

1.4. Objetivos.

1.4.1. Objetivo General.

Establecer la repercusión de la motivación en el interaprendizaje del área de Lengua y Literatura en los estudiantes del Centro Educativo Giovanni Pascoli de la Parroquia Mena Dos, Cantón Quito, Provincia Pichincha.

1.4.2. Objetivos Específicos.

- Diagnosticar técnicas motivacionales que apliquen los docentes en clase de Lengua y Literatura.
- Analizar el desarrollo del interaprendizaje en los estudiantes.
- Diseñar una guía didáctica sobre el manejo de estrategias motivacionales basadas en juegos que desarrollen destrezas para alcanzar interaprendizaje significativos en los estudiantes.

CAPÍTULO 2

MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes Investigativos.

Para tener mayor sustento en el presente trabajo investigativo, se encontró como referencia temas relacionados con el presente, que bajo la revisión bibliográfica previa, y vía web a través del repositorio de la biblioteca; encontramos:

Universidad Técnica De Ambato, Facultad De Ciencias Humanas Y De La Educación Carrera De Educación Básica, AUTORA: Espín Cárdenas María Magdalena con el tema:

“La motivación y su incidencia en la repercusión pedagógica en el área de matemática de los estudiantes del tercer grado paralelo “A” y “B” de Educación General Básica de la Escuela “Juan Montalvo” de la Ciudad de Sangolqui, Cantón Rumiñahui, Provincia de Pichincha”

CONCLUSIONES

- Al profesor le falta desarrollar afecto y motivación para con los estudiantes y aplicar adecuadas técnicas de motivación en el aula.
- Según los resultados el profesor no siempre realiza dinámicas de motivación al inicio de clase, lo cual es perjudicial para una comprensión debida de los estudiantes en temas nuevos que se está tratando

- Falta descubrir capacidades en los estudiantes que necesitan ser apoyados por su profesor para no limitarse en su aprendizaje.
- Según los resultados de la encuesta, nunca les ayuda sus padres en las tareas de Matemática ya sea por desconocer su contenido, no están capacitados, no se encuentran en casa por su trabajo o porque han emigrado a otros país

RECOMENDACIONES

- El profesor debería brindarle al estudiante en todo momento mucho afecto y motivarlo en el estudio para que no descuide su aprendizaje.
- Que el profesor conozca varias dinámicas de motivación y aplicar al inicio de cada clase y mantener al estudiante atento y participativo
- Trabajar con cada estudiante de acuerdo a su individualidad y su capacidad reconocida o detectada en los primeros meses del año lectivo y no convertirse en los profesores malos. El descubrimiento de las capacidades de los estudiantes.

Universidad Técnica De Ambato Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación Carrera de Educación Básica. AUTORA: Elena Marcia Ulloa Ulloa con el tema:

“La motivación y su incidencia en el interaprendizaje del idioma inglés en los estudiantes del primer año Bachillerato Ciencias del Colegio Blanca Martínez de Tinajero en el periodo lectivo 2009-2010”.

CONCLUSIONES

- En esta institución no se han caracterizado los fundamentos teórico-prácticos de la motivación que conllevan al mejoramiento del inter-aprendizaje del idioma inglés.
- Al analizar los resultados obtenidos se puede concluir que no existe motivación en el aula lo cual tiende a ser un factor trascendental para el desarrollo de los aprendizajes.
- Se ha investigado también el inter-aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes y se nota fácilmente que existe un nivel bajo de estímulos por parte del maestro en el intercambio de conocimientos entre sí.
- Hasta ahora nadie ha hecho nada al respecto ya que no existe una propuesta alternativa para usar la motivación como una estrategia de enseñanza del idioma inglés para propiciar aprendizajes significativos en los estudiantes.

RECOMENDACIONES

- Es importante tomar en cuenta las características de los fundamentos teórico-prácticos de la motivación para tratar de mejorar el inter-aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes.
- Un factor determinante para que exista aprendizajes significativos es la motivación en el aula por lo que es necesario motivar al estudiante para que exista en este un interés por aprender el idioma de forma autónoma.
- Es necesario hacer actividades en donde tanto alumnos como profesores muestren interés en la clase y así mejorar el nivel de inter-aprendizaje dentro del aula.
- Proponer una alternativa para el desarrollo del aprendizaje de los estudiantes por medio de la motivación al inicio de cada clase se podría hacer actividades de cinco minutos como por ejemplo un warm up o dedicar un día a la semana para hacer un juego con lo cual los estudiante se sientan en un ambiente más agradable en las horas de inglés.

Universidad Técnica De Ambato Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación Carrera de Educación Básica. AUTORA: Pérez Medina Gabriela Tatiana, con el tema:

“La motivación y su incidencia en el proceso enseñanza-aprendizaje en el área de Lengua y Literatura en los estudiantes de quinto año de educación básica en la escuela pensionado “La Merced” de la ciudad de Ambato”2012.

CONCLUSIONES

- Los docentes desconocen la importancia y beneficios que presta la motivación como motor fundamental durante el proceso enseñanza-aprendizaje, por lo tanto los educandos no desarrollan des destrezas cognitivas, socio-afectivas y psicomotoras.
- Los docentes no aplican permanente las estrategias motivacionales razón por la cual los educandos no desarrollan sus destrezas y habilidades
- En la enseñanza de lengua y literatura se hace necesario crear nuevos ambientes de aprendizaje (caligrafía y ortografía) en donde el estudiante se sienta motivado a realizar las actividades y cooperar en el aprendizaje.
- Los docentes tienen la predisposición de realizar las capacitaciones y actualizaciones necesarias sobre las diferentes estrategias motivacionales para poder mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje.

RECOMENDACIONES

- Se debe considerar que el niño es capaz de asimilar y comprender los contenidos presentados razón por la cual es recomendable que los docentes siempre tengan la predisposición de estar en contacto con los estudiantes motivándolos a desempeñarse de mejor manera durante el proceso educativo y sobre todo que tenga la capacidad a desarrollar destrezas.
- Aplicar un taller de capacitación para docentes sobre las diferentes estrategias motivacionales para lograr un mejor desempeño y activar el interés del educando para lograr satisfacer las necesidades de los estudiantes.
- Potenciar la utilización de la motivación por parte de los docentes ya que las nuevas metodologías potencian precisamente un pensamiento integral, capaz de entender y manejar los conocimientos adquiridos.
- Capacitar a los docentes en el manejo efectivo y aplicación de estrategias motivacionales en aula para que sea de calidad la educación.
- La incorporación del uso de diferentes estrategias motivacionales en el aula, constituye un desafío para la práctica docente y un replante de las maneras de enseñar y aprender. Por ello, se hace imprescindible el aprovechamiento de las mismas como recursos didácticos que están a nuestro alcance. Si se parte que la motivación es uno de los elementos que intervienen en cualquier proceso de enseñanza- aprendizaje.

2.2. Fundamentación.

2.2.1. Fundamentación Filosófica.

El trabajo investigativo está fundamentado en el paradigma crítico-propositivo, considerándose como una alternativa para la investigación social la cual requiere de alternativas coherentes; crítico porque cuestiona la realidad de un fenómeno socio-cultural-educativo, lo interpreta, lo comprende y lo explica en una perspectiva de totalidad y, propositivo porque busca plantear alternativas de solución al problema.

Se refleja la criticidad del ser humano a través de la emisión de criterios, reflexiones, ideas y nociones que muestran su actitud ante hechos observables en la realidad y que impulsen en él, a actuar positivamente ante situaciones problemática ya sea en su vida diaria o escolar.

2.2.2 Fundamentación Axiológica

La axiología es una rama de la filosofía que tiene por objeto de estudio la naturaleza o esencia de los valores de los juicios de valor que puede realizar un individuo. (Ontoria.P, 2006)

Es decir la axiología es una rama importante para el desarrollo positivo del estudiante, siendo el docente su guía en la adquisición de valores positivos para su vida.

Pretende desarrollar valores en el estudiante, analizando sus primeros principios que son aquellos que permitirán determinar la valía o no de algo o alguien, para luego formular los fundamentos del juicio tanto en el caso de ser positivo como negativo.

Busca que el ser humano tome sus decisiones de una manera correcta, aportando día a día al estudiante en su lucha contra la sociedad para que puedan ser una persona de bien, que sus valores sean fundamentados de una manera positiva.

En las instituciones educativas que es el lugar donde más tiempo pasan los estudiantes los llamados a ser guías de estos valores son los docentes y en sí la institución.

2.2.3 Fundamentación Sociológica.

La sociología es la ciencia social por excelencia que se ocupa del estudio de las relaciones entre los individuos y las leyes que las regulan en el marco de las sociedades humanas. (Fuentes J, 2006)

Lo que el intérprete nos quiere decir es que la Fundamentación Sociológica estudia el comportamiento, la forma de relacionarse con otras personas, factor indispensable en el aula y más aun el diario vivir de las personas.

El deber de la educación es potencializar al estudiante con la suficiente identidad e idiosincrasia para que de este modo pueda adaptarse en la sociedad que lo rodea, siempre reflexionando ante esta.

2.2.4 Fundamentación Pedagógica.

La pedagogía la ciencia que se encarga de la educación y la enseñanza; su objetivo es facilitar guiar para la planificación, ejecución y evaluación de los procesos de enseñanza y aprendizaje, analizándola tanto en lo escolar como en lo familiar, laboral y social.

Ciencia, problema o regla la pedagogía trabaja siempre con la educación y cualquiera que sea el concepto que de aquella se adopte, no puede discutirse que su vigencia y su sentido le vienen de su objetivo propio: la educación. (Nassif R, 2001)

Lo que el autor nos indica es que la pedagogía es un instrumento esencial e indispensable para la enseñanza, ya que aporta indiscutiblemente con factores esenciales para que el aprendizaje sea positivo y significativo.

2.3. Fundamentación Legal.

El interés es sustentar el presente trabajo investigativo mediante una sólida base legal que delimite los principios, normas, reglas y fundamentos estipulados en la Constitución Política de la República del Ecuador, en la Ley Orgánica de Educación Intercultural (LOEI) y su Reglamento, Declaración Universal de Derechos Humanos y el Código de la Niñez y Adolescencia los que se detallan a continuación:

CONSTITUCIÓN POLÍTICA DE LA REPÚBLICA DEL ECUADOR 2008

TÍTULO II. DERECHOS

CAPÍTULO II.

DERECHOS DEL BUEN VIVIR

Sección quinta

Educación

Art. 26.- La educación es un derecho de las personas a lo largo de su vida y un deber ineludible e inexcusable del Estado. Constituye un área prioritaria de la política pública y de la inversión estatal, garantía de la igualdad e inclusión social y condición indispensable para el buen vivir. Las personas, las familias y la sociedad tienen el derecho y la responsabilidad de participar en el proceso educativo.

Los aprendizajes significativos en el Centro Educativo Giovanni Pascoli deberán irse construyendo en continua adaptación a una sociedad cambiante y plural que busca consolidar los principios de inclusión basados en la equidad y la justicia y la práctica continua y permanente de valores humanos positivos que promuevan la calidad y la excelencia.

Ley Orgánica de Educación Intercultural

Título I

De los Principios Generales

Capítulo Único del Ámbito, Principios y Fines

Art.2.- Principios

f.- Desarrollo del proceso.- Los niveles educativos deben adecuarse a ciclos de ciclos de vida de las personas, a su desarrollo cognitivo, afectivo y psicomotriz, capacidades, ámbito cultural y lingüístico, sus necesidades y las del país.

CÓDIGO DE LA NIÑEZ Y ADOLESCENCIA

Capítulo III.- Derechos Relacionados con el Desarrollo

Art. 37.- Derecho a la educación.- Los niños, niñas y adolescentes tienen derecho a una educación de calidad. Este derecho demanda de un sistema educativo que:

Garantice que los niños, niñas y adolescentes cuenten con docentes, materiales didácticos, laboratorios, locales, instalaciones y recursos adecuados y gocen de un ambiente favorable para el aprendizaje.

El Estado y los organismos pertinentes asegurarán que los planteles educativos ofrezcan servicios con equidad, calidad y oportunidad y que se garantice también el derecho de los progenitores a elegir la educación que más convenga a sus hijos y a sus hijas.

Art. 38.- Objetivos de los programas de educación.- La educación básica y media asegurarán los conocimientos, valores y actitudes indispensables para:

Desarrollar la personalidad, las aptitudes y la capacidad mental y física del niño, niña y adolescente hasta su máximo potencial, en un entorno lúdico y afectivo;

Promover y practicar la paz, el respeto a los derechos humanos y libertades fundamentales, la no discriminación, la tolerancia, la valoración de las diversidades, la participación, el diálogo, la autonomía y la cooperación;

Fortalecer el respeto a sus progenitores y maestros, a su propia identidad cultural, su idioma, sus valores, a los valores nacionales y a los de otros pueblos y culturas;

Desarrollar un pensamiento autónomo, crítico y creativo.

2.4. Categorías Fundamentales.

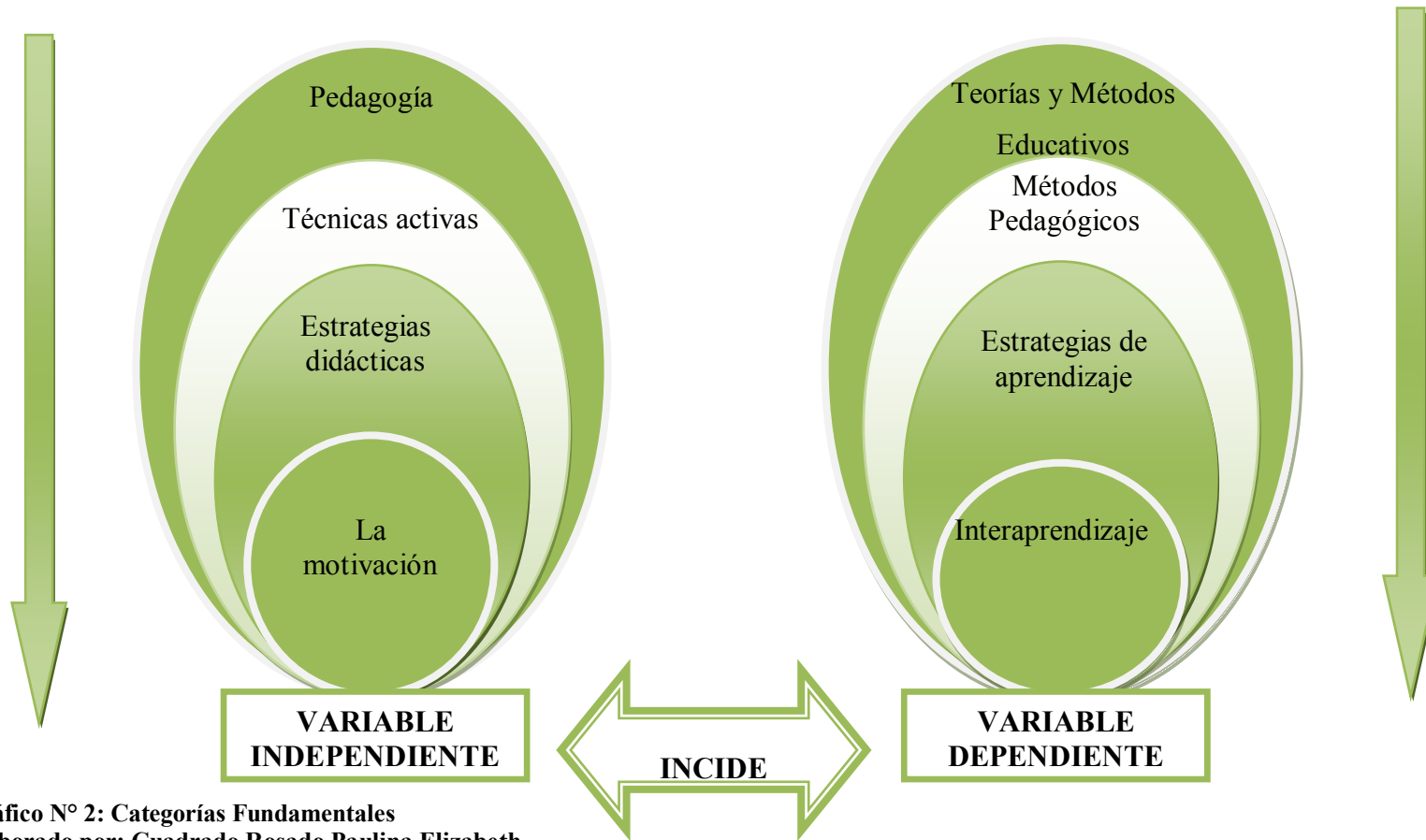


Gráfico N° 2: Categorías Fundamentales
Elaborado por: Cuadrado Rosado Paulina Elizabeth

Constelación de Ideas de la Variable Independiente

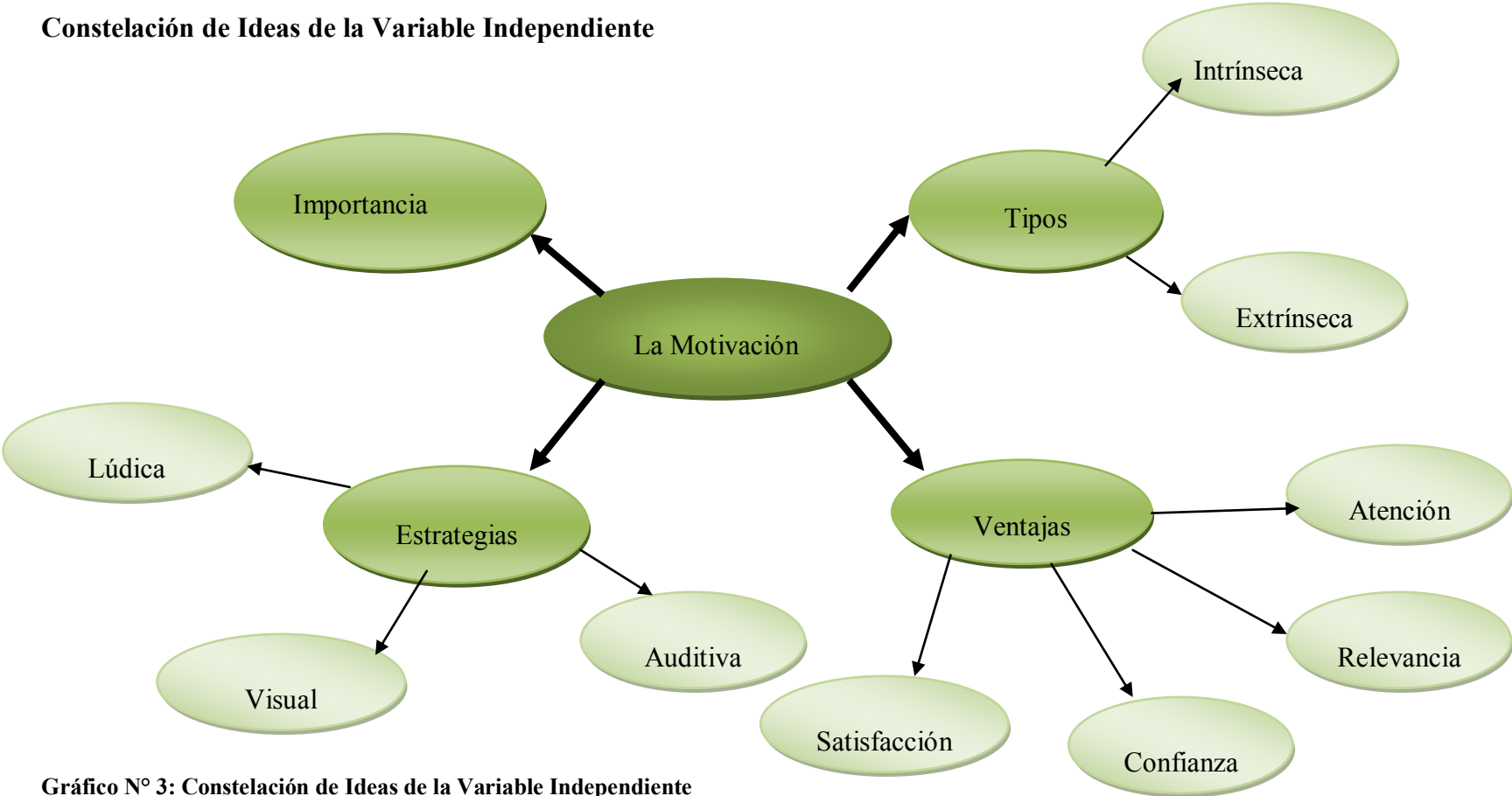


Gráfico N° 3: Constelación de Ideas de la Variable Independiente
Elaborado por: Cuadrado Rosado Paulina Elizabeth

Constelación de Ideas de la Variable Dependiente

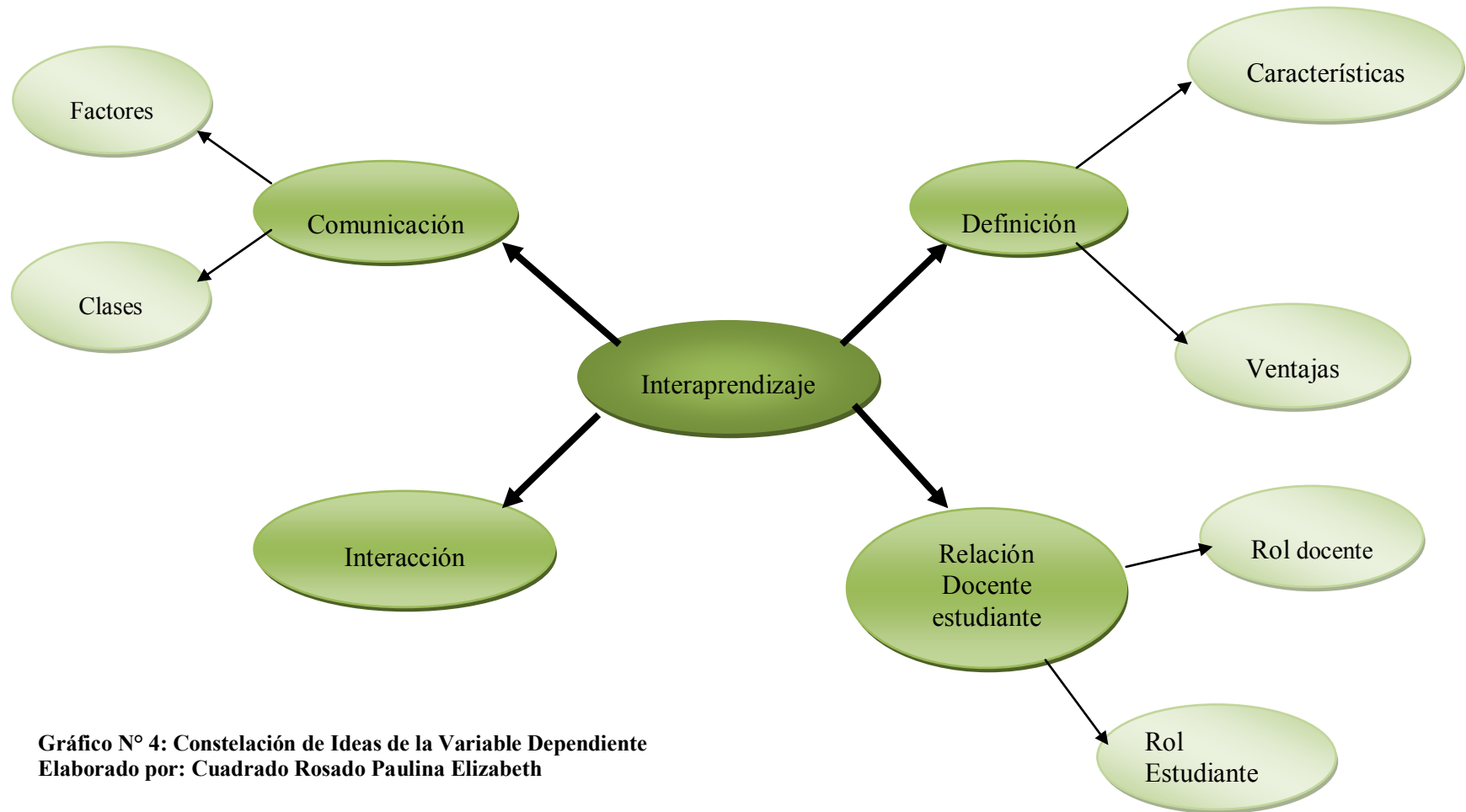


Gráfico N° 4: Constelación de Ideas de la Variable Dependiente
Elaborado por: Cuadrado Rosado Paulina Elizabeth

Fundamentación Teórica.

VARIABLE INDEPENDIENTE

Pedagogía

Definición.

La pedagogía es la ciencia que busca aportar y apoyar significativamente en la educación es decir ayuda a la formación de los estudiantes en su desarrollo cognitivo.

La pedagogía es una ciencia que aporta para el desarrollo de las funciones psicológicas del ser humano

La presencia de la pedagogía en los asuntos humanos introduce una laguna cognitiva que no se encuentra en otros animales Si el adulto no remolca al niño, haciéndolo objeto de la pedagogía, el niño nunca se convertirá en adulto (en cuanto a capacidad). (Riviére A, 2002)

Es decir la pedagogía tiene un papel importante en la educación, ya que tiene aportes que contribuyen a que su educación sea de calidad.

Técnicas activas

Técnicas activas son caminos que sirven para que los niños lleguen al conocimiento de la verdad, es una ayuda para los maestros por cuanto disponen de mayor tiempo para evaluar procesualmente y conocer de cerca a cada uno de sus estudiantes además de puede verificar los aportes, actuación y desempeño en el proceso del aprendizaje.

Las técnicas activas logran desarrollar una actitud crítica, reflexiva y participativa en los educandos, cabe destacar lo importante que es ver a los estudiantes elaborar

su material didáctico, para luego explicar con sus propias palabras al exponer el tema o el conocimiento logrado, cumpliéndose así el aprendizaje significativo y el desarrollo de la comunicación interpersonal.

También el trabajo grupal, permite descubrir nuevos líderes, diferenciar los estilos de aprendizaje, y es indispensable que el maestro sea un verdadero guía durante el proceso del aprendizaje.

“Los especialistas afirman que la técnica de aprendizaje requiere de un líder preparado, donde el receptor asuma su protagonismo y supere la pasividad”.
(Aispur G, 2012)

En conclusión el autor explica que tanto como docentes y estudiantes deben estar prestos y dispuesto es decir motivados en su papel para que la técnica tenga éxito.

Existe una gran variedad de técnicas; unas más utilizadas que otras pero con igual importancia; además existen diversas formas de clasificarlas, y de ponerlas en práctica:

- **Foro:** es un tipo de reunión donde distintas personas conversan en torno a un tema de interés en común.
- **La conferencia:** es una reunión de gente que expone sobre un determinado asunto en común.
- **Ensayo:** es el análisis y la explicación que se hace de un determinado tema. En un ensayo lo fundamental es el punto de vista, la valoración y la opinión del que redacta. Un ensayo consiste en la interpretación o explicación de un tema.
- **Mesa redonda:** está constituida por un grupo de personas que se reúnen para estudiar un asunto o problemática determinada; integralmente es una discusión.

- **El debate:** es la técnica de discusión entre dos o más personas que buscan alcanzar conclusiones o decisiones en un tema controvertido, que satisfagan a la mayoría de los participantes. Este método nos exige conocimientos previos sobre el tema a tratar; es una técnica que tradicionalmente es de comunicación oral que consiste en la discusión de opiniones sobre un tema o problema.

- **Estudio de casos:** es otra técnica didáctica activa que presenta a los aprendices un episodio o situación concreta dando amplia información sobre las circunstancias que lo envuelven con el fin de analizarlo, resolverlo, elaborar conclusiones y proponer posibles vías de actuación para su resolución.

- **Análisis de objetos:** el análisis es otra de las Técnicas Didácticas Activas más utilizadas en diferentes contextos. Si bien esta es una técnica que puede desarrollarse por sí sola en muchas situaciones, también es una técnica que puede integrarse fácilmente con otras muchas técnicas, bien como inicio de las mismas bien en el transcurso de algunas de ellas.

- **Exposición:** Permite presentar información de manera ordenada. La exposición es probablemente el método de enseñanza más utilizado en las universidades.

- **Método de proyectos:** Acercar una realidad concreta a un ambiente académico por medio de la realización de un proyecto de trabajo.

- **Método de preguntas:** Con base en preguntas llevar a los alumnos a la discusión y análisis de información pertinente a la materia. El método de deliberación permite tomar decisiones de consenso, de mayoría o por unanimidad y otros equipos que trabajan con el método de discernimiento ético.

- **Juego de Roles:** Esta técnica es útil para manejar aspectos o temas difíciles en los que es necesario tomar diferentes posiciones para su mejor comprensión. Consiste en la representación espontánea de una situación real o hipotética para mostrar un problema o información relevante a los contenidos del curso. Cada alumno representa un papel pero también pueden intercambiar los roles que interpretan.
- **Lluvia de ideas:** es una técnica en la que un grupo de personas en conjunto crean ideas, proponen ideas más satisfactorias en forma grupal; por lo general suele ser más provechoso que una persona piense por sí sola.

De este modo pueden abordar la problemática desde diferentes perspectivas y comprender las diversas interpretaciones de una misma realidad. La participación de los alumnos no tiene que seguir un guion específico, pero es importante una delimitación y una planeación previa a la puesta en práctica del ejercicio.

Según Rodrigo Soria siempre tendrán adaptabilidad a distintas edades, niveles, áreas de conocimiento, autenticidad, situación concreta que obedece a la realidad, urgencia de la situación, totalidad que incluye la información necesaria.

Estrategias Didácticas

Estrategias didácticas son todos aquellos planes de acción diseñados por el docente, para proporcionar a sus estudiantes un aprendizaje significativo, la cual los oriente a observar, analizar, opinar, formular hipótesis, buscar solución y descubrir su propio conocimiento. (Andreisra S, 2002)

Es decir son ayudas que el docente da a su estudiante para que el aprendizaje sea positivo y representativo.

En las estrategias didácticas se incluyen:

Estrategias de enseñanza:

Dirigida a los docentes para poder planear el cómo proporcionarle y facilitarle la información

Estrategias de aprendizaje:

Las cuales van dirigidas al discente y adaptadas a sus características, a los recursos que utilice para un aprendizaje significativo.

La Motivación.

Motivación se deriva del verbo latino moveré, que significa “moverse” “ponerse en movimiento” o estar listo para la acción.

Motivación son los estímulos que mueven a la persona a realizar determinadas acciones y persistir en ellas para su culminación. Este término se encuentre íntimamente relacionado con la voluntad, la tenacidad y el interés (Cover S, 2000)

Lo que el autor nos quiere decir es que la motivación ayuda indiscutiblemente a una persona a actuar de manera positiva y voluntaria a realizar y terminar lo propuesto.

Todo cuanto realizamos en la vida tiene un motivo. La motivación es inherente a la naturaleza humana. Siempre estamos motivados por algo; aunque parezca paradójico, hasta para no hacer nada debemos tener un motivo, un estímulo interior que nos inclina a actuar de tal o cual manera.

Para Moore, la motivación implica “impulsos o fuerzas que nos dan energía y nos dirigen a actuar de la manera en que lo hacemos”. Según Woolfolk, “la motivación es un estado interno que activa, dirige y mantiene la conducta”.

Es lo que mueve a la persona en una dirección y con una finalidad determinada; es la disposición al esfuerzo mantenido por conseguir una meta. Constituye, por tanto, un factor que condiciona la capacidad para aprender.

Es decir un motivo es un elemento de coincidencia que entra en la determinación de un acto volitivo, es lo que induce a una persona a llevar a la práctica una acción. En el plano pedagógico motivación significa proporcionar o fomentar motivos, es decir, estimular la voluntad de aprender.

Además es importante decir que las personas con alta motivación persisten más en la tarea y por tanto es más probable que alcancen sus metas, hacen juicios independientes y se proponen retos apreciando cuidadosamente sus posibilidades de éxito y el propio éxito alcanzado refuerza su forma adecuada de afrontar las tareas.

La motivación en el aula de clase

La educación ha venido dando cambios significativos y uno de los principales objetivos es cambiar el tradicionalismo de cómo se han venido impartiendo las materias, hasta no hace mucho los estudiantes eran simples receptores de lo dicho por el maestro sin tener derecho a adquirir su propio conocimiento.

En términos didácticos, motivar es estimular en los estudiantes el interés para participar activa y conscientemente en el proceso de enseñanza – aprendizaje.

Mientras más motivado este un estudiante más aprenderá, es decir, la motivación de una persona determina la capacidad de retención y recuerdo sobre el tema.

El docente debe innovar estar abierto al cambio y una estrategia importante e interesante es motivar en el aula de clase que no es más que un proceso general por el cual se inicia y dirige una conducta hacia el logro de una meta en un ambiente dinámico e interactivo.

Los estudiantes siempre han necesitado algún tipo de motivación para realizar una actividad, es así como en esta evolución de la enseñanza y en el aprendizaje, las diferentes teorías educativas han influido en los individuos para su desarrollo educativo.

“Motivar es despertar el interés y la atención de los alumnos por los valores contenidos de la materia, excitando en ellos el interés de aprenderla, el gusto de estudiarla y la satisfacción de cumplir las tareas que exige” (Leiva F, 2000)

El autor explica que la motivación bien utilizada en clase, es un detonante positivo para que exista el interés y la atención necesarias en sus estudiantes, para un mejor entendimiento de la materia, en si teniendo como meta un verdadero aprendizaje.

Sin motivación no hay aprendizaje. Para aprender es necesario estar motivado, tener voluntad de aprender, tener voluntad de cambio.

El desarrollo del interés por medio de la motivación no supone entretenimiento, sino que implica una atención voluntaria sostenida y un esfuerzo vitalizado.

Un motivo es la razón por la cual se realiza un acto, es decir motivación es presentar al estudiante motivos adecuados, junto con la guía y direcciones necesarias, para que exista una verdadera disposición por interactuar y aprender tornándola en una experiencia positiva y agradable.

La motivación crea el impulso de actuar y es el docente quien debe mantener al estudiante motivado e interesado de forma adecuada y permanente en el proceso de aprendizaje.

“La tarea primaria del maestro es asegurar una actitud favorable por parte del alumno, y su función, estimular la actitud discente. El estado mental fundamental necesario para el aprendizaje es la atención.” (Cabrera C, Chamba J, Valladares I, 2002)

El escritor menciona algo tan importante para lograr un verdadero aprendizaje que es lograr en los estudiantes una actitud positiva y así lograr la atención necesaria para cumplir el objetivo planteado por el docente.

Este proceso involucra variables tanto cognitivas como afectivas: cognitivas en cuanto a las habilidades de pensamiento y conductas instrumentales para alcanzar las metas propuestas; afectivas, en tanto que comprende elementos como la autovaloración, auto concepto.

Ambas variables actúan en interacción a fin de complementarse y hacer eficiente la motivación, proceso que va de la mano de otro, esencial dentro del ámbito escolar: el aprendizaje.

El propósito de la motivación en la educación es ayudar al docente a dirigir la “voluntad de aprender” de tal modo que el alumno se convierta en un individuo con autodominio, autodisciplina y confianza en sí mismo.

Existen dos tipos de motivación y estos son:

Motivación intrínseca: Refiriéndose a la satisfacción personal que constituye enfrentar con éxito la tarea misma.

Es el medio por el cual la mente es atraída a un objeto, y constituye un factor importante en la adquisición del conocimiento. El interés garantiza la brevedad del aprendizaje y la eficiencia en la reacción, ya que implica no solo una disposición favorable hacia un objeto, sino también una tendencia a reaccionar posteriormente frente a dicho objeto.

Las funciones o estrategias de la motivación intrínseca que contribuyen a hacer una actividad interesante son: el desafío, la curiosidad, el control y la fantasía.

Motivación extrínseca: Se refiere a lo que viene de afuera es decir factores motivantes externos. Depende de lo que digan los demás acerca de su actuación o de lo que obtengan tangiblemente de su aprendizaje.

Son las más fáciles de modificar porque no dependen de la estructura de personalidad como la necesidad de éxito o de evitar el fracaso.

En el aula juegan ambos tipos de motivación, ninguna es menos importante que otra, sin embargo, el alumno debe reconocer el valor que tiene el aprendizaje, por el hecho mismo de obtener más conocimientos que serán satisfactorios para su vida cotidiana más que obtener una recompensa numérica además, lo que aprenden puedan realizar transferencias a otros campos de conocimiento, a través, de las estrategias, actividades y la mediación del docente para que los alumnos se motiven intrínseca más que extrínsecamente en el trabajo cotidiano.

Para Brophy, (1998) los profesores deben fomentar y nutrir la motivación intrínseca en tanto que se aseguran que el nivel de motivación extrínseca sea el correcto.

Características

Un niño motivado se caracteriza por estar influenciado en:

Atención: Es la posibilidad de elegir un estímulo, dejando de lado los otros del entorno. La atención se halla íntimamente ligada a la motivación.

Es la primera estrategia que el docente debe captar en el estudiante para lograr el interaprendizaje.

Los conocimientos e ideas se desvanecen rápido porque se emplea tan sólo una parte de la atención. Para que haya atención es necesario que haya interés y hay interés cuando solo existe una eficaz motivación. Al despertar en interés, aparece la atención y desaparecen los motivos de distracción.

En este aspecto la motivación pasa a jugar un papel prioritario para darles los contenidos a los alumnos de acuerdo con los diferentes sistemas.(Thoumi S, 2003)

Lo que el autor indica es que la motivación es indispensable en el aula de clase para poder captar atención de sus estudiantes, de una manera adecuada.

Relevancia: esta condición se consigue poniendo énfasis en la importancia que tiene prestar atención durante el aprendizaje, desarrolla la convicción de que lo que está aprendiendo tiene su significado personal y es de gran valor para su vida misma y debe ser reflexionada y percibida por el mismo, cuando satisface sus necesidades personales como el escribir, por ejemplo, adopta una actitud motivadora.

Confianza: los estudiantes se motivan por la creencia de que ellos podrían alcanzar el éxito en el aprendizaje. Esta creencia es parte de auto eficacia y del logro que siempre acompaña al niño motivado las personas con gran confianza en sí mismos han alcanzado grandes metas. El papel del docente es ayudar a los niños a creer y sentir que ellos alcanzan las metas.

Satisfacción: la satisfacción deviene de lograr resultados positivos en el aprendizaje.

El papel del docente es reforzar los logros alcanzados por medio de premios internos y externos.

En menester crear un entorno seguro en el cuál se desarrollen y satisfagan sus propias ideas y aspiraciones, el docente ayuda a indagar cuáles son sus actitudes y sentimientos.

Estrategias de motivación

Las estrategias de motivación son un eje imprescindible dentro del aula ya que ayudan al docente a modificar la conducta de sus estudiantes despertando la

curiosidad e incrementando el interés por la materia, con una actitud positiva para interactuar en clase con responsabilidad y conciencia de su propio aprendizaje.

La motivación es el eslabón faltante entre un contenido y un aprendizaje satisfactorio; y entiéndase por satisfactorio el hecho de entrar y salir de una clase con entusiasmo, con ganas de querer actuar y ver a la educación como una necesidad primordial y privilegiada por tenerla.

Un docente que no motive en clase al estudiante, no logrará adquirir la atención necesaria para su aprendizaje, así sea, que éste se auto motive, como premisa de superación

Aquí el papel del docente es inducir motivos en sus estudiantes en sus aprendizajes y comportamientos para aplicarlos de manera voluntaria a los trabajos de clase. (Castillo J, Aispur G, 2010)

Es decir el docente debe prepararse adecuadamente para poder dar motivos al estudiante de aprender, de una manera adecuada con las ganas y el interés necesarios.

Es por esto que existen diversas formas de motivar en clase entre las que mencionaremos:

- **Motivación lúdica**

La amenidad de las clases debe ser una prioridad docente. La actividad lúdica es atractiva y motivadora, capta la atención de nuestros alumnos hacia la materia.

En un enfoque comunicativo entendemos por juegos didácticos o lúdico-educativos aquellas actividades incluidas en el programa de nuestra asignatura en las que se presenta un contexto real y una necesidad de utilizar el idioma y vocabulario adecuados con una finalidad lúdico-educativa.

El juego es una actividad espontánea, implícita en la práctica habitual del niño. Se considera el mejor medio educativo para favorecer el aprendizaje, ya que ofrece al participante estar activo frente a la realidad, ayuda a su desarrollo, lo distrae, crea, investiga, y evalúa. (Barrera M, 2012)

La autora indica que el juego es una estrategia positiva, desarrolladora; he implícita en la motivación de del niño para adquirir aprendizajes significativos.

Debemos ser conscientes de que si el niño no tiene suficientes momentos de esparcimiento, puede no desarrollar sus procesos madurativos creando mecanismos perjudiciales como agresividad, sentimientos de destrucción, inhibición social.

El valor pedagógico del juego reside en que el niño explore sus posibilidades mediante en ensayo y error. Este proceso lúdico le permite adquirir autoafirmación.

Normalmente requiere del uso mental o físico, y a menudo de ambos. Muchos de los juegos ayudan a desarrollar determinadas habilidades o destrezas y sirven para desempeñar una serie de ejercicios que tienen un rol de tipo educacional, psicológico, o de simulación.

El juego es un instrumento necesario, que debe ser insertado el aula de clase ya que crea y desarrolla estructuras de pensamiento, origina y favorece la creatividad, incrementa la inteligencia, mejora el coeficiente intelectual y obliga a la comunicación y la socialización.

Además es un mecanismo natural arraigado genéticamente que despierta curiosidad, es placentero y permite descubrir y desarrollar capacidades útiles para desenvolvern en el mundo.

Muchos autores han estudiado el juego como un componente fundamental en el proceso de aprendizaje del niño entre los que tenemos:

Karl Groos (1902) dice que el juego contribuye en el desarrollo de funciones y capacidades que preparan al niño para la vida adulta.

Jean Piaget (1956) el juego forma parte de las inteligencias del niño, ya que representa la asimilación funcional o reproductiva de la realidad según cada etapa evolutiva del individuo.

Semyónovich Vigotsky (1924) el juego surge como necesidad de reproducir el contacto con los demás. Naturaleza, origen y fondo del juego son fenómenos de tipo social, y a través del juego se presentan escenas que van más allá de los instintos y pulsaciones internas individuales.

Vigotsky establece que el juego es una actividad social, en la que gracias a la colaboración con otros niños, se logra adquirir papeles o roles que son complementarios al propio.

A pesar de las puntualidades conceptuales de los diferentes teóricos, todos concuerdan en la importancia del juego en el aspecto psicológico, pedagógico y social del ser humano.

El maestro tiene el gran poder de manejar y modificar a gusto el pensamiento de los niños, entrenándolos y estimulando día a día, deje que el niño sea feliz jugando a ser inteligente y capaz. (Calderón L, 2007)

Lo que el autor nos indica es que el docente es quien puede ayudar positiva o negativamente al estudiante en el aula, y un recurso positivo y atrayente es el juego, ya que éste constituye una necesidad para el aprendizaje y no está restringida a ninguna edad, ayuda mejorando su autoestima, incrementa su creatividad facilita la socialización y aporta bienestar.

▪ **Motivación Auditiva**

El oído nos da el placer de escuchar una melodía agradable y nos facilita a través del habla la comunicación entre la gente. (Gamma, 2001)

Lo que el autor nos dice es que mediante el oído podemos crear una forma de motivar a nuestros estudiantes saliendo de la rutina y aportando notoriamente en su aprendizaje.

Efectivamente la música es una forma de motivar a todo ser humano, aportando capacidades como las de escuchar, imaginar, crear, factores importantes en la educación y la vida diaria

La música es una fuente poderosa de energía, depende de que se escuche para utilizarlo positivamente el aula de clases puede ser una herramienta positiva si es bien utilizada, y es el docente el llamado a idear estrategias que faciliten la motivación en el estudiante.

El canto es una actividad que mezcla la información lingüística y musical

La música instrumental, ofrece un ambiente relajante, ayuda en el desarrollo del proceso creativo y constructivo de la persona. Ya que el efecto de la música está profundamente arraigado con las emociones humanas.

▪ **Motivación Visual**

La motivación visual es ayudar al estudiante a desarrollar su capacidad de percibir imágenes positivamente, y poder compartirlas con las demás personas de forma simple

Podemos lograr que se convierta en un gran instrumento para lograr nuestros objetivos como docentes hacia nuestros estudiantes.

Los ojos son como una ventana abierta al mundo exterior, ya que a través de ellos percibimos imágenes

Se puede trabajar mediante su visualización para motivarlos a trabajar activamente en clase e interesados por la materia.

La niñez es la época más apropiada para desarrollar el pensamiento crítico y las habilidades que le permitan resolver problemas, animándolos mediante motivaciones que perduren toda su vida. (Calderón L, 2007)

Lo que el autor nos interpreta es que como docentes debemos aprovechar explotando la capacidad de sus estudiantes, motivándolos constante y adecuadamente.

Importancia

La motivación es importante para el proceso de aprender puesto que constituye un factor importante que impulsa al niño a prestar atención de una forma adecuada, que tenga un buen comportamiento, y que se interese por su propio aprendizaje, para que por consiguiente el aprendizaje adquirido sea significativo

Según estudios realizados por Jensen (1995), un estudiante motivado desarrollará una actitud positiva que le permitirá aprender mejor, mientras que un estudiante ansioso y poco motivado creará un bloque mental que interferirá notoriamente en su aprendizaje (Krashen, 1981, 1985) es decir un niño motivado tiene más probabilidades de aprender que otro sin motivación.

Para los piagetianos la motivación es producto de los desequilibrios (conflictos cognitivos) del alumno, provocados por la contradicción y con ello la posibilidad de pasar a un nivel superior de comprensión. En este sentido la afirmación de que los desequilibrios son el motor fundamental del desarrollo. (Calero M, 2009)

El autor comenta que es importante que el docente enseñe bajo estrategias que provoquen en el estudiante la necesidad, el interés y las ganas de querer aprender la materia, con expectativas siempre nuevas, solo así se logrará obtener la motivación adecuada en ellos, y que su aprendizaje sea significativo.

VARIABLE DEPENDIENTE

Las teorías y los métodos

Es la organización racional y bien calculada recursos disponibles y los procedimientos más adecuados para alcanzar determinado objetivo de la manera más segura económica y eficaz. (Inst.Pedagógico, 2010)

Es decir las teorías y los métodos son herramientas e instrumentos para los docentes, apoyándose de una forma adecuada para cumplir con los objetivos a plantear en clase.

En tal razón la aplicación de un método presupone la búsqueda de condiciones óptimas para el interaprendizaje.

Métodos Pedagógicos

El método pedagógico está centrado en el estudiante, en sus cambios y evoluciones con el fin de aportar positivamente en su aprendizaje.

En lugar de los aprendizajes particulares, el propósito de la pedagogía es que los escolares maximicen y potencien sus operaciones intelectuales. (Zubiria M, 2002)

El autor indica que la pedagogía es importante para aportar positivamente en los estudiantes basada en desarrollar capacidades y destrezas que facilitaran su aprendizaje.

Estrategias de aprendizaje

Son herramientas que facilitan el aprendizaje

Una estrategia está compuesta de técnicas que aportaran con el aprendizaje para que este sea significativa

Si los profesores no conciben su labor de educar como una tarea compleja y abierta, si enseñar es una tarea monótona en vez de una tarea diversa y divertida, difícilmente los alumnos abandonarían la rutina del aprendizaje monótono. (Calero M, 2009)

Definitivamente el autor señala que la educación tradicionalista debe desaparecer de ámbito educativo, mediante estrategias que resulten interesantes para sus estudiantes, logrando que su aprendizaje sea representativo.

El interaprendizaje

Técnica mediante la cual los implicados buscan lograr un objetivo común, donde el diálogo, la confrontación de ideas y experiencias, la crítica, autocrítica y la autoevaluación se hacen instrumentos de trabajo permanente.

Siendo el interaprendizaje un puente entre la información que dispone y el nuevo conocimiento, es un sistema de interacción donde todos se sienten comprometidos con el aprendizaje de los demás, generando una interdependencia positiva que no indica competencia sino búsqueda al éxito, mediante el intercambio de información.

Con el interaprendizaje podemos:

- Estimular el aprendizaje de varias personas a la vez, de acuerdo a sus capacidades.

- Desarrollar el sentido de participación, solidaridad, responsabilidad y seguridad de los estudiantes.
- El aprendizaje adquirido es más sólido que el logrado en forma individual.

Y aporta para que:

- Que el estudiante sea crítico con las ideas, no con las personas.
- También que pueda tomar la mejor decisión posible y a dominar la información relevante.
- Además podrá escuchar las ideas de todos, aunque resulte desagradable, también que reformule lo que haya dicho alguien sino está muy claro.
- Deberá comprender todos los aspectos del problema y cambiará el propio pensamiento cuando sea necesario.

Se debe recalcar que el docente es el ente primordial en crear esa inter relación con sus estudiantes creando un ambiente ameno con dinamismo y amor hacia su tarea.

Relación Docente- Estudiante

El aula es sin duda, el medio fundamental donde el docente despliega sus recursos personales y didácticos para cumplir con su labor, pero más aún debe formarlos en su integridad como persona, generando en ellos valores y enseñanzas que los guiarán toda su vida. Razón por la cual, la relación que tengan estos en el aula es de gran importancia, creando un ambiente positivo y afectivo, basado en la confianza y respeto mutuos.

Es importante que el estudiante sienta que existe interés por ellos, que su maestro va al lado suyo, y que lo acompaña en su proceso de aprendizaje, que existe una verdadera preocupación ya sea en lo escolar como en lo personal.

Si a la tarea didáctica le falta el componente de la relación humana va a sufrir la calidad del aprendizaje e incluso se va a dejar de enseñar y aprender cosas importantes. (Ontoria A, Gómez J, Molina A, 2006)

El docente es quien debe propiciar sentimientos de superación, la actitud y trato del maestro es fundamental para la construcción de una sana relación educativa entre docente-estudiante.

Sin el binomio maestro-alumno no se podría dar una auténtica acción educativa, precisamente porque al educar se da una relación interpersonal, porque el proceso educativo se debe originar y desarrollar dentro de la persona, e interpersonal, porque el objetivo de la misma es la interacción de las personas.

Rol del docente

En la actualidad el docente debe situarse en un rol de mediador, motivador, coordinador y guía en lugar de un mero transmisor de conocimientos. Su labor se basa en diseñar las situaciones de aprendizaje y acompañamiento a sus estudiantes en su proceso individual y colectivo, conduciendo a todos y cada uno de sus alumnos en el proceso de apropiación y construcción de saberes posibilitando que estos alcancen un aprendizaje óptimo y satisfactorio.

Por medio de prácticas que proporcionen el aprendizaje autónomo, el comportamiento colaborativo y la autoevaluación. A su vez solicita contar con habilidades técnicas, destrezas en comunicación, comprender los ambientes en línea y ser empático ante las situaciones que se presenten con sus estudiantes en el lapso del curso.

Es necesario que el docente cree en el aula una atmósfera que invite a todos a investigar, a aprender, a construir su propio aprendizaje. El rol del maestro no es solo proporcionar información y controlar la disciplina, sino ser un mediador entre el alumno y el ambiente.

“El conocimiento que el maestro tenga de sí, de los niños y sus familias influirá mucho en el estilo que éste determine para su práctica profesional, siendo un ser creativo estableciendo su propio estilo teniendo en cuenta su personalidad y experiencia laboral”. (Barba R, 2010)

Entendiendo que el eje central y primordial para el interaprendizaje en clase es el docente con amor y entrega a su carrera, preparación y siempre presto para el cambio.

Un buen maestro tiene confianza en si mismo asume su responsabilidad con el mayor compromiso lo que hace que su trabajo deje resultados significativos en el desarrollo de los niños. Igualmente, un buen maestro debe:

- Sentirse aceptado y querido por los niños, por sus padres y sus colegas.
- Disfrutar de la vida y fomentar el sentido del humor en los demás.
- Tener confianza en la gente y creer tanto en los niños como en sus padres.
- Ser eficiente en el ajuste de la enseñanza al nivel del niño pequeño.

El maestro debe buscar alternativas que lleven a la obtención de exitosos resultados en la relación educativa, social y afectiva que quiere construir el niño.

Los modelos mentales que tenga el maestro de sus estudiantes y de su rol como profesional determinarán como va a tratarlos y de esto dependerán mutuamente sus ganas de interactuar para aprender.

Rol del estudiante.

Es el protagonista del proceso de aprendizaje, su rol debe ser activo, en el cual debe participar en la construcción de su conocimiento y logrando mayor responsabilidad en todos los elementos del proceso.

El estudiante, debe:

- Lograr trabajar en equipos colaborativos,
- Ser capaz de auto-dirigirse, auto-evaluarse y auto-monitorearse, tener habilidades de auto-aprendizaje que le permitan aprender para toda la vida,
- Saber resolver problemas,
- Sentirse identificado con su grupo, ser flexible, creativo y responsable.

El aprendiz es como una semilla que tiene todas las potencialidades en sí y que va, con el tiempo, desarrollándose sola, ayudada por el agua, la tierra y el sol. (Santillana, 2011)

Lo que el autor quiere decir es que el estudiante es un ser moldeable con todas las capacidades necesarias para que se dé un verdadero aprendizaje, con la ayuda, guía y motivación del docente en su proceso.

Interacción

En la educación la interacción es un elemento primordial y constante para el proceso de enseñanza aprendizaje. Ya que a base de esta se definirá la manera en que el estudiante aprende con respecto a los contenidos, sus compañeros y el docente.

El lenguaje en el aula es el vehículo a través del cual se da la interacción con la orientación del docente. Cada interacción es una oportunidad para reforzar su autoestima y la fe en su capacidad para aprender.

Esta interacción se da de forma constante, en comentarios de los estudiantes, preguntas, respuestas así como consultas entre sí sobre los temas tratados, etc. El

intercambio de información no se limita tan solo a los contenidos sino también abarca información personal, relaciones de poder, compañerismo, etc.

La interacción, además de estar estrechamente relacionada con la comunicación en su entorno educativo, se vincula también a los procesos de socialización en general, también como la forma en que los implicados construyan su diálogo.

El concepto de interacción educativa “evoca situaciones en las que los protagonistas actúan simultáneamente y recíprocamente en un contexto determinado, en torno a una tarea o un contenido de aprendizaje, con el fin de lograr unos objetivos más o menos definidos” (Coll y Solé 1990). (Barriga F, Hernández G, 2002)

Es decir el trabajar en grupo requiere de la cooperación de todos los implicados, para que exista una verdadera interacción y que los resultados sean positivos para todos.

Según Frago (1999), la interacción en el aula depende de las reglas del grupo, de la personalidad del docente, de su estado de ánimo, del clima situacional que se dé en cada momento, y es ahí cuando se debe buscar los medios más adecuados para poder llegar a sus estudiantes.

Comunicación

Es el proceso mediante el cual se transmite información de una entidad a otra, en la que se requiere de un emisor, un mensaje y un receptor.

El vínculo entre los conceptos de educación y comunicación debe analizarse a partir de que la educación es un fenómeno social que implica relaciones de enseñanza-aprendizaje (Meléndez, 2001)

Aprender a comunicarse eficazmente garantiza un clima institucional en que todos los implicados procuran centrar sus acciones en la tolerancia, la solidaridad, la no discriminación y el respeto por la diversidad.

La comunicación debe tener un verdadero diálogo. Para dialogar es necesario saber escuchar, con la certeza de que escuchando al otro estaremos ayudándole en su afirmación personal y en el crecimiento de su autoestima. (Calero M, 2009)

Es decir el docente debe saber comunicarse y dialogar con sus estudiantes para que este medio sea una fuente de enriquecimiento para todos en especial para sus estudiantes

La comunicación educativa debe ser:

Motivadora: El docente debe transmitir estímulos que permitan captar y mantener la atención de sus estudiantes, creando en ellos la disponibilidad por aprender.

Persuasiva: Logrando su finalidad tanto en función a los objetivos como a las metas. Los procedimientos y actitudes deben verse modificados de acuerdo a lo previsto.

Estructurante: la comunicación debe orientar, facilitar y promover la construcción personal del estudiante, ayudando no sólo a identificar la estructura jerárquica en la que se inscribe el conocimiento que se transmite, sino también su relación con los organizadores previos de la estructura cognoscitiva de los estudiantes.

Adaptativa: ya que facilita la interacción del alumno con el medio en el que éste se desenvuelve, por medio del mejoramiento del repertorio de conductas del sujeto.

Generalizadora: teniendo la capacidad de inducir las nuevas interconexiones o relaciones que permitan la aplicación del conocimiento adquirido a circunstancias similares.

Facilitadora de la inteligibilidad: Es decir cuando se logra adaptar la información a las circunstancias que posibilitan su captación por la persona. Mediante un meticuloso análisis de los canales, los medios de reforzamiento de mensajes, los

ritmos y la progresión, etc. El ritmo de la comunicación de los contenidos debe estar adecuado para quien lo recibe tanto en volumen como en nivel y frecuencia.

Los factores que determinan la efectividad comunicativa según Berlo (1979) son:

Competencias comunicativas del profesorado: refiriéndose a las destrezas necesarias para traducir los contenidos cognitivo-afectivos y para expresar con precisión e interpretar con fidelidad la respuesta que recibe el estudiante

Actitud del docente: en la que destacan tres actitudes principales:

Hacia sí mismo, (seguridad y confianza en sus propias capacidades que se transmite espontáneamente e obligatoriamente a sus estudiantes).

Hacia los contenidos educativos, (en función de su convicción sobre la riqueza de los contenidos a transmitir).

Hacia sus alumnos, (en función a su disponibilidad, apertura y capacidad de empatía).

Nivel de conocimientos: el nivel de conocimiento y la transmisión del mensaje tienen mucha relación dado que no se puede comunicar lo que no se conoce íntegramente o se comprende de forma parcial o confusa. El nivel de conocimiento influye también en la elección del código, el canal y los medios didácticos utilizados, dando como resultado los efectos sobre la eficiencia de la comunicación.

Es entonces deber del docente manejar los contenidos necesarios para su materia, la forma de manejar su grupo en cuanto a disciplina, las aportaciones tanto psicológicas como pedagógicas en lo que a la educación compete.

2.5. Hipótesis.

La motivación en el aula de clase repercute positivamente en el interaprendizaje del área de Lengua y Literatura

2.6. Señalamiento de Variables.

Variable Independiente: La motivación

Variable Dependiente: Interaprendizaje

CAPÍTULO 3

METODOLOGÍA

3.1. Enfoque de la Investigación.

El presente trabajo investigativo se orienta en el paradigma Cualitativo porque analiza y explora la comprensión de los hechos en una perspectiva de totalidad. Promueve un estudio socio-educativo para abordar el análisis de los fenómenos por medio de la comprensión.

Y cuantitativo porque se obtendrán datos numéricos que serán tabulados estadísticamente, determinando así la fuerza de asociación o relación entre las variables, también la generalización y objetivos de los resultados mediante la muestra.

También se fundamenta en un proceso inductivo para explorar y descubrir, y así generar perspectivas teóricas, mediante el planteamiento de un problema, formulando preguntas, por lo general no se prueban hipótesis, ya que se generan durante el proceso, según se vayan recabando datos; no se utiliza métodos estandarizados en la recolección de datos.

Permitiendo obtener la perspectiva y puntos de vista de los implicados, atendiendo las interacciones entre los sujetos, grupos y comunidad, el proceso investigativo es flexible lo que nos permite pasar de los acontecimientos a su interpretación y reconstruir la realidad tal cual la observan los actores de un sistema social previamente determinado, con el fin de evaluar el progreso natural de los sucesos, sin manipular o incitar a quienes participan de la investigación.

3.2. Modalidad Básica de la Investigación.

3.2.1. Aplicada

Considerando los objetivos planteados en la investigación, la modalidad es aplicada, ya que al finalizar la obtención de resultados se pondrá en práctica la propuesta con el fin de solucionar el problema detectado.

3.2.2. De Campo

Por cuanto se realiza directamente en el lugar que se producen el hecho.

3.2.3. Bibliográfica

El propósito de esta investigación es ampliar y profundizar los conocimientos relacionados con la problemática apoyándonos en fuentes primarias o documentos y fuentes secundarias es decir: libros, textos revistas, periódicos etc.

3.3. Nivel o Tipo de Investigación.

3.3.1. Exploratorio

Señalada la investigación: “La motivación en el aula de clase y su repercusión en el interaprendizaje del área de Lengua Y Literatura en los estudiantes del Centro Educativo “Giovanni Pascoli” de la Parroquia Mena Dos, Cantón Quito, Provincia Pichincha”. Se delimita su nivel Exploratorio ya que resulta una temática poco significativa para los docentes, muestra variables de interés investigativo, genera hipótesis, y por ende métodos investigativos e indagatorios.

3.3.2. Descriptivo

El nivel Descriptivo sostiene los elementos estructurales y procesuales aplicados antes, durante y después de la investigación por medio de preguntas directrices o hipótesis de trabajo, permite la vinculación e interrelación entre las variables consideradas objeto de investigación y esto se refleja en su estructura y procesamiento de datos para la obtención de resultados efectivos y eficientes.

3.3.3. Asociación de Variables

Respondiendo al ¿por qué?, es decir, a las causalidades que provocan un fenómeno. También, permite detectar los factores determinantes de ciertos comportamientos.

3.4. Población y Muestra.

Cuadro del universo a investigar:

POBLACIÓN	NÚMERO DE PERSONAS	CUOTA DE MUESTREO		POCENTAJE
		Hombres	Mujeres	
Estudiantes	130	74	56	100%
Docentes	10	3	7	100%
Total	140	77	63	100%

Cuadro N° 1: Población y Muestra

Elaborado por: Cuadrado Rosado Paulina Elizabeth

Muestra

La muestra es una representación significativa de las características de una población que bajo, la asunción de un error (generalmente no superior al 5%) estudiamos las características de un conjunto poblacional mucho menor que la población global.

No se va a tomar una muestra ya que se considera a la totalidad de la población.

$$N=130$$

3.5. Operacionalización de Variables.

Variable Independiente: La Motivación

CONCEPTO	CATEGORÍAS	INDICADORES	ÍTEMS	TÉCNICA E INSTRUMENTO
<p>MOTIVACIÓN Es el interés que tiene el alumno por su propio aprendizaje o por las actividades que le conducen a él. El interés se puede adquirir, mantener o aumentaren función de elementos intrínsecos y extrínsecos.</p>	<p>Interés</p> <p>Propio aprendizaje</p> <p>Intrínseco Extrínseco</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Atención - Concentración - Participación - Investigación - Propia superación - Autoestima - Docente - Aula - Ambiente 	<p>¿Involucra a sus estudiantes en la participación activa de la clase?</p> <p>¿Motiva positivamente la interacción con sus estudiantes?</p> <p>¿Crea usted un ambiente dinámico en clase de Lengua y Literatura para despertar el interés de sus estudiantes?</p>	<p>Técnica Encuesta</p> <p>Instrumento Cuestionario estructurado</p>

Cuadro N° 2: Operacionalización de la Variable Independiente

Elaborado por: Cuadrado Rosado Paulina Elizabeth

Variable Dependiente: Interaprendizaje

CONCEPTO	CATEGORÍAS	INDICADORES	ÍTEMS	TÉCNICA E INSTRUMENTO
<p>Interaprendizaje: Acción recíproca que mantienen, al menos, dos personas, empleando cualquier medio de comunicación, con el propósito de influirse positivamente y mejorar sus procesos y productos de aprendizaje.</p>	<p>Acción recíproca</p> <p>Influencia positiva</p> <p>Aprendizaje</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Trabajo en equipo - Diálogo - Dinámica - Impulso - Propósitos - Metodología 	<p>¿Utiliza usted el juego como una estrategia de motivación importante para desarrollar destrezas en clases de Lengua y Literatura?</p> <p>¿Impulsa positivamente la interacción con sus estudiantes?</p> <p>¿Está usted abierto al cambio e innovación para optimizar su labor docente?</p>	<p>Técnica Encuesta</p> <p>Instrumento Cuestionario</p>

Cuadro N° 3: Operacionalización de la Variable Dependiente
Elaborado por: Cuadrado Rosado Paulina Elizabeth

3.6. Recolección de la Información.

PREGUNTAS BÁSICAS	EXPLICACIÓN
1.- ¿Para qué?	Para alcanzar los objetivos de la investigación.
2.- ¿De qué personas?	Docentes, estudiantes, autoridades
3.- ¿Sobre qué aspectos?	La motivación en el aula de clase y su repercusión en el interaprendizaje del área de Lengua y Literatura en los estudiantes del Centro Educativo Giovanni Pascoli
4.- ¿Quién?	Paulina Cuadrado
5.- ¿A quiénes?	A los miembros del universo a investigar
6.- ¿Cuándo?	En el año lectivo 2013-2014
7.- ¿Dónde?	Centro Educativo Giovanni Pascoli
8.- ¿Cómo? ¿Qué técnicas de recolección?	Encuestas Con preguntas cerradas
9.- ¿Con qué?	Instrumentos: Cuestionarios
10.- ¿En qué situación?	Bajo condiciones de respeto , profesionalismo investigativo y absoluta reserva y confidencialidad

Cuadro N° 4: Recolección de la información

Elaborado por: Cuadrado Rosado Paulina Elizabeth

3.7. Procesamiento y Análisis de la Información.

El proceso y análisis de la información se desarrolla de forma procesada, sistemática, ordenada, y controlada siguiendo los pasos detallados a continuación:

1. Revisión crítica de la información recopilada: es decir, limpieza de la información defectuosa, contradictoria, incompleta, no pertinente.
2. Repetición de la recolección, en ciertos casos individuales, para corregir fallas de contestación.
3. Tabulación o cuadros según variables de cada hipótesis.
4. Estudio estadístico de datos para presentación de resultados.
5. Los resultados serán presentados previo análisis estadístico en gráficos.
6. Elaboración de conclusiones y recomendaciones

CAPÍTULO 4

4.1 ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

La técnica investigativa para la aplicación de los instrumentos de recolección de datos, es la encuesta; la que nos permitirá organizar, esquematizar y tabular la información fortaleciendo los procesos mentales de análisis e interpretación de la misma.

El propósito del proceso investigativo se fortalece con la comparación de las encuestas con el objetivo de asegurar datos reales, información que nos garantiza los resultados; de los y las docentes y a ciento treinta estudiantes es decir a toda la población del Centro Educativo Giovanni Pascoli.

4.2 Interpretación de Datos

Encuesta realizada a 130 estudiantes del Centro Educativo “Giovanni Pascoli”

1) ¿Entiendes y te interesan las clases de Lengua y Literatura?

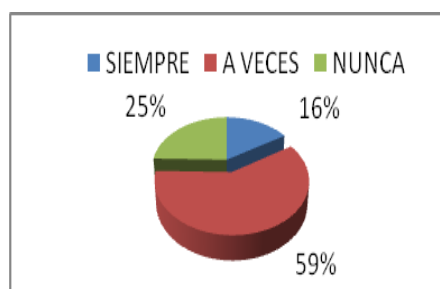
Cuadro N°5: Atención en las clases.

N°	ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
1	SIEMPRE	21	16%
2	A VECES	77	59%
3	NUNCA	32	25%
TOTAL		130	100

Elaborado por: Cuadrado Rosado Paulina Elizabeth

Fuente: Encuesta a estudiantes

Gráfico N° 5: Atención en las clases.



Fuente: Encuesta a estudiantes

Elaborado por: Cuadrado Rosado Paulina Elizabeth

Análisis

A la pregunta número uno, el 16% de los encuestados manifiesta que tienden y se interesan por la materia, el 59% que a veces y el 25% que nunca.

Interpretación

De los resultados analizados se puede identificar que existe una falta de motivación por parte de los estudiantes frente a los contenidos de Lengua y Literatura, un causante de esta desmotivación puede ser las estrategias metodológicas que el docente aplica en clase.

2) ¿Tu maestro o maestra te motiva con juegos para el aprendizaje de Lengua y Literatura?

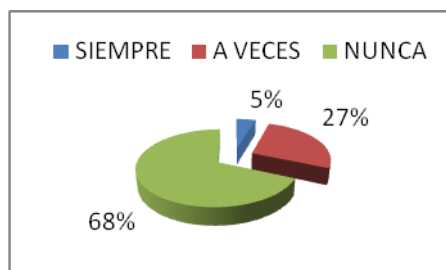
Cuadro N°6: Estimulación en el aula de clases

	ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
1	SIEMPRE	6	5%
2	A VECES	35	27%
3	NUNCA	89	68%
TOTAL		130	100

Elaborado por: Cuadrado Rosado Paulina Elizabeth

Fuente: Encuesta a estudiantes

Gráfico N° 6: Estimulación en el aula de clases



Fuente: Encuesta a estudiantes

Elaborado por: Cuadrado Rosado Paulina Elizabeth

Análisis

Analizando la pregunta número dos, el 5% de estudiantes manifiesta que no es motivado con juegos en clase de Lengua y Literatura, el 27% comenta que a veces y el 68% dice que nunca.

Interpretación

No existe motivación por parte de los docentes mediante una estrategia tan importante como es el juego, para que los estudiantes se interesen por aprender los contenidos de Lengua y Literatura.

3) ¿En clase de Lengua y Literatura tu profesor o profesora habla la mayor parte del tiempo?

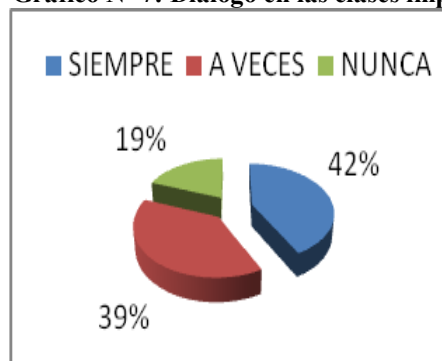
Cuadro N°7: Dialogo en las clases impartidas.

N°	ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
1	SIEMPRE	55	42%
2	A VECES	50	39%
3	NUNCA	25	19%
TOTAL		130	100

Elaborado por: Cuadrado Rosado Paulina Elizabeth

Fuente: Encuesta a estudiantes

Gráfico N° 7: Dialogo en las clases impartidas.



Fuente: Encuesta a estudiantes

Elaborado por: Cuadrado Rosado Paulina Elizabeth

Análisis

Podemos ver en la pregunta número tres, que el 42% de los encuestados menciona que su profesor o profesora habla la mayor parte del tiempo, el 39% dice que a veces mientras que el 19% comenta que nunca.

Interpretación

Después de revisar los datos encontramos que los docentes en su mayoría están aun utilizando una metodología tradicionalista, por lo que no existe interacción en clase de Lengua y Literatura.

4) ¿Tu maestro o maestra te brinda confianza para poder expresar tus pensamientos dudas e inquietudes?

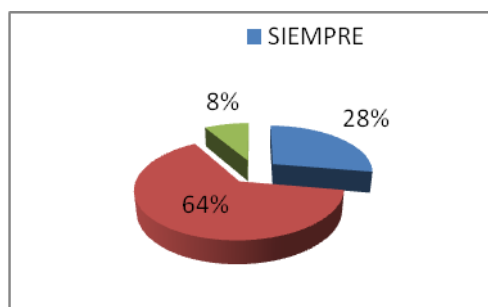
Cuadro N°8: Apertura de las clases y desenvolvimiento en el aula.

N°	ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
1	SIEMPRE	36	28%
2	A VECES	83	64%
3	NUNCA	11	8%
TOTAL		130	100

Elaborado por: Cuadrado Rosado Paulina Elizabeth

Fuente: Encuesta a estudiantes

Gráfico N° 8: Apertura de las clases y desenvolvimiento en el aula.



Fuente: Encuesta a estudiantes

Elaborado por: Cuadrado Rosado Paulina Elizabeth

Análisis

En la pregunta número cuatro, el 28% de estudiantes dice poder expresarse libremente, mientras que 64% dice que a veces y el 8% no puede opinar con libertad.

Interpretación

Observamos que la mayoría de los encuestados no tiene la confianza suficiente en su maestro para poder expresarse en clase, dando una notoria falta de interés por parte de los docentes para motivarlos y así obtener estudiantes reflexivos y seguros de sí mismos

5) ¿Participas activamente en clase de lengua y Literatura?

Cuadro N°9: Interacción en el aula de clase.

N°	ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
1	SIEMPRE	30	23%
2	A VECES	86	66%
3	NUNCA	14	11%
TOTAL		130	100

Elaborado por: Cuadrado Rosado Paulina Elizabeth

Fuente: Encuesta a estudiantes

Gráfico N° 9: Interacción en el aula de clase.



Fuente: Encuesta a estudiantes

Elaborado por: Cuadrado Rosado Paulina Elizabeth

Análisis

En la pregunta número cinco, el 23% de los estudiantes dice participar activamente en clase, el 66% manifiesta que a veces y el 11% que nunca.

Interpretación

Tabulando los datos encontramos que el docente no motiva a sus estudiantes para que puedan participar en las clases de Lengua y Literatura, por lo que se entiende que no se da un verdadero interaprendizaje en clase

6) ¿Trabajar en equipo en clase de Lengua y Literatura te motiva a participar y expresarte abiertamente en clase?

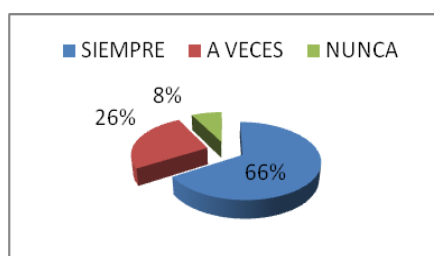
Cuadro N°10: Formas de motivar en el aula.

N°	ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
1	SIEMPRE	86	66%
2	A VECES	34	26%
3	NUNCA	10	8%
TOTAL		130	100

Elaborado por: Cuadrado Rosado Paulina Elizabeth

Fuente: Encuesta a estudiantes

Gráfico N°10: Formas de motivar en el aula.



Fuente: Encuesta a estudiantes

Elaborado por: Cuadrado Rosado Paulina Elizabeth

Análisis

En la pregunta número seis, el 66% de los niños responde que trabajar en equipo lo ayuda a participar y expresarse abiertamente, el 26% que a veces y el 8% no.

Interpretación

Tabulando las encuestas podemos ver que trabajar en equipo es una forma de motivar a los estudiantes a sentirse más seguros al trabajar en equipo para expresarse y participar en clase.

7)¿Tu profesor o profesora te motiva a investigar los temas a tratar en clase?

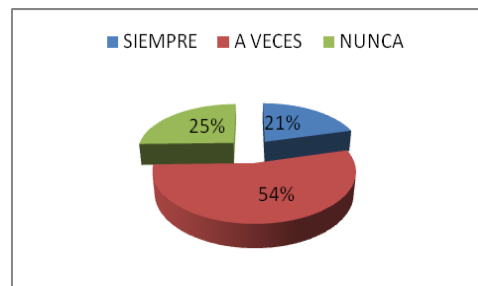
Cuadro N°11: Diversidad al tratar temas en el aula de clases.

N°	ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
1	SIEMPRE	27	21%
2	A VECES	70	54%
3	NUNCA	33	25%
TOTAL		130	100

Elaborado por: Cuadrado Rosado Paulina Elizabeth

Fuente: Encuesta a estudiantes

Gráfico N°11: Diversidad al tratar temas en el aula de clases.



Fuente: Encuesta a estudiantes

Elaborado por: Cuadrado Rosado Paulina Elizabeth

Análisis

Revisando la pregunta número siete, el 21% de los encuestados dice ser motivado por su maestro para la investigación, mientras que 54% de los estudiantes contesta que a veces y el 25% menciona que nunca es motivado para investigar.

Interpretación

Al tabular los datos podemos ver que los docentes no toman mayor importancia para motivar a sus estudiantes por investigar los temas a tratar.

8)¿Las clases de Lengua y Literatura son dinámicas e interesantes?

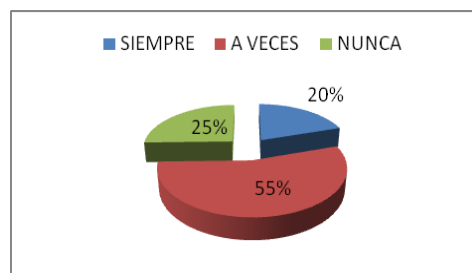
Cuadro N°12: Clases activas.

N°	ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
1	SIEMPRE	26	20%
2	A VECES	71	55%
3	NUNCA	33	25%
TOTAL		130	100

Elaborado por: Cuadrado Rosado Paulina Elizabeth

Fuente: Encuesta a estudiantes

Gráfico N°12: Clases activas.



Fuente: Encuesta a estudiantes

Elaborado por: Cuadrado Rosado Paulina Elizabeth

Análisis

Después de analizar la pregunta número ocho, podemos ver que el 20% de los niños encuestados dice sentirse interesado por las clases y que su ambiente es dinámico, el 55% manifiesta que a veces y el 25% no.

Interpretación

El docente utiliza pocas técnicas atrayentes para impartir sus clases y así poder despertar el interés de sus estudiantes.

9)¿Te gustan las clases de Lengua y Literatura?

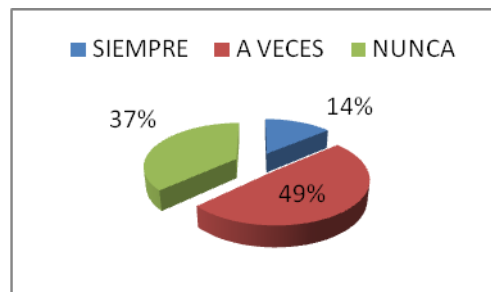
Cuadro N°13: Motivación

N°	ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
1	SIEMPRE	18	14%
2	A VECES	64	49%
3	NUNCA	48	37%
TOTAL		130	100

Elaborado por: Cuadrado Rosado Paulina Elizabeth

Fuente: Encuesta a estudiantes

Gráfico N° 13: Motivación



Fuente: Encuesta a estudiantes

Elaborado por: Cuadrado Rosado Paulina Elizabeth

Análisis

Al observar la pregunta número nueve, es notorio que el 14% de los niños contesta que si les gusta las clases de lengua y Literatura, el 49% dice que a veces y el 37% nunca.

Interpretación

Como vemos es mínimo el porcentaje de los estudiantes que les gusta las clases de Lengua y Literatura ya que la forma habitual en su enseñanza por parte de los docentes los hace desmotivarse por la materia.

10)¿Las clases de Lengua y Literatura son siempre iguales?

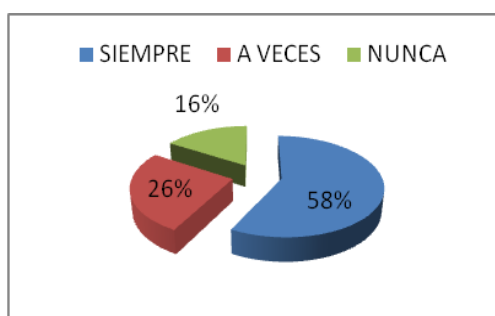
Cuadro N°14: Clases rutinarias.

N°	ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
1	SIEMPRE	75	58%
2	A VECES	34	26%
3	NUNCA	21	16%
TOTAL		130	100

Elaborado por: Cuadrado Rosado Paulina Elizabeth

Fuente: Encuesta a estudiantes

Gráfico N° 14: Clases rutinarias.



Fuente: Encuesta a estudiantes

Elaborado por: Cuadrado Rosado Paulina Elizabeth

Análisis

Al tabular la pregunta número diez, el 58% de los encuestados responde que las clases son siempre iguales, el 26% dice que a veces y el 16% que nunca.

Interpretación

Luego de analizar los datos es evidente que no existe innovación en clase de Lengua y Literatura.

Encuesta aplicada a docentes

1) ¿Sus estudiantes entienden y se interesan por la materia?

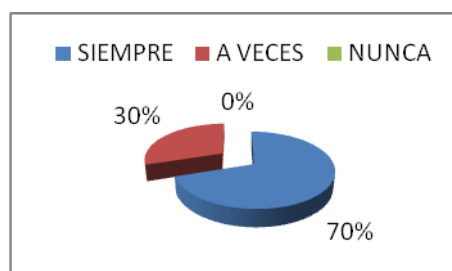
Cuadro N°15: Objetivos planteados

N°	ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
1	SIEMPRE	7	70%
2	A VECES	3	30%
3	NUNCA	0	0%
TOTAL		10	100

Elaborado por: Cuadrado Rosado Paulina Elizabeth

Fuente: Encuesta a docentes

Gráfico N°15: Objetivos planteados



Fuente: Encuesta a docentes

Elaborado por: Cuadrado Rosado Paulina Elizabeth

Análisis

Al interpretar la pregunta número uno, encontramos que el 70% de los docentes encuestados dice que sus estudiantes entienden y se interesan por la materia, en tanto que el 30% dice que a veces dejando un 0% en nunca.

Interpretación

Luego de analizar los datos podemos ver que el profesor imparte sus conocimientos de forma adecuado para el entendimiento e interés de sus estudiantes.

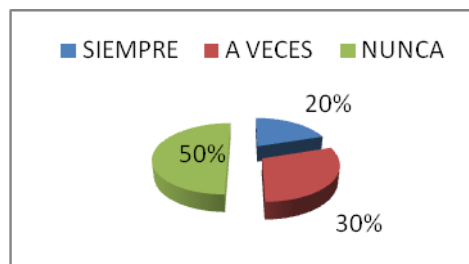
2) **¿Utiliza usted el juego como una estrategia de motivación importante para desarrollar destrezas en sus estudiantes en clase de Lengua y Literatura?**

Cuadro N°16 Didáctica en el aula

N°	ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
1	SIEMPRE	2	20%
2	A VECES	5	30%
3	NUNCA	3	50%
TOTAL		10	100

Elaborado por: Cuadrado Rosado Paulina Elizabeth
Fuente: Encuesta a docentes

Gráfico N° 16: Didáctica en el aula



Fuente: Encuesta a docentes
Elaborado por: Cuadrado Rosado Paulina Elizabeth

Análisis

Revisando la pregunta número dos, vemos que solo el 20% de los docentes utiliza el juego como una estrategia de motivación para desarrollar destrezas en sus estudiantes, el 30% dice que a veces y el 50% comenta que nunca.

Interpretación

Podemos interpretar que la mayoría de docentes no practica estrategias de motivación a través del juego para desarrollar destrezas en sus estudiantes Lengua y Literatura.

3) ¿Involucra a sus estudiantes en clase de Lengua y Literatura?

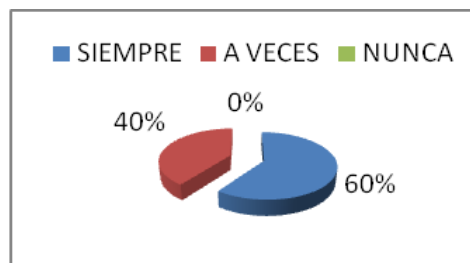
Cuadro N°17: Interacción

N°	ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
1	SIEMPRE	6	60%
2	A VECES	4	40%
3	NUNCA	0	0%
TOTAL		10	100

Elaborado por: Cuadrado Rosado Paulina Elizabeth

Fuente: Encuesta a docentes

Gráfico N°17: Interacción



Fuente: Encuesta a docentes

Elaborado por: Cuadrado Rosado Paulina Elizabeth

Análisis

Observando la pregunta número tres, analizamos que el 60% de los docentes dice involucrar a sus estudiantes en clase de Lengua y Literatura, el 40% a veces y el 0% nunca.

Interpretación

Los docentes señalan en su mayoría implicar a sus estudiantes en el aprendizaje de Lengua y Literatura.

4) ¿Está usted abierto al diálogo con sus estudiantes?

Cuadro N°18: Disposición

N°	ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
1	SIEMPRE	10	100%
2	A VECES	0	0%
3	NUNCA	0	0%
TOTAL		10	100

Elaborado por: Cuadrado Rosado Paulina Elizabeth

Fuente: Encuesta a docentes

Gráfico N° 18: Disposición



Fuente: Encuesta a docentes

Elaborado por: Cuadrado Rosado Paulina Elizabeth

Análisis

Resumiendo la tabulación encontramos que en la pregunta cuatro, el 100% de los docentes dice estar abierto al diálogo con sus estudiante.

Interpretación

Podemos interpretar que los docentes brindan la confianza necesaria a sus estudiantes para motivarlos a expresarse abiertamente.

5) ¿Motiva positivamente la interacción con sus estudiantes?

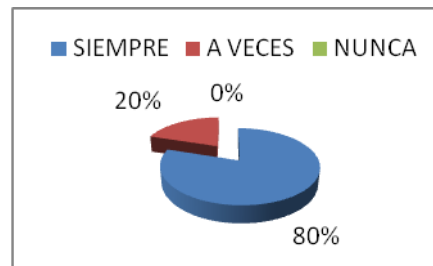
Cuadro N°19: Estrategias didácticas

N°	ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
1	SIEMPRE	8	80%
2	A VECES	2	20%
3	NUNCA	0	0%
TOTAL		10	100

Elaborado por: Cuadrado Rosado Paulina Elizabeth

Fuente: Encuesta a docentes

Gráfico N°19: Estrategias didácticas



Fuente: Encuesta a docentes

Elaborado por: Cuadrado Rosado Paulina Elizabeth

Análisis

A la pregunta número 5 el 80% de docentes interactuar con sus estudiante, el 20% comenta que a veces dejando un 0% en nunca.

Interpretación

Después de revisar las encuestas es evidente que los docentes impulsan a sus estudiantes para interactuar en clase.

6) ¿Considera que el trabajo en equipo es una estrategia de motivación positiva para el interaprendizaje con sus docentes?

Cuadro N°20: Innovación de estrategias

N°	ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
1	SIEMPRE	5	50%
2	A VECES	5	50%
3	NUNCA	0	0%
TOTAL		10	100

Elaborado por: Cuadrado Rosado Paulina Elizabeth

Fuente: Encuesta a docentes

Gráfico N° 20: Innovación de estrategias



Fuente: Encuesta a docentes

Elaborado por: Cuadrado Rosado Paulina Elizabeth

Análisis

Considerando la pregunta número 6 podemos ver que el 50% de los docentes considera que el trabajo en equipo da resultados positivos en el interaprendizaje y el 50% que a veces.

Interpretación

Aclarado el porcentaje la mitad los docentes miran al trabajo en equipo como algo positivo para el interaprendizaje mientras que la otra mitad considera que no siempre es positivo para interactuar en clase.

7) **¿Utiliza la investigación como herramienta motivadora para que sus estudiantes adquieran sus propios conocimientos?**

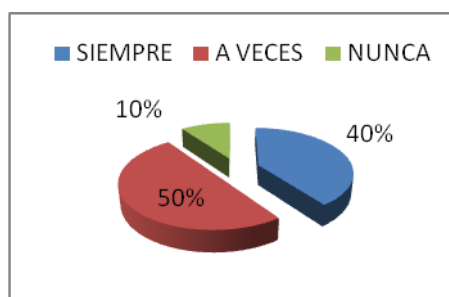
Cuadro N°21: Propios conocimientos

N°	ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
1	SIEMPRE	4	40%
2	A VECES	5	50%
3	NUNCA	1	10%
TOTAL		10	100

Elaborado por: Cuadrado Rosado Paulina Elizabeth

Fuente: Encuesta a docentes

Gráfico N° 21: Propios conocimientos



Fuente: Encuesta a docentes

Elaborado por: Cuadrado Rosado Paulina Elizabeth

Análisis

Evaluando la pregunta siete el 40% de los profesores responde que si utiliza la investigación como una herramienta clave para sus estudiantes, mientras que el 50% responde que a veces y el 10% que nunca.

Interpretación

Tabulando las respuestas observamos que no todos los docentes piensan que la investigación sea una forma de motivar a los estudiantes para que sean partícipes de su propio conocimiento.

8) ¿Crea usted un ambiente dinámico en clase de Lengua y Literatura para despertar el interés de sus estudiantes?

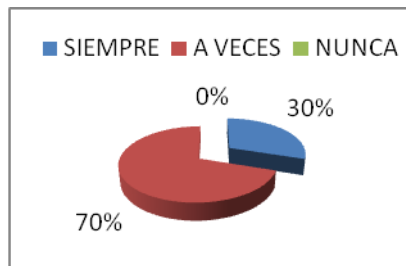
Cuadro N°22 Ambiente de aula

N°	ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
1	SIEMPRE	3	30%
2	A VECES	7	70%
3	NUNCA	0	0%
TOTAL		10	100

Elaborado por: Cuadrado Rosado Paulina Elizabeth

Fuente: Encuesta a docentes

Gráfico N° 22 Ambiente de aula



Fuente: Encuesta a docentes

Elaborado por: Cuadrado Rosado Paulina Elizabeth

Análisis

Verificando la pregunta número ocho el 30% de los docentes responde que si crea un ambiente dinámico en clase de Lengua y Literatura, en tanto que el 70% a veces dejando 0% en nunca.

Interpretación

Examinando la encuesta vemos que la mayoría de maestros no motiva a sus dicentes con clases dinámicas para su aprendizaje.

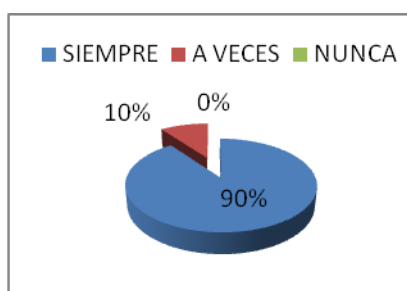
9) ¿Piensa usted estar utilizando la metodología adecuada para Lengua y Literatura?

Cuadro N°23: Metodología adecuada

N°	ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
1	SIEMPRE	9	90%
2	A VECES	1	10%
3	NUNCA	0	0%
TOTAL		10	100

Elaborado por: Cuadrado Rosado Paulina Elizabeth
Fuente: Encuesta a docentes

Gráfico N° 23: Metodología adecuada



Fuente: Encuesta a docentes
Elaborado por: Cuadrado Rosado Paulina Elizabeth

Análisis

Al revisar la pregunta nueve el 90% de los docentes responde que siempre utiliza una metodología adecuada, el 10% a veces dejando 0% en nunca.

Interpretación

Observando las encuestas es palpable que los docentes procuran utilizar una metodología adecuada para su materia.

10) ¿Está usted abierto al cambio e innovación para optimizar su labor docente?

Cuadro N°24 Disposición para aceptar cambios

N°	ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
1	SIEMPRE	10	100%
2	A VECES	0	0%
3	NUNCA	0	0%
TOTAL		10	100

Elaborado por: Cuadrado Rosado Paulina Elizabeth
Fuente: Encuesta a docentes

Gráfico N° 24: Disposición para aceptar cambios



Fuente: Encuesta a docentes
Elaborado por: Cuadrado Rosado Paulina Elizabeth

Análisis

Considerando la pregunta diez vemos que el 100% de docente tiene la disposición por innovaren su forma de enseñar, dejando un 0% en a veces y nunca

Interpretación

En conclusión los docentes están abiertos y dispuestos a recibir información que los ayude a aprender nuevas estrategias, métodos que los ayude a cumplir con su labor docente.

4.3 Verificación de la Hipótesis

Por medio de la aplicación de procesos estadísticos mediante la encuestas con el análisis e interpretación de los resultados obtenidos se pudo comprobar que la motivación en el aula de clase si repercute positivamente en el interaprendizaje del área de Lengua y Literatura en los estudiantes del Centro Educativo “Giovanni Pascoli”, de la Parroquia Mena Dos, Cantón Quito, Provincia Pichincha.

4.3.1 Planteamiento de la Hipótesis

La motivación en el aula de clase repercute positivamente en el interaprendizaje del área de Lengua y Literatura en los estudiantes del Centro Educativo “Giovanni Pascoli”, de la Parroquia Mena Dos, Cantón Quito, Provincia Pichincha.

a) Modelo Lógico

Hipótesis nula (H₀): la motivación en el aula de clase **NO** influye significativamente en el interaprendizaje del área de Lengua y Literatura en los estudiantes del Centro Educativo “Giovanni Pascoli” de la Parroquia Mena Dos, Cantón Quito, Provincia Pichincha

Hipótesis alterna (H₁): la motivación en el aula de clase **SI** influyen significativamente en el interaprendizaje del área de Lengua y Literatura en los estudiantes del Centro Educativo “Giovanni Pascoli” de la Parroquia Mena Dos, Cantón Quito, Provincia Pichincha

Selección del Nivel de Significación

Se utiliza el nivel = 0.05 (correspondiente al 95% de confiabilidad)

Descripción de la Población

Se trabajará con toda la población para la muestra es decir 130 estudiantes del Centro Educativo “Giovanni Pascoli” de la Parroquia Mena Dos, Cantón Quito,

Provincia Pichincha aplicándoles una encuesta relacionada con el tema, la cual contiene tres categorías para seleccionar (siempre, a veces, nunca)

Especificación del estadístico:

De acuerdo la tabla de contingencia 4x3 utilizaremos la formula

$$x^2 = \frac{\sum (o-e)^2}{e} \quad \longrightarrow \quad \begin{array}{l} x^2 = \text{chi cuadrado} \\ \sum = \text{sumatoria} \\ o = \text{frecuencias observadas} \\ e = \text{frecuencias esperada} \end{array}$$

b) Especificación de las regiones de Aceptación y Rechazo

Para decidir las regiones, primero determinemos los grados de libertad, sabiendo que el cuadrado está formado por 4 filas y 3 columnas

$$\text{Filas} = f \quad \quad \quad gl = (f-1)(c-1)$$

$$\text{Columnas} = c \quad \quad \quad gl = (4-1)(3-1)$$

$$gl = \text{grado de libertad} \quad \quad \quad gl = 3 \times 2 = 6$$

$$X^2_t = 12.59$$

Por consiguiente con seis grados de libertad y un nivel 0 0.05 se tiene en la tabla del chi cuadrado el valor 12.59. Por lo que se acepta la hipótesis nula para todo valor de chi-cuadrado calculado que se encuentra hasta 12.59 y se rechaza la hipótesis nula cuando los valores calculados son mayores de 12.59

	Probabilidad de un valor superior – Alfa (a)				
Grados libertad	0,1	0,05	0,025	0,01	0,005
1	2,71	3,84	5,02	6,63	7,88
2	4,61	5,99	7,38	9,21	10,6
3	6,25	7,81	9,35	11,34	12,84
4	7,78	9,49	11,14	13,28	14,86
5	9,24	11,07	12,83	15,09	16,75
6	10,64	12,59	14,45	16,81	18,55

Cuadro N°27 Tabla de verificación del chi cuadrado
Elaborado por: Cuadrado Rosado Paulina Elizabeth

Recolección de Datos y Cálculo Estadístico

c) Frecuencia Observada

Preguntas	Categorías			subtotal
	Siempre	A veces	Nunca	
¿Te gustan las clases de Lengua y Literatura?	18	64	48	130
¿Tu maestro o maestra te motiva con juegos para el aprendizaje de Lengua y Literatura?	6	35	89	130
¿Utiliza usted el juego como una estrategia de motivación importante para desarrollar destrezas en sus estudiantes en clase de Lengua y literatura?	2	3	5	10
¿Está usted abierto al cambio e innovación para optimizar su labor docente?	10	0	0	10
Subtotales	36	102	142	280

Cuadro N°28 Frecuencia Observada
Elaborado por: Cuadrado Rosado Paulina Elizabeth

d) Frecuencia Esperadas Preguntas	Categorías			Subtotal
	Siempre	A veces	Nunca	
¿Te gustan las clases de Lengua y Literatura?	16.71	47.35	65.92	129.98
¿Tu maestro o maestra te motiva con juegos para el aprendizaje de Lengua y Literatura?	16.71	47.35	65.92	129.98
¿Utiliza usted el juego como una estrategia de motivación importante para desarrollar destrezas en sus estudiantes en clase de Lengua y literatura?	1.28	3.64	5.07	9.99
¿Está usted abierto al cambio e innovación para optimizar su labor docente?	1.28	3.64	5.07	9.99
Subtotales	35.98	101.98	141.98	279.94

Cuadro N°29 Frecuencia Esperada

Elaborado por: Cuadrado Rosado Paulina Elizabeth

e) Cálculo del Chi-Cuadrado

O	E	O-E	(O-E) ²	(O-E) ² /E
18	16.71	1.29	1.6641	0.0995
64	47.35	16.65	277.2225	5.8547
48	65.92	-17.92	321.1264	4.8714
6	16.71	-10.71	114.7041	6.8643
35	47.35	-12.35	152.5225	3.2211
89	65.92	23.08	532.6864	8.0808
2	1.28	0.72	0.5184	0.405
3	3.64	-0.64	0.4096	0.1125
5	5.07	-0.07	4.9	0.9664
10	1.28	8.72	76.0384	59.405
0	3.64	-3.64	13.2496	3.64
0	5.07	-5.07	25.7049	5.07
280	279.94	0.6	1,520.7469	98.5907

Cuadro N°25 Cálculo del Chi-Cuadrado

Elaborado por: Cuadrado Rosado Paulina Elizabeth

f) La Representación Grafica sería:

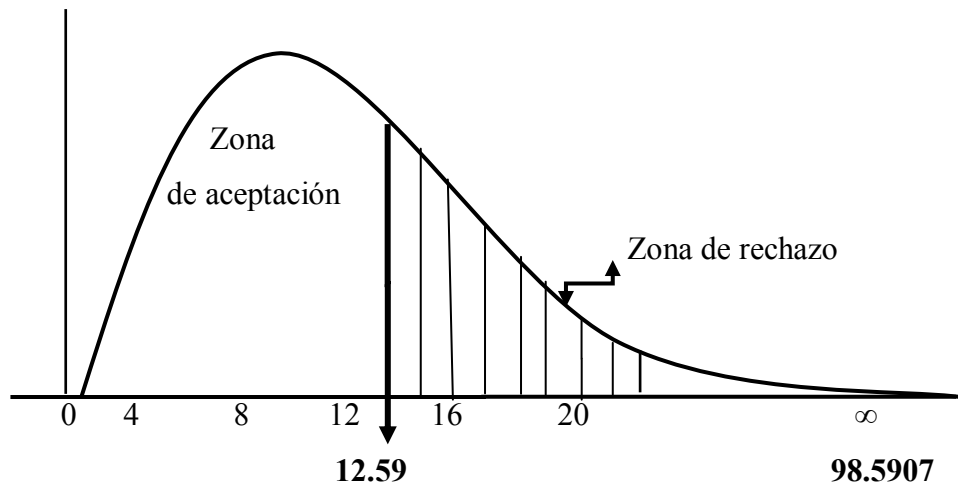


Gráfico N° 25 Gráfico de Decisiones
Elaborado por: Cuadrado Rosado Paulina Elizabeth

g) Regla de Decisiones:

Para 6 grados de libertad y un nivel de 00.5 se obtiene en la tabla del chi - cuadrado 12.59 y como el valor del chi - cuadrado calculado es de 98.5907se encuentra fuera de la región de aceptación, entonces se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alternativa que dice: La motivación en el aula de clase si influyen significativamente en el interaprendizaje del área de lengua y literatura en los estudiantes del centro educativo “Giovanni Pascoli” de la Parroquia Mena Dos, Cantón Quito, Provincia Pichincha.

CAPITULO 5

5. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1 Conclusiones

- Los docentes desconocen la importancia de la motivación dentro del aula y cómo repercute positivamente para el interaprendizaje.
- Los docentes del Centro Educativo “Giovanni Pascoli” no aplican estrategias motivacionales que permitan desarrollar destrezas y habilidades en el estudiante, repercutiendo significativamente en el aprendizaje.
- Es evidente la falta de motivación que tienen los estudiantes en clase de Lengua y Literatura, se observa desinterés por interactuar y conocer de la materia, los docentes admiten que su metodología tiene falencias y que requieren de nuevas estrategias didácticas que les ayude a potenciar destrezas y habilidades en un ambiente dinámico e interesante en el proceso de interaprendizaje.
- No se observa interacción en clase de lengua y literatura, las clases son tradicionalistas y el estudiante aporta con poco o casi nada para su aprendizaje
- Los y las docentes de esta institución tienen la predisposición para colaborar en los talleres de estrategias motivacionales, y así mejorar el proceso de enseñanza- aprendizaje con sus estudiantes.

5.2 Recomendaciones

- Concienciar a los docentes sobre la importancia y los beneficios que tiene la motivación para que el interaprendizaje sea positivo y permanente.
- Impulsar a los docentes para que utilicen estrategias de motivación en un ambiente positivo, creativo y dinámico, que impulse a sus estudiantes a participar de una forma activa y voluntaria, para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje y que los nuevos aprendizajes sean significativos.
- Fomentar en el docente las ganas y el interés de adquirir constantemente nuevas formas de motivar en el aula, para captar la atención y obtener una conducta adecuada en sus estudiantes logrando así un mejor desempeño escolar.
- Es necesario aprovechar la disposición de los docentes para capacitar con talleres de motivación mediante una guía basadas en juegos que ayuden a desarrollar destrezas y habilidades en sus estudiantes.

CAPITULO 6

LA PROPUESTA

Título: Guía Didáctica sobre “La emoción de motivar”

6.1 Datos Informativos

Institución	Centro educativo “Giovanni Pascoli”
Ubicación	Urbanización Biloxi, Psje. 17N – S 1746 Calle C y Psje. 18.
Sostenimiento	Particular
Beneficiarios	Centro Educativo “Giovanni Pascoli”
Responsable	Paulina Elizabeth Cuadrado Rosado

6.2 ANTECEDENTES DE LA PROPUESTA

En el proceso del presente trabajo investigativo se ha comprobado que la motivación si repercute en el interaprendizaje del área de Lengua y Literatura en los estudiantes del Centro Educativo Giovanni Pascoli proporcionándoles un aprendizaje significativo, de forma activa y dinámica, fortaleciendo capacidades en ellos para que de esta forma se interesen y motiven por la materia, y así poder dejar de lado el tradicionalismo que se venía dando para impartir la materia. Se ha verificado que la falta de motivación en los estudiantes del Centro Educativo estaba dando paso a comportamientos negativos y desinteresados por la materia, ya que son tímidos y poco expresivos, es evidente su apatía por la clase, sus conocimientos son vanos.

La institución tampoco ha impartido charlas a los docentes que permita conocer los beneficios de la motivación mediante el juego para el Interaprendizaje.

Los docentes están consientes de esta desmotivación y se han mostrado interesados por los talleres a dictarse.

6.3 JUSTIFICACIÓN

Es imprescindible que los docentes miren a la motivación como una herramienta esencial para desarrollar destrezas en sus estudiantes y la practiquen en su diaria tarea de instruir una materia tan importante para la vida como lo es Lengua y Literatura, dejando de lado esa forma tan mecánica de educar, que sólo ha dado paso a un aprendizaje momentáneo y repetitivo.

El docente debe ser su guía ayudarlos a participar de su conocimiento en un ambiente óptimo en el cual fluyan las ideas y el diálogo sea equilibrado, que el estudiante sienta el interés y las ganas necesarias por aprender y conocer cada vez más sobre la materia para que sea capaz de poder alcanzar las metas establecidas por su maestro – maestra con sus propios recursos y así lograr un aprendizaje significativo.

Es de vital importancia realizar este taller para que los docentes aprendan y entiendan que es posible una nueva forma de motivar en clase a través del juego, despertando habilidades en los estudiantes, rompiendo esquemas y abriendo nuevos caminos en el aprendizaje, educando de manera diferente y así cambiar la típica enseñanza que en Lengua y Literatura no ha provocado más que desmotivación y desinterés por conocerla.

Los beneficiarios de este taller serán todos los implicados del Centro Educativo “Giovanni Pascoli” ya que si se logra transmitir esta nueva estrategia, estaríamos ayudando a los estudiantes a despertar en ellos habilidades y el interés necesario para que las clases sean interactivas, creativas y dinámicas. Los docentes entenderán que el motivar y estar motivado es muy importante para lograr un verdadero Interaprendizaje con sus alumnos en clase.

6.4 OBJETIVOS

6.4.1 Objetivo General

Diseñar una propuesta teórica de la guía didáctica sobre el tema la motivación en el aula de clase y su repercusión en el Interaprendizaje del área de Lengua y Literatura

6.4.2 Objetivos Específicos

Socializar con los docentes de la institución la guía motivacional y los beneficios que tendrán al conocerla.

Ejecutar el taller de capacitación dirigido a los docentes sobre estrategias de motivación para desarrollar en sus estudiantes destrezas y habilidades mediante el juego.

Evaluar el desarrollo del taller y los resultados de aprendizaje.

6.5 Análisis de Factibilidad

La factibilidad de aplicarse la propuesta es positiva por cuanto existe la apertura de las autoridades y docentes del Centro Educativo, además a resultado de gran interés para sus estudiantes viéndola como algo innovador y atractivo, se realizaran talleres que ayuden a desarrollar técnicas y recursos para motivar a sus estudiantes a través del juego es decir de una forma positiva y creativa motivándolos en la enseñanza y el interaprendizaje.

6.5.1 Factores Teóricos

La posibilidad de respaldarnos con el tema es positiva ya que existe suficiente material bibliográfico tanto en libros, revistas, web, entre otros. Es un tema bastante amplio y bien fundamentado que aportará a los docentes con nuevas estrategias para motivar a través del juego teniendo en cuenta que la satisfacción de sus estudiantes por aprender será positiva y significativa.

En la actualidad el docente debe ser un verdadero guía para comprender y compartir el rendimiento estudiantil, para esto, es necesario innovar estrategias y técnicas motivacionales para despertar el interés en la investigación y aplicación de conocimientos activos, es factible porque el maestro posee las herramientas necesarias para su ejecución.

El estudiante debe estar consciente que existen fuentes interesantes con nuevas estrategias y técnicas que sirven para llegar a la consecución de los objetivos propuestos, convirtiéndose en entes pensantes, críticos, reflexivos, creativos e innovadores.

6.5.2 Factores Pedagógicos

En la educación el proceso enseñanza-aprendizaje depende por múltiples factores importantes como son la familia, el sistema educativo y el docente, para lograr un rendimiento total en su educación

Los docentes se muestran preocupados por la desmotivación existente en sus estudiantes. Es importante fomentar la motivación en el aula de clase para que se produzca un verdadero interaprendizaje. Al contar con una Guía Didáctica se puede dar a los docentes las herramientas necesarias para que sus clases sean motivantes y que sus estudiantes sientan el interés y ganas de interactuar, garantizando un verdadero aprendizaje.

6.5.3 Factores Económicos

El apoyo e interés del Centro Educativo “Giovanni Pascoli” .y sus estudiantes a constituido un factor importante y determinante para la realización del Manual Didáctico para motivar el interaprendizaje por medio de juegos. Los gastos que se generen en el taller serán cubiertos por la investigadora en su totalidad.

CANTIDAD	DESCRIPCIÓN	VALOR UNITARIO	TOTAL
200	Copias	\$0.05	\$100
30	Anillados	\$3.50	\$140
30	Refrigerio	\$3.00	\$90
	Transporte	\$30.00	\$30
	Guía didáctica	\$100	\$100
TOTAL			\$460

Cuadro N°26 Cuadro de Gastos

Elaborado por: Cuadrado Rosado Paulina Elizabeth

6.6 Fundamentación Científica

6.6.1 Guía Didáctica

Definición

Una guía didáctica es un documento estructurado y planificado sistemáticamente, en el cual se produce una variedad de materiales educativos, que permite al docente seguir órdenes durante el desarrollo del proceso con el objetivo de fortalecer el aprendizaje. Se fundamenta en la didáctica como ciencia para generar un desarrollo cognitivo y de los estilos de aprendizaje a partir de sí.

Sus propósitos son los de servir de ayuda al docente para realizar su labor con la máxima eficacia y economía de recursos, orientándole en el planteamiento y programación del trabajo escolar, así mismo, se proponen brindarle información actualizada con técnicas didácticas aplicables para su mejor enseñanza; proporcionarle el mayor número posible de sugerencias para motivar eficazmente a los alumnos, orientarle en el correcto desarrollo secuencial del contenido, así como la gradación idónea de las actividades y la forma de evaluar, de manera objetiva el rendimiento; ofrecerle abundantes ejemplos relacionados con ejercicios, problemas, lecturas, etc. (Leiva F., 1999)

Es un elemento motivador de primer orden para despertar interés por la materia o asignatura correspondiente

Su estructura consta de: análisis, diseño, desarrollo, implantación e implementación, y evaluación.

6.6.2 Taller

Definición

En enseñanza taller, es una metodología de trabajo en la cual se integran la teoría y la práctica. Es una experiencia de trabajo activo en la cual a través de actividades cortas e intensivas se logra la cooperación, conocimiento y experiencia de un grupo pequeño de personas en un ambiente adecuado.

Los talleres son beneficiosos a nivel social, ya que obligan a sus participantes a trabajar cerca de otras personas, nos sentimos más incentivados e inspirados, y nuestro esfuerzo parece tener más sentido que cuando lo realizamos de forma aislada. (Sedlacek M, 2000)

Es decir los taller obligan a que exista una interacción en el grupo y producto de esta se obtiene un aprendizaje representativo.

Caracterizada por la interacción entre la teoría y la práctica, donde el docente o guía expone los fundamentos teóricos y procedimentales, que sirven de base para que los estudiantes realicen las actividades previamente diseñadas la cual los conduce a desarrolla su comprensión de los temas al vincularlos con la experiencia propia. En un taller el protagonismo del instructor pasa a segundo plano y su labor es más bien de supervisor, siendo el alumno quien desarrolle la mayor parte de las actividades.

Se puede organizar con trabajo individual, en parejas o en grupos, siempre y cuando el trabajo que se realice trascienda el simple conocimiento, convirtiéndose de esta manera en un aprendizaje integral que implica la práctica.

6.6.3 Motivación

Definición

La motivación es lo que induce a una persona a llevar a la práctica una acción. Es decir estimula la voluntad de aprender. (Castillo J, Aispur G, 2010)

Es decir la motivación tiene un papel importante en la vida de todo ser humano, es el motor que impulsa a actuar positivamente.

La motivación viene del verbo motivar, la motivación en el ser humano le hace sentir feliz, dándole placer para vivir mejor sus emociones, estimulándolo a luchar con esfuerzo haciéndolo capaz de lograr sus metas.

6.6.4 Interaprendizaje

Definición

Es la acción recíproca que mantienen un grupo de personas, empleando cualquier medio de comunicación, con el propósito de influirse positivamente para mejorar sus procesos y productos de aprendizaje. En la que enriquece hábitos de participación, solidaridad, responsabilidad e iniciativa. El aprendizaje logrado es más sólido que el conseguido en forma individual. (Waishend G, 2007)

Es decir el interaprendizaje aporta de forma positiva a todos los implicados, y el aprendizaje es representativo para todos.

6.6.5 Metodología

Definición

La metodología es el conjunto de procedimientos didácticos expresados por sus métodos y técnicas de enseñanza tendientes a llevar a buen término la acción didáctica, lo cual significa alcanzar los objetivos de la enseñanza, y por consiguiente, los de la educación, con un mínimo de esfuerzo y el máximo de rendimiento. (López A, 2001)

Son armas que utiliza el docente para poder dar a conocer mejor su materia, que el estudiante las entienda y aprenda de mejor forma.

Es un elemento impalpable pero indispensable ya que permite a quien lo orienta ser mediador entre los saberes y quienes los aprenden, y para ello el docente debe tener indicios de “cómo se aprende, que se aprende y cuando se aprende” para poder transformar el contenido sin perder la estructura conceptual

La metodología utilizada se sintetiza en:

- Recopilación de información
- Procesamiento de la información
- Diseño de la guía didáctica
- Revisión preliminar de la guía
- Aprobación de la guía
- Socialización de la guía didáctica

6.6.6 Evaluación

Proceso permanente mediante el cual se puede conocer el rendimiento de los estudiantes, sus logros y debilidades; con el único fin de fortalecer sus falencias y fortalecer sus aprendizajes. (Barba E , 2000)

6.7 METODOLOGIA
MODELO OPERATIVO

FASES	OBJETIVOS META	ACTIVIDADES	RECURSOS	RESPONSABLE	TIEMPO
Socialización y Sensibilización	Socializar al 100 % de los docentes sobre la necesidad de tratar el taller	Dialogo directo a los docentes sobre la necesidad de incluir a la motivación en el aula de clase en el proceso de enseñanza-aprendizaje.	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Talento humano ▪ Documento de apoyo ▪ Internet 	Investigadora: Paulina Cuadrado	Desde el 5 mayo Hasta el 7de mayo 2014
Capacitación y compromiso de mejora	Capacitar al 100% a los docente sobre el Manuel motivacional, con información de interés, actual y veraz.	Taller práctico de motivación en el aula de clase.	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Talento humano ▪ Documento de apoyo ▪ Internet 	Investigadora: Paulina Cuadrado	Desde 12 mayo Hasta 16 mayo 2014
Ejecución y mejora	Superar el 80% de incidencia en la repetición y deserción escolar por falta de motivación en el aula con el apoyo de los docentes del Centro Educativo “ Giovanni Pascoli”	Implementación y utilización del Manual Didáctico a los estudiantes	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Talento humano ▪ Documento de apoyo ▪ Internet 	Investigadora: Paulina Cuadrado	Desde 19 mayo Hasta 6 junio 2014
Evaluación	Determinar en un 98% el cambio actitudinal para interactuar en clase.	Presentación de informes Evaluaciones escritas con adaptación curricular.	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Talento humano ▪ Documento de apoyo ▪ Internet 	Investigadora: Paulina Cuadrado	Desde 9 junio Hasta 16 junio 2014

Cuadro N°27: Modelo Operativo

Elaborado por: Cuadrado Rosado Paulina Elizabeth

DESCRIPCIÓN DE LA PROPUESTA

TALLER	TEMA	CONTENIDOS	OBJETIVOS	METODOLOGIA	RECURSOS	EVALUACIÓN
Dirigido a docentes	Tiempo de cambiar	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Paradigmas de la educación ▪ Importancia de la motivación en la educación 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Concientizar al docente sobre la importancia de cambiar el tradicionalismo y mejorar la educación 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Bienvenida ▪ Motivación y reflexión ▪ Exposición del tema ▪ Diálogo ▪ Conclusión 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Talento humano ▪ Documento de apoyo ▪ Laptop ▪ proyector ▪ diapositivas 	Desde el 5 mayo Hasta el 7 de mayo 2014
Dirigido a docentes	Motivación lúdica Aprendamos jugando	<ul style="list-style-type: none"> ▪ otra forma de motivar ▪ la música y su influencia en los niños 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Brindar al docente una Guía que le servirá de apoyo para motivar a sus estudiantes 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Bienvenida ▪ Motivación y reflexión ▪ Exposición del tema ▪ Diálogo ▪ Conclusión 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Talento humano ▪ Documento de apoyo ▪ Laptop ▪ proyector ▪ diapositivas 	Desde 12 mayo Hasta 16 mayo 2014
Dirigido a docentes	Motivación visual Ver para motivar	<ul style="list-style-type: none"> ▪ ver para motivar ▪ juegos visuales 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Difundir el contenido de la guía para un mejor rendimiento y ambiente en el aula 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Bienvenida ▪ Motivación y reflexión ▪ Exposición del tema ▪ Diálogo ▪ Conclusión 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Talento humano ▪ Documento de apoyo ▪ Laptop ▪ Proyector ▪ diapositivas 	Desde 19 mayo Hasta 6 junio 2014

Cuadro N°28: Modelo Operativo

Elaborado por: Cuadrado Rosado Paulina Elizabeth

6.8 ADMINISTRACIÓN DE LA PROPUESTA

La administración de la propuesta se la realizará por parte de la investigadora a cargo de este proyecto Paulina Cuadrado con el apoyo y la cooperación del Centro Educativo “Giovanni Pascoli” y la participación directa del personal docente quienes serán los beneficiarios al conocer sobre el tema a tratar.

Institución	Responsables	Actividades	Presupuesto	Financiamiento
Centro Educativo “Giovanni Pascoli”	Investigadora: Paulina Elizabeth Cuadrado Rosado	Socialización	\$ 40	Personal
		Planificación	\$ 160	
		Ejecución	\$ 80	
		Evaluación	\$ 30	
Total			\$ 310	

Cuadro N°29 Administración de la Propuesta

Elaborado por: Cuadrado Rosado Paulina Elizabeth

6.9 PREVISIÓN DE LA EVALUACIÓN

La evaluación debe ser permanente por lo que se la efectuará al inicio y final de los talleres mediante las actividades propuestas en esta guía, con el objetivo de que los docentes vean a la motivación en el aula como una herramienta clave para enseñar, haciendo de sus clases un lugar dinámico e interactivo, donde los niños y niñas disfruten de aprender. Nos permitirá conocer cuán importante es tener estudiantes motivados, aulas activas con un ambiente positivo, siendo los docentes unos verdaderos guías en su ardua labor de enseñar.

Bibliografía

- A, L. (2001). *Programa Universal de estudios Lengua y Literatura*. Salamanca: Ediciones de la Universidad de Murcia.
- Angel, R. (2002). *Lenguaje Simbolización y alteraciones del lenguaje*. Madrid España: Médica Panamerican S.A .
- Cabrera Carlos, C. J. (2002). *Factores que influyen en el aprendizaje*. Quito: El conejo.
- Castillo Jimena, A. G. (2010). *Procesos Didácticos*. Mexico: Cerezo.
- de, S. S. (2002). *Los modelos pedagógicos*. Bogotá Colombia: Cooperativa Editorial Magisterio.
- Dennis, C. (2005). *Psicología para los docente*. Madrid: Cilcel S.A.
- Días F, B. A. (2002). *Estrategias docentes para aprendizaje significativo*. México: McGraw-HILL.
- F., P. L. (1999). *Didáctica General para una educación comprometida con el cambio*. Quito- Ecuador: Del autor.
- Fernando, A. G. (2012). *Técnicas activas de aprendizaje*. Quito- Ecuador: CIDMA.
- Francisco, P. L. (2000). *Didactica General*. Quito: Ortiz.
- G, M. (2000). *Valores H y Actitudes positivas*. Colombia: McGRAM-HILL.
- G, W. (2007). *Expresión Plástica y Creativa*.
- Gamma, E. (2001). *Motivación del niño de 0 a 2 años*. Bogotá: Gamma.
- Guisepe, N. I. (1999). *hacia una Didáctica general dinámica*. Buenos Aires : Kapelusz.
- H, C. C. (2007). *Destrezas de la mente*. Quito: PROLIPA.
- L, F. J. (2006). *Comunicación estudio del lenguaje*. Mexico: Bibliográfica Internacional.
- Lic Castillo J, P. A. (2010). *Procesos Didácticos*. Quito- Ecuador: Planeta.
- M, S. (2000). *Taller y creacion*. Santa Fé Bogotá: Ruy Díaz.
- Mavilo, C. P. (2009). *Aprendizaje sin límites Constructivismo*. México DF: Alfaomega.
- Mayra, M. L. (2012). *Recreación y Motivación. El juego*, 21.
- Miguel, Z. (2002). *Técnicas de estudio*. Bogotá: Bogotá.

Oceano. (2011). *Manual de Juegos*. España: Oceano.

Ontoria P Antonio, R. G. (2006). *Potenciar la capacidad de aprender a aprender*. México: Alfaomega.

Pedagógico, I. (2010). *Metodología*. Quito- Ecuador: Hermano Miguel.

R, C. S. (2000). *Lider interio*. Barcelo: Paidos Iberiac.

Ricardo, N. (2001). *Pedagogía General*. Buenos Aires : Kapelusz.

Rosanna, B. (2010). *Recursos Didácticos*. Ambato.

Samira, T. (2003). *Técnicas de la motivación infantil*. Colombia: Gamma S.A.

Santillana, G. (2011). *Curso para docentes*. Quito Ecuador: Grupo Santillana

CUERPOS LEGALES

Adolescencia, C. d. (2003). *Código de la Niñez y Adolescencia*. Quito.

Ecuador, C. P. (2008). *Constitución Política de la República del Ecuador*. Ecuador.

Intercultural, L. O. *Ley Orgánica de Educación Intercultural*. Quito-Ecuador: Ley Orgánica de Educación Intercultural.

LINKOGRAFIA

Google. (s.f.). Recuperado el 2 de febreo de 2015, de <http://www.wikipedia.org/wiki/Axiología>

(googleimagenes)

ANEXOS

Anexo 1: Encuesta a Estudiantes y Docentes



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO



FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN

CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA

MODALIDAD: SEMIPRESENCIAL

ENCUESTA DIRIGIDA A LOS ESTUDIANTES

- Responda honesta y sinceramente las preguntas
- Marque con una (x) la respuesta que considere correcta
- Si tiene alguna duda pregunte a la persona que los está encuestando

1) ¿Entiendes y te interesan las clases de Lengua y Literatura?

Siempre () A veces () Nunca ()

2) ¿Tu maestro o maestra te motiva con juegos para el aprendizaje de Lengua y Literatura?

Siempre () A veces () Nunca ()

3) ¿En clase de Lengua y Literatura tu profesor o profesora habla la mayor parte del tiempo?

Siempre () A veces () Nunca ()

4) ¿Tu maestro maestra te brinda confianza para poder expresar tus pensamientos, dudas e inquietudes?

Siempre () A veces () Nunca ()

5) ¿Participas activamente en clase de Lengua y Literatura?

Siempre () A veces () Nunca ()

6) ¿Trabajar en equipo en clase de Lengua y Literatura te motivaría a participar y expresarte abiertamente en clase?

Siempre () A veces () Nunca ()

7) ¿Tu profesor o profesora te motiva a investigar los temas a tratar en clase?

Siempre () A veces () Nunca ()

8) ¿Las clases de Lengua y Literatura son dinámicas e interesantes?

Siempre () A veces () Nunca ()

9) ¿Te gustan las clases Lengua y Literatura?

Siempre () A veces () Nunca ()

10) ¿Las clases de Lengua y Literatura son siempre iguales?

Siempre () A veces () Nunca ()



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO



FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN

CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA

MODALIDAD: SEMIPRESENCIAL

ENCUESTA A DOCENTES

Objetivo: Recaudar información asertiva que sirva de apoyo para la investigación “La motivación en el aula de clase y su repercusión en el interaprendizaje del área de Lengua y Literatura”

- Responda honesta y sinceramente las preguntas
- Marque con una (x) la respuesta que considere correcta
- Si tiene alguna duda pregunte a la persona que los está encuestando

1) **¿Sus estudiantes entienden y se interesan por la materia?**

Siempre () A veces () Nunca ()

2) **¿Utiliza usted el juego como una estrategia de motivación importante para desarrollar destrezas en sus estudiantes clase de Lengua y literatura?**

Siempre () A veces () Nunca ()

3) **¿Involucra a sus estudiantes en clase de Lengua y Literatura?**

Siempre () A veces () Nunca ()

4) ¿Está usted abierto al diálogo con sus estudiantes?

Siempre () A veces () Nunca ()

5) ¿Motiva positivamente la interacción con sus estudiantes?

Siempre () A veces () Nunca ()

6) ¿Considera que el trabajo en equipo es una estrategia de motivación positiva para el interaprendizaje con sus docentes?

Siempre () A veces () Nunca ()

7) ¿Utiliza la investigación como una herramienta clave para que sus estudiantes adquieran sus propios conocimientos?

Siempre () A veces () Nunca ()

8) ¿Crea usted un ambiente dinámico en clase de Lengua y Literatura para despertar el interés de sus estudiantes?

Siempre () A veces () Nunca ()

9) ¿Piensa usted como maestro estar utilizando la metodología adecuada para Lengua y Literatura?

Siempre () A veces () Nunca ()

10) ¿Está usted abierto al cambio e innovación para optimizar su labor docente?

Siempre () A veces () Nunca ()

Anexo 2: Fotos



Foto 1: Socialización de la Guía didáctica “La Emoción de Motivar”



Foto 2: Docentes de Centro Educativo Giovanni Pascoli colaborando en la realización de taller



Foto 3: Lcdo. Walter Cando director del Centro Educativo Giovanni Pascoli durante la jornada de capacitación docente sobre la Motivación en el aula de clase



Foto4: Desarrollo del taller con los estudiantes del Centro Educativo Giovanni Pascoli



Foto 5: Estudiantes del Centro Educativo durante la aplicación de la encuesta



Foto6: Docentes del Centro Educativo durante la aplicación de la encuesta

Anexo 3: Croquis del Centro Educativo Giovanni Pascoli





CENTRO EDUCATIVO GIOVANNI PASCOLI

Anexo 4: Autorización

ACUERDO MINISTERIAL N° 091-092 RESOLUCIÓN N° 106

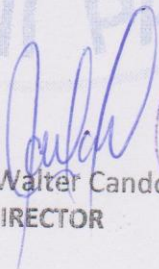
2014/05/13

CERTIFICACION

A petición escrita de la señorita **PAULINA ELIZABETH CUADRADO ROSADO** de C.I:
1715586382 **CERTIFICO** que la mencionada tiene la autorización para el desarrollo de
su tema de investigación en nuestra Institución en el grado correspondiente.

Es todo cuanto puedo testificar en honor a la verdad, la interesada puede hacer uso
del presente documento para los fines legales pertinentes.

Atentamente


Lcdo. Walter Cando
DIRECTOR





GUÍA DIDÁCTICA PARA
MOTIVAR EN CLASE

'LA EMOCIÓN DE MOTIVAR'

Presentación

La presente guía tiene como objetivo fundamental fomentar en clase de Lengua y Literatura a la motivación mediante el juego como una estrategia importante para interactuar y aprender de una forma divertida y dinámica, desarrollando destrezas y habilidades en sus estudiantes las que permitirán potenciar en ellos los nuevos conocimientos.

Este trabajo está orientado para que las clases sean activas y participativas con un espíritu de creatividad ya sea de forma individual o grupal es decir que exista un verdadero interaprendizaje.

La guía ayudara a desarrollar la relación que existe entre docente estudiante, ayudando en la recuperación del autoestima del estudiante, esto permitirá tener un equilibrio emocional para que el trabajo que se realice en el aula sea placentero y adecuado para los dos.

La importancia de enseñar a la motivación mediante el juego aumentará la calidad de la educación sin perder la esencia de las clases, ni la formación que se intente establecer en los estudiantes, más bien será un activador positivo en ellos para los nuevos conocimientos

Segura de que esta guía ayudará a realizar acciones de ambiente educativo de una forma innovadora y creativa, este material será entregado a los docentes para desarrollar capacidades en sus estudiantes y así alcanzar los objetivos establecido en clase.

Y esto se logrará con el correcto uso del mismo, dirigido por el docente y trabajado por sus estudiantes.

La guía está realizada de una forma sencilla pero bien estructurada en la cual explica paso a paso como poder desarrollarla en clase.

A continuación se presenta las guías de cada juego con objetivos, procesos y observaciones, las cuales al final de cada una se la podrá evaluar con indicadores.



(googleimagenes)

TALLER N°1 TIEMPO DE CAMBIAR

1.1 Paradigmas en la educación

En las aulas es común encontrar estudiantes con expresiones y actitudes negativas en clase, sus pocas ganas de interactuar y aprender son notorias, y lamentablemente esta actitud influye negativamente en el resto del grupo; lo que causa malestar para sus maestros.

“La educación esta reprimiendo los talentos y habilidades de muchos estudiantes; y está matando su motivación para aprender” ken Robinson

Definitivamente es el docente quien puede moldear a sus estudiantes, y es su deber cambiar, modificar e investigar cuanto sea posible para que sus clases sean novedosas y atractivas en un ambiente interactivo y positivo.

Las causas pueden ser diversas pero en el aula son los docentes quienes tienen el reto de cambiar este paradigma para que sus aprendizajes sean significativos.

Es necesario y urgente buscar nuevos métodos y estrategia, en las que los principales protagonistas sean los estudiantes en un ambiente dinámico y abierto a la creatividad, para que se dé un verdadero interaprendizaje y que este sea constante y positivo logrando seres conscientes y felices por estudiar siendo participes en todo momento de sus aprendizajes y que sus nuevos conocimientos sean representativos para su vida.

1.2 Importancia de la motivación en la educación

El docente es quien tiene el reto de cambiar la educación tradicionalista, siendo un verdadero guía para sus estudiantes, logrando que sus clases sean dinámicas e interactivas de forma adecuada y coordinada. De ahí la necesidad de incluir a la motivación en la educación.

La motivación crea impulso para actuar, da a las clases un ambiente agradable y que el aprendizaje sea positivo, buscando el encuentro entre maestro y estudiante.

La motivación es muy importante tanto para el docente como para los estudiantes ya que depende mucho de la disposición que tengan para hacer de las clases algo entretenidas y significativas.

Los estudiantes motivados tienen una actitud positiva para interactuar, son abiertos y tolerantes al cambio, se sienten capaces de alcanzar las metas establecidas por el maestro con sus propios recursos.

Motivar significa proporcionar o fomentar motivos, es decir, estimular la voluntad por aprender despertando su interés y cambiando su conducta, siendo labor del profesor ofrecer la dirección y guía pertinente en cada situación y de esta manera estimular cambios tanto a nivel escolar como de la vida en general.

Existen diversas formas de motivar a los estudiantes entre los que señalaremos:

MOTIVACIÓN LUDICA



APRENDAMOS JUGANDO

1.3 Motivar en clase a través del juego

Se aprende mejor a través de vivencias, del conocimiento de sí mismo, de una óptima socialización y nada mejor que jugar en clase para poder impulsar a nuestros estudiantes a lograrlo.

El juego es una acción o actividad voluntaria, efectuada dentro de unos límites fijos de espacio y tiempo acompañado de una sensación de tensión y de júbilo.

El juego es un factor de desarrollo global (cognitivo, motivacional, social y motor) y de autorrealización personal. Tiene carácter creativo lleno de imaginación y fantasía. (Oceano, 2011)

Es decir el juego contribuye y aporta satisfactoriamente al estudiante y toda persona que lo practique.

Es evidente cuando un niño está motivado en clase, tiene la predisposición adecuada para interactuar, interés por descubrir y conocer, es decir está dispuesto a aprender.

Para saber de qué manera influye la motivación a través del juego definiremos que es juego:

- El juego es una actividad dinámica y divertida que todos en nuestra infancia la practicamos, en algún momento de nuestras vidas, la cual provoca sentimientos de alegría y seguridad.
- Se denomina juego a todas las actividades que realizamos con fines recreativos o de diversión, que suponen el goce o disfrute de quienes los practican.

- El juego con fines didácticos es una herramienta educativa excelente en clase.
- El juego es una actividad espontánea que motiva a los estudiantes a estar activos, apela a su imaginación, concreta las enseñanzas que ha aprendido sin darse cuenta, despierta su intelecto y ejercita su cuerpo, es decir el juego es un recurso lúdico eficaz para mantener a los estudiantes motivados en su aprendizaje.

Se establece dentro de ciertos límites establecidos de tiempo, espacio, atendiendo a las reglas ofreciendo al participante estar activo ante la realidad, ayuda en su desarrollo, lo distrae, crea, investiga, evalúa.

1.3.1 Juegos motivacionales para lengua y literatura

En el área de Lengua y Literatura es idóneo practicar juegos que desarrollen capacidades lingüísticas, para enriquecer el vocabulario, que ayuden a deletrear palabras favoreciendo a la vez la ortografía y la expresión oral, ayudando además a ejercitar la atención y la concentración. Entre los que vamos a citar:

- Juegos con el lenguaje
- Juegos con el diccionario

Más juegos mayor aprendizaje:

- Adivinanzas
- Trabalenguas

Juegos con el lenguaje.- estos juegos son adecuados para ejercitar la mente, requiere de atención y concentración. El propósito es que todos participen, aprendiendo a respetar criterios y colaborar para un mismo propósito desarrollando al máximo sus capacidades.

Juegos con el diccionario.- El diccionario debería ser una herramienta habitual en clase de Lengua y Literatura, ya que con el uso adecuado de este se obtendrá grandes beneficios para sus estudiantes, con previa explicación de su uso, el objetivo de estos juegos es dar al maestro un aliado para ampliar el vocabulario, dialecto, y considerables beneficios para todos los involucrados de forma divertida y dinámica.

Adivinanzas.- Motiva a pensar y divertirse tratando de adivinar la respuesta correcta, proporcionándoles imaginación para encontrar la solución. Obliga positivamente a interactuar y participar con sus compañeros y maestros.

Trabalenguas.- Los trabalenguas no solo son entretenidos, también estimula la memoria auditiva y sirven para adquirir rapidez en el habla, con precisión y sin equivocaciones.

Están considerados como juegos terapéuticos, ya que ayuda a mejorar la pronunciación cuando presentan dificultad en esta habilidad.

1.3.2 Rol del docente

El docente debe ser un verdadero guía en un ambiente ameno y creativo manteniendo el control en clase logrando así una verdadera interacción con sus estudiantes.

El maestro debe inducir el diálogo como principal forma de resolver los problemas que surjan, y así el conflicto se convierte en una auténtica fuente de crecimiento personal y de grupo.

El respeto a los elementos de juego es un aspecto que se debe enfatizar en el momento de jugar. En tal sentido dar valor y evitar posible daños del objeto o elemento a emplear en el juego.

Actividad N° 1

JUEGOS CON EL LENGUAJE

TEMA: LA FRUTA ENCANTADA

Este juego consiste, en que el primer alumno de cada columna tome una figura en forma de fruta, la cual tendrá en la parte posterior una palabra y esta será dicha en voz alta y expresará una palabra que se relacione, el siguiente estudiante tendrá que decir otra que se relacione con esta, y así sucesivamente hasta que toda la fila lo haya dicho.

Objetivo: ampliar el lenguaje y desarrollo mental en los estudiantes, mientras interactúan en clase en un ambiente dinámico y creativo.

Material: cartulina, marcador, adhesivo, pizarrón.

Edad: a partir de los 8 años

Espacio: aula

Proceso

- 1) Presentación de un canasto de frutas con la identificación de cada una de ellas.
- 2) Formar grupos con cada fila del aula.
- 3) El primer estudiante de cada grupo leerá la identificación de una fruta pronunciará la palabra que se encuentra en ella y una que se relacione.
- 4) El siguiente estudiante pensará y pronunciará otra palabra que se relacione con la emitida.
- 5) Si la palabra es correcta el siguiente estudiante continuará con el juego.
- 6) Si alguien se equivoca, es el turno de la siguiente fila y así sucesivamente.
- 7) El juego termina cuando todas las columnas hayan participado.

OBSERVACIÓN

- Los estudiantes que más aciertos tengan serán los triunfadores.

EVALUACIÓN

Se evaluará la rapidez y pronunciación con que el estudiante conteste



Actividad N° 2

JUEGOS CON EL LENGUAJE

TEMA: VAMOS A JUGAR

La trama del juego consiste en que todos los estudiantes formen un círculo y tomados de la mano canten la canción que previamente se les enseñó, con el docente en el centro el cual se encargará de señalar a la persona que debe pronunciarla palabra indicada y tomar su puesto, para que continúe con el juego.



Objetivo: estimular el lenguaje y fomentar el compañerismo del grupo, fortaleciendo su autoestima para expresarse abiertamente.

Material: ninguno

Edad: a partir de los 8 años

Espacio: aula, patio.

Proceso

- 1) El docente enseña la canción y explica el juego. “vamos a jugar, vamos a aprender, vamos a decir, palabras que empiecen con (e)”.
- 2) Se pide a los estudiantes que formen un círculo y se tomen de las manos para empezar el juego.
- 3) El docente en el centro dirige la canción, y señala a la persona que debe seguir con el juego.
- 4) La persona que sustituya al docente en el centro del círculo debe continuar con el juego cambiando la letra y señalando a un nuevo integrante.

Observaciones

El juego termina cuando el docente lo considere.

EVALUACIÓN

El docente debe observar la actuación y rapidez para decir la palabra

Actividad N° 3

JUEGOS CON EL LENGUAJE

TEMA: LA SUBASTA

Este juego trata de que con una palabra los Estudiantes ideen otras ya sea cambiando una letra o aumentándola

Objetivo: entender el diálogo como una fuente de enriquecimiento personal.

Material: pizarra, marcador

Edad: a partir de los 8 años

Espacio: aula

Proceso

- 1) Se forman equipos dependiendo del número de estudiantes, cada equipo nombra a un portavoz.
- 2) Se escribe 1 palabra de 3 letras en la pizarra.
- 3) Sin seguir un orden determinado, el portavoz de cada equipo añade una letra que forma una nueva palabra
- 4) Si es correcta, a partir de ese momento las letras se añaden a esa nueva palabra
- 5) Si no, se acaba el juego. El equipo que ha propuesto la última letra correcta, suma tantos puntos como letras tiene la palabra que ha formado

Observaciones

Se crea un ambiente de subasta y se deja un tiempo a los equipos para hablar y decidir de forma común las letras que se añaden.

EVALUACIÓN

Analizar la pronunciación, ortografía e imaginación del estudiante



Actividad N° 4

JUEGOS CON EL LENGUAJE

TEMA: PALABRAS ENCADENADAS

El primer jugador dice una palabra, el siguiente dice otra con la última letra que terminó la palabra, y todos los demás participantes deben seguir sin parar

Objetivo: participar activa y dinámicamente, mientras su agilidad mental y fluidez verbal se desarrollan.

Material: ninguno

Edad: a partir de los 6 años

Espacio: aula

Proceso

- 1) El primer jugador dice una palabra en voz alta, por ejemplo: "casa".
- 2) El siguiente nombra otra palabra que empieza con la última letra de la anterior. Y así sucesivamente. Por ejemplo: "casa-árbol-lápiz-zapato" etc.
- 3) Cuando alguien falla, se detiene el juego y los participantes que han nombrado una palabra correcta suman 2 puntos.
- 4) La partida se acaba cuando todos los jugadores han empezado una serie.
- 5) Gana el que tiene más puntos.

Observaciones

- Según la edad de los jugadores se pueden proponer diferentes variantes:
- Las palabras empiezan con la última sílaba de la palabra anterior: casa-sábado-domingo-gota.etc.
- Se da un tiempo determinado entre una palabra y la siguiente.



EVALUACIÓN

Evaluar la agilidad mental del estudiante, para pronunciar las palabras.

Actividad N° 5

JUEGOS CON EL LENGUAJE

TEMA: UNA CLASE LLENA DE....

El juego consiste en que los estudiantes piensen palabras con la letra indicada por el líder.

Objetivo: mostrar autonomía, decisión y autosuperación en el desarrollo de diferentes tareas.

Material: ninguno

Edad: a partir de los 8 años

Espacio: aula

Proceso

- 1) El conductor del juego dice “Voy a llenar la clase con palabras que empiecen por...eme”.
- 2) El estudiante que quiera expresarse levanta la mano y pronuncia la palabra que empiece por esa letra, si es correcta toma la posta y sigue con el juego.
- 3) Cada jugador se anota un punto por cada palabra correcta y resta un punto por cada palabra incorrecta o repetida.
- 4) Gana el jugador que después de varias rondas suma más puntos.

Observaciones

- El juego se complica si se añade condiciones: las palabras deben contener una sílaba concreta. Por ejemplo “ca”: cabeza, boca, casillero, etc.
- El juego se complica todavía más si se especifica en que posición se sitúa esta sílaba concreta. Por ejemplo
 - En posición inicial: ca-beza, ca-sa, etc.
 - En posición final: esteti-ca, fonéti-ca, etc.
 - En medio de la palabra: ba-ca- lao, pi-ca-ro, etc.



EVALUACIÓN

Se observará las ganas de trabajar en clase, y su rapidez para contestar.

Actividad N°6

JUEGOS CON EL DICCIONARIO

TEMA: ADIVINA ADIVINADOR

En este juego los estudiantes deben razonar los conceptos y en grupo seleccionar la definición correcta.

Objetivo: fomentar el uso del diccionario en clase para mejorar la gramática e inducir a la lectura, fortaleciendo la confianza para actuar en clase.

Material: 1 diccionario, esferos y hojas de papel para cada grupo.

Edad: a partir de los 9 años

Espacio: aula

Proceso

- 1) Se forman equipos de 4 ó 5 jugadores, cada equipo nombra a un portavoz.
- 2) Cada grupo busca tres palabras en el diccionario y copia la definición exacta sin modificaciones. Si la entrada consta de varios significados, se tomará siempre el primero.
- 3) Se les indica que escriban una definición ideada para la palabra buscada con su grupo.
- 4) Cada portavoz saldrá por turno y leerá una de las entradas buscadas con las dos definiciones (la verdadera y la falsa) sin decir cuál es la verdadera.
Ejemplo: un equipo definirá “hematopoyesis”
 - Proceso de formación de las células sanguíneas.
 - Parte de la oración gramatical.



www.shutterstock.com

- 5) Los otros equipos deberán discutir entre ellos cuál es la definición correcta, escribiendo en un papel 1 o 2 como respuesta, la que entregarán a su maestro
- 6) El equipo que descubra la respuesta gana 2 puntos, si nadie acierta el equipo que propuso la palabra gana 2 puntos, si todos aciertan ganan 1 punto.

Observaciones

- Mientras más rara sea la palabra y mejor sea la definición falsa, más posibilidades hay de ganar.
- Si los miembros de un equipo no llegan a un acuerdo pueden hacerlo por votación reflexionando y argumentando su decisión.

EVALUACIÓN

La evaluación debe ser vista por el docente en el momento de desenvolverse con sus compañeros y como lo resuelvan.

(Oceano, 2011)

Actividad N°7

JUEGOS CON EL DICCIONARIO

TEMA: CARRERA DE DICCIONARIO

El juego consiste en que los participantes deben encontrar la palabra indicada en el menor tiempo posible y leerla en voz alta.

Objetivo: promover la participación y cooperación como un recurso para aprender y fortalecer su autoestima.

Material: 2 diccionarios, 2 pupitres

Edad: a partir de los 9 años

Espacio: aula

Proceso

- 1) Los participantes se colocan en dos filas en el fondo del aula.
- 2) Los diccionarios se colocan en una mesa en el otro extremo opuesto del aula.
- 3) El docente dice una palabra y los estudiantes deben correr a tomar los diccionarios.
- 4) Los participantes deben encontrar la palabra y leer su definición en voz alta.
- 5) El primero en hacerlo regresa a la fila ganando un punto para su grupo.

Observaciones

Este juego se lo puede practicar en el patio de la institución para cambiar de ambiente. Gana el grupo que tenga más puntos. El juego termina cuando hayan participado todos los integrantes.

EVALUACIÓN

El docente debe calificar el orden que mantengan en clase durante el juego, y su forma de actuar.



(Oceano, 2011)

Actividad N° 8

JUEGOS CON EL DICCIONARIO

TEMA: LOS PARIENTES

Cada equipo debe razonar el concepto y buscar lo más rápido posible la palabra correcta.

Objetivo: promover el correcto uso del diccionario mediante

El juego para optimizar la gramática y la ortografía, en un ambiente ameno y dinámico.

Edad: a partir de los 9 años

Espacio: aula

Material: 1 diccionario para cada pareja de jugadores, papel y lápiz para cada pareja de jugadores 1 pizarrón

Proceso

- 1) El profesor previamente visualiza en el diccionario 5 palabras que siguiendo el orden alfabético estén muy cercanas. Por ejemplo
 - Barca
 - Barcaza
 - Barco
 - Bario
 - Barítono
- 2) Escribe las definiciones en la pizarra de las 5 palabras y entre paréntesis, coloca el número de letras que tiene cada palabra. Por ejemplo:
 - Embarcación pequeña para pescar o traficar en las costas del mar, o para atravesar los ríos.(5 letras)
 - Lanchón para transportar carga de los buques a tierra, o viceversa. (7 letras)



- 3) Los jugadores por parejas y con 1 diccionario, buscan las definiciones.
- 4) Los participantes levantan el brazo cuando tienen toda la palabra y el docente anota el orden en que lo han levantado.
- 5) Cada pareja lee en voz alta su solución.
- 6) Gana el equipo que, después de varias rondas, ha conseguido acertar más veces.

Observaciones

- Cada palabra encontrada suma 1 punto.
- Si una pareja ha sido la única en encontrar una palabra, consigue 5 puntos adicionales.

EVALUACIÓN

Se debe calificar la correcta forma de utilizar el diccionario

(Oceano, 2011)

Actividad # 9

JUEGOS CON EL DICCIONARIO



www.shutterstock.com

TEMA: RECOLECTAR PALABRAS

Los participantes deben encontrar la palabra correcta

de la definición dictada por el docente lo más rápido posible.

Objetivo: ampliar su lenguaje, mediante el uso del diccionario,

potenciando el trabajo en equipo.

Edad: a partir de los 9 años

Espacio: aula

Material: diccionarios, tarjetas con definiciones, tantas palabras como tarjetas con palabras como grupos.

Proceso

Descripción

- 1) Se forman grupos según la conveniencia del docente, sentados alrededor de una mesa.
- 2) El educador tiene una serie de tarjetas en las que hay escritas definiciones de palabras de un mismo campo semántico, y entre paréntesis la palabra a la que se refieren.
- 3) Cada grupo recibe unas tarjetas en la que solamente hay escritas las palabras definidas y las coloca en el centro de la mesa, en posición boca arriba.

- 4) El profesor saca al azar una definición y la lee en voz alta. Los jugadores tienen que encontrar la palabra a la que corresponde esa definición entre las tarjetas que tiene en su mesa.
- 5) El primer equipo que lo consigue gana 3 puntos. El equipo que se equivoca, pierde un punto.
- 6) Gana el equipo que suma más puntos.

Observaciones

Se puede pedir a los miembros del grupo que sean ellos mismos los que encuentren las palabras en el diccionario a partir de un campo semántico y anoten su definición.

EVALUACIÓN

Se considerará el orden y la rapidez con que actúen

(Oceano, 2011)

Actividad # 10

JUEGOS CON EL DICCIONARIO

TEMA: DICTADO ALOCADO

La persona por turno debe escuchar y escribir correctamente la frase dictada por el docente lo más rápido posible para dar paso a su compañero.

Objetivo: fomenta la confianza, mediante el juego, desarrollando

Sus sentidos

Edad: a partir de los 8 años

Espacio: aula

Material: 1 pizarrón, 2 marcadores, diccionario

Proceso

- 1) Se divide el grupo cinco participantes o a su conveniencia. Forman una fila detrás de una determinada línea marcada en el suelo por el profesor.
- 2) El docente dicta la primera frase de un fragmento de texto que previamente ha revisado del diccionario. El primer jugador de cada fila sale a la pizarra y escribe rápidamente la frase.
- 3) Cuando el primer jugador termina de escribir la frase, entrega el marcador al siguiente compañero de su fila y se sitúa al último de su fila una vez acabado el dictado
- 4) El juego continua hasta que se dicta la última frase del texto preparado.



- 5) El docente revisa las frases con sus estudiantes, revisando faltas ortográficas con sus estudiantes en el diccionario y frase exacta.
- 6) Gana la fila que acertó la frase y con menos faltas ortográficas.

Observaciones

El conductor dice los fragmentos de la frase una sola vez, por este motivo puede ocurrir que cuando toca el turno a jugadores de escritura lenta o que titubean y dudan al escribir, queden vacíos en el texto y frases sin anotar.

EVALUACIÓN

Se juzgará la agilidad que tengan para escuchar y la ortografía

(Oceano, 2011)

Actividad # 11



TEMA: Adivina adivinador

Todos los participantes deben crear sus propias adivinanzas

Objetivo: formar seres creativos, en un ambiente ameno

Edad: a partir de los 8 años

Espacio: aula

Material: hojas cuadriculadas, esferos, pizarrón, marcador.

Proceso

- 1) Considerar el tema de la adivinanza, cosas, animales, etc.
- 2) Enlistar las características, sus funciones o historia de la palabra escogida.
- 3) Con las características crea enunciados y colócalos en forma de versos, sin decir de que se trata y ya esta lista tu adivinanza.

Me llevas contigo
En todo camino
Soy tu compañía
por todo el día



www.shutterstock.com

Giro y giro,
cuando me prendes,
lavo tu ropa constantemente.



www.shutterstock.com

Abres y abres mis hojitas,
cada vez que te entretengo,
y lleno tu cabecita.



www.shutterstock.com

Soy delgada y
voy de mano en mano
limpio la casa y
nadie me hace caso

No lo vemos,
no lo olemos,
pero vivir sin él no podemos.



www.shutterstock.com



www.shutterstock.com

Soy lanudito
y muy bonito,
dicen que,
soy tu amigo,



www.shutterstock.com

Puedo ser grande o muy pequeñito,
gusto a chicos y a grandesitos,
soy de sabores y muchos colores,
tu lo degustas en baso o conito.



www.shutterstock.com

Salta y salto sin parar
y cuando tengo que nadar
lo hago sin cesar...



www.shutterstock.com

Por las mañanas me puedes ver,
y por las noches a,
descansar me iré.



www.shutterstock.com

Corro y corro sin parar
Doy claridad sin renegar



www.shutterstock.com

Actividad # 12



TEMA: Destrabalenguas

Todos los participantes deben crear su propio trabalenguas

www.apasanantonio.es

Objetivo: formar seres creativos, y mejorar su dialecto

Edad: a partir de los 8 años

Espacio: aula

Material: hojas cuadriculadas, esferos, pizarrón, marcador.

Proceso

- 1) Escoge una palabras difícil de pronunciar y armoniosa en lo posible
- 2) Piensa palabras que se le parezcan.
- 3) Auméntale más palabras y ordénalas con sentido y ya está listo tu trabalenguas
- 4) Puedes añadirle imágenes relacionadas con tu tema.



EL GRILLO PROPRO

Un día don grillo
arreglo su castillo
compro un anillo
bien baratillo
para adornar su barquillo.

www.apasanantonio.es



El gato trapo

Con su cola de harapos
Lleno de garabatos
Es un gato muy guapo

www.shutterstock.com

Que trabalenguas tan destrabalenguado

Pero si no es trabalenguas

No sería tan destrabalenguado

www.shutterstock.com

k13904662 fotosearch.com

EL CIELO ESTA LLORANDO

POR QUE SE LE PERDIO UN LLAVERO,

QUE PENA POR EL CIELO

QUE LLORA POR SU LLAVERO

www.shutterstock.com

La pera que espera

tiene mucho de espera

pobre pera que espera lo mucho que espera

www.shutterstock.com

EVALUACIÓN

N°	NÓMINA	INDICADORES						TOTAL
		Sociabiliza con sus compañeros		Razona adecuadamente		Es creativo y dinámico		
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	
1								
2								
3								
							TOTAL	

MOTIVACIÓN AUDITIVA



TALLER N°2
MOTIVATE Y APRENDE

1.4 Otra forma de motivar

Varias investigaciones afirman que la inclusión de canciones y o elementos sonoros-musicales en clase, contribuyen beneficiosamente en el proceso de aprendizaje a nivel lingüístico afectivo y sociolingüístico.

El canto es una actividad que mezcla la información lingüística y musical

-Otra forma de motivar en el salón de clase es a través del uso de la música instrumental, ofreciendo un ambiente relajante, ayuda en el desarrollo del proceso creativo



El efecto de la música está profundamente arraigado con las emociones humanas.

Y es tan positivo que existen melodías que ayudan a alcanzar una actitud que facilita el aprendizaje tales como:

- Albinoni, adagio en Sol.
- Bach Andante en Fa de concierto para clavicordio y Aria para cuerda de Sol
- Pachelbel, Canon.

El ritmo de estas melodías es similar a los latidos del corazón, cuando nos encontramos en estado de paz y relajación, el cual es captado por el cerebro y casi de inmediato envía el mensaje a nuestro cuerpo para que permanezca tranquilo, pero activo para recibir y almacenar nuevos conocimientos o fortalecer los ya adquiridos.

Otras melodías de música instrumental también reavivar la actividad cerebral tales como:

- Mozart, todos sus cuartetos para cuerda, los conciertos del uno al cinco para violín y orquesta la sinfonía número 29, 32, 39, y 40, la sinfonía concertante y las contradanzas.

Con esta selección, el cerebro obtiene la energía necesaria para la asimilación de todo tipo de conocimientos es como recibir un mensaje, solo que en vez de utilizar las manos, empleamos el ritmo de la música.

Sonidos como la lluvia, las olas, el trinar de las aves; nos mantendrá dueños de nuestros pensamientos, es decir nos mantiene dueños de nuestros pensamientos, es decir en vez de proyectar hacia el exterior se vuelca hacia nuestro interior; permitiendo que el cerebro trabaje con mayor claridad y perspicacia.

McDonald (1975) afirma que “una de las áreas curriculares donde la música es particularmente útil en el desarrollo de habilidades de lengua y literatura”

La música promueve el desarrollo del proceso cognitivo, mejora la capacidad intelectual como consecuencia de la plasticidad cerebral, sobre todo en aquellas personas con mayor interés y motivación hacia las actividades artísticas (Posner, 2008).

La música nos ayuda a:

- Tener mayor capacidad de atención, concentración y memoria.
- Mejorar nuestro razonar complejamente.
- Desarrollar la capacidad de escuchar, mientras que aprendes palabras y sonidos nuevos
- Aporta para que el niño se desarrolle de forma integral
- Brinda la oportunidad para que los niños interactúen entre sí y con los adultos.
- Estimula la creatividad y la imaginación infantil.
- Ayuda a la memoria con lo que aporta el intelecto.

Además la música estimula alegría, desarrolla aptitudes, brinda energía. Definitivamente la música “motiva”.

Actividad N°1

TEMA: El dado cantarín

Se forman grupos a conveniencia, el líder tira del dado y junto con su grupo deben cantar una canción que tenga la palabra que caiga en el dado



Objetivo: Desarrollar su capacidad de pensar e interactuar espontáneamente

Edad: a partir de los 8 años

Espacio: aula

Material: Dado

Proceso

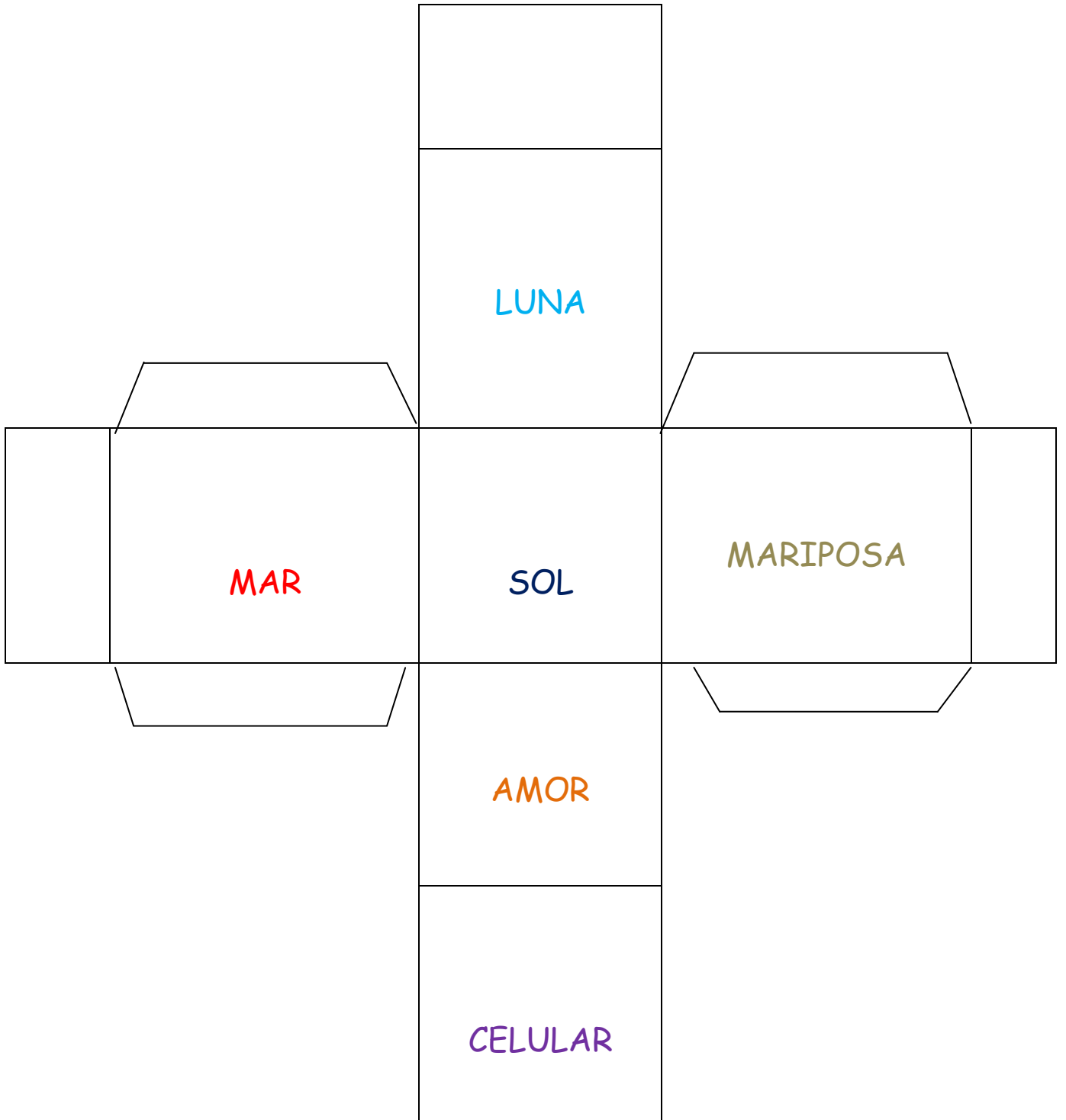
- 1) Se forma grupos a conveniencia del docente
- 2) Cada grupo debe elegir un líder, el cual lanzara el dado por turnos
- 3) El grupo participante y su líder deben cantar una canción que incluya la palabra que quede en el dado.
- 4) Si no la cantan enseguida pierden el turno

Observaciones

El docente debe animar a los participantes para que recuerden canciones e interactúen entre ellos.

EVALUACIÓN

Se evaluará la agilidad e imaginación que tengan los estudiantes



Actividad N°2



TEMA: El círculo de palabras

El objetivo es formar palabras escogiendo una letra de cada círculo, y con esta cantar una canción.

Objetivo: Adquirir rapidez mental y fomentar la cooperación en el grupo

Edad: a partir de los 8 años

Espacio: aula

Material: 1 pizarrón, 2 marcadores, círculos

Proceso

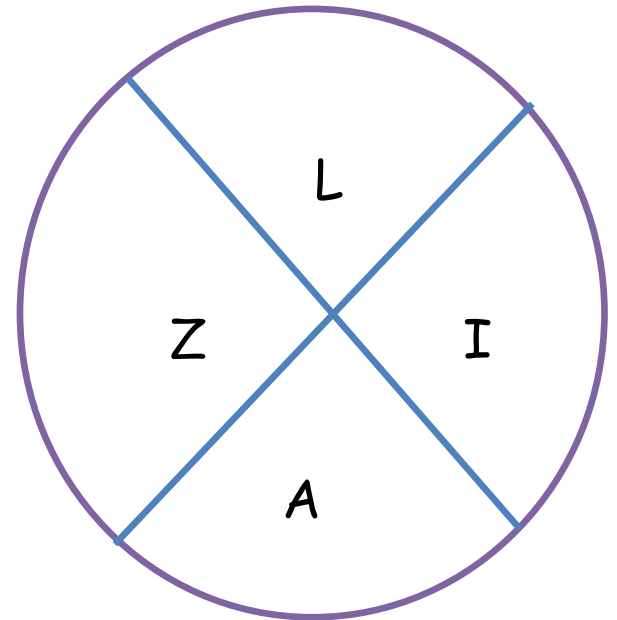
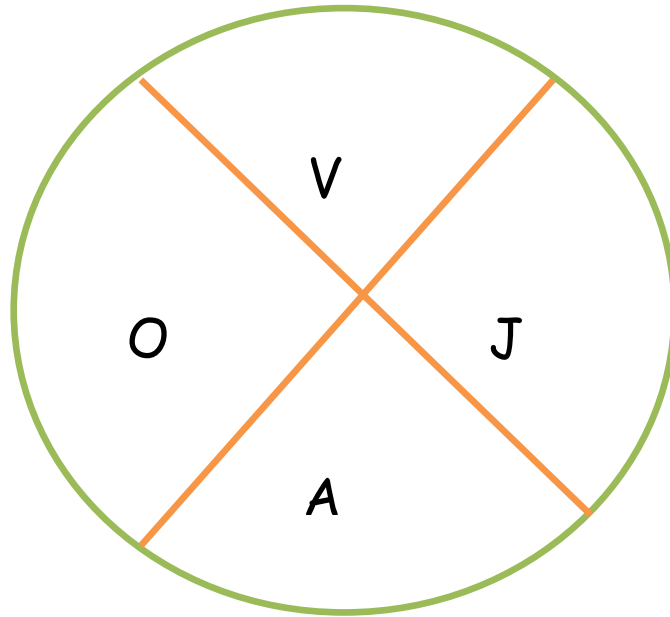
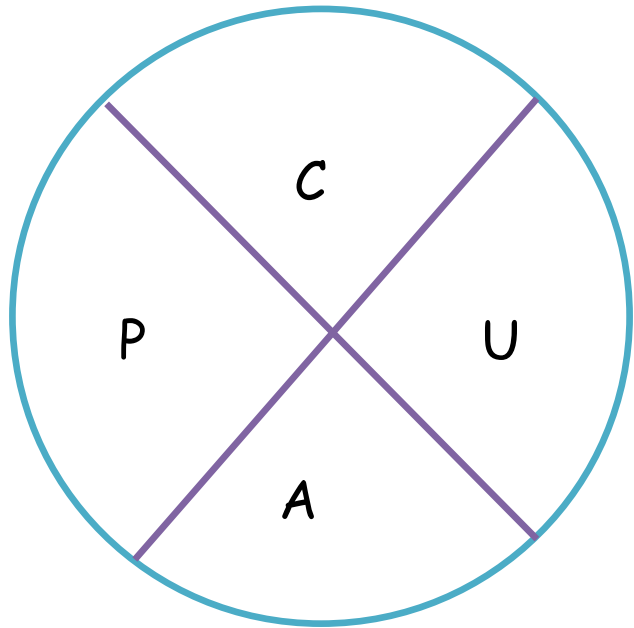
- 1) Formar grupos según la cantidad de estudiantes.
- 2) En grupo deben formar palabras con las letras del círculo e idear una canción con ella, o cantar una que ya exista con esta palabra.
- 3) El grupo que más palabras y canciones forme será el ganador.

Observaciones

Del círculo pueden salir tantas palabras según la imaginación de los niños.

EVALUACIÓN

Se analizará la facilidad que tengan para formar palabras e idear la canción



Actividad N°3

TEMA: La botella cantarina

Todos sentados en círculo con un líder en el centro, giran de la botella y a la persona que el pico señale debe cantar una canción



Objetivo: Fomentar armonía en el grupo mientras agilitan la mente

Edad: a partir de los 8 años

Espacio: aula, patio.

Materil: Botella

Proceso

- 1) Se forma un círculo con los participantes sentados en el piso.
- 2) El docente escoge a uno de sus estudiantes para que se coloque en el centro del círculo.
- 3) El estudiante que esté en el centro del círculo debe girar la botella.
- 4) Cuando la botella deje de girar a la persona que le señale el pico de ésta debe pasar al centro y cantar una canción.

Observaciones

La persona que pase al círculo debe ser lo más breve posible cantando la canción

EVALUACIÓN

Se apreciará la imaginación de sus estudiantes

Actividad N°4



TEMA: La gorra premiada

Sentados en sus puestos el docente coloca la gorra a cualquier estudiante, éste debe cantar automáticamente una canción

Objetivo: Provocar interés por participar, mientras aprenden

Edad: a partir de los 8 años

Espacio: aula

Material: gorra

Proceso

- 1) El docente explica el juego pidiendo que todos permanezcan sentados en sus puestos.
- 2) Dándose vueltas por los puestos, coloca indistintamente la gorra a un estudiante
- 3) Al estudiante que le toque la gorra debe cantar una canción
- 4) Si no canta la canción debe pasar al frente y entre todos deciden una penitencia.

Observaciones

El docente puede decidir si los mismos estudiantes son los que coloquen la gorra

EVALUACIÓN

Se analizará la argumentación de cada participante

Actividad N°5

TEMA: El caramelo melodioso

El docente forma grupos y a cada grupo entrega caramelos con frases pegadas en ellos, todos deben cooperar y colocar las en orden para poder cantar la canción.



Objetivo: Incitar interacción y cooperación con sus compañeros

Edad: a partir de los 8 años

Espacio: aula

Material: caramelos, frases hechas en papel

Proceso

- 1) Se explica la temática del juego forman grupos por afinidad o a conveniencia.
- 2) Se entrega los caramelos a cada grupo, pidiendo ser lo más rápidos posible para adivinar la canción.
- 3) El grupo que haya adivinado la canción levanta la mano para cantarla.
- 4) Gana el grupo que más aciertos tenga

Observaciones

El docente debe entregar mínimo dos canciones a cada grupo

EVALUACIÓN

Se observará la creatividad de cada estudiante

N°	NÓMINA	INDICADORES						TOTAL
		Interactúa en clase		Interpreta adecuadamente		Es espontaneo y creativo		
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	
1								
2								
3								
							TOTAL	

MOTIVACIÓN VISUAL



www.apasanantonio.es

TALLER N°3 OJITOS ALEGRES

1.5 Ver para motivarme

La motivación visual significa aprovechar la capacidad innata de ver- tanto con los ojos como con el ojo de la mente, para descubrir ideas que de otro modo serían invisibles, desarrollarla rápida e intuitivamente, y luego compartirlas con otras personas de manera que puedan captar de forma simple.

Los ojos son como una ventana abierta al mundo exterior, ya que a través de ellos percibimos imágenes

Para Rudolf Arnheim el lenguaje sirve para nombrar lo que ya se ha visto, escuchado o pensado, es decir el lenguaje es el resultado de lo aprendido.

Mediante la motivación visual podemos:

- Ayudar al desarrollo del pensamiento lógico.
- Crear un medio importante para la adquisición de conceptos.
- Actuar como un foco de atención permanente para el niño.
- Desarrollar las capacidades de percepción (audiovisual).
- Motivar al niño en cualquier actividad por su carga emotiva.

Actividad N°1



TEMA: Veo veo

El docente luego de explicar el juego debe decir veo veo y describir algún objeto o cosa hasta que los estudiantes adivinen que es

Objetivo: Desarrollar en el estudiante imaginación, y crear un ambiente ameno en clase

Edad: a partir de los 8 años

Espacio: aula

Material: ninguno

Proceso

- 1) Todos los estudiantes sentados en sus puestos.
- 2) El docente explica la temática del juego
- 3) Y diciendo “veo veo” todos deben adivinar la cosa u objeto a la que se refiera su profesor
- 4) Gana la persona que primero adivine

Observaciones

La persona que adivine debe pasar y seguir con el juego

EVALUACIÓN

Se evaluará la rapidez que tenga el estudiante para adivinar.

Actividad N°2



TEMA: Tarjetitas de emoción

Cada grupo debe reclutar la mayor cantidad de palabras que pertenezcan a la imagen, y ganara el que mayor aciertos tenga.

Objetivo: Agilidad mental trabajo en equipo y destrezas corporales

Edad: a partir de los 8 años

Espacio: aula, patio

Material: cartulinas, imágenes de objetos, animales, marcadores, cinta adhesiva

Proceso

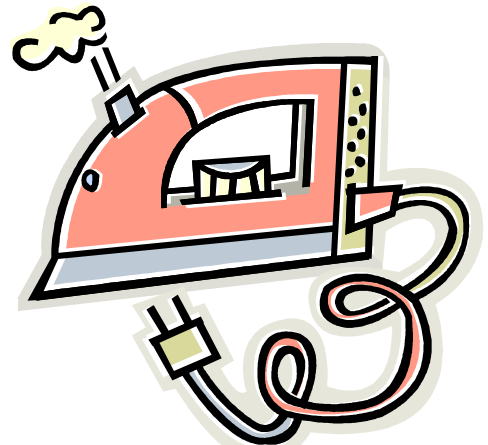
- 1) Formar grupos por afinidad, con igual número de participantes.
- 2) Se explica a los estudiantes la temática del juego .mientras se entrega a cada grupo la misma cantidad de tarjetas, como participantes tenga, dichas tarjetas serán entregadas a un grupo con imágenes y al otro con palabras.
- 3) Luego de que los estudiantes vieron las tarjetas se colocaran las palabras e imágenes en la espalda de cada participante sin que los otros grupos los vean.
- 4) En orden y por equipos deben pasar los que tengan las imágenes, con mímicas sin hablar deben intentar lograr que su adversario sepa que imagen es la que tiene en su espalda
- 5) Si aciertan deben colocarse tras de él.
- 6) Gana el grupo que más personas hayan reclutado.

Observaciones

Se pedirá a los estudiantes que no deben hablar solo manifestarse por gestos.

EVALUACIÓN

S e calificará el orden y la imaginación para manifestase y entender la palabra.



PLANCHA

RELOJ

DRAGÓN

LIBRO

Actividad N°3



www.shutterstock.com

TEMA: Palabras que motivan

Se forma grupos y se pide que con las cartillas formen frases

Objetivo: ayudar a desarrollar la mente, motivándolos

ha actuar en clase

Edad: a partir de los 8 años

Espacio: aula

Material: cartillas, esferos, cartulina, cinta adhesiva

Proceso

- 1) Se forma grupos según la elección del docente.
- 2) Explicando el juego se entrega las cartillas.
- 3) Los estudiantes deben formar una frase con su grupo.
- 4) El grupo que haya terminado levanta la mano y lee su frase.
- 5) Gana la frase más adecuada.

Observaciones

Todos los grupos deben leer su frase, y elegir que frase es la más adecuada a las cartillas.

EVALUACIÓN

El docente debe observar la agilidad y coherencia que tengan sus estudiantes para descifrar la frase correctamente.

El no puedo

Y lo conseguirás

En yo quiero

Convierte

Actividad N°4

TEMA: Imágenes que animan

Se forma equipos y cada grupo debe nombrar un líder, el docente coloca las imágenes en el pizarrón, y el estudiante debe pronunciar las palabras y luego las imágenes el menor tiempo posible.

Objetivo: aportar al desarrollo, agilidad y motivación del estudiante

Edad: a partir de los 8 años

Espacio: aula

Material: pizarrón, imágenes con palabras

Proceso

- 1) Explicando el juego, se forma grupos para participar.
- 2) El primer participante debe pasar al frente y leer las palabras colocadas debajo de las imágenes.
- 3) El docente cambia las palabras en desorden, y el estudiante debe leer las imágenes lo más rápido posible.
- 4) Si lo logra se reúne con su equipo y forman una frase con las imágenes.
- 5) Gana el equipo que más rápido lo logre.

Observaciones

El docente debe medir el tiempo que se demore cada estudiante.

EVALUACIÓN

Se observará la agilidad mental que tenga el estudiante para pronunciar las palabras cambiando las palabras





NIÑOS



LIBRO



TREN



MUNDO



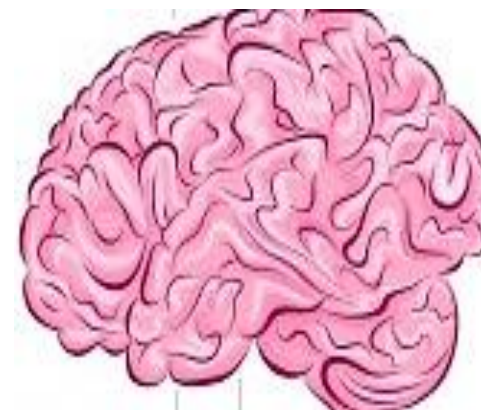
CORAZÓN



SOL



PATO



CEREBRO

Gráficos recuperados de: www.google.com



PATO



CORAZÓN



SOL



NIÑOS



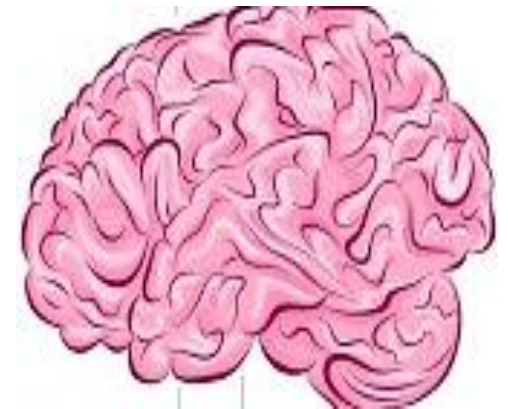
TREN



CEREBRO

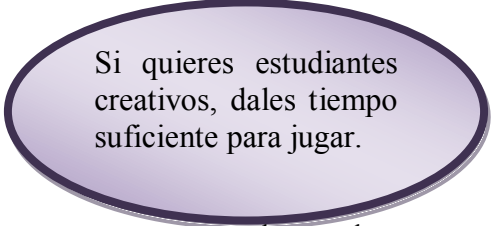


MUNDO



LIBRO

Actividad N°5



Si quieres estudiantes creativos, dales tiempo suficiente para jugar.

www.shutterstock.com

TEMA: Anima tu mente

Se forma dos filas iguales desde el fondo del aula, se divide la pizarra con una línea de marcador

y cada participante debe lanzar el papel remojado a la respuesta correcta

Objetivo: aumentar su autoestima y confianza a la vez que aprenden

Edad: a partir de los 8 años

Espacio: aula

Material: pizarrón, marcador

Proceso

- 1) Explicando el juego el docente pide que se formen dos filas iguales en la parte de atrás del aula.
- 2) Colocando las palabras en desorden el docente pide que el participante por turno, lance el papel previamente remojado en la palabra correctamente escrita.
- 3) Gana la fila que más aciertos tenga

Observaciones

Este juego se puede utilizar con sinónimos antónimos, o a criterio del docente.

EVALUACIÓN

Se calificará el orden y agilidad para contestar lo preguntado.

EVALUACIÓN

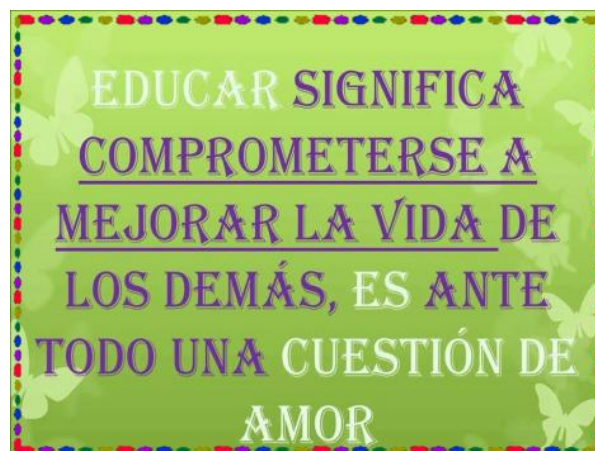
Nº	NÓMINA	INDICADORES						TOTAL
		Imagina y crea		Razona adecuadamente		Se expresa fácilmente		
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	
1								
2								
3								
							TOTAL	



(googleimágenes)

El deber de un docente es arduo y muchas veces poco reconocido, pero el verdadero pago es el tener la satisfacción de haber podido ayudar y cambiar muchos pensamientos y actitudes negativas, por valores y actitudes positivas, las cuales les servira para toda su vida, tanto personal como profesionalmente.

Es decir el docente es quien tiene el poder de moldear a sus estudiantes, sus pensamientos, actitudes, conductas y es por esta razón que debemos motivarlos día a día a ser personas creativas, dinamicas, investigadoras. “Felices” por ser participes de su propio aprendizaje



(googleimágenes)



¡Gracias por
ayudarme a ser
el número uno!

