
**GOBIERNO DEL ESTADO DE VERACRUZ DE IGNACIO DE LA LLAVE
SECRETARÍA DE EDUCACIÓN**

UNIDAD REGIONAL 305 COATZACOALCOS

**OPCIÓN DE TITULACIÓN
TESIS**

**DENOMINADA
EL JUEGO COMO ESTRATEGIA PARA FAVORECER LA
MOTIVACIÓN EN LOS ALUMNOS DE TERCER GRADO DE
EDUCACIÓN PRIMARIA**

**QUE PARA OBTENER EL GRADO DE
MAESTRÍA EN EDUCACIÓN BÁSICA**

**PRESENTA
*IRENE JIMÉNEZ CALIXTO***

DICTAMEN DEL TRABAJO PARA TITULACION

Coatzacoalcos, Ver., 12 de Mayo 2022.


C. IRENE JIMÉNEZ CALIXTO

PRESENTE:

En mi calidad de Presidente de la Comisión de Titulación de esta Unidad y como resultado del análisis realizado por la Comisión Revisora a su trabajo intitulado: **EL JUEGO COMO ESTRATEGIA PARA FAVORECER LA MOTIVACIÓN EN LOS ALUMNOS DE TERCER GRADO DE EDUCACIÓN PRIMARIA**. Opción: **Tesis** para obtener el Grado de **Maestría en Educación Básica**, a propuesta de su Director **MTRO. RAMÓN POSADAS MEJORADO**, manifiesto a Usted que reúne los requisitos establecidos que en materia de titulación exige esta Universidad.

Por lo anterior, se dictamina favorablemente su trabajo y se le autoriza presentar su Examen Profesional.

ATENTAMENTE
"EDUCAR PARA TRANSFORMAR"



LIC. SAMUEL PÉREZ GARCÍA.
PRESIDENTE DE LA H. COMISIÓN DE TITULACION
UNIDAD REGIONAL 305 UPN.



S.E.V.
UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA
NACIONAL
UNIDAD REGIONAL
305
COATZACOALCOS, VER.

DEDICATORIA

Dedico este trabajo a los docentes de cada escuela, quienes, a pesar de todas las adversidades, se preparan y ayudan en la formación de los seres humanos del mañana.

AGRADECIMIENTOS

Agradezco la oportunidad que me brindó la Universidad Pedagógica Nacional, Unidad Regional 305, por haberme permitido estudiar en sus aulas todo este tiempo y ayudarme a ser una mejor docente.

Gracias a mis asesores y maestros, que me apoyaron y acompañaron durante este proceso, brindándome su conocimiento, tiempo y paciencia para poder sacar adelante este trabajo.

Agradezco a mis compañeras, que se volvieron amigas y caminaron conmigo durante ese tiempo y que siempre me alentaron a seguir adelante.

Doy gracias a mi familia que siempre han estado ahí a lo largo de toda mi carrera educativa.

Así como, también agradezco a los alumnos que me brindaron la oportunidad de realizar con ellos este trabajo.

Gracias a Dios, por la vida que me ha dado.

“El agradecimiento es la memoria del corazón”.

Lao-tsé.

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN.....	1
-------------------	---

CAPÍTULO I

DIAGNÓSTICO SOCIOEDUCATIVO Y PEDAGÓGICO	4
---	---

1.1 Política Educativa, la Educación Inclusiva y la Interculturalidad en la RIEB4

1.1.1 <i>Visión de la educación básica en el ámbito internacional</i>	4
---	---

1.1.2 <i>Visión de la educación básica en el ámbito nacional</i>	5
--	---

1.1.3 <i>La reforma integral de educación básica</i>	8
--	---

1.1.4 <i>Modelo Educativo 2017</i>	13
--	----

1.1.5 <i>Nueva Escuela Mexicana</i>	14
---	----

1.2 La Interculturalidad en Mi Vida

1.3 Culturas y Prácticas Interculturales-Inclusivas.....

1.3.1 <i>Contexto geográfico</i>	18
--	----

1.3.2 <i>Contexto del centro escolar</i>	19
--	----

1.3.3 <i>Recursos pedagógicos, técnicos y educativos que dispone la institución y/o localidad</i>	20
---	----

1.4 Barreras para la Socialización y el Aprendizaje (Factores de Riesgo en el Contexto Social y su Impacto en el Escolar).....

1.4.1 <i>Características del contexto geográfico de la institución y que se relacionan con la problemática</i>	21
--	----

1.4.2 <i>Descripción del grupo escolar de acuerdo con sus relaciones</i>	21
--	----

1.4.3 <i>Análisis de los resultados</i>	22
---	----

1.5 Situación Problemática, el Nivel de Intervención y las Competencias Docentes.....

1.5.1 <i>Situación problemática y sujetos involucrados</i>	24
--	----

1.5.2 <i>Prioridades por las cuales se eligió esta problemática</i>	25
---	----

1.5.3 <i>Niveles de intervención</i>	25
--	----

1.5.4 <i>Competencias que desarrollar en el presente proyecto</i>	27
---	----

CAPÍTULO II

FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA, CONCEPTUAL Y FILOSÓFICA	31
2.1 Conceptualización de la Sociedad Multicontextual y Multicultural Basada en la Diversidad del Alumnado	31
2.2 Explicación de los Elementos Teóricos que Caracterizan a la Escuela como Espacio Cultural y Público	39
2.3 Explicación de los Elementos Teóricos que Caracterizan a la Escuela como Espacio de Convivencia Democrática y Participativa	42
2.4 Explicación de los Principios Filosóficos de la Pedagogía de la Diferencia	44

CAPÍTULO III

FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA, PEDAGÓGICA Y PSICOLÓGICA DEL PROYECTO DE INTERVENCIÓN	49
3.1 Aproximación al Concepto de Motivación	49
3.2 Antecedentes de las Teorías que Abordan la Motivación	50
3.3 La Macro-Teoría de la Autodeterminación y sus Teorías	51
3.4 Variables y Factores que Contribuyen a la Motivación del Alumnado	54
3.5 La Motivación como Elemento para el Logro de las Metas de los Alumnos	57
3.6 El Papel de la Motivación en el Éxito y Fracaso Escolar en los Alumnos .	58
3.7 Campo de Formación del Plan de Estudios 2011 que se Refiere a la Motivación: Desarrollo Personal y para la Convivencia.....	59
3.8 Área de Desarrollo Personal y Social y Principio Pedagógico del Modelo Educativo 2017 que se Refieren a la Motivación.....	60
3.9 El Juego y su Importancia en la Motivación de los Alumnos.....	61
<i>3.9.1 El juego de reglas, los tradicionales y cooperativos que ayudan a favorecer la motivación de los alumnos.....</i>	<i>62</i>
3.10 La Aplicación del Juego en el Área de Educación Física, sus Propósitos y la Intervención Pedagógica.....	64

CAPÍTULO IV

ESTRATEGIAS Y METODOLOGÍAS DE INTERVENCIÓN.....	68
4.1 Justificación de la Elección de la Estrategia	68
4.2 Fundamentación de la Estrategia Utilizada	69
4.3 Planeación General del Proyecto.....	72
4.4 Secuencias Didácticas del Proyecto	77

CAPÍTULO V

EVALUACIÓN DE LA APLICACIÓN	89
5.1 La Importancia de la Evaluación.....	89
5.1.1 <i>Los momentos de la evaluación.....</i>	90
5.1.2 <i>Los tipos de evaluación.....</i>	91
5.1.3 <i>Los instrumentos de evaluación.....</i>	92
5.2 Informe de Resultados.....	93
5.2.1 <i>Actividad 1: Identificación de necesidades personales (La piñata)</i>	93
5.2.2 <i>Actividad 2: Creencias que causan la desmotivación (El ahorcado)</i>	95
5.2.3 <i>Actividad 3: Factores que provocan la motivación (Tapete de colores)</i>	97
5.2.4 <i>Actividad 4: Factores que causan la motivación intrínseca (Stop)</i>	98
5.2.5 <i>Actividad 5: Factores que causan la motivación extrínseca (Piedra, papel o tijeras).....</i>	99
5.2.6 <i>Actividad 6: La derrota y los fracasos son un área de oportunidad (Quitarle la cola al burro).....</i>	102
5.2.7 <i>Actividad 7: Los beneficios del juego en la motivación (Rayuela).....</i>	104
5.2.8 <i>Actividad 8: ¿Con recompensa o sin recompensa? (Rompecabezas).....</i>	105
5.2.9 <i>Actividad 9: Me motivo y me motivan (Gato encerrado).....</i>	107
5.2.10 <i>Actividad 10: La motivación en mi vida (El cartero trajo cartas).....</i>	108
REFLEXIONES FINALES	110

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ANEXOS

INTRODUCCIÓN

El presente documento recapitula el proceso de seguimiento de un proyecto de intervención aplicado en la escuela primaria “Gral. Lázaro Cárdenas del Río” turno vespertino, ubicada en la ciudad de Zaragoza, Veracruz, a un grupo de alumnos del tercer grado, conformado por 10 niños y 10 niñas de entre 8 y 9 años.

Los proyectos de intervención se originan de una necesidad identificada, por lo que es importante partir de los antecedentes que la proceden, como en el caso de este proyecto que fue revelada con un diagnóstico. Así pues, fue necesaria la aplicación de una serie de instrumentos que dieron a relucir la carencia de motivación que aquejaba en el grupo de alumnos.

Así pues, este proyecto de intervención tiene por título “El juego como estrategia para favorecer la motivación en los alumnos de tercer grado de educación primaria”, por lo que para poder detectar la situación que se vivía en el aula, se comenzó por hacer un diagnóstico que sacará a relucir los problemas que aquejaban en el grupo.

Para la realización de este proyecto se utilizó una metodología de investigación-acción, tanto del tipo cuantitativo como cualitativo. Se inició con la aplicación de un diagnóstico, lo que permitió detectar la problemática en el aula y posteriormente se determinó la estrategia que sería más viable para darle solución, que en este caso fue la estrategia de los juegos.

Algunas de las situaciones que se detectaron gracias a la aplicación del diagnóstico mediante la aplicación de instrumentos como cuestionarios a padres de familia y a alumnos, a las notas del diario de campo y a la observación, fue que los estudiantes mostraban actitudes que no iban acorde a los niños de su edad; son introvertidos, poco participativos, se aíslan, no juegan entre ellos en recreo, es decir, se nota una desmotivación en ellos.

También el diagnóstico sacó a relucir algunas de las causas que explican el comportamiento de los alumnos, situaciones que viven en sus casas, tales como:

divorcios de los tutores, el horario y lejanía de trabajo de sus padres, padres que viven fuera de la ciudad, que se encuentren gran parte del día encerrados en casa debido a la inseguridad, que sólo convivan con familiares y algunas pérdidas en las familias.

Es debido a los factores anteriormente enunciados que se planteó el objetivo de favorecer la motivación de los alumnos del tercer grado a través de la aplicación de diversos juegos y así mejorar su autonomía, relaciones entre pares y competencias.

La motivación es un tema muy importante en la conducta del ser humano, ya que regula a nivel biológico, cognitivo y social. Es debido a ello que la falta de motivación afecta de manera considerable el comportamiento y desempeño de los estudiantes.

El presente trabajo se encuentra dividido en capítulos, los cuales van describiendo la teoría, las fuentes, la aplicación de la estrategia, los sucesos durante la aplicación, los resultados obtenidos y otros temas claves para la realización del trabajo.

En capítulo I, se describe el diagnóstico socioeducativo y pedagógico que marcó la pauta para determinar la situación problemática en el aula, así como se habla acerca de la política educativa, la educación inclusiva, el interés profesional por la interculturalidad y las barreras para la socialización y el aprendizaje.

Asimismo, en el capítulo II, se habla acerca de la fundamentación teórica, conceptual y filosófica en una sociedad multicontextual y multicultural, se aprecia y valora a la escuela como un espacio de convivencia y se tratan los principios filosóficos de la pedagogía de la diferencia.

También en capítulo III se maneja la fundamentación de la mediación pedagógica que se aplicó en el proyecto de intervención, se habla acerca de la motivación tanto intrínseca como extrínseca y de la desmotivación. También se explica lo que debe hacer un profesor para motivar a sus alumnos y luego se enuncian y exponen las formas de trabajar este tema.

Igualmente, en el capítulo IV se redacta la fundamentación y justificación por lo cual se eligieron las estrategias de motivación, para el diseño de la planeación pedagógica del proyecto de intervención.

En el capítulo V, se describe la aplicación de cada una de las diez estrategias, así como su correspondiente instrumento con la que se evaluó y se detalla la interpretación de los logros de alcance obtenidos en cada una de ellas.

En lo que respecta en el apartado número VI, en él se redactan las reflexiones y conclusiones después de la aplicación del proyecto, se describen algunos problemas a los que se enfrentaron durante su aplicación, así como del impacto del proyecto en la formación tanto de los educandos y de los docentes.

Por último, se muestran dos apartados, el de las referencias bibliográficas en donde se recaban todas las fuentes de consulta que se emplearon para el desarrollo del proyecto, así como el apartado de los anexos, en el cual se muestran las evidencias del diagnóstico, los instrumentos y gráficas de evaluación y algunas fotografías de los estudiantes durante el desarrollo de las actividades.

CAPÍTULO I

DIAGNÓSTICO SOCIOEDUCATIVO Y PEDAGÓGICO

1.1 Política Educativa, la Educación Inclusiva y la Interculturalidad en la RIEB

1.1.1 Visión de la educación básica en el ámbito internacional

Al hablar de educación se hace referencia a un derecho fundamental. La prosperidad de un lugar, entiéndase país, se ha logrado gracias a la educación de sus habitantes, por lo cual es notable la importancia que se le brinda.

A lo largo de más de 31 años, a nivel mundial se han citado a varios países, organizaciones, dirigentes mundiales y representantes de la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO), a diversas conferencias mundiales sobre la educación, siendo la primera en Jomtien, Tailandia en 1990, la segunda se suscitó en Dakar, Senegal en el año 2000 y la última y más reciente en Incheon en 2015, República de Corea (UNESCO, 2017).

Hace 31 años, en Jomtien, Tailandia, se dio inicio al Movimiento de Educación para Todos (EPT), un compromiso histórico de satisfacer las necesidades básicas de aprendizaje de todos a través de la Universalización de la enseñanza primaria y así disminuir los altos índices de analfabetismo antes de finales del decenio. Sin embargo y a pesar de que se tomaron diversas acciones para cumplirlo, en el año 2000 se dieron por no logrados los acuerdos establecidos.

En el año 2000, nuevamente se dieron cita los agentes educativos para el segundo foro realizado en Dakar, Senegal, en el cual se reiteró la visión tomada en Jomtien y en su marco de acción destacaba la Necesidad de establecer una enseñanza básica de calidad y de tener acceso a la misma: se continuaba con la Educación para todos. No obstante, durante el foro se realizó un balance en el que se descubrió que los países se encontraban demasiado lejos de alcanzar los objetivos;

por lo cual se reafirmaron de nuevo los compromisos para lograr alcanzarlos en el año 2015.

En este foro se da a notar la desigualdad social que se vive a nivel mundial, se admite que ciertos países requerirán más ayuda que otros, se reconoce la responsabilidad de los organismos que dispersarán la ayuda (UNESCO) y a pesar de reconocer la diversidad social que se vive al final no se terminó haciendo gran cosa y todo continuo como la utopía que fue desde el inicio.

Por otra parte, hace seis años se celebró el tercer foro mundial educativo en Incheon, República de Corea; el que tiene como objetivo una educación basada en Principios fundamentales de calidad, equidad y acceso en el aprendizaje a lo largo de toda la vida (desde la primera infancia hasta el aprendizaje de adultos), perspectiva que se tomará en los programas posteriores al 2015.

Ha pasado mucho tiempo desde que se realizó la Conferencia educativa en Jomtien y a pesar de eso, no se ha logrado proporcionar una educación para todos. Tenemos por delante el deber de continuar con nuestra tarea como educadores proporcionando nuestro granito de arena y haciendo lo que podemos, con lo que tenemos.

1.1.2 Visión de la educación básica en el ámbito nacional

México ha recorrido un largo camino en cuanto a la educación, tan solo durante el periodo de 1921 al año 2000 se han desarrollado grandes proyectos educativos nacionales, buscando el desarrollo de la educación básica en el país y el surgimiento de nuevas estrategias.

En este subtema se hablará y describirá brevemente los proyectos que ha atravesado nuestra nación, en el cual se apreciará que las discontinuidades que ha pasado nuestro sistema educativo se vienen suscitando desde hace varios años.

El primer proyecto fue el de Educación Nacionalista (1921-1924), durante éste se origina el Sistema Educativo Nacional (SEN) y José Vasconcelos crea la Secretaría

de Educación Pública (SEP), este proyecto partía de un concepto de educación humanista; trabajo, cultura, filosofía, creencias, tradiciones y costumbres de pueblo (Olivera, 2019).

La Educación nacionalista fue un punto de partida en el progreso educativo en el país, ya que fue diseñada y adaptada a las condiciones de un México posrevolución que comenzó a preocuparse por la educación y cultura de su pueblo. Es de aplaudir la organización que tuvo la SEP recién fundada en ese entonces, así como la participación que mostró Vasconcelos como su primer secretario. Es por eso, que este proyecto continúa permeando en el desarrollo de los proyectos subsecuentes.

Asimismo, el segundo proyecto fue el de Educación Rural e Indígena (1924-1942), mediante un modelo centralista en el que José Vasconcelos buscaba beneficiar a la población rural a través de la creación de escuelas primarias rurales, agropecuarias e industriales, así como de misiones culturales (Lazarini, 2009, pág. 03).

En efecto, durante la aplicación del proyecto de Educación rural e indígena, se comienza a velar por la educación inclusiva, la cual empieza a llegar a todos los sectores sociales y no se centró únicamente en la sociedad urbana. Vasconcelos, fue un secretario que se preocupó de incluir a los sectores marginados y en la actualidad aún persisten los frutos de su trabajo, por ejemplo, ahora es común observar escuelas rurales e indígenas a lo largo del país, para que todos los niños, niñas y jóvenes, puedan hacer valer su derecho a la educación.

También el proyecto de Educación socialista (1934-1942), fue el tercero en desarrollarse, con el propósito de que la primaria y secundaria fueran impartidas por el estado; al igual que en el cuarto proyecto aparece la Educación técnica, que tiene por objetivos el de aprender haciendo y enseñar produciendo; también como quinto proyecto sigue el de Unidad Nacional (1940-1958), en donde el secretario de la SEP Jaime Torres Bodet, retomó la alfabetización, reformó el Artículo 3° y creó comisiones de Planes y programas (Latapí, 2021, pág. 03).

Con la aplicación de estos tres proyectos se comenzó a aumentar el nivel educativo en el país, ya que se crearon más escuelas secundarias para reforzar los conocimientos obtenidos en la educación primaria, al igual que escuelas técnicas como bachilleres tecnológicos, institutos tecnológicos, programas de posgrado, entre otros. Los anteriores centros educativos, fueron y continúan siendo los centros formativos de varios profesionistas que ahora ven por el país.

De la misma forma, el siguiente proyecto fue el de Plan de once años para la expansión y mejoramiento de la educación primaria (1959-1970), en el que se logró la edición y distribución de Libros de texto, reformar Planes y programas, desayunos escolares y aumentar la alfabetización.

En lo que se refiere al siguiente proyecto a mencionar es el de Planes y programas de reformas, descentralización y modernización de la educación básica (1970-2000), en éste se desarrollan políticas educativas en cuatro grandes líneas; Proceso de reforma de la educación (1970-1976), Desconcentración de la SEP y programa Escuela para todos los niños (1976-1982), Revolución educativa y Descentralización frustrada (1983-1988) y Programa para la modernización de la educación (1988-1994).

Durante los cuales se reestructuran los libros de la SEP, se crea el Consejo Nacional de Fomento Educativo (CONAFE), se retoma el plan nacional, se funda la Universidad Pedagógica Nacional (UPN), la SEP delega algunas responsabilidades al Sindicato Nacional de Trabajadores de la Educación (SNTE), preescolar, primaria y secundaria integran el ciclo de educación básica, por mencionar algunos logros. (Olivera, 2019)

Luego, en la reforma de 1993, se plantearon cinco orientaciones que enfatizaban las políticas educativas: Ampliar la cobertura, Elevar la calidad, Integrar por ciclos, Desconcentrar la administración y Mejorar las condiciones docentes. También se elevó a rango constitucional el Derecho a la educación en los niños y vuelve obligatorio en los estados el impartir la educación preescolar, primaria y secundaria (Museo legislativo, 2021).

De igual importancia se aplicó el Programa de desarrollo educativo (1995-2000), en el que enfatiza el trabajo conjunto entre el gobierno central y los estatales con el fin de consolidar el desarrollo educativo (Diario Oficial de la Federación, 1996). El programa se proponía ofrecer el servicio educativo a niños, jóvenes y adultos y así satisfacer la demanda educativa.

El desarrollo y aplicación de los anteriores proyectos y reformas educativas antes mencionados fue una gran iniciativa, que en su momento intentó permear las necesidades del país. La Educación se ha estado reformando de manera continua, ya que la sociedad se transforma a una velocidad vertiginosa. Se trabaja con escolares que en un abrir y cerrar de ojos se convertirán en adultos, por lo que la tarea del docente es pensar a futuro, es decir preparar a los alumnos para la vida, motivo por el cual se diseñan estos proyectos.

1.1.3 La reforma integral de educación básica

Cuando se diseña una nueva Reforma Educativa se deben valorar diversos factores que influyen de manera directa en una nación; políticos, económicos, sociales y sobre todo los antecedentes de la anterior reforma trazada en dicho país. El presente apartado hablará acerca de los documentos que mediaron la creación de la Reforma Integral de la Educación Básica (RIEB), tales como: el Acuerdo Nacional para la Modernización de la Educación Básica, la alianza por la Calidad de la Educación, el Artículo 3º Constitucional, el Plan Nacional de Desarrollo 2012-2017 y el Acuerdo 592.

Unos de los Acuerdos Nacionales que dieron paso a reformas encaminadas a una mejor práctica educativa y mayores propuestas pedagógicas, fue el Acuerdo Nacional para la Modernización de la Educación Básica (1992). Este Programa de Modernización establece una Política encaminada a reformar el Sistema Educativo, reconociendo a la Educación como el instrumento decisivo que marca el porvenir de toda una nación con el propósito primordial de elevar su calidad.

La forma en que el Acuerdo Nacional pretende impactar en los retos que enfrenta la sociedad actual, es a través de la implementación de estrategias que

incrementen la permanencia en nivel primaria y la cobertura en los niveles de preescolar y secundaria; actualizar los planes y programas de estudio; así como fortalece la capacitación y actualización permanente de los maestros. Dicho acuerdo ha sido efectuado por más de veinte años, por lo cual muchos de sus supuestos propósitos han sido reforzados con el pasar de los años y otros en pro de elevar la calidad de la Educación.

Igualmente, otro de los documentos que tuvieron impacto en la creación de la RIEB, fue el de la Alianza por la calidad de la Educación (2008), cuyo objetivo central fue el de impulsar una transformación en la Calidad Educativa. Todo esto bajo la idea de que la educación es un derecho del pueblo y para el pueblo y con la prioridad de hacer de la educación un factor de justicia y equidad, necesarios para una vida digna, de desarrollo integral y de oportunidades para todos.

Para poder alcanzar los objetivos propuestos por la Alianza se diseñaron cinco ejes y diez procesos. El primer eje se refiere a la garantía de que las escuelas son lugares dignos en los que se enseña y aprende, el segundo eje hace referencia a los incentivos y formación profesional del personal educativo, en cuanto al tercer eje se refiere al bienestar y desarrollo integral de los alumnos como condición esencial de los logros educativos, el cuarto eje habla de la formación integral de los estudiantes basada en la maya curricular que pueda desarrollar todo su potencial y el último eje se refiere a la evaluación como una forma de mejorar y elevar la calidad educativa.

De igual importancia otro documento que ha tenido un gran peso es el Acuerdo 592 (Diario Oficial de la Federación, 2011), el que establece la articulación entre los niveles que conforman la Educación Básica, organizando un Plan de estudios, los Programas y Estándares educativos correspondientes a cada nivel. Este acuerdo, es uno de los aspectos rescatables que nos ha venido dando la Reforma, porque ha permitido a docentes que se encuentran en formación y activos, conocer mejor el mapa curricular del sistema educativo, así como el perfil con el que se supone debe egresar el estudiante al concluir su educación básica y así poder ir regulando nuestra práctica.

La normatividad encargada de regir la Reforma Integral de la Educación Básica está conformada por diversos documentos, el primero y fundamental ya que sin él no habría educación misma es el Artículo 3° Constitucional (SEGOB, 2017) que establece que la Educación será obligatoria, laica y gratuita, fomentando el amor a la patria y conciencia en la solidaridad, independencia y justicia. Además, estipula que esta debe estar dirigida por el estado y abarcar todo el nivel básico; preescolar, primaria y secundaria y al nivel medio superior, por lo cual a través de ella se promoverá el desarrollo de las facultades para la vida.

Este artículo es de suma importancia para el desarrollo de México, el cimiento de los países siempre ha sido la educación y en dicho artículo se establecen las bases constitucionales y los criterios que la orienta, sin embargo, aún falta que el país realice su parte de hacer llegar una Educación Integral a todos los rincones y que todos los padres de familia cumplan con la obligación de mandar a sus hijos a las escuelas, pero cómo lograríamos eso cuando la situación en algunos hogares se rige entre estudiar o trabajar para poder comer.

Para transformar la Educación se desarrolló un Programa Sectorial de Educación que establecía seis objetivos que se debían cumplir: Elevar la calidad de la educación, Ampliar las oportunidades educativas, Impulsar el desarrollo de las tecnologías y de la comunicación, Ofrecer una educación integral, Ofrecer servicios educativos de calidad y Fomentar una gestión escolar que fomente la participación social.

Igualmente durante el sexenio del Presidente Enrique Peña Nieto, se diseñó el Plan Nacional de Desarrollo 2012-2018 y dentro de su Programa Sectorial de Educación, muestra seis objetivos que se desarrollaran durante la administración del presidente, mientras cada uno se encuentra acompañado de estrategias y líneas de acción: Asegurar la calidad de los aprendizajes, Fortalecer la calidad y pertinencia de la educación media superior, superior y formación para el trabajo, Asegurar mayor cobertura, inclusión y equidad educativa, Fortalecer la práctica de las actividades físicas y deportivas, Promover y difundir el arte y la cultura e Impulsar la educación científica y tecnológica.

Para el diseño de este Plan Nacional de Desarrollo, por primera vez se consideró la situación actual en la que se encontraba el país a través de una consulta ciudadana, no obstante, dicho plan no mostró los resultados deseados. Se buscaba una equidad en educación, cuando las evaluaciones que presentan niños y maestros son estandarizadas y ni siquiera toman en cuenta la diversidad de contextos que existen en el país.

Conocer la normatividad y los acuerdos que dieron margen a la Reforma Integral de la Educación Básica muestra lo bueno que pretende hacer el país por su calidad educativa, sin embargo, el mal desarrollo y aplicación de las líneas de acción y estrategias que propone hace que todo lo escrito sea tan solo una utopía.

En el ámbito de la RIEB se analiza la incorporación de la diversidad y la interculturalidad en Educación Primaria, “se convierte en un espacio donde la diversidad puede apreciarse y valorarse como un aspecto cotidiano de la vida” (Maricruz, 2012, pág. 69)

En el análisis del Plan de Estudios de Primaria 2009, resaltan los cambios curriculares

...se centran en elevar la calidad y en incorporar al currículo y a las actividades cotidianas: la renovación de los contenidos de aprendizaje y nuevas estrategias didácticas, el enfoque intercultural, el uso de las tecnologías de la información y la comunicación como apoyo para la enseñanza y el aprendizaje; el aprendizaje de una lengua materna, sea lengua indígena o español, y una lengua adicional (indígena, español o inglés) como asignatura de orden estatal; la renovación de la asignatura Educación Cívica por Formación Cívica y Ética, y la innovación de la gestión educativa. (SEP, 2009, pág. 38)

Asimismo, el Plan de estudios 2009 se refiere a la diversidad e interculturalidad a través de competencias como los siguientes ejemplos:

Competencias para la convivencia. Implican relacionarse armónicamente con otros [...] desarrollar la identidad personal y social; reconocer y valorar los elementos de la diversidad étnica, cultural y lingüística que caracterizan a nuestro país.

Competencias para la vida en sociedad. [...]; actuar con respeto ante la diversidad sociocultural; combatir la discriminación y el racismo, y manifestar una conciencia de pertenencia a su cultura, a su país y al mundo. (SEP, 2009, pág. 41 y 42)

En la Reforma no se aborda a la interculturalidad como un asunto ajeno a lo educativo, sino se comprende al alumno con características diferentes; costumbres, creencias, tradiciones... así mismo con distintos estilos y ritmos de aprendizaje o necesidades educativas. Es así como se quiere lograr que la escuela se vulva un espacio en donde se aprecie y valore la diversidad.

Todas las materias están impregnadas por el enfoque intercultural, en la reforma de primaria, se plantean cuatro campos formativos: Lenguaje y comunicación, pensamiento matemático, Exploración y comprensión del mundo natural y social, y Desarrollo personal y para la convivencia. El enfoque intercultural promueve la diferencia, no la homogeneidad (Carbonell, 2000).

La interculturalidad es una nueva forma de entender la realidad que se vive en las escuelas, atender la interculturalidad implica un marco de gestión de la diversidad a través de la inclusión, por ello es necesario que como maestra participe incluyendo a mis alumnos y así promover una sociedad de convivencia. Por ellos es que las escuelas que asuman el principio de la interculturalidad deben:

- La valoración de la diversidad como un elemento que enriquece el desarrollo personal y social.
- La existencia de un proyecto escolar que contemple la interculturalidad como un factor que incide en los procesos y logros educativos.
- La flexibilidad curricular y de evaluación para atender diferentes capacidades, motivaciones, ritmos y estilos de aprendizaje de los alumnos.
- La utilización de metodologías y estrategias de respuestas a la interculturalidad. (Maricruz, 2012, pág. 96)

1.1.4 Modelo Educativo 2017

El Modelo Educativo 2017, surge a partir de un proceso de consulta que permitió construir una nueva propuesta pedagógica que parte de la premisa fundamental “Primero son los niños”. Su principal objetivo es que “Todos los niños y jóvenes, sin importar su condición y contexto, desarrollen su potencial para ser exitosos en el siglo XXI” (SEP, 2017).

El planteamiento del Modelo educativo 2017, implica fortalecer conocimientos, habilidades, actitudes y valores que permitan aprender a aprender. En este sentido se centra en aprendizajes claves para que los estudiantes sigan aprendiendo a lo largo de toda su vida, así como las habilidades socioemocionales, conocerse a sí mismo, tener autoestima y perseverancias, saber convivir con los demás y trabajar en equipo.

Para lograr este cambio en la educación, se plantea la reorganización del Sistema educativo para Poner la escuela al centro; de este modo cada unidad escolar encuentra la mejor forma de desarrollar su máximo potencial. Al mismo tiempo, este modelo implica profesionalizar la labor docente, a través de formación continua.

En el Modelo educativo (SEP, 2017), se reconoce que el docente es creador de los logros alcanzados por nuestro país, por lo anterior es que al maestro se le otorga un gran sentido de responsabilidad social.

Es conocido que los docentes desempeñan una tarea vital en el aprendizaje de los estudiantes y que estos se vuelvan personas competentes que logren vencer cualquier obstáculo que la vida les presente. Los docentes deben poseer un gran acervo de conocimientos disciplinares y pedagógicos necesarios y adecuados, además de estar en constante actualización, ser personas autodidactas y los valores y actitudes para entender las variadas necesidades y contextos de todos sus educandos, lo cual definirá la satisfacción de cumplir con su trabajo.

De igual manera el Modelo educativo, busca una igualdad en el Sistema educativo; la equidad y la inclusión deben ser principios transversales en todo el

modelo educativo, por eso la creación de infraestructura en comunidades más necesitadas, el otorgar becas a los alumnos que las requieren, que los estudiantes con discapacidad estudien en escuelas inclusivas, la cultura y lengua de comunidades indígenas se valoren y que niños y niñas posean las mismas oportunidades.

La aplicación de este Modelo Educativo es un proceso gradual y complejo, debe desarrollarse tomando en cuenta la interculturalidad que nos caracteriza, pero con la meta de que todos los estudiantes reciban una educación de calidad que los prepare para vivir plenamente en la sociedad del Siglo XXI (SEP, 2017).

1.1.5 Nueva Escuela Mexicana

Posterior al Modelo Educativo, se creó la Nueva Escuela Mexicana (NEM), la cual se caracteriza por una estructura abierta que integra a la comunidad, prioriza la atención de poblaciones en desventajas por condiciones económicas y sociales, con la finalidad de brindar los mismos estándares para garantizar las mismas oportunidades de aprendizaje a todas y todos los mexicanos.

Este modelo educativo continúa priorizando el concepto de Aprender a aprender, tiene como centro “la formación integral de los niños, niñas, adolescentes y jóvenes y su objetivo es promover el aprendizaje de excelencia, inclusivo, pluricultural, colaborativo y equitativo a lo largo del trayecto de su formación” (SEP, 2019, pág. 03).

Lo anterior garantiza el derecho a la educación llevando a efecto cuatro condiciones necesarias; asequibilidad, accesibilidad, aceptabilidad y adaptabilidad de los servicios educativos y sobre todo se toma en cuenta el principio de la Promoción de la interculturalidad.

Con esta propuesta pedagógica, se continúa priorizando al estudiante como el centro de todo el proceso educativo, promoviendo en él un aprendizaje de excelencia, inclusivo, pluricultural, colaborativo y equitativo a lo largo del trayecto de su formación, es decir, desarrollar un aprendizaje integral.

Sin embargo, el objeto de estudio del presente proyecto está enfocado en el Modelo educativo 2017, debido a que se enfoca en las habilidades socioemocionales, conocerse a sí mismo, tener autoestima y perseverancias, saber convivir con los demás y trabajar en equipo, que es lo que se espera lograr en los estudiantes con el desarrollo de este trabajo.

1.2 La Interculturalidad en Mi Vida

Para complementar la pertinencia del proyecto, es necesario conocer la motivación personal para la realización de este, motivo por el cual en el siguiente apartado compartiré un poco de mi historia personal y profesional.

Mi nombre es Irene Jiménez Calixto, nací el 02 de octubre de 1992, en la ciudad de Coatzacoalcos, Veracruz, municipio en el cual aún resido. Desde que soy pequeña me han interesado los deportes en equipos, sobre todo el futbol y el voleibol, lo cual me ha ayudado mucho a socializar con los demás y a utilizar los valores en mi vida como; la tolerancia, el respeto, la cooperación, la empatía, entre otros. Otros de mis gustos es ver películas, series y anime, pasar tiempo de calidad con mis amigos y familia y sobre todo tener tiempo para mí.

Además de aprender lo anterior al convivir con otros niños de mis edades, también lo ponía en práctica con mi familia cercana, la cual se compone por cinco integrantes incluyéndome; mi madre y mi padre y mis dos hermanos mayores, pero la persona que me inspiró para decidir estudiar la “Licenciatura en Educación Primaria” fue mi madre, a la cual me encantaba acompañar a su escuela y relacionarme con sus alumnos.

Actualmente vivo con mis padres, ellos son mi más grande soporte en la vida y a quienes les debo la persona que ahora soy. Les hablaré un poco de mi madre debido a que ha sido una gran inspiración para decidir estudiar esta carrera, ella se llama Guadalupe, fue maestra de Educación Primaria y ya hace ocho años que se encuentra retirada de las aulas.

Desde que tengo memoria me ha gustado la docencia y siempre tuve bien definido que eso quería ser cuando fuera grande, pero el acompañar a mi madre considero que fue mi mayor inspiración, el verla dar clases y el buen trato que tenía tanto con sus alumnos, los padres de familia y sus compañeros de trabajo, ese era el trato que me gustaría dar a los demás.

Mi objetivo de ser maestra siempre ha sido ayudar a mis alumnos a conocerse y ser mejores día con día, pero considero que eso sólo lo podré lograr a través del diálogo, los valores y el fomentar la interculturalidad en mis aulas.

Por lo cual me remonto a mis años de estudiante, en los cuales, sin darme cuenta, tanto la interculturalidad como la falta de esta ha estado presentes en mi vida.

Recuerdo que durante mi educación preescolar tuve una compañera que sufría constantes burlas, sólo por el hecho de ser adoptada. Mi maestra nunca paró la situación, simplemente regañaban a estos compañeros que cometían la acción y hasta ahí llegaba el asunto. Ahora, me doy cuenta que ninguna maestra se detuvo a pensar en el daño que sufría esta niña, no fue sino hasta que crecí que me fui percatando de ello, así como de otras situaciones en mi vida.

Cuando cursaba la primaria se me fijó mucho el trato desigual que nos daban algunos maestros, ya que nos sentaban de acuerdo con nuestras calificaciones y no les ponía atención a los niños que más la requerían. Pero también me acuerdo de otros maestros que se preocupaban por nosotros de manera individual e incluso llamaban a nuestras casas para saber por qué habíamos faltado o si cometíamos una falta de respeto hacia otro compañero siempre hablaban con nosotros y nuestros padres, estos últimos, fueron los maestros que me inspiraron, con los cuales sigo manteniendo contacto gracias a mi madre.

También, durante la primaria tuve un mejor amigo al cual se le dificultaba relacionarse con los demás, en un principio yo era su única amiga, pero creo que en cierta forma el que yo era muy extrovertida, le ayudó mucho para hacer nuevos amigos a lo largo de la primaria.

Actualmente mi amigo ya no vive en Coatzacoalcos, pero mantenemos contacto a través de las redes sociales y recientemente me platicó que le diagnosticaron Síndrome de Asperger, lo cual no me pareció del todo extraño, debido a que siempre había presentado conductas características de este Síndrome, pero de una u otra forma si hubiese sabido de este hecho desde antes, lo seguiría tratando de la misma manera.

Asimismo, en la secundaria donde estudié, algunos compañeros eran muy prejuiciosos y tendían a separar a los que consideraban diferentes. Debido a esa situación y para integrar y conocer mejor a un compañero que padecía sordera, nuestra asesora se organizó con otros maestros y algunos doctores para ir a darnos varias pláticas sobre este padecimiento. Recuerdo que realizamos varias estrategias para aprender a convivir e integrarlo más en nuestras actividades tanto académicas como de esparcimiento.

Me impactaron las medidas que decidieron tomar mis maestros de la secundaria, debido a que nosotros como alumnos pensábamos que lo estábamos integrando, pero sin querer lo excluíamos por no considerarlo capaz de realizar algunas actividades. Lo anterior me hace darme cuenta del gran impacto que tiene las medidas y actitudes que tomamos los docentes frente distintas situaciones, a veces creemos que estamos haciendo bien las cosas, pero no es así, creo que es aquí donde entra en juego la mediación en la interculturalidad.

En cuanto a mi paso en la preparatoria, estos me sirvieron para expandir mis relaciones personales y volverme una persona más social, pero un poco influenciable; me hizo darme cuenta de la crueldad de las personas hacia los que consideran diferentes, siempre etiquetando, poniendo apodos, estereotipando y discriminando. No puedo decir que yo no lo hacía, pero en cuanto me daba cuenta intentaba corregir este tipo de conductas.

En lo que respecta a mis años como estudiante de la Licenciatura en Educación Primaria, siento que me volví una persona con mayor madurez, más empática hacia

los demás y practicaba más los valores, las situaciones que viví durante mis anteriores años escolares, me impactaron de forma positiva

Mientras ahora, que soy maestra frente a grupo considero que tengo mayor comprensión y aceptación hacia el otro y lo intento poner en práctica en el día a día con mis alumnos, padres de familia y compañeros de trabajo.

Durante los ocho años que llevo trabajando como docente no he tenido algún problema grave relacionado a la convivencia, a pesar de que he estado en cuatro escuelas primarias muy diferentes, sólo se me han presentado casos de diferencias entre alumnos que los he resuelto a través del diálogo.

Siempre he sido una persona abierta y respetuosa tanto con mis alumnos como con sus padres, lo cual siempre me ha ayudado a crear buenas relaciones, pero a pesar de ser muy buena comunicándome considero que eso no me hace ser una persona capaz de mediar situaciones que requieran aplicar de lleno la interculturalidad.

Es por lo anterior que me interesó estudiar esta maestría, ya que a pesar de que es un tema relativamente nuevo en nuestro país, es una herramienta fundamental para nosotros los docentes que trabajamos con una gran diversidad de alumnos que siempre ha estado presente en nuestras aulas y me gustaría lograr que mis alumnos se vuelvan personas más sociables y respetuosas con los demás.

1.3 Culturas y Prácticas Interculturales-Inclusivas

1.3.1 Contexto geográfico

El centro de trabajo en donde se desarrolla el proyecto se encuentra ubicado al sur del estado de Veracruz, en el municipio llamado Zaragoza, el cual colinda al norte con los municipios de Oteapan y Cosoleacaque; al este y al sur con el municipio de Cosoleacaque y al oeste con los municipios de Cosoleacaque, Jáltipan y Oteapan.

Dicho municipio está habitado por 11, 702 personas; 5 674 son hombres; 6,028 son mujeres y más de la mitad de la población son jóvenes y adultos (entre 15-64 años) según el Consejo Nacional de Población (CONAPO, 2010) .

Cabe destacar que a pesar de que en la localidad existan ocho escuelas de nivel primaria y de acuerdo con la SEV (2010) esta institución es la que cuenta con un número mayor de matrícula escolar.

Al mismo tiempo, la gran demanda educativa en este municipio se debe a que la población se preocupa por enviar a sus hijos a estudiar y tan sólo el 15.0% de los habitantes presentan analfabetismo (INEGI, 2016).

Por otra parte, el municipio está catalogado como semiurbano, dado que cuenta con casi todos los servicios públicos, sin embargo, la situación económica de las personas es de un nivel bajo; aún se pueden observar casas de barro con techos de palmera y sin pisos, dando como resultado un 83.7% de la población en situación de pobreza de acuerdo con el Consejo Nacional de Evaluación de la Política de Desarrollo Social (CONEVAL, 2016).

1.3.2 Contexto del centro escolar

El centro de trabajo se llama Esc. Prim. Fed. “Gral. Lázaro Cárdenas del Río”, corresponde al turno vespertino, con clave 30DPR0072K. Como se mencionó anteriormente pertenece al municipio Zaragoza, Veracruz; es de organización completa (con todos los grados de 1° a 6°) con una matrícula de 380 educandos, también cuenta con 14 docentes frente a grupo y un director comisionado, así como dos personas que se hacen cargo del aseo.

La escuela se encuentra ubicada en la calle Hidalgo N° 49, esta es la calle más céntrica del municipio, lo que le permite un fácil acceso: ya sea a pie, bicicleta, autobús, taxi o carro particular, siendo el primero el de mayor preferencia por el alumno, y el autobús en segundo lugar. Muchos estudiantes utilizan el autobús para llegar a la

escuela debido a que provienen de comunidades cercanas a Zaragoza y los que viven en el municipio prefieren hacerlo a pie o en bicicleta.

En lo que se refiere a la infraestructura, la institución cuenta con aulas de cemento, una dirección, una biblioteca, una bodega, sanitarios individuales para varones, niñas y maestros. Igualmente hay una cancha para los eventos cívicos y un campo de fútbol. La escuela está bardeada en su totalidad y posee numerosas áreas verdes con bancas de cemento en las que los niños se sientan a comer en horas de recreo o a trabajar si se requiere. Incluso cuenta con un campo de fútbol de pasto natural, en el que los alumnos de toda la escuela suelen utilizar durante el recreo.

1.3.3 Recursos pedagógicos, técnicos y educativos que dispone la institución y/o localidad

El personal de la escuela está conformado por el director y catorce docentes frente a grupo; siete docentes (incluyendo al director) son egresados de la Normal Básica, tres de la UPN y cuatro licenciados en Educación Básica. Cabe destacar que no se cuenta con maestro de Educación Especial, ni Maestro de Educación Física.

Es una buena escuela con un ambiente muy agradable; el director confía en su personal, los docentes tienen libertad de cátedra, los alumnos y padres de familia son respetuosos y la mayoría de los maestros se caracterizan por ser trabajadores

Por lo que se refiere a los de recursos técnicos, en el plantel educativos son muy escasos; un ejemplo de ello es que sólo los salones de sexto grado tienen proyector, no se cuenta con sala de cómputo, internet, ni teléfono, sólo se tiene un equipo de sonido para los eventos cívicos y una grabadora.

En cuanto a los recursos educativos, se cuenta con una biblioteca con un gran acervo bibliográfico disponible para los alumnos y docentes, así como una gran cantidad de materiales didácticos y lúdicos como: regletas, cubos, juegos geométricos, rompecabezas, loterías, entre otros.

1.4 Barreras para la Socialización y el Aprendizaje (Factores de Riesgo en el Contexto Social y su Impacto en el Escolar).

1.4.1 Características del contexto geográfico de la institución y que se relacionan con la problemática

Las personas que habitan y los niños que asisten a la escuela, aún se rigen por usos y costumbres, por lo que se puede observar un sano ambiente de trabajo, incluso “3 401 personas hablan el lenguaje local; náhuatl” (INEGI, 2016).

En su mayoría, los padres de familia que llevan a sus hijos a la escuela se desempeñan como: obreros, taqueros, taxistas, comerciantes, albañiles o personal de limpieza en los lugares aledaños al municipio de Zaragoza e incluso otros fuera del estado, debido a las bajas oportunidades laborales en su municipio oriundo. El horario de los padres de familia es un factor importante, debido a que como muchos trabajan por las tardes, prefieren inscribir a sus hijos en el turno vespertino.

Por consiguiente, estos factores provocan que los estudiantes en su mayoría asistan solos a la escuela y de la misma manera se regresen a sus hogares, también, que los niños permanezcan gran parte de las tardes y noches sin compañía de un adulto y de tal forma, se ve afectada su socialización con otros niños de su edad y al mismo tiempo luzcan desmotivados al realizar sus actividades diarias, dado que la motivación se da tanto de forma intrínseca (factores internos), como extrínseca (factores externos).

1.4.2 Descripción del grupo escolar de acuerdo con sus relaciones

En lo que respecta al grupo, se encuentra integrado por un total de 20 estudiantes, de entre 8 y 9 años, por lo consiguiente se encuentran en el estadio de Operaciones concretas según el autor Jean Piaget (1983). La mayor parte del tiempo, los educandos se portan de forma apropiada y son raras las ocasiones en las que son algo traviosos (sobre todo en épocas de calor), son muy participativos de forma

individual, pero muestran poca disposición en las actividades que requieren de socialización con sus pares.

La mayoría de los educandos cumple con actividades y tareas y son muy respetuosos entre ellos, al igual que con el personal de la institución. También, como se menciona en el párrafo anterior, los niños son muy participativos individualmente, sin embargo, a la mayoría les cuesta mucho trabajo relacionarse con sus pares y tienden a aislarse por momentos a la hora de trabajar en equipos e incluso durante el tiempo de esparcimiento y los recreos, ya que prefieren realizar sus actividades de forma individual

En cuanto a los tutores, la mayoría labora por las tardes y/o en otros municipios cercanos como; Cosoleacaque, Minatitlán o Coatzacoalcos, además dieciséis de veinte parejas de padres de familia se encuentran en matrimonio, mientras que cuatro alumnos están atendidos únicamente por sus madres.

Se considera que uno de los hechos más detonantes de la problemática en mi salón se debe a que los niños pasan mucho tiempo solos en casa o con sus hermanos, siendo estos con los que más se relacionan en el día ya que sus padres tienen horarios laborales vespertinos y nocturnos, entonces sólo conviven un rato con sus hijos por las mañanas.

1.4.3 Análisis de los resultados

La información que interesa cuantificar es la obtenida en los instrumentos utilizados en el diagnóstico; en el cual se busca encontrar las causas de la situación que se vive en el aula, por lo que a continuación se muestra la interpretación de los instrumentos y sus gráficas.

El primer instrumento que se manejó fue el Cuestionario de padres de familia (Ver Anexo 1), en este interesaba conocer el horario laboral de estos. Los resultados arrojaron que 10 de 20 padres de familia trabajan por las tardes, otros 4 en horario nocturno y otros 4 en el matutino, mientras que 2 laboran en otro estado (Ver Anexo

2). Dado que el 50% de los tutores trabaja durante las tardes, es que destinan las mañanas y las noches para interactuar con sus hijos (Ver Anexo 3). Es debido a estos horarios laborales que los alumnos van a la escuela vespertina y la mayoría sólo pueda socializar con otros niños durante este tiempo.

En la séptima pregunta de la Entrevista a padres acerca de las relaciones interpersonales de sus hijos (Ver Anexo 4), 11 de 20 tutores comentó que a sus hijos de les dificulta formar relaciones con alguien ajeno a su núcleo familiar (Ver Anexo 5), siendo un 55% de los estudiantes, es decir, más de la mitad (Ver Anexo 6).

Además, la conducta anterior se ha dado a notar en el aula como bien se redacta en el Diario de campo (Ver Anexo 7), debido a que más de la mitad de los educandos se les dificulta integrarse en la realización de trabajos que requieren la organización en parejas o por equipos, aunado a que estos niños durante la hora de recreo sólo salen a comprar y regresan al salón, o sólo buscan a sus hermanos y/o primos para jugar con ellos, también se observa un desinterés y apatía de los alumnos durante las clases. Así como en algunas ocasiones un bajo autoestima y pensamientos negativos para poder finalizar una actividad.

En cuanto a la Entrevista a los alumnos acerca de sus formas de trabajo para conocer qué forma de trabajo prefieren; individual, en binas, por equipos o grupal (Ver Anexo 8), los educandos dejan en claro que la mayoría no se sienten motivados a trabajar con sus pares y prefieren hacerlo de forma individual (Ver Anexo 9), siendo la opción de trabajo individual la que tuvo la mayoría de porcentaje con 60%, mientras que en parejas 15%, en equipos 20% y grupal 5% (Ver Anexo 10). Es por lo anterior que se pretende trabajar a través de juegos, de tal forma que los niños se motiven a participar en las actividades.

Otro instrumento que se aplicó fue un Sociograma (Ver Anexo 11) en el cual los alumnos marcaron los nombres de sus compañeros con los que les gusta trabajar y/o jugar y con cuales evitaban hacerlo. Al analizar los resultados (Ver Anexo 12 y 13) se observa que 14 estudiantes son los que sufren rechazo a la hora de trabajar o jugar (70%), así como 2 educandos que se encuentran en el nivel intermedio de aceptación

(10%), es decir la mitad del grupo los acepta y la otra mitad no y, por último, sólo 4 educandos son los mayormente aceptados (20%).

Al observar los resultados en la tabla (Ver Anexo 12), se aprecia que los 14 alumnos que sufren mayor rechazo y comparando con lo registrado en los instrumentos anteriormente realizados, se puede notar que la mayoría de estos estudiantes se aíslan durante los recreos, sus padres se encuentran separados y/o viven en otro estado, así como suelen faltar a clases, muestran poco interés en participar e incluso algunos tienen bajo autoestima.

Debido a los resultados obtenidos hasta ese momento y viendo que el proyecto se dirigía a evitar esta clase de conductas apáticas entre los educandos, se decidió aplicar un último instrumento que fue un Test VARK tomado del Modelo de Fleming, Neil (2018) para conocer la mejor vía de aprendizaje para los educandos; visual, auditiva, lecto-escritura (Reading) o Kinestésica (Ver Anexo 14) y así conocer la forma más apropiada para trabajar con los alumnos durante el desarrollo de las estrategias, dando como resultado que el 10% de los estudiantes sean Visuales, otro 10% auditivos, otro 10% prefieran la Lecto-escritura (Reading) y en su mayoría con un 70% fueran Kinestésicos (Ver Anexo 15).

Es así como la aplicación de todos estos instrumentos permitió encontrar la situación problemática que se vivían en el grupo, dando continuidad al siguiente paso y así poder trabajar en los niveles de intervención y las competencias a desarrollar.

1.5 Situación Problemática, el Nivel de Intervención y las Competencias Docentes

1.5.1 Situación problemática y sujetos involucrados

La situación que se vive en el aula gira en torno a la desmotivación, el desinterés que muestran los estudiantes al momento de realizar sus actividades refleja de su apatía, incluso que algunos de ellos se sienten incapaces y también se les dificulta relacionarse con sus pares.

De acuerdo con la interpretación de los resultados de los instrumentos del diagnóstico que se trabajó en el apartado anterior, a los educandos no les gusta relacionarse con varios de sus compañeros durante las clases ya que los consideran incapaces y/o ellos mismos se sienten de esa forma, por lo que prefieren trabajar de forma individual, aislarse o ni siquiera intentar realizar las actividades.

Por consiguiente, se utilizó el juego como la estrategia que favorecería la motivación en los educandos, así pues, se trabajó tanto con juegos reglados, como con juegos colaborativos, siempre buscando favorecer la motivación intrínseca y extrínseca de los alumnos, y que mejor que el juego que por su misma naturaleza es una estrategia sumamente motivante para los niños en edad escolar.

1.5.2 Prioridades por las cuales se eligió esta problemática

Se eligió este problema debido a que más de la mitad de los estudiantes muestran actitudes negativas para relacionarse con sus compañeros de grupo y prefieren hacerlo con sus familiares que estudian en otros grados, además, los alumnos muestran apatía al realizar otras actividades que implican trabajos grupales, por equipos y/o parejas, ya que se sienten incapaces y/o consideran de esa forma a sus otros compañeros.

Este tipo de situación que se vive en el grupo es un poco fuera de lo común, debido a que son niños de 8 y 9 años que no deberían mostrar estas características, pero con base en la información que se recolectó en el diagnóstico, lo anterior se debe a la falta de motivación en los educandos para relacionarse con sus pares, es por ello que se busca fomentar en el alumno el interés y el esfuerzo necesario, para ofrecerle la dirección y la guía pertinentes en cada situación (Díaz, 2007).

1.5.3 Niveles de intervención

Considerando los aspectos que se mencionan a lo largo del primer capítulo del proyecto y para conocer los niveles de intervención, se tomará en cuenta la Taxonomía

de Benjamín Bloom como una clasificación jerárquica de niveles, que va de lo simple a lo complejo (Woolfolk, 2006).

Resultará muy útil conocer esta taxonomía, ya que permitirá entender las actividades que se proponen a los estudiantes de acuerdo con el nivel en que se encuentren, permitiendo así una intervención oportuna del docente en las actividades escolares. El motivo principal por el que esta clasificación es de las más utilizadas entre maestros es que permite meditar sobre la forma de enseñar y forma de aprender de los estudiantes, siendo esto, pieza clave para poder valorar los resultados de la aplicación de este proyecto.

Se tomará el primer nivel de la taxonomía de Bloom que es Conocer, los estudiantes citan conocimientos previos, pueden recordar hechos y mencionarlos, pero no entienden realmente la actividad. Algunos ejemplos de los verbos utilizados en el proyecto son: escribir, describir, seleccionar, nombrar, definir, organizar, memorizar, ordenar, reconocer, relacionar y repetir.

Asimismo, el segundo nivel que se aplicará es el de Comprender, debido a que permitirá a los estudiantes explicar con sus propias palabras un concepto o procedimientos. Un ejemplo de lo anterior es cuando los alumnos sean capaces de explicar las reglas y objetivos de los juegos. Los verbos que están asociados con esta categoría son: resumir, interpretar, ejemplificar, clasificar y comentar.

De igual manera el tercer nivel que se manejará es Aplicar, donde el alumno tomará todo lo que ha aprendido durante el desarrollo del proyecto y lo aplicará en el aula y la escuela. Lo que daría la pauta para saber si los alumnos ya han llegado a ese nivel será cuando sean capaces de desarrollar un producto, por ejemplo, el desarrollo de un juego sin necesidad de la constante supervisión docente. Algunos verbos que encajan con este nivel son: usar, ejecutar, desempeñar, implementar y compartir.

Estos son los tres niveles de intervención que se aplicarán en este proyecto, son la base de la clasificación de B. Bloom (Calvo, 2005), ya que manejan procesos

cognitivos menos complejos, que marcan la pauta para el desarrollo a los más complejos y no se puede pasar de un nivel a otro, hasta que se domine el anterior. A nivel docente resulta muy útil conocer esta taxonomía porque ayudará a secuenciar de forma lógica las actividades que se decidieron proponer a los alumnos en las secuencias didácticas.

1.5.4 Competencias que desarrollar en el presente proyecto

El docente es un acompañante en el proceso de enseñanza y aprendizaje, es un modelo que seguir para los estudiantes, por ello siempre busca mejorar la calidad de su trabajo y se le relaciona con el éxito o fracaso de los educandos.

Hay que destacar que para lograr una mejor calidad en el trabajo se debe trabajar en los conocimientos, habilidades, actitudes y valores involucrados en el desempeño profesional, es decir, trabajar en las competencias docentes.

El maestro debe contar con competencias básicas que permitan mejorar su desempeño profesional, por ello en este proyecto se espera alcanzar seis de las diez competencias propuestas por Perrenoud (2011), considerando que las competencias se relacionan entre sí y aunque no debemos separarlas, sí podemos enfatizar aquellas que tienen correspondencia directa con el proyecto de intervención.

La primera competencia es la de Organizar y animar situaciones de aprendizaje, esta implica la construcción y planificación de secuencias didácticas como las que se aplicarán en este proyecto, así como las habilidades que se requieren para ejercer la docencia, tales como: planificación, evaluación, atención a las necesidades educativas y el establecer un ambiente adecuado para el aprendizaje.

Gestionar la progresión de los aprendizajes, es la competencia que permite vincular las teorías del aprendizaje con las actividades planteadas en las secuencias didácticas y la práctica docente; en específico, para el proyecto de intervención será necesario observar y evaluar a los alumnos a lo largo de las estrategias, a fin de

realizar los ajustes necesarios, por ello es importante que como docente se tenga desarrollada dicha competencia.

También se trabajará con la competencia de Elaborar y hacer evolucionar dispositivos de diferenciación, ya que a través de la aplicación de las estrategias se buscó hacer frente a la heterogeneidad que existe en el grupo y practicar la cooperación a través de la mediación en los juegos que se aplicarán.

Asimismo, la competencia docente de Implicar a los alumnos en su aprendizaje y trabajo es de suma relevancia de acuerdo con el tema de intervención, pues requiere que el docente fomente el deseo (motivación) de aprender en los alumnos, que puedan plantear una relación con el conocimiento de modo que sea apreciado, así como tener la capacidad de autoevaluarse y a aprender del fracaso.

Trabajar en equipo es la competencia docente que requiere la organización y dirección de reuniones, afrontar y analizar situaciones específicas, dar solución a problemas, por lo que será necesario que el profesor logre en primera instancia entablar una relación de equipo con otros docentes, padres de familia y alumnos. Aunado al trabajo en equipo, es necesaria la competencia de Informar e implicar a los padres, esto implica abrir el espacio para reuniones, toma de decisiones en conjunto y sobre todo incluirlos en la construcción de los conocimientos de los niños.

De acuerdo con las competencias que se requieren para el proyecto de intervención, se pondrá mayor atención en la de Informar e implicar a los padres, debido a que varios padres tienen un horario laboral vespertino, lo cual complica poder realizar reuniones y que todos puedan asistir a ellas, así mismo se requiere hacerle notar a los padres la importancia del aspecto motivacional en la educación de sus hijos, aunado a que este es el tema central del proyecto.

Al mismo tiempo, la competencia de Organizar y animar situaciones de aprendizaje requerirá especial atención, dado que se deberán pensar y planear las actividades y juegos que permitirán al alumno desarrollar y reconocer su motivación y no sólo se queden como actividades en el olvido, sino que dejen un aprendizaje

significativo en los educandos. En definitiva, que el docente desarrolle estas competencias permitirá una educación integral en los educandos, comprendiendo al estudiante como un ser multidimensional, ya que es un ser tanto individual, como social, por lo cual el maestro trabajará la motivación en ellos para logren integrarse como grupo y dejar de lado la apatía.

CAPÍTULO II

FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA, CONCEPTUAL Y FILOSÓFICA

2.1 Conceptualización de la Sociedad Multicontextual y Multicultural Basada en la Diversidad del Alumnado

En nuestra era se han notado grandes progresos científicos, médicos, tecnológicos, entre otros, pero ha crecido un deterioro visible en el ámbito cultural. El problema es que si la cultura empobrece va a existir una depresión en la vida misma; porque la cultura impregna a la vida y la vida a la cultura.

El concepto de cultura ha perdido su sentido con el paso del tiempo, pero sobre todo es el conformismo cultural el que ha hecho adoptar el entretenimiento. A diferencia de antes, la palabra cultura ya no significa lo mismo; ahora la cultura intenta englobar tanto y de tanto en tanto ha perdido su sentido.

Pero, es que ya casi a todo se le mal llama cultura; a los programas de televisión que no nos dejan ningún significado valioso, al arte que ni parece arte, pero si un especialista dice que lo es, ya se da esto por hecho; como las canciones absurdas que suenan en la radio, se le ha comenzado a llamar cultura a un montón de banalidades que ni siquiera lo son.

Pongamos por caso, lo que habla el ganador del premio Nobel de Literatura, Mario Vargas Llosa (2012) en su libro *La civilización del espectáculo*, que la cultura se ha abaratado en el mundo moderno debido al entretenimiento, que la pasión universal del ser humano es divertirse y escapar del aburrimiento de la rutina diaria y que este esparcimiento lo obtenemos del espectáculo.

Un ejemplo son las lecturas light, al leer libros fáciles que no significan un reto intelectual para el lector, o al mirar televisión light o mejor conocida como televisión basura; porque son contadas las casas que no tienen televisión, incluso hasta el mismo gobierno las regala para mantenernos atónitos.

El problema de llamar cultura a todo surge cuando el entretenimiento supera al análisis, se ven las cosas, pero no se piensan a fondo; es decir, la primera imagen es lo que cuenta y se deja de pensar en por qué el otro lo considera cultura y uno no lo veo de ese modo.

De igual forma, es imposible que todos tengan los mismos saberes, valores y actitudes, no le puede agradar a todos lo mismo debido a que nuestra sociedad es multicultural, en donde todos somos diversos y no todo mundo puede valorar de la misma manera a algo. “Todo tipo de relación que existe o es concebida entre dos o más (miembros de diferentes culturas)” (Birsl, 2004, pág. 95).

En efecto, la cultura no se transmite a todos de la misma forma, esto está muy claro, pero es allí donde la escuela al ser una parte de la sociedad y al estar siempre en contacto con ella, debe ayudar a la diversidad del alumnado de manera cognitiva y cultural a juzgar con moral y ética a lo social.

Ya no tenemos que seguir equiparando educación con escolaridad, ni educación multicultural con programas escolares formales. Desde la amplia concepción de la educación como transmisión cultural, el educador deja de ser el único responsable de la adquisición de competencias culturales por parte de los estudiantes, y se sugiere a quienes promuevan la educación multicultural que presten mucha atención a la relación de los programas escolares con el aprendizaje informal que se produce dentro y fuera de la escuela. (Castaño, 1993, pág. 16)

La educación juega un papel fundamental en la cultural, entiéndase esta como el “conjunto de modos de vida y costumbres, conocimientos y grados de desarrollo artístico, científico, industrial, en una época, grupo social, et.” (Real Academia Española, 2018), ya que posibilita la comunicación con el otro y entre todos, ya que permite una formación básica cultural, pero a su vez cada alumno se inclinará más por una forma de cultura y al darse esta interrelación entre alumnado también se da un enriquecimiento y respeto así la cultura del otro; el cómo aprende, el que le gusta, sus costumbres, sus tradiciones, sus valores... todo lo que forma al ser humano.

El recibir educación es un derecho básico de la humanidad, así mismo una obligación del estado impartirla a sus ciudadanos, ya sean; infantes, jóvenes o adultos (Secretaría General de Servicios Parlamentarios, 2021), para así poder formar personas cultivadas, es decir que sean capaces de reconocer y ejercer sus derechos, posibilitar la movilidad social y a la comunicación intercultural.

Pero es incongruente, que a pesar de que la Declaración Universal de los Derechos Humanos (1948) haya reconocido a la educación como un derecho humano básico que se recibe y otorga sin ningún tipo de discriminación e igualdad de oportunidades, aún existan personas que no les es efectiva.

Al mismo tiempo, la preocupación hacia la educación fue uno de los motivos que provocó la Conferencia Mundial de Educación para Todos en Jomtien (1990), para así intentar darle solución al gran problema de la exclusión, la cual inmediatamente buscó la universalización de la educación poniendo suma importancia a los grupos menos favorecidos.

Sin embargo y a pesar de los esfuerzos aún queda un largo camino por recorrer, siendo la conferencia de Jomtien la que marcó un hito para hacer notar a la humanidad acerca de qué tan mal estamos en el ámbito educativo y dio a relucir una gran necesidad de incluir a las personas en situación de vulnerabilidad. Por lo anterior, es que se siguieron realizando más conferencias y convenciones mundiales, siempre buscando promover la igualdad de oportunidades en el ejercicio del derecho a la educación.

Así pues, al hablar de igualdad, se pone de ejemplo a los grupos sociales menos favorecidos, ya que son el claro ejemplo de una desigualdad educativa, en cuanto a su disponibilidad de oferta y a la segregación económica de las escuelas, sino que, por el contrario, está acentuando la desigualdad del alumnado.

En efecto, la igualdad de oportunidades no es algo que se logre de la noche a la mañana, sino que requiere de un proceso, ya que se necesita otorgar ayuda y recursos a esa sociedad menos favorecida y así lograr una igualdad de condiciones,

es decir, no se debe tratar de forma homogénea a los individuos, porque así no se da respuesta a las necesidades individuales.

Para lograr una igualdad y justicia educativa, es necesario incluir a todos los alumnos en el proceso, no se trata de sólo tener el derecho a acceder a una escuela y de poder adaptarse, sino que la educación sea capaz de adaptarse a la diversidad de necesidades educativas, es aquí donde se hace referencia a la inclusión, que rechaza totalmente a la discriminación.

Lo que busca la inclusión es precisamente el poder atender a la diversidad, sin caer en la homogeneidad y valorando a las diferencias como algo positivo. No se debe confundir a la integración con la inclusión, debido a que la primera sólo adapta a los alumnos al medio sin realizar un gran cambio educativo, mientras que la segunda, transforma la cultura, la práctica y la forma de organizar el aprendizaje y la participación de todos.

En definitiva, para lograr una inclusión educativa, primero se debe considerar a la diferencia como algo normal y no ser objeto de programas segregados, es decir, no porque algún alumno muestre una necesidad educativa va a ser apartado, al contrario, se debe atender esa diversidad con responsabilidad, proporcionarle los aprendizajes básicos que aseguren su igualdad, pero al mismo tiempo dar respuesta a esa necesidad específica que muestre.

Entonces la escuela estaría permitiendo que se lograra una paideía, este concepto manejado por el filósofo griego Aristóteles, el cual se refiere al proceso de formar ciudadanos a través de la transmisión de los valores y de los saberes técnicos que demanda este mundo globalizado (Jaeger, 2001).

Asimismo, el proceso de globalización está caracterizado, por la creciente interdependencia que se da entre los países a nivel mundial, por el cambio en las formas productivas y por el predominio del sector financiero. Estos cambios han afectado diversos ámbitos, entre ellos el político, el científico, el económico, el social, el cultural y el educativo, siendo este último del que se hablará en este apartado.

Un aspecto relevante de la globalización es que ha permitido el multiculturalismo, que “suele entenderse como el reconocimiento de la coexistencia de grupos culturales diferentes, dentro de un mismo estado nacional” (M. Barabas, 2015, pág. 2). Se fundamenta en el reconocimiento público de derechos culturales dentro de un estado-nación.

Es por lo que, al referirse al multiculturalismo en el ámbito educativo, es concebir una educación antirracista, con un pluralismo ideológico y una asimilación cultural que nos lleva al respeto y reconocimiento, entre las diferencias culturales.

Entre las ventajas de la globalización en la educación, podemos señalar, la flexibilidad y accesibilidad en cuenta a tiempos y espacios, la reducción de costos, ya que cualquiera que tenga los medios para acceder a ella, puede obtener una mejora de la calidad.

Existen también, algunas desventajas de la globalización, tales como la tendencia a la privatización educativa, esto produce una mayor desigualdad, ya que abre la brecha entre la educación pública y la privada, también puede provocar insensibilidad en ciertos momentos aumentando algunos riesgos si no se selecciona adecuadamente el sitio de acuerdo a la calidad que deseamos, también mencionamos un aumento de gastos administrativos que las plataformas educativas requieren para ofertarse en los mercados.

Con lo anterior, se refiere a que la educación se ve profundamente afectada por la globalización, debido a que está sujeta a los cambios del exterior que repercuten de forma interna en su función social e institucional.

La globalización reaparece en el plano educativo debido a que:

La globalización necesita de la educación y ejerce sobre ella una gran influencia, pretendiendo su control a través del currículo explícito y, sobre todo, del currículo implícito u oculto, que incluye aspectos que tienen que ver con intereses, valores, normas sociales introyectadas, condiciones económicas y sociopolíticas, parámetros culturales y religiosos, etc. (Sánchez, 2005, pág. 58)

Se trata pues de intentar manejar la continua incertidumbre del futuro cambiante a través de la educación y dentro de una sociedad evolutiva y globalizada.

De igual forma el sociólogo Bauman (2005) en su libro de “Los retos de la modernidad líquida” utiliza las propiedades de los líquidos como una metáfora para explicar la vida actual, debido a que los líquidos no conservan una forma durante mucho tiempo y están dispuestos a cambiar, para ellos es más importante la manera en que fluye el tiempo en lugar del espacio que pueden ocupar.

Lo que sucede es que la realidad es líquida, debido a que es difícil de pronosticar lo que depara el futuro (no es estable). Entonces, si no sabe cómo se darán las cosas, es imposible tomar medidas de precaución, a lo anterior se le conoce como la modernidad líquida o para hacer el término más digerible modernidad maleable.

Es como si ya no existiera un orden lógico para resolver las situaciones comparado a 100 años atrás, cuando la modernidad era sólida, es decir, cuando todo parecía ser más duradero y permanente, con mayor solidez. Ahora, los estudiantes, no tienen ni idea de lo que va a suceder con ellos en su futuro, las competencias que aprenden parecen ser superadas por los requerimientos de la vida futura.

Cada día es un dilema y no se sabe cuál camino es el correcto. Pero la educación busca precisamente restablecer el equilibrio entre política y poder, porque la política se da de manera local y el poder global y al final todos estamos expuestos a la modernidad líquida de la globalización.

Los cambios socioculturales están a la orden del día y son provocados en su mayoría por la tecnología digital; son tiempos líquidos y la educación requiere adaptarse para reconstruir una identidad ya no tan sólida sino fluida, con estudiantes no sólo capaces de navegar y sino también capaces de dirigir su vida en la sociedad turbulenta.

De igual forma, Bauman (2005) parte de lo que llama el síndrome de la impaciencia, el cual se refiere a buscar siempre el camino más fácil y rápido, haciendo

las cosas con el menor esfuerzo posible, se habla de un estado de ánimo que no perdona el mal gastar el tiempo, que aumenta la flojera tanto física como mental.

Desde esta perspectiva, se ve a la educación como un “producto”, debido a que Bauman no ve a la educación como un proceso, sino como una finalidad para obtener un producto, que en el peor de los casos se pudiera comprar o vender, entendiéndose certificado, parece abandonar la noción del conocimiento útil para toda la vida para sustituirla por la noción del conocimiento de usar y para luego tirar, esa concepción precisamente es uno de los retos a vencer en esta modernidad líquida basada en la globalización.

La educación, es un proceso continuo de la vida y no se dedica exclusivamente al fomento de las habilidades técnicas, lo importante es formar ciudadanos capaces de controlar su futuro y el de la sociedad.

A la influencia de la escuela se suman las posibilidades educativas de los medios de comunicación y de la cultura de la imagen, de otras vías de educación formal y no formal. Una parte de esa educación “global” se encamina, sin embargo, no tanto a la formación de identidades diversas como identidades globales, cosmopolitas, viables en contextos diferentes, y para ello flexibiliza sus propuestas de forma que sean asequibles a los diferentes entornos culturales... (Melendro Estefanía, 2008, pág. 3)

En un mundo líquido (constante cambio), la educación también debe ser líquida y así ser lo bastante rápida para apegarse a las necesidades que la sociedad demande, así mismo los maestros debemos implicarnos en el conocimiento de la sociedad líquida y así ayudar a nuestros alumnos a desarrollar las capacidades suficientes que le ayudaran a hacer frente a la globalización.

Se habita en un mundo social tan diverso que en cada plantel educativo no es tan difícil observar una parte de esa diversidad cultural que existe entre los alumnos, los padres de familia, los compañeros docentes, entre otros sujetos que intervienen en los asuntos educativos. Así que la comunicación dentro de las escuelas es un factor fundamental para la relación e integración entre personas.

Por lo tanto, dentro de los centros educativos los maestros deben saber más acerca de la interculturalidad, en el cual habla de atender a la diversidad y la interculturalidad “que se manifieste en la variedad lingüística, social y cultural, de capacidades, de ritmos y estilos de aprendizaje de la comunidad educativa” (SEP, 2011, pág. 29)

La sociedad es como un gran rompecabezas, donde cada pieza es un mundo, mientras exista comunicación podrá mantenerse unido el rompecabezas, sin embargo, si carece de comunicación, no existirá la integración entre las personas o grupos sociales presentes.

Si bien, algunos autores como Malik, Beatriz & Herraz, Mercedes (2005) mencionan que la mediación es un proceso en el que interviene un mediador, el cual facilita la comunicación entre los involucrados en un conflicto y así poder encontrar la solución a este. Sabemos que lo que permite esta resolución de conflictos es principalmente la comunicación. Por lo que la mediación intercultural facilita tres funciones básicas; la comunicación, la cohesión social y promover la autonomía y la inserción social.

Estamos en un espacio con posibles situaciones conflictivas en donde los sujetos necesitan relacionarse en ámbitos de convivencias comunes como el educativo. En estos ámbitos de convivencia es muy importante la comunicación para gestionar posibles situaciones conflictivas que en muchos casos están provocadas por la falta de conocimiento y acercamiento al otro.

Es ahí donde entran en juego el papel del recurso que facilita la comunicación, la relación y la integración entre la sociedad mayoritaria y las minorías. Este recurso se conoce como la mediación intercultural o mejor dicho entra la figura de los mediadores interculturales para que puedan dar solución a los distintos problemas causados por la falta de comunicación.

La mediación docente en contextos socioeducativos es de vital importancia para poder interrelacionar a las familias con la comunidad escolar y viceversa, no se trata

sólo de resolver los conflictos, si no de crear un puente comunicativo entre los sujetos que se encuentran inmersos en dicha solución conflictiva.

La escuela es el nexo que conecta la diversidad entre las familias del alumnado, por ejemplo; en las escuelas se cuenta con un reglamento oficial, como no decir malas palabras, no tomar lo ajeno, decir por favor y gracias, evitar los sobrenombres, entre otras normas. Son muchas las familias que siguen estas mismas reglas en casa, pero también existen otras que no las ponen en práctica, lo cual nos indica que el grupo de alumnos en lo que su casa se siguen dichas normas (mayoritario) estarán en ventaja comparado al grupo de alumnos que no están acostumbrados a seguirlas (minoritario), en estos casos pueden presentarse situaciones de conflictos entre ambos grupos.

En situaciones como la anterior, el docente, debe fungir como mediador debido a que conoce ambas caras de la moneda, puede potenciar las relaciones escuela-familia y así evitar los malentendidos entre estas.

El que un docente aplique técnicas para resolver conflictos dentro de una escuela, permite que los estudiantes se vuelvan seres sociables, ya que aprenden a comunicarse de forma óptima, reducen sus disputas y las tenciones que estas crean.

Para lograr la intercultural en el ámbito socioeducativo, los maestros adquieren una gran responsabilidad, en la cual deben atender alumnos provenientes de una sociedad multicultural e intentar que se dé la interculturalidad dentro y fuera del aula, por lo cual debe estar basada en el respeto hacia sí mismo y hacia los demás; pero sólo se logrará a través de la libre participación de estos en pro de la sociedad.

2.2 Explicación de los Elementos Teóricos que Caracterizan a la Escuela como Espacio Cultural y Público

La escuela es la segunda casa (después de la vivienda) y se comparte en familia, la diferencia es que, en este espacio, al ser de carácter público se necesita socializar con personas de distintas culturas y se debe aprender a convivir y respetar a los compañeros, por lo cual el estudiante no depende directamente de sus padres

en este medio, si no que aplica lo que sus padres le han enseñado y él ha aprendido en su hogar.

Según el Glosario de términos utilizados en la Dirección General de Planeación y Programación, define a la educación como:

Conjunto organizado de recursos humanos y físicos que funciona bajo la autoridad de un director o responsable, destinado a impartir educación a estudiantes de un mismo nivel educativo y con un turno y horario determinados. (SEP, 2008, pág. 95)

Con lo anterior se puede apreciar que el término escuela está ligado a la organización, porque sin organización los centros educativos serían un caos y en primera ni siquiera se sabría con qué motivo se asiste a ellos.

La Secretaría de Educación Pública es la encargada de regir el Sistema Educativo Mexicano, por ello a través de sus Acuerdos, Planes y programas (2011) la organiza y gestiona. Los cambios en la educación por las que ha transitado la nación han intentado suplir las necesidades sociales que se atraviesan en la actualidad, debido a que promueve el cambio social buscando trabajar en la conciencia de vivir en un contexto inevitable: de fuertes desafíos y grandes oportunidades.

Por lo consiguiente, es que el artículo tercero Constitucional también ha sido modificado en varias ocasiones, en donde la más actual menciona que:

Contribuirá a la mejor convivencia humana, a fin de fortalecer el aprecio y respeto por la naturaleza, la diversidad cultural, la dignidad de la persona, la integridad de las familias, la convicción del interés general de la sociedad, los ideales de fraternidad e igualdad de derechos de todos, evitando los privilegios de razas, de religión, de grupos, de sexos o de individuos. (Secretaría General de Servicios Parlamentarios, 2021, págs. 16-17)

En efecto la función de la escuela es la de ser un espacio que permita la transmisión de la cultura; considerando esta como los modos de vida y costumbres de un grupo social, y siendo al mismo tiempo pública; ya que está dirigida a la diversidad

social sin excluir a un individuo o grupo de individuos, es decir, que respeta y al mismo tiempo acepta a la diversidad social.

Los sistemas educativos deben asegurar unas bases sólidas para la igualdad de oportunidades en la escuela, el trabajo y la sociedad, atendiendo a la diversidad de géneros, etnias y culturas a partir de un reconocimiento entre iguales basado en el respeto a la diversidad. (Leiva Olivencia, 2011, pág. 14)

En definitiva, la educación intercultural es la propuesta educativa inclusiva que permite se pueda dar el conocimiento y el intercambio cultural, al mismo tiempo que la valoración de la diversidad cultural hablando de convivencia, innovación pedagógica y participación comunitaria dentro de la escuela inclusiva.

Por lo cual, dentro de una escuela inclusiva, se espera la participación de todos; alumnado, profesorado, padres de familia y demás agentes sociales que conforman la comunidad.

Las conductas necesarias para la vida se van aprendiendo precisamente a través de la vida misma y de lo que se es enseñado; los hijos aprenden de sus padres y sus padres aprendieron de sus padres. “Los seres humanos somos capaces de enseñar, y esto sólo se produce en nuestra especie” (Delval & Lomeli, 2013, pág. 17). Es decir, que la educación ha existido desde el origen del hombre, pero no estaba consolidada como en la actualidad, la creación de los centros educativos fue uno de los mayores logros del hombre.

Las primeras escuelas propiamente establecidas comenzaron hace unos 5 000 años al mismo tiempo en el que se comenzó a utilizar la escritura y el sistema de numeración, pero en ellas no era característica la interculturalidad; o sólo recibían clases los varones, las personas pertenecientes a una clase social alta, es decir, no eran de carácter público, así mismo se excluía las mujeres y se les tachaba de poseer menor capacidad cognitiva.

La educación tuvo un gran cambio cuando dejó un poco de lado la selección de los estudiantes y se comenzó a hablar de los Derechos humanos y universales: “Uno

de los primeros proponentes de universalizar la educación fue el gran educador centroeuropeo Juan Amos Comenius, que tuvo la osadía y la visión de futuro de sostener que había que enseñar todo a todos...” (Delval & Lomeli, 2013, pág. 17).

Con lo anterior se puede apreciar que la educación empezó a tomar un carácter público, garantizando el acceso a la educación a toda la población sin discriminar a nadie y promoviendo así un intercambio cultural.

2.3 Explicación de los Elementos Teóricos que Caracterizan a la Escuela como Espacio de Convivencia Democrática y Participativa

Una de las aportaciones más grandes que se le hicieron a la educación en el siglo XX, fue la implementación de los cuatro pilares de la educación, Delors (1994) se basa en cuatro grandes aspectos formativos que sustentan la educación de las personas: aprender a conocer, aprender a hacer, aprender a vivir juntos y aprender a ser. Dichos pilares son el fundamento de toda práctica educativa en donde se aprecia como la UNESCO reconoce que la educación no sólo se basa en la transmisión de conocimientos y habilidades, sino se refiere al individuo como un ser íntegro en valores y conocimientos que actúan en pro de la sociedad.

La educación ha ido atravesando grandes cambios sociales tales como la globalización, el desarrollo científico, la economía, la política, los derechos humanos, por tan sólo mencionar algunos. En concreto, una de las mayores dificultades a las que se ha enfrentado y enfrenta actualmente la escuela, es el volverse un espacio en donde se viva la democracia, en convivencia y en respeto mismo y se refiere a democracia al “...espacio de convivencia en la colaboración, en el respeto mutuo y en la no obediencia, es decir, en la preocupación por los otros...” (López, 2006, pág. 16).

Por consiguiente, el compromiso docente hacia la interculturalidad es el de promover la sana convivencia, que permita a los alumnos el poder relacionarse entre pares o con el exterior, pero basado en un capital de ético, es decir por medio de valores que los hagan preocuparse y responsabilizarse por sí mismos y por el otro, pensando en las consecuencias de sus actos, en definitiva, volverse más humanos.

Pero este tipo de cosas no se puede enseñar de forma hablada, no sólo se imparte a través de una clase de ética, en lugar de ello se predica con el ejemplo, debido a que de nada servirá que los estudiantes conozcan los valores sino los practican; los valores no se enseñan, se viven. La educación tiene el compromiso de ponerlos en práctica viviéndolos en las aulas.

En ello radica la participación, en poner en práctica los valores de forma sabia, luchando por vencer la desigualdad que se vive en el mundo, no tolerando la injusticia y peleando por el respeto.

En la escuela y en las aulas específicamente, es en donde los docentes son los mediadores del aprendizaje de los educandos, saben cómo aprenden los alumnos, sus barreras de aprendizajes, al igual que conocen un poco de sus historia familiar y personal, lo cual permite que se pueda dar la mediación y lograr a través de esta una convivencia democrática y participativa.

El docente busca la participación de sus educandos dentro de las aulas y en la escuela, por lo cual crea ambientes de aprendizaje en donde el alumno aprende a convivir y desarrollarse, sobre todo, se requiere que el docente diseñe las situaciones de aprendizaje necesarias para que se dé una sana convivencia y así evitar posibles conflictos que surjan en el desarrollo, lo anterior no sólo servirá para lo que se vive dentro del aula, sino para la vida misma del estudiante.

El paso por la escuela puede considerarse como un rito de iniciación, como los que se practican en sociedades tradicionales, algo que abre las puertas de la sociedad adulta y que regula el paso de la niñez a la sociedad de los mayores. (Delval & Lomeli, 2013, pág. 34)

La escuela es el segundo hogar de los niños, donde pasan gran parte de su vida, en donde adquieren conocimientos que les servirán a futuro y en donde interactúan en diversidad con sus compañeros de salón, la educación busca crear individuos participativos, que ejerzan su participación de forma democrática.

A través de la introducción de la interculturalidad (SEP, 2011), se ha buscado atender las diferencias culturales de la sociedad, usando la mediación y los valores. De manera que la escuela pasa a convertirse en el medio en donde no sólo se comparte conocimiento, sino que también se practican valores, se aprende a respetar y convivir en sociedad que busca transformarse en una sociedad intercultural.

Aunque la interculturalidad no tiene por qué centrarse sólo en el otro, sino en lugar de eso emplear esa diferencia cultural y saber aprovecharla para enriquecer la convivencia y el aprendizaje y hacer de las escuelas espacios más humanizados.

El ser humano se construye en cultura y gracias a la cultura. Nuestra forma de ser refleja las condiciones culturales en las que nos desarrollamos, es decir, con las que nos hacemos sujetos singulares. La educación tiene relación con el individuo, la sociedad y la cultura. Nos provoca conocernos a nosotros mismos, conocer al otro y darle sentido al mundo.

La educación no puede quedarse únicamente con los aspectos históricos, sociales y culturales del pasado, en una sociedad caracterizada por los continuos cambios, su desarrollo se vuelve un punto de partida para modificar el currículum pedagógico y así reorientar la práctica educativa estudiantil y docente.

Es así como la escuela se convierte en el espacio para permitir la participación democrática de los estudiantes, no importa lo cambiante que sea la sociedad, el estudiante requiere de conocimiento, valores y actitudes; que le permitan una sana convivencia en colaboración, en el respeto mutuo y en la preocupación por los otros.

2.4 Explicación de los Principios Filosóficos de la Pedagogía de la Diferencia

En la actualidad vivimos en un mundo rodeado de un contexto que influye en nuestro yo, es decir, lo que hace el otro llega a intervenir en nuestro actuar de forma alterna, o sea que mi diferencia con el otro es lo importante.

Es por lo que en varias de sus obras Lévinas (2018) no consideraba a la ontología como la madre de la ética, sin embargo, consideraba a la ética como la madre de la filosofía de acuerdo con la teoría enfocada al otro y la alteridad con este otro y el yo.

El pensamiento de Lévinas lo llevó a deslindar que el término de filosofía que había dejado Sócrates estaba incorrecto, ya que estaba asentado por la preocupación del ser y no del sujeto en sí, llegando a caer en un ego cartesiano, al darle mucha importancia a lo intelectual, al razonamiento y dejando de lado los sentimientos y emociones, olvidándose del interior del sujeto. La idea era que se debía aceptar que además de mi yo también existe el otro, al cual le debo lo que soy y él me debe lo que es de forma alterna.

En este caso Lévinas propuso un humanismo del otro hombre, el cual se responsabiliza y responde por el otro, ya que considera que todos somos responsables de todos por lo cual debe de ocurrir una mutua responsabilidad.

El acercamiento que propone Lévinas con el otro, no es solamente para conocerlo o quererlo, sino una relación ética en el sentido de que la otra persona le afecta y le importa. Tal como en las escuelas, los docentes llegamos a conocer y a apreciar a nuestros educandos, por cual debemos actuar con ética y moral ya que sabemos que nuestras acciones tendrán consecuencias ya sean negativas o positivas.

Se debe considerar la ética levinasiana, la cual resalta la importancia de la ética, basándose en la moral y el compartimiento humano, dentro y fuera de nuestras aulas debido a que se reconoce como una ética de la justicia ya que lo que se busca es que las leyes estén enfocadas a la caridad, solidaridad; rompiendo el esquema del sujeto-objeto y construyendo un esquema del yo-otro, tomando conciencia de lo que me debo al otro y el otro es el que constituye con mi yo.

De acuerdo con lo anterior recae en la importancia de reconocer que este mundo no nos encontramos solos y que además de preocuparnos por nosotros

mismos siempre debemos voltear a nuestro alrededor para apoyar a quien lo necesite y buscar un bienestar colectivo.

Esto recae en el ámbito educativo cuando vemos que los alumnos trabajan en un ambiente egocéntrico y competitivo, donde a veces su forma de pensar consiste en el primero yo, luego yo y a lo último yo, en donde sólo se preocupan por los resultados de ellos mismos y su propio aprendizaje sin utilizar el trabajo cooperativo y colectivo para poder aprender entre todos y enriquecer el trabajo.

Igualmente, esto es un aspecto que los docentes deben trabajar, haciendo que el alumno valore al otro sin importar las características que tengan si no buscando enriquecer el trabajo colectivo logrando así las metas con el mayor éxito posible.

Este trabajo de pensar en el otro debe estar reforzado por los padres de familia, ya que con su apoyo los alumnos desde casa ven ejemplificado el trabajo en equipo colaborando con los integrantes de la familia para lograr determinadas tareas. Estos a su vez, van a ir desarrollando el trabajo cooperativo preocupándose por el otro.

Tomando en cuenta lo anterior, se puede tocar un punto muy importante acerca de un aspecto conocido como diferencia, tomado la mayor de ocasiones como algo negativo; algo que se debe solucionar sobre todo en las aulas:

Y es que hay una indecisión o una confusión habitual en los escenarios educativos, que se origina en el instante en que las diferencias se hacen presentes y son nombradas. Ocurre que en el acto mismo de enunciar la diferencia sobreviene una derivación hacia otra pronunciación totalmente diferente: los 'diferentes', haciendo alusión a todos aquellos que no pueden ser vistos, ni pensados, ni sentidos, ni al fin educados, por culpa de esa curiosa y vanidosa percepción de lo homogéneo - homogeneidad de lenguas, de aprendizajes, de cuerpos, de comportamientos, de lenguas y, así, hasta el infinito. (Skliar, 2015, pág. 03)

La diferencia se ha vuelto tan común que tiende a ser despectiva y poco valorada como un atributo. En las escuelas debemos trabajar para olvidarnos de esa homogenización del alumnado, asumir a la diferencia como la diversidad. Ellos son

diversos porque poseen atributos diferentes, de una u otra forma. El catalogar a alguien como diverso sigue siendo tan despectivo como decirle diferente, porque separa al yo del otro, al otro del yo y a los otros de los otros.

De la misma forma, tratar a la diversidad de forma despectiva, pone en riesgo a la misma alteridad; necesitamos del otro para que nuestro yo adquiera sentido, cuando conozco al otro, conozco mejor a mi yo. Reconocer al otro como un igual al otro y percibir las diferencias como posibilidad de enriquecimiento, dado que necesitamos del otro y al dañarlo nos dañamos a uno mismo.

A manera de conclusión, queda de análisis la importancia de mirar al otro como una responsabilidad mutua, la cual, si todos lleváramos a la práctica desde diferentes ámbitos, la forma de vivir en la sociedad estaría más humanizada siempre buscando el beneficio para todos no solo para uno mismo. Como docentes podemos empezar a trabajar con los alumnos para mejorar en el actuar diario, viendo al otro como una oportunidad de aprender de él y de que él aprenda de mí y de que ambos trabajemos juntos.

CAPÍTULO III

FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA, PEDAGÓGICA Y PSICOLÓGICA DEL PROYECTO DE INTERVENCIÓN

Este capítulo corresponde a la fundamentación del tema del proyecto: El juego como estrategia para favorecer la motivación en los alumnos de tercer grado de educación primaria. Esto se debe a que los estudiantes del curso, mostraban actitudes de apatía durante las clases, eran poco participativos, se les dificultaba relacionarse entre ellos incluso en la hora de recreo, es decir, no mostraban interés ni esfuerzo por lo que la escuela les ofrecía, esto aunado al contexto inmediato que vivían en sus casas, como: divorcios de tutores, el poco tiempo de atención que sus padres les brindaban debido a sus horarios laborales, tutores que vivían en otras ciudades y estados, la poca convivencia con otros niños en sus vecindarios debido a la inseguridad y el gran tiempo que pasan solos o con sus hermanos en casa.

Es por lo anterior que en este capítulo se habla acerca de las teorías que favorecen la motivación tanto intrínseca como extrínseca, así mismo también se aborda algunos aspectos que provocan la desmotivación. También se explica lo que debe hacer un profesor para motivar a sus alumnos, luego se enuncian y exponen las formas de trabajar este tema, con base en la Reforma Integral de la Educación Básica (RIEB) 2011 y del Modelo Educativo (SEP, 2017). A partir del programa de Educación física, área que se considera para realizar las planeaciones del proyecto debido a su relación con el juego para emplearlo como estrategia, por lo cual también se maneja la clasificación de este, así como la importancia de su aplicación en los estudiantes.

3.1 Aproximación al Concepto de Motivación

El término motivación proviene de verbo en latín moveré, el cual significa moverse, ponerse en movimiento o estar listo para la acción. La motivación es la fuente que impulsa a las personas para que realicen sus actividades y tomen ciertas conductas para lograr la meta que se proponen.

Morón (2011) define a la motivación de la siguiente manera:

La motivación escolar es un proceso psicológico que determina la manera de enfrentar y realizar las actividades, tareas educativas y entender la evaluación que contribuye a que el alumno/a participe en ellas de una manera más o menos activa, dedique y distribuya su esfuerzo en un período de tiempo, se plantee el logro de un aprendizaje de calidad o meramente el cumplimiento de sus obligaciones en un contexto del que trata de extraer y utilizar la información que le permita ser eficaz. (pág. 1)

Así es como la motivación toma parte como un elemento que induce a la persona a llevar a la práctica una determinada acción. Se puede decir que la motivación justifica las acciones, ya que influyen en el actuar de una forma determinada debido a que se tiene un motivo.

3.2 Antecedentes de las Teorías que Abordan la Motivación

Para explicar los procesos que intervienen en la activación, dirección y persistencia de la conducta, los aspectos motivacionales han sido estudiados desde diversas teorías psicológicas:

- Los conductistas: se refiere a los estímulos externos para reforzar, recompensar, incentivar y castigar, por los que se pensaba que los individuos podían motivarse.
- La visión humanista: que parte de la persona y de sus necesidades de realización personal, necesidades de libertad, autodeterminación, capacidad de elección y autoestima, es decir las que permiten una autorrealización personal.
- Los enfoques cognitivos: donde se busca el significado activo de lo que se está realizando, y se encuentra fuertemente ligado por las metas que se establecen, representaciones internas, creencias, atribuciones y expectativas (Díaz, 2007).

El enfoque humanista está más relacionado con el tema de la motivación, debido a que estudia las capacidades y necesidades humanas, es decir, se enfoca en la naturaleza humana; el hombre tiene una voluntad propia para hacer un esfuerzo y así satisfacer sus necesidades personales y es precisamente la motivación el motor que lo lleva a lograrlas, o bien la falta de ella (desmotivación) la que provoca que deje de intentarlo.

3.3 La Macro-Teoría de la Autodeterminación y sus Teorías

La Teoría de la autodeterminación es un enfoque hacia la motivación humana, ya que permite conocer las condiciones que generan la motivación, así como las que la reducen, afectando los potenciales humanos, el desempeño y el bienestar.

De acuerdo con Stover (2017) la Teoría de la autodeterminación es “propuesta como una macro-teoría de la motivación humana en la que está entendida como la energía, dirección, persistencia y finalidad de los comportamientos, incluyendo intenciones y acciones” (pág.105). Es decir que analiza el nivel con el que las personas están dispuesta a desempeñarse.

La teoría de la autodeterminación es una macro teoría, debido a que engloba cuatro teorías: la Teoría de las necesidades psicológicas básicas, la Teoría de la integración orgánica, la Teoría de la evaluación cognitiva y la Teoría de las orientaciones de causalidad, las cuales serán descritas en los siguientes renglones:

Teoría de las necesidades psicológicas básicas

En esta teoría se manejan tres necesidades básicas: la necesidad de autonomía, la necesidad de competencia y la necesidad de relación, las cuales “son un aspecto natural de los seres humanos que se aplican a todas las personas, sin tener en cuenta el género, grupo o cultura”. (Moreno & Martínez, 2006, pág. 44)

En la necesidad de autonomía se habla acerca de la libertad con la cual el individuo expresa un comportamiento por voluntad propia, por otro lado, en la necesidad de competencia se refiere a la eficacia con la que se realiza una actividad

y, por último, la necesidad de relación representa el sentido de conexión y aceptación con los pares. Estas tres necesidades se encuentran vinculadas debido a que el permitir a un alumno realizar y/o elegir de forma autónoma, lo hará sentir un ser con mayor capacidad para desempeñar con eficacia dichas acciones o decisiones y al mismo tiempo que durante el proceso de realización, este podrá interactuar con sus compañeros.

Teoría de la integración orgánica

A lo largo de la vida y sobre todo durante la vida escolar, se realizan actividades debido a la presión social, las creencias, los valores, las costumbres del contexto en el que se vive y/o porque se espera se muestre cierto comportamiento ante la sociedad. Este tipo de actividades no siempre son agradables (las conductas varían de individuo en individuo) y se tiende a internalizar este tipo de acciones de forma natural debido a que se busca la necesidad de autonomía, de competencia y de vivir en sociedad.

Deci y Ryan (1985) citados por Moreno (2006), explican que la Teoría de la integración orgánica, detalla diferentes formas de motivación extrínseca y factores contextuales que generan los tres tipos fundamentales de motivación: la desmotivación, la motivación extrínseca y motivación intrínseca. Cada tipo de motivación contiene una serie de procesos reguladores que se describirán a continuación:

- La desmotivación se refiere a la poca intención de actuar, ya sea por la falta de capacidad y habilidad, al no creer en sí mismos, al poco esfuerzo que se le brinda o a la impotencia de los resultados a obtener después de realizarlas las actividades.
- La motivación extrínseca, proviene de los agentes del exterior o recompensas que se pueden obtener y está determinada por cuatro tipos; el primero es la Regulación externa, realizada para satisfacer las demandas de los demás, ya sea para obtener una recompensa o evitar una sanción;

la Regulación introyectada, en la que el individuo canaliza la presión social en una presión sobre sí mismo para regular su comportamiento; la Regulación identificada, se reconoce la importancia de la actividad aunque no se realice con agrado; y en la Regulación integrada, el individuo actúa de forma libre ya que su conducta va acorde a lo que espera la sociedad.

- La Motivación intrínseca es aquella que brinda una experiencia de placer al realizar una actividad y no requiere una motivación externa ya que proviene del interior del individuo, además proporciona una sensación de competencia y autorrealización aún después de terminada.

Teoría de la evaluación cognitiva

Es presentada por Deci y Ryan (1985) citados por Moreno (2006), en la que predice el nivel de la motivación intrínseca debido a los factores externos y se enfoca en las necesidades básicas de autonomía y de competencia.

En concreto, si un individuo participa en una actividad que él haya elegido de forma autónoma, que mantenga bajo su control ya que es competente, en donde reciba retroalimentación positiva de los demás y disfrute realizarla, este mostrará mayor motivación intrínseca; por el contrario, si se percibe incompetente, desmotivado y bajo las decisiones de los demás, la motivación intrínseca disminuirá.

Teoría de las orientaciones de causalidad

En ella se refiere a que los estímulos ambientales pueden ser poco precisos, ya que las personas interpretan los eventos de distintas formas, por eso existen tres orientaciones causales: de control, de autonomía e impersonal. Deci y Ryan (1985) citados por Stover (2017) afirma que: “Estas involucran la manera en que la persona se orienta hacia el ambiente en relación con la regulación e iniciación del comportamiento y el grado en que su vida estará autodeterminada en un sentido general” (pág. 109). Son tres los tipos de orientaciones causales las que regulan a las personas:

- La orientación de control, que se relaciona con la motivación extrínseca, ya que existe un control externo y las actividades deben ser realizadas no con elección propia. Es decir que implica la necesidad de competencia y relación con los demás, pero deja de fuera la necesidad de autonomía. Es como cuando se le dice al alumno que, y como debe hacer una tarea y este la realiza de forma competente, sin embargo, se deja de fuera su autonomía para decidir la forma de hacerla.
- Por otro lado, la Orientación de autonomía se relaciona con la Motivación intrínseca ya que posibilita que la persona regule su conducta y se base en sus intereses propios. Aquí se cumple con las tres necesidades (autonomía, competencia y relación) debido a que se le faculta al educando elegir sobre su forma de realizar las actividades, al permitirle esta elección realiza sus tareas de una forma más competente y de paso se relaciona con sus pares.
- Y por último la Orientación impersonal, que es cuando los individuos se encuentran desmotivadas y no se cumple con alguna de las necesidades básicas (autonomía, competencia y relación), suele tener relación con los síntomas negativos como depresión y se espera que al aplicar estrategias de motivación el educando muestre disposición para realizar sus actividades.

3.4 Variables y Factores que Contribuyen a la Motivación del Alumnado

La motivación requiere de un proceso influenciado por variables personales y variables contextuales. Por lo cual la motivación es subjetiva y va a depender de la persona, así como del entorno en el que se desarrolla.

El autor García (1997) establece las siguientes variables personales y contextuales que se dan en la motivación del alumnado:

- Las variables personales: en esta se habla de la forma en que es guiada la conducta del estudiante debido a las expectativas que posee sobre sí

mismo. Toma en cuenta el autoconcepto, el valor que se le otorga a la actividad y las emociones al culminarla.

- Las variables contextuales: en esta la motivación depende de la influencia del contexto, el cual además está íntimamente ligado al autoconcepto que el alumno se formó debido a las interacciones sociales, así como la forma de presentar la tarea.

Por lo cual es necesario que el maestro muestre de manera atractiva las actividades que espera que sus alumnos desarrollen y así lograr que el estudiante se involucre de forma activa.

Existen motivaciones hacia el alumno de carácter negativo, como miedo a reprobar, al no ser aceptado por los demás, a recibir una sanción, entre otras. Sería fantástico que el alumno aprendiera a emplear sus esfuerzos de manera intrínseca, pero esta situación no se dará a menos que el docente contribuya para poder darse esta situación.

Las expectativas que un docente y los compañeros poseen hacia un alumno afectan en la motivación y en la autoestima de éste. Es importante mencionar que las expectativas pueden ser tanto negativas: “es tímido, por eso no tiene amigos”, “sus padres no saben leer, por eso él es así”. O también pueden ser expectativas positivas como un elogio o una retroalimentación positiva.

El ambiente que se vive en la escuela y sobre todo dentro del salón de clases influye en la motivación.

A continuación, se muestran los factores que determinan la motivación según Díaz (2007) :

Factores relacionados con el alumno:

- Tipos de metas que establece
- Perspectivas asumidas ante el estudio

- Expectativas de logro.
- Atribuciones de éxito y fracaso.
- Habilidades de estudio, planeación y automonitoreo.
- Manejo de la ansiedad.
- Autoeficacia

Factores relacionados con el profesor:

- Actuación pedagógica
- Manejo interpersonal.
- Mensajes y retroalimentación con los alumnos.
- Expectativas y representaciones.
- Organización de la clase.
- Comportamientos que modela.
- Formas en que recompensa o sanciona a los alumnos.

Factores contextuales:

- Valores y prácticas de la comunidad educativa.
- Proyecto educativo y currículo.
- Clima de aula.
- Influencias familiares y culturales.

Factores instruccionales:

- La aplicación de principios motivacionales para diseñar la enseñanza y la evaluación. (Díaz, 2007, pág. 72)

Por lo tanto, los docentes deben contribuir y diseñar la forma más conveniente que posibilite un correcto clima en el aula, que permita se dé la vinculación de las necesidades individuales y las condiciones socioculturales, y así lograr una motivación en los estudiantes.

3.5 La Motivación como Elemento para el Logro de las Metas de los Alumnos

El que los alumnos alcancen las metas que se proponen depende de la regulación de la motivación intrínseca que posean y la motivación extrínseca que reciban. “El comportamiento de los alumnos amalgaman ambos tipos de motivación, es decir, coexisten motivos intrínsecos y extrínsecos aun cuando unos puedan predominar en función de las personas o circunstancias”. (Díaz, 2007, pág. 73)

El que un docente conozca las metas de sus alumnos le permite saber mejor la forma en que puede ayudarlo y motivarlo. El que el estudiante se planteé metas le permite tener un panorama acerca de donde se encuentra o que posee y con eso que puede lograr o hasta dónde puede llegar.

Cuando un estudiante no posee metas, no tiene idea de hacia dónde se dirige, por lo mismo carece de motivación para seguir adelante y es como si fuera andando por la oscuridad sin encontrarle sentido a todo lo que hace.

He aquí donde la motivación juega un papel muy importante, porque si el educando no posee metas, mucho menos tendrá una buena motivación intrínseca, pero el docente puede motivarlo de manera positiva extrínsecamente; alentándolo, felicitándolo, haciéndolo ver sus fortalezas, entre otras y así el educando recupere la motivación intrínseca que había perdido.

3.6 El Papel de la Motivación en el Éxito y Fracaso Escolar en los Alumnos

La motivación requiere de un esfuerzo razonable y durante el desarrollo de esta se da lo que son las expectativas de logro ya que animan al educando a intentarlo una y otra vez hasta lograrlo, igualmente si se falla en la actividad, el alumno se da cuenta que sus errores se deben a causas internas y controlables.

Caso contrario cuando en lugar de tomarlo por el lado bueno, el educando adquiere expectativas de fracaso y culpa a los factores externos que se encuentran fuera de su control como los causantes de su derrota. Esto ocurre con frecuencia en los juegos competitivos, en los que los alumnos suelen frustrarse o molestarse con sus compañeros de equipo ya que los culpan de la derrota o a veces, los mismos niños se niegan a realizar algunas actividades por creerse incapaces de hacerla.

Cuando un estudiante se considera incompetente y posee en su mayoría expectativas de fracaso estará constantemente desmotivado y con una baja expectativas, lo cual afectara en un futuro a sus expectativas, en contra posición cuando el alumno tiene expectativas de éxito y sabe que el esfuerzo es la clave del éxito (Díaz, 2007).

Estos tipos de problemas se inculpan en gran medida a los ambientes de aprendizaje desfavorecedores, así como al mal uso afectivo del docente y la escuela, lo que provocan que en el educando se dé una desesperanza aprendida, en donde de acuerdo con Woolfolk (2010) las personas creen que no tienen control sobre los eventos y resultados que se dan en la vida, lo que les hace perder la confianza, ser apáticos, mostrar depresión y ansiedad. Es como si se estuviera caminando en línea recta hacia el fracaso. Conforme los estudiantes van creciendo su concepto de derrotismo va aumentando: se esfuerzan y participan menos.

3.7 Campo de Formación del Plan de Estudios 2011 que se Refiere a la Motivación: Desarrollo Personal y para la Convivencia

El desarrollo de este proyecto también se basó en el Plan de estudios para la Educación Básica (2011), del cual se mencionan a continuación los campos formativos que lo integran, así como el campo en el que se fundamenta.

La función de los Campos formativos es la de ir organizando, regulando y articulando los espacios curriculares, dichos espacios mantienen una interrelación y van acorde a las competencias para la vida así como a los rasgos del perfil de egresos.

Igualmente, dichos campos formativos se van dando de manera gradual, desde el primer año de educación preescolar hasta la educación secundaria.

Los campos de formación para la Educación Básica fueron los siguientes:

- Lenguaje y comunicación.
- Pensamiento matemático.
- Exploración y comprensión del mundo natural y social.
- Desarrollo personal y para la convivencia.

Lo que se espera lograr en el campo de “lenguaje y comunicación” es el desarrollo de competencias comunicativas a través del lenguaje. Mientras que en el de “Pensamiento matemático” se espera lograr el uso del razonamiento intuitivo para solucionar problemas de la vida cotidiana. Por otro lado el campo de “expresión y comprensión del mundo natural y social” busca el lograr el reconocimiento de la diversidad social y cultural del país y del mundo.

Por último está el campo de Desarrollo personal y para la convivencia:

La finalidad de este campo de formación es que los estudiantes aprendan a actuar con juicio crítico a favor de la democracia, la libertad, la paz, el respeto a las personas, a la legalidad y a los derechos humanos. También implica manejar

armónicamente las relaciones personales y afectivas para desarrollar la identidad personal y, desde ésta, construir identidad y conciencia social. (SEP, 2011, pág. 53)

Este proyecto, utiliza el campo de Desarrollo personal y para la convivencia debido a que es el que más se relaciona con el tema de la motivación, ya que se trabaja con la integración, equidad e inclusión a través del reconocimiento de la diversidad en un espacio colectivo de interacción.

3.8 Área de Desarrollo Personal y Social y Principio Pedagógico del Modelo Educativo 2017 que se Refieren a la Motivación

En el presente proyecto, también se toma del Modelo educativo 2017, el área de Desarrollo personal y social, la cual le permiten al educando lograr una formación integral y académica complementada con el desarrollo de otras capacidades humanas. “Este componente curricular también es de observancia nacional y se organiza en tres Áreas de Desarrollo: Artes, Educación Socioemocional y Educación Física. Estas tres áreas no deben recibir el tratamiento de asignaturas.” (SEP, 2017, pág. 108)

Es decir que estas tres áreas fomentan el desarrollo integral de los estudiantes, sobre todo de sus capacidades para aprender y aprender a convivir con los demás. Es por lo anterior que se decidió utilizar el área de Educación física para poder desarrollar la planeación y aplicación de las estrategias de motivación, tales como el juego.

Para que el maestro logre transformar su práctica pedagógica, así como logre cumplir en plenitud con su papel en el proceso educativo, el Modelo Educativo 2017 (SEP, 2017) plantea una serie de principios pedagógicos, de los cuales, Estimular la motivación intrínseca en el alumnado, se refiere a que:

El docente diseña estrategias que hagan relevante el conocimiento, fomenten el aprecio del estudiante por sí mismo y por las relaciones que establece en el aula. De esta manera favorece que el alumno tome el control de su proceso de aprendizaje.

Propicia, asimismo, la interrogación metacognitiva para que el estudiante conozca y reflexione sobre las estrategias de aprendizaje que él mismo utiliza para mejorar. (SEP, Aprendizajes clave para la educación integral, 2017, pág. 116)

De este modo es que el profesor es el que ayuda a diseñar y aplicar las estrategias que crea más convenientes en sus alumnos para así fomentar un aprecio por sí mismos y que este mismo aprecio los motive a relacionarse con sus pares en el aula y escuela.

3.9 El Juego y su Importancia en la Motivación de los Alumnos

Cuando se es niño o se está jugando o realizando otro tipo de actividad, pero nunca se puede estar quieto, es porque el juego forma parte del desarrollo humano y constituye una pieza importante durante un periodo de la vida. Después de todo, intentar definir con exactitud “el juego” resulta un tanto complicado debido a que engloba una gran cantidad de conductas, pero estas a su vez presentan muchas diferencias, las cuales se intentarán explicar de manera concisa en este apartado.

El juego significa “acción y efecto de jugar por entretenimiento” (Real Academia Española, 2018), por lo cual también es necesario hablar de lo que se refiere jugar, en la que se habla de hacer algo con alegría con el fin de entretenerse, divertirse o desarrollar determinadas capacidades.

Por consiguiente, el que se maneje al juego como una de las estrategias base en este proyecto de intervención, debido a que le va a permitir al educando no sólo entretenerse, sino a la vez ir motivándolo a adquirir ciertas capacidades que favorezcan su desarrollo integral.

Según la autora Contreras (2017) afirma que: “Los juegos motivan a causa de que impactan directamente en las áreas cognitivas, emocionales y sociales de los jugadores” (Parr. 3). Esto se debe a que los juegos generan sentimientos positivos como es el triunfo, el reconocimiento social, las recompensas, así como cierta

disconformidad como la derrota, frustración, entre otras, es por lo que se deben encajar y/o adaptar al nivel de habilidades de los participantes.

3.9.1 El juego de reglas, los tradicionales y cooperativos que ayudan a favorecer la motivación de los alumnos

Debido a la gran variedad de conductas presentes en el juego existe una amplia gama de clasificación de estos, por lo cual cierto tipo de juegos puede incluir a otros y/o viceversa.

Desde el punto de vista de la teoría psicogenética se establece el concepto del juego de reglas y esto lo observamos en todas las etapas del desarrollo del niño según Piaget. Los juegos reglados son juegos populares a los que Piaget nombró juegos de reglas, “los juegos de reglas aúnan actividades sensoriomotoras y simbólicas a la vez que introducen un elemento nuevo, la existencia de unas normas necesarias para conseguir el placer que mueve al juego” (Pérez, 1997) .

Ya que existe gran variedad de juego de reglas es que en este proyecto se decidió trabajar con los juegos tradicionales y colectivos ya que estos llevan inmersa un conjunto de reglas. Además de que la aplicación de juegos puede “transformar las experiencias educativas de los niños en los primeros cursos de primaria y fortalecer tanto su motivación como los resultados de aprendizaje” (UNICEF, 2018, pág. 06) El juego de reglas es muy aplicable en la educación física debido a que constituye un espacio lo suficientemente motivador para favorecer más la participación de los educandos.

El juego ha estado presente en toda sociedad y cultura desde la historia de la humanidad. Existen muchos juegos de años atrás, con los cuales se divertían nuestros antepasados, pero lamentablemente y en parte debido a los adelantos tecnológicos (videojuegos, computadores, televisión...) algunos de estos juegos se fueron perdiendo o simplemente dejaron de jugarse. Los niños ya no socializan como antes y permanecen encerrados en sus casas sin tener un rato de esparcimiento con sus pares.

Tal es el caso de los Juegos tradicionales que:

Son aquellos juegos que se transmiten de generación en generación, pudiéndose considerar específicos o no de un lugar determinado. Juegos como: la comba, el burro, el pañuelo, Antón Pirulero, a tapar la calle, las chinas, la gallina ciega, te invito, el cochecito leré, soy la reina de los mares, a la sillita de la reina, los hoyos, ¿dónde están las llaves?, tirar de la soga, pipirigaña, al pasar la barca, cara o cruz, el pino, etc. (Andalucía, 2011, pág. 2)

Los juegos tradicionales son un recurso muy útil, debido a que estimulan capacidades y actitudes cooperativas, de superación, honradez, curiosidad, respeto, compañerismo, divierten, se aprenden normas entre otras y dejan un aprendizaje. Además de que son muy fáciles de jugar ya que no requieren de muchos materiales e incluso se pueden obtener de la naturaleza o de objetos caseros y requiere el seguimiento de reglas simples.

También, el uso de los juegos en la Educación primaria favorece:

...el dominio de los conceptos académicos por parte de los niños, además de fomentar la motivación para aprender. De hecho, el interés y la motivación son dos de los aspectos más importantes que puede desarrollar el juego; incentivarlos en los primeros cursos favorece la implicación de los niños en su propio aprendizaje. (UNICEF, 2018, pág. 10).

Los juegos pueden ser tanto individuales como colectivos, pero lo común es que se dé la interacción entre los jugadores. Es debido a lo anterior que el juego tradicional también se relaciona con el juego cooperativo, el cual cuando es aplicado en el segundo ciclo de nivel primaria (tercer y cuarto grado), servirá para que el educando se expanda de manera social. “Los niños de este grupo de edad muestran, con frecuencia, conductas socializadas de plena cooperación y se encuentran ya preparados para la colaboración activa dentro del grupo”. (Ruiz & Omeñaca, 2019, pág. 63)

Al contrario de lo que nos dicen Ruiz y Omeñaca (2019) en el aula de estudio ocurre situaciones opuestas en donde las actitudes de gran parte de mis alumnos

difieren con los niños de su edad; son introvertidos, se aíslan incluso en la hora de recreo, no conviven entre ellos, sólo se relacionan si me encuentro dirigiendo la actividad, por lo cual espero que, con el juego tradicional y cooperativo, comiencen a afianzar el establecimiento de relaciones. Es por lo anterior que también se decidió aplicar el juego debido a que la “sensación general de disfrute, motivación, emoción y placer” (UNICEF, 2018, pág. 07) que produce tanto a niños como en adultos.

3.10 La Aplicación del Juego en el Área de Educación Física, sus Propósitos y la Intervención Pedagógica

Como se menciona en el apartado anterior este proyecto de intervención se desarrollará en el Área de Educación física, debido a:

La Educación Física es una forma de intervención pedagógica que contribuye a la formación integral de niñas, niños y adolescentes a desarrollar su motricidad e integrar su corporeidad. Para lograrlo, motiva la realización de diversas acciones motrices, en un proceso dinámico y reflexivo, a partir de estrategias didácticas que se derivan del juego motor, como la expresión corporal, la iniciación deportiva y el deporte educativo, entre otras. (SEP, pág. 583)

Por eso, es que Educación física es el área primordial para poder desarrollar los juegos que son las estrategias de este proyecto, debido a que constituye un espacio lo suficientemente motivador para favorecer más la participación e interacción de los educandos.

De los propósitos del área de “Educación Física” (SEP, 2017) en nivel primaria se mencionan los siguientes:

- “Reconocer e integrar sus habilidades y destrezas motrices en situaciones de juego motor e iniciación deportiva.
- Canalizar y demostrar su potencial expresivo y motriz al participar y diseñar juegos y actividades donde requieren comunicarse e interactuar con sus compañeros.

- Resolver y construir retos mediante el pensamiento estratégico y el uso creativo de su motricidad, tanto de manera individual como colectiva.
- Demostrar y distinguir actitudes para preservar su salud mediante la práctica de actividades físicas y la toma de decisiones informadas sobre hábitos de higiene, alimentación y prevención de riesgos.
- Asumir y percibir actitudes asertivas y valores que favorecen la convivencia sana y pacífica, y el respeto a los demás en situaciones de juego e iniciación deportiva”. (SEP, pág. 584)

De este modo, el propósito que más se relaciona a este proyecto de intervención es el segundo, debido a que a través de juegos y otras actividades se potencializa las capacidades del alumno, lo vuelve más competente y autónomo y además favorece las relaciones entre pares.

La educación física y sus aprendizajes poseen una identidad propia en la escuela, debido a que brinda experiencias y aprendizajes del tipo motor que contribuyen a la formación integral. La educación física proporciona ambientes motivadores, de alegría, satisfacción, se respeten los puntos de vista y se fomenta el gusto por asistir a la escuela.

Otro hecho relevante de la Educación física es que:

...tiene un carácter práctico y eminentemente lúdico. En el contexto de las sesiones, aprender jugando es una premisa ineludible de este espacio curricular, lo que implica destacar el componente lúdico de las actividades, es decir, jugar con el otro y no contra el otro; deben prevalecer el placer por jugar, aprender individual y colectivamente, la competencia sana y el juego limpio como principales características de las sesiones. Por tanto, es necesario ofrecer a niñas, niños y adolescentes ambientes donde la motivación priorice la participación de todos. La meta es disfrutar la práctica y pasarla bien. (SEP, 2017, pág. 587)

Por lo tanto, la educación física va muy de la mano del juego y mediante este se puede motivar a los estudiantes a participar, pero no por la obtención de una

recompensa, sino por el simple hecho de pasar un rato agradable y motivante con los compañeros.

En ocasiones cuando los alumnos ingresan a la primaria simplemente dejan de jugar comparado a como lo hacían en el preescolar, parece ser que a la escuela se le olvidara lo importante y fundamental que es el juego en la vida de los niños.

El juego se convierte en un gran aliado para los aprendizajes de los niños, por medio de él descubren capacidades, habilidades para organizar, proponer y representar; asimismo, propiciar condiciones para que los niños afirmen su identidad y también para que valoren las particularidades de los otros. (SEP, 2017, pág. 71)

El desarrollo del juego durante la infancia es una actividad de vital importancia en el desarrollo afectivo, social y emocional en el niño. Es precisamente durante el juego en donde el niño se conecta con los demás y se le permite ser él mismo

Para un niño no hay nada más motivante que el juego mismo, el salir a jugar al patio de su escuela o a la calle, relacionarse con sus compañeros o amigos, relajarse un rato, divertirse, compartir, ayudar a sus compañeros, jugar con el otro y no contra el otro y un sinnúmero de otras características positivas que trae el juego por sí mismo y que con ayuda de la mediación docente pueden ser potencializadas a través de una metodología y ser desarrolladas durante la aplicación de este proyecto de intervención.

CAPÍTULO IV

ESTRATEGIAS Y METODOLOGÍAS DE INTERVENCIÓN

En este capítulo se explica la fundamentación de la estrategia que se utilizó para favorecer la motivación en los estudiantes de tercer grado, es decir, se habla acerca del enfoque humanista, además se explican los fundamentos teóricos en los que se basaron las secuencias didácticas, así como los autores que intervinieron en estas.

Cada secuencia didáctica cuenta con el objetivo específico siempre orientado a favorecer el desarrollo de la motivación en los educandos, además estas se encuentran ubicadas en el campo formativo de Desarrollo personal y para la convivencia, así mismo, cabe resaltar que se desarrollan en el área de Educación física, debido a que es la más orientada a la aplicación de los juegos.

También se considera dentro de las secuencias didácticas la transversalidad de la estrategia con otras áreas del currículo del tercer grado de educación primaria, así como los demás elementos que debe contener una secuencia, como los recursos didácticos y los instrumentos de evaluación.

4.1 Justificación de la Elección de la Estrategia

El Proyecto se titula “El juego como estrategia para favorecer la motivación en los alumnos de tercer grado de educación primaria” debido a que los estudiantes que se encuentran estudiando dicho curso han mostrado actitudes de falta de interés y apatía a la hora de realizar las actividades, sentimientos de incapacidad para poder desarrollar y finalizar sus trabajos, también son introvertidos, poco participativos, casi no asisten a clases, se aíslan, no juegan entre ellos en recreo, es decir, se nota que llegan desmotivados a la escuela, esto va aunado a algunas situaciones que viven en sus casas.

Es debido a lo anterior que en las secuencias didácticas se trabaja la motivación tanto intrínseca como extrínseca, la fijación de metas personales (autorrealización), la resiliencia ante el fracaso, también lo que debe hacer un profesor para motivar a sus

alumnos, luego se enuncian y explican las formas de trabajar este tema basadas en la Reforma Integral de la Educación Básica (2011) y del Modelo educativo (2017), así como del área de “Educación física” , área que se considera para realizar las planeaciones del proyecto debido a su amplia relación con el juego para aplicarlo como estrategia, por lo cual también se maneja la clasificación del juego, así como su importancia para mis estudiantes.

Se eligió trabajar en el Área de Educación Física debido a que es una forma de intervención pedagógica que contribuye a la formación integral de los educandos al desarrollar su motricidad e integrar su corporeidad. Para lograrlo “motiva la realización de diversas acciones motrices, en un proceso dinámico y reflexivo, a partir de estrategias didácticas que se derivan del juego motor, como la expresión corporal, la iniciación deportiva y el deporte educativo, entre otras” (SEP, 2017, pág. 583).

4.2 Fundamentación de la Estrategia Utilizada

Los seres humanos a lo largo de su vida han tenido el juego como un elemento principal para el óptimo desarrollo integral de los infantes desde una edad muy temprana, ya que esta se genera de manera espontánea y natural que se vive de forma innata por el cual explora el mundo que lo rodea.

Según la autora Contreras (2017) afirma que “Los juegos motivan a causa de que impactan directamente en las áreas cognitivas, emocionales y sociales de los jugadores”. Esto se debe a que los juegos generan sentimientos positivos como es el triunfo, el reconocimiento social, las recompensas, así como cierta disconformidad como la derrota, frustración, entre otras, es por lo que se deben encajar y/o adaptar al nivel de habilidades de los participantes.

La teoría psicológica de la visión humanista prefiere la motivación. Es debido a lo anterior que este trabajo se sustenta en el enfoque humanista debido a que este se basa en fuentes intrínsecas como las necesidades de autorrealización o la necesidad de autodeterminación, es decir, que la necesidad de aprender es innata (Dörnyei, 2008).

Las teorías en que se fundamenta el presente proyecto son la Teoría de motivación de Abraham Maslow (2008), ya que estas responden a la necesidad de una persona para ser y hacer lo que la persona “nació para hacer”, es decir, es el cumplimiento del potencial personal a través de una actividad específica; de esta forma una persona que está inspirada para la música debe hacer música, un artista debe pintar, y un poeta debe escribir.

Puede describirse como el uso y la explotación de talentos, capacidades, potencialidades, etc. Esta puede permitir que los alumnos se den cuenta de lo mejor que pueden hacer, un desarrollo en su máximo potencial. Los alumnos autorrealizados son conscientes de sí mismos, se preocupan por el crecimiento personal, se preocupan menos por las opiniones de los demás y están interesadas en desarrollar su potencial.

También se trabaja con otras dos teorías, siendo la segunda la Macro-teoría de la Autodeterminación de Deci y Ryan (1985), en donde hacen referencia a los dos tipos de motivaciones; la motivación intrínseca hace referencia a las conductas desarrolladas por su valor en sí mismos con el objetivo de experimentar el placer y la satisfacción del mero hecho de realizar una actividad particular. La motivación extrínseca implica desarrollar conductas como medios para un fin, es decir, para recibir alguna recompensa extrínseca o para evitar el castigo.

En el ámbito educativo, la Macro-teoría de la Autodeterminación entiende que el objetivo principal es promover en los estudiantes las necesidades psicológicas básicas con el fin de internalizar los procesos de aprendizaje y obtener un mejor desempeño académico y psicológico, vinculando la motivación intrínseca y la extrínseca. Es decir que esta teoría también tiene relación con la teoría de motivación de Abraham Maslow antes mencionada.

Por último y también relacionada con la Macro-teoría de la Autodeterminación se aborda la Teoría de la atribución de Weiner (1992) citado por Diaz (2007), la que se refiere a las explicaciones (o atribuciones causales) del

individuo sobre por qué se produjeron los éxitos y fracasos pasados influyen en la motivación de una persona para iniciar en el futuro.

Esta teoría de la atribución permite al educando aprender de sus errores para poder tomar mejores decisiones a futuro, y respecto a los éxitos, también se aprende de ellos e incluso ser mejor.

La aplicación de las anteriores estrategias favorecerá la motivación de los educandos, ya que los juegos motivan a causa de que impactan directamente en las áreas cognitivas, emocionales y sociales de los jugadores. Esto se debe a que los juegos generan sentimientos positivos como es el triunfo, el reconocimiento social, las recompensas, así como cierta disconformidad como la derrota, frustración, entre otras, es por lo que se deben adaptar al nivel de habilidades de los participantes.

4.3 Planeación General del Proyecto

PLANEACIÓN GENERAL DE ACTIVIDADES
Escuela Primaria “Gral. Lázaro Cárdenas del Río” Vespertina
Clave: 30DPR1668Z Zona escolar: 118 Sector educativo: 19
Turno: Vespertino Grado: 3° Grupo: A
Municipio: Zaragoza, Ver.

Nombre del proyecto: *El juego como estrategia para favorecer la motivación en los alumnos de tercer grado de educación primaria.*

Objetivo general: *Desarrollar la motivación en los alumnos de 3° grado de Educación Primaria lo que permitirá una mejor autonomía, competencias y relaciones entre pares.*

ACTIVIDADES	PROPÓSITO	DESCRIPCIÓN DE LA ESTRATEGIA	DURACIÓN	FECHA DE APLICACIÓN	RECURSOS O MATERIALES
Presentación del Proyecto.	Presentar el proyecto a las autoridades educativas.	Dar a conocer al director de la escuela mi proyecto.	30 min.	05 de marzo del 2018	Planeación general, planeaciones por estrategia y diagnóstico del proyecto.
Reunión con los padres de familia.	Junta con los padres de familia y/o tutores para dar a conocer el proyecto.	Que los padres y/o tutores conozcan el proyecto con el que se estará trabajando.	30 min.	06 de marzo del 2018	Papel bond, plumones y planeación general.
Reunión con los padres para conocer las causas.	Reunión con los padres y alumnos para conocer más a fondo las causas mediante la aplicación de cuestionarios y entrevistas.	Concientizar a los padres de familia y/o tutores para que se den cuenta de cuan motivados van sus hijos a la escuela	30 min.	09 de marzo del 2018	Papel bond, plumones y cuestionarios.
1. Identificación de necesidades personales (La piñata)	Que los alumnos identifiquen sus necesidades básicas personales.	Los alumnos romperán de forma ordenada la piñata. Además de atrapar dulces, cada alumno deberá coger sólo un papelito blanco y otro de color.	1 hr	09 de abril del 2018	Notas post-its, piñata, cuerda, palo, dulces, hojas de colores, marcadores, caja y cinta adhesiva.

		<p>En el papelito de color anotarán sus metas y en el papelito de blanco las cosas que cree que no son capaz de hacer.</p> <p>Los papeles de color los leerán en voz alta y pegarán en un rotafolio grupal y los papeles blancos los guardarán en una caja grupal.</p>			
2. Creencias que causan la desmotivación (El ahorcado)	Que los alumnos identifiquen las creencias que provocan su desmotivación	Organizados en 2 equipos de 10 integrantes cada uno, en donde se trabajarán factores relacionados con la desmotivación, los alumnos jugarán al ahorcado.	1 hr	16 de abril del 2018	Hojas de colores, lápices, plumones y pizarrón.
3. Factores que provocan la motivación (Tapete de colores)	Que los estudiantes identifiquen los factores que los motivan.	De forma grupal elaborarán un tapete de colores, estilo Twister, en el cual de forma ordenada cada alumno irá girando una flecha para saber si les toca hablar de situaciones que los motivan de forma externa o interna.	90 minutos	23 de abril del 2018	Pellón, fomi de colores, tijera, silicón frío, cartón y tachuela.
4. Factores que acusan la motivación intrínseca (Stop)	Que los alumnos reconozcan los factores y situaciones que generan una motivación intrínseca	En un círculo de gises de colores, los educandos anotarán en cada celda con una o dos palabras, una situación o factor que los motivara de forma intrínseca, después se	1 hr	30 de abril del 2018	Gises de colores, patio y piedritas

		desarrollaría el juego del stop y calcular los pasos que deben dar para poder llegar a la pareja más cercana.			
5. Factores que causan la motivación extrínseca (Piedra, papel o tijeras)	Que los alumnos reconozcan cómo la presión social influye sobre uno mismo y como esto lo motiva a regular su comportamiento.	Organizados primero en 10 parejas, luego en 4 equipos de 5 integrantes y por último en 2 equipos de 10 integrantes cada uno. Los educandos se irán poniendo de acuerdo para saber qué arma (piedra, papel o tijera) usarán por equipo y así se den cuenta de cómo afecta la sociedad en la motivación.	1 hr	07 de mayo del 2018	Hojas blancas, colores, platillos de colores y silbato
6. La derrota y los fracasos son un área de oportunidad (Quitarle la cola al burro)	Que los alumnos se den cuenta de su reacción ante la derrota y los fracasos y la forma en que intentan superarlo.	Los educandos se colocarán pañoletas de un color (rojo, azul, morado y blanco) y mientras dure el juego los niños correrán y se irán quitando pañuelos entre todos, cuidándose de no perder el suyo. El jugador que pierde su pañoleta se sienta justo ahí en el piso esperando poderle quitar su cola a un jugador distraído que pase por ahí para poder volver a jugar. Se observará la conducta del	1 hr	14 de mayo del 2018	Tiras de telas de colores rojo, azul, morado y blanco, campo de juegos.

		alumno ante la derrota.			
7. Los beneficios del juego en la motivación (Rayuela)	Que el alumno disfrute del placer de jugar y al mismo tiempo trabajen en sus necesidades básicas.	Se dibuja una rayuela o avioncito en el piso y todos los alumnos jugarán de forma ordenada uno por uno, una vez formado un buen clima en el aula, primero se les darán instrucciones de cómo jugar y luego se les permitirá a los alumnos jugar y diseñar sus propios avioncitos de forma libre.	1 hr	21 de mayo del 2018.	Gises de colores, patio, dado y piedritas.
8. ¿Con recompensa o sin recompensa? (Rompecabezas)	Que los alumnos disfruten del juego y discernan entre la obtención de recompensas y sanciones.	Por equipos y de forma grupal los alumnos irán compitiendo para ver quiénes arman más rápido su rompecabeza. El equipo ganador se llevará una recompensa, mientras que los perdedores una sanción.	1 hr	28 de mayo del 2018.	Rompecabezas con fotos del grupo y dulces
9. Me motiva y me motivan (Gato encerrado)	Que el alumno valore la importancia de la motivación intrínseca y extrínseca.	Se jugará al gato encerrado por equipo, utilizando platillos de colores en lugar de fichas. Se observará la forma en que participan los alumnos y se motivan.	1 hr	04 de junio del 2018.	Gises de colores y platillos de colores

<p>10. La motivación en mi vida (El cartero trajo cartas)</p>	<p>Que el alumno valore la importancia de la motivación intrínseca y extrínseca y cómo le hace frente a las situaciones que lo desmotivan</p>	<p>Los estudiantes entregarán al maestro dos cartas que fueron escritas y selladas por sus seres queridos de tal forma que no las pudieran leer antes. En estas cartas sus familiares resaltarán los rasgos por los que admiran a ese estudiante y así motivarlo.</p> <p>Una vez reunidas todas las cartas, se repartirán de forma aleatoria y luego se procederá a jugar al Cartero trajo cartas; en donde entre ellos leerán sus cartas en voz alta.</p>	<p>90 minutos</p>	<p>11 de junio del 2018.</p>	<p>Sobres de colores, hojas de colores con formas de estrellas, trofeos y medallas y sillas.</p>
--	---	--	-------------------	------------------------------	--

4.4 Secuencias Didácticas del Proyecto

ESC. PRIM. “GRAL. LÁZARO CÁRDENAS DEL RÍO” VESPERTINA, CLAVE:30DPR1668Z, ZONA:188, SECTOR 019 TERCER GRADO, GRUPO “A”, CICLO ESCOLAR 2017-2018	
TEMA:	El juego como estrategia para favorecer la motivación en los alumnos de tercer grado de educación primaria.
OBJETIVO GENERAL:	
Favorecer la motivación de los alumnos del tercer grado a través de la aplicación de juegos y así se vuelvan más autónomos, desarrollen competencias y mejoren sus relaciones entre pares.	
CAMPO FORMATIVO Y/O AREA DE DESARROLLO PERSONAL Y SOCIAL (TRANSVERSALIDAD):	
Área de Educación física	
COMPETENCIAS QUE DESARROLLAR:	
Competencias para la convivencia Competencias para la vida en sociedad	
Actividad 1:	Identificación de necesidades personales (la piñata)
Objetivo:	Que los alumnos identifiquen las necesidades básicas personales con las que necesitan trabajar (autonomía, competencia y relación con sus pares).

SECUENCIA DIDÁCTICA		
INICIO	DESARROLLO	CIERRE
<p>1. Antes de iniciar una clase se pegarán 3 post-it en el pupitre de cada niño sin decirles nada.</p> <p>2. Si llegan a preguntar el porqué de los post-it evitar dar respuesta.</p>	<p>3. La clase que se desarrolló debe ser muy dinámica y fomentar mucho la participación del alumnado.</p> <p>4. Cada vez que un niño participa se le va a retirar un post-it sin decirle nada.</p> <p>5. Al finalizar la clase los niños que se quedaron con muchos post-its expondrán en plenaria sus comentarios del porqué creen que se quedaron con tantas pegatinas y se darán cuenta de su falta de motivación para integrarse en la clase.</p>	<p>6. Se finaliza aplicando el juego de “la piñata” en la cual además de tener dulces contendrá papelitos de colores en los cuales los alumnos anotarán sus compromisos que esperan lograr a lo largo del proyecto, lo leerán frente al grupo y pasarán a pegarlos a un rotafolio que estará pegado en el salón.</p> <p>7. Además, en otros papelitos de color blanco anotarán las cosas que aún no son capaces de realizar como: “no puedo dividir”, “no se me las tablas”, “no me gusta leer”, entre otras cosas, ya que se irán a enterrar todas estas frases dentro de una cajita sellada para simular el entierro del no puedo”.</p>
TIEMPO DE APLICACIÓN:	RECURSOS DIDÁCTICOS	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN Y TIPO DE EVALUACIÓN
<p>Una hora</p> <p>09 de abril del 2018</p>	<p>Notas post-its</p> <p>Piñata, cuerda, palo, dulces, hojas de colores, marcadores, caja y cinta adhesiva.</p>	<p>Escala valorativa</p> <p>Autoevaluación</p>

Actividad 2:	Creencias que causan la desmotivación (El ahorcado)	
Objetivo:	Que los alumnos identifiquen las creencias que provocan su desmotivación.	
SECUENCIA DIDÁCTICA		
INICIO	DESARROLLO	CIERRE
<ol style="list-style-type: none"> 1. Se comenzará la sesión con un poco de gimnasia cerebral. 2. Se abordará el tema de la desmotivación con ayuda de un mapa conceptual. 3. Se organizarán 2 equipos de 10 integrantes a través del juego “el barco se hunde”. 4. Se les explicaran a los niños las reglas del juego del “ahorcado”. 5. Cada equipo hará una lista de palabras que tengan relación con la desmotivación, por ejemplo, tristeza, rendirse, fracaso... 	<ol style="list-style-type: none"> 6. Se realizarán tantos ahorcados como equipos haya. 7. Por turnos cada equipo pasará a anotar la letra que crea completa su palabra del ahorcado; si fallan se le irá poniendo una parte del ahorcado. Gana el primer equipo que complete su palabra antes de que su ahorcado muera. 	<ol style="list-style-type: none"> 8. Los niños platicarán acerca de los factores y creencias que los desmotivan (falta de habilidad, falta de estrategia, el poco esfuerzo y el esfuerzo en vano, por ejemplo).
TIEMPO DE APLICACIÓN:	RECURSOS DIDÁCTICOS	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN Y TIPO DE EVALUACIÓN
1 hora 16 de abril del 2018.	Pizarrón blanco, hojas de colores y plumones	Lista de cotejo Autoevaluación

Actividad 3:	Factores que provocan la motivación (Tapete de colores)	
Objetivo:	Que los estudiantes identifiquen los factores que los motivan.	
SECUENCIA DIDÁCTICA		
INICIO	DESARROLLO	CIERRE
<p>1. A través de una lluvia de ideas se trabajará el concepto de motivación y ejemplos.</p> <p>2. Con ayuda de todos los niños recortar los círculos para hacer el tapete de twister y el tablero de colores.</p>	<p>3. Una vez hecho el tablero, por grupos de cuatro los niños irán pasando a jugar, pero mientras lo hacen deberán contestar unas preguntas situacionales de acuerdo con el tema del proyecto y el color que les toque en el tablero</p> <p>4. Por ejemplo, si les toca pie derecho en rojo o azul las preguntas son de aspectos relacionados a la motivación interior</p> <p>5. Mientras que, si caen por ejemplo en mano izquierda color verde o amarillo, las preguntas serán de motivación del exterior.</p>	<p>6. A lo último de manera particular los niños expondrán para ellos qué es motivación y algunos ejemplos de motivación del interior y del exterior.</p>
TIEMPO DE APLICACIÓN:	RECURSOS DIDÁCTICOS	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN Y TIPO DE EVALUACIÓN
<p>90 min</p> <p>23 de abril del 2021</p>	<p>Pellón, fomi de colores, tijera, silicón frío, cartón y tachuela.</p>	<p>Lista de cotejo</p> <p>Heteroevaluación</p>

Actividad 4:	Factores que causan la motivación intrínseca (El stop)	
Objetivo:	Que los alumnos reconozcan los factores y situaciones que generan una motivación intrínseca.	
SECUENCIA DIDÁCTICA		
INICIO	DESARROLLO	CIERRE
<p>1. Los alumnos verán un video que trata acerca de la motivación intrínseca https://www.youtube.com/watch?v=hYycLcg7UEo</p> <p>2. Una vez visto el video explicar a los niños qué es la motivación intrínseca y permitirles sugieran algunos ejemplos.</p>	<p>3. Llevar a los alumnos al patio y poner ejercicios y juegos de calentamiento previos.</p> <p>4. Comenzar a jugar al “Stop”, primero de manera individual y luego en parejas</p> <p>5. Auxiliar a los niños que aún no comprendan las reglas del juego.</p> <p>6. Por parejas anotarán en el piso una palabra o frase relacionada con la motivación intrínseca, esta palabra les servirá en caso de que les declaren la guerra en el juego.</p> <p>7. Por parejas los alumnos irán declarando la guerra a otras parejas y la pareja que pierda, tendrá que cambiar de nombre pensando en otro factor relacionado a la motivación intrínseca</p> <p>8. Terminar este día con ejercicios de relajación muscular y de respiración.</p> <p>9. <i>(Es importante que en el stop se utilicen casillas que lleven por nombres aspectos relacionados a la motivación intrínseca)</i></p>	<p>10. Luego organizar al grupo en equipos de 4 para que hablen acerca de los aspectos que los motivan intrínsecamente.</p> <p>11. Por último, un representante por equipo pasará al frente a dar sus conclusiones referente a lo aprendido.</p>

TIEMPO DE APLICACIÓN:	RECURSOS DIDÁCTICOS	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN Y TIPO DE EVALUACIÓN
Una hora 30 de abril del 2018	Gises de colores y piedritas	Lista de cotejo Heteroevaluación
Actividad 5:	Factores que causan la motivación extrínseca (Piedra, papel o tijeras)	
Objetivo:	Que los alumnos reconozcan cómo la presión social influye sobre uno mismo y lo motiva a regular su comportamiento.	
SECUENCIA DIDÁCTICA		
INICIO	DESARROLLO	CIERRE
<ol style="list-style-type: none"> 1. Se jugará a pares y nones para animar al grupo e iniciar la sesión. 2. Se les explicará las reglas del juego “Piedra, papel o tijeras” para que primero lo jueguen por parejas, luego en equipo de 4 integrantes donde dos y dos harán equipo, posteriormente equipos de 6 integrantes en donde 3 y 3 harán un equipo; hasta que se llegue a dos equipos de 10 integrantes. 	<ol style="list-style-type: none"> 3. Cuando lo alumnos hayan formado los dos equipos de 10 integrantes, no se les explicará qué deben hacer, sólo se les dirá que jueguen. 4. Después de un rato explicarles las reglas a los niños poniendo énfasis en que necesitan trabajar todos en equipo y ponerse de acuerdo para no equivocarse. 	<ol style="list-style-type: none"> 5. De regreso al salón y por medio de un dibujo los alumnos expresarán lo que ocurre cuando un integrante del equipo no siguió el acuerdo y cuando si lo siguieron qué fue lo que pasó. 6. A través de “la papa se quema” algunos alumnos pasarán a exponer sus trabajos.
TIEMPO DE APLICACIÓN:	RECURSOS DIDÁCTICOS	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN Y TIPO DE EVALUACIÓN
Una hora 07 de mayo del 2018	Hojas blancas, colores, platillos de colores y silbato	Heteroevaluación Lista de cotejo

Actividad 6:	La derrota y los fracasos son un área de oportunidad (Quitarle la cola al burro)	
Objetivo:	Que los alumnos se den cuenta de su reacción ante la derrota y los fracasos y la forma en que intentan superarlo.	
SECUENCIA DIDÁCTICA		
INICIO	DESARROLLO	CIERRE
<p>1. Se comenzará calentando con el juego de “atravesar los dos aros” en donde los alumnos se agarran de la mano en forma de ronda y traspasan los aros sin soltarse los cuales están separados a una distancia del ½ de la circunferencia.</p>	<p>2. Se pedirá a los niños se coloquen en el pants sus pañuelos, al sonido del silbato y mientras dure el juego, los jugadores deberán quitarse la cola entre todos, cuidándose de no perder la suya, el jugador que pierda su cola, deberá sentarse y espera quitarle la cola al otro jugado para volver al juego, mientras que el jugador que obtenga otra cola deberá salir de la cancha para ponerse su cola adicional y volver al juego, todos los jugadores con cola corren y juegan a robar más colas, mientras los que están sentados sin cola esperan su oportunidad para robarle la cola a un jugador desprevenido.</p> <p>3. El juego se puede modificar en donde se le pide a la mitad del grupo los pañuelos azules y a la otra mitad rojos y de esa manera se juega en equipo donde sólo pueden quitar los pañuelos del equipo contrario.</p>	<p>4. Pedir a los alumnos que por equipos dialoguen acerca de la estrategia que utilizaron para jugar, así como de sus sentimientos cuando ganaban y/o perdían.</p>

TIEMPO DE APLICACIÓN:	RECURSOS DIDÁCTICOS	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN Y TIPO DE EVALUACIÓN
1 hora 14 de mayo del 2021	Tiras de telas de colores rojo, azul, morado y amarillo, campo de juegos.	Lista de cotejo heteroevaluación
Actividad 7:	Los beneficios del juego en la motivación (Rayuela)	
Objetivo:	Que los alumnos disfruten del placer de jugar y al mismo tiempo trabajen en sus necesidades básicas.	
SECUENCIA DIDÁCTICA		
INICIO	DESARROLLO	CIERRE
<p>1. Se comenzará con calentamientos alrededor de la cancha.</p> <p>2. A través de la papa se quema los niños irán saltando en una rayuela dibujada en el piso</p>	<p>3. Se le entregará un gis a cada alumno, animándolo a que dibuje su propia rayuela con la forma y números que quiera.</p> <p>4. Los niños jugarán de manera libre en su rayuela,</p>	<p>5. Para terminar se les sugerirá a los alumnos jueguen en otras rayuelas de sus compañeros.</p> <p>6. Los alumnos se autoevaluarán a través de una lista de cotejo considerando sus necesidades psicológicas básicas que pusieron en juego durante la aplicación de la actividad y se comentará de forma grupal los resultados.</p>
TIEMPO DE APLICACIÓN:	RECURSOS DIDÁCTICOS	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN Y TIPO DE EVALUACIÓN
Una hora 21 de mayo del 2018	Gises de colores, patio, dado y piedritas.	Lista de cotejo Autoevaluación

Actividad 8:	¿Con recompensa o sin recompensa? (Rompecabezas)	
Objetivo:	Que los alumnos disfruten del juego y discernan entre la obtención de recompensas y sanciones.	
SECUENCIA DIDÁCTICA		
INICIO	DESARROLLO	CIERRE
<p>1. Comenzar la sesión entregando a cada alumno una hoja blanca en la que escribirán frases para motivar a sus compañeros y luego las decorarán al gusto.</p> <p>2. Una vez que todos los educandos tengan sus frases pasarán a leerlas frente al grupo y las iremos pegando en algunas paredes de la escuela.</p>	<p>3. Organizar al grupo en equipos de 4 integrantes formados a través de papelitos.</p> <p>4. A cada equipo se le dará un rompecabezas y entre ellos competirán armándolo en el menor tiempo posible. El equipo que acumule más puntos después de 5 rondas ganará algún dulce y otra recompensa acordada antes del juego.</p> <p>5. Explicar a los alumnos que los equipos que no ganen no recibirán recompensa alguna, al contrario, tendrán una sanción acordada entre ellos mismos.</p>	<p>6. Volver a jugar otras 5 rondas, pero en esta ocasión sin recibir recompensas y/o sanciones.</p> <p>7. En plenaria pedir a los alumnos expresen sus sentimientos respecto a las dos formas en que jugaron; ¿cuál prefieren y por qué?</p>
TIEMPO DE APLICACIÓN:	RECURSOS DIDÁCTICOS	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN Y TIPO DE EVALUACIÓN
Una hora 28 de mayo del 2018	Hojas blancas y colores Rompecabezas	Lista de cotejo Autoevaluación

Actividad 9:	Me motivo y me motivan (Gato encerrado)	
Objetivo:	Que el alumno valore la importancia de la motivación intrínseca y extrínseca.	
SECUENCIA DIDÁCTICA		
INICIO	DESARROLLO	CIERRE
<ol style="list-style-type: none"> 1. Comenzar la sesión con un poco de gimnasia cerebral para ir activando los hemisferios del cerebro. 2. A través de una lluvia de ideas se recordaron los conceptos trabajados en las actividades pasadas. 3. Con ayuda del pizarrón ir explicando las reglas del juego Gato encerrado. 	<ol style="list-style-type: none"> 4. En parejas los alumnos jugarán en una hoja blanca 10 rondas de Gato encerrado. 5. En el patio organizar 4 equipos con cinco integrantes cada uno. 6. Asignar un color de platillo a cada equipo y entregarle los platillos a cada integrante. Los platillos serán como las fichas X y O. 7. Dibujas 2 tableros grandes en el patio en donde los alumnos jugaran en equipos. En un tablero jugarán 2 equipos y en otro tablero los otros 2 equipos. 8. Los niños están formados en su equipo al menos a una distancia de 10 metros de cada tablero, irán saliendo por turnos a colocar sus platillos de manera que intenten ganarle al otro equipo y/o evitar perder. 	<ol style="list-style-type: none"> 9. Después de 5 rondas, se volverán a revolver los equipos y se creará nuevos de forma que los alumnos interactúen con otros compañeros.

TIEMPO DE APLICACIÓN:	RECURSOS DIDÁCTICOS	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN Y TIPO DE EVALUACIÓN
Una hora 04 de junio del 2018	Gises Platillos deportivos de colores Hojas blancas	Lista de cotejo Coevaluación
Actividad 10:	La motivación en mi vida (El cartero trajo cartas)	
Objetivo:	Que el alumno valora la importancia de la motivación intrínseca extrínseca y cómo hacer frente a las situaciones que lo desmotiva	
SECUENCIA DIDÁCTICA		
INICIO	DESARROLLO	CIERRE
<p>1. Con previo conocimiento de los padres se les enviarán unas tarjetitas en las cuales dos integrantes de su familia escribirán aspectos positivos de sus hijos por los cuales les están agradecidos. Después me los enviarán en un sobre sellado y los alumnos me los harán llegar sin antes ellos haberlos leído (Los niños no tienen conocimiento alguno del para qué servirán).</p> <p>2. Antes de comenzar a jugar le daré a cada alumno un sobre con las cartas de alguno de sus compañeros.</p>	<p>3. Organizar al grupo en un círculo de sillas en el cual al momento de jugar “al cartero trajo cartas para...” el niño que se quede sin sillas pasará a leer en voz alta el sobre con las tarjetas del niño que le haya tocado y después le entregará esas tarjetas al dueño y así se irá repitiendo el juego hasta que todos hayan pasado.</p>	<p>4. Al terminar el juego los niños que gusten participar expresaran lo que sintieron al escuchar sus cartas.</p> <p>5. Por último, los alumnos contestarán 4 preguntas relacionadas al proyecto: situaciones que los desmotivan, motivan intrínseca y extrínsecamente y si consideran que el proyecto de intervención les fue de ayuda.</p>

TIEMPO DE APLICACIÓN:	RECURSOS DIDÁCTICOS	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN Y TIPO DE EVALUACIÓN
90 min 11 de junio del 2018	Sobres de colores Hojas de colores	Escala valorativa Heteroevaluación Prueba de respuesta abierta

CAPÍTULO V

EVALUACIÓN DE LA APLICACIÓN

Todas las actividades de este proyecto educativo fueron diseñadas y evaluadas acorde a los objetivos que se buscaba lograr, así como tomando como fundamentos a algunos teóricos como Deci y Ryan (1985), retomados por Stover (2017) y Moreno (2006), por lo cual en este capítulo se encuentra la información respecto a la forma en que se manejó la evaluación de las estrategias.

En este capítulo V, se explican las formas de evaluaciones que se implementaron para conocer los resultados de las actividades, como la autoevaluación, coevaluación y heteroevaluación, así como también se refiere a algunos tipos de instrumentos que se manejaron y permitieron dar seguimiento al desarrollo del proyecto.

Por último, se redactan las vivencias que sucedieron durante la aplicación de las actividades, por lo cual se hace una descripción de cada una de estas, así como las formas en que fue evaluada, los instrumentos de evaluación que se utilizaron, las gráficas con los resultados y por supuesto la interpretación de estos, de igual manera se redactan algunos inconvenientes que hubo durante su aplicación.

5.1 La Importancia de la Evaluación

Para poder medir los logros de los estudiantes a lo largo del desarrollo y aplicación de las actividades del proyecto, se requirió el uso de la evaluación, ya que la evaluación "...tiene como objetivo mejorar el desempeño de los estudiantes e identificar sus áreas de oportunidad a la vez que es un factor que impulsa la transformación pedagógica, el seguimiento de los aprendizajes y la metacognición" (SEP, 2017, pág. 121).

La evaluación permite comprender mejor lo que sucede en el proceso educativo. De igual manera da a entender y conocer la práctica educativa del docente. Es por lo que la evaluación posibilita recabar el mayor número de información sobre

un alumno, así como los aspectos que determinan el proceso de aprendizaje. La evaluación es una tarea compleja debido a que se emiten juicios acerca de los logros de los educandos, implica identificar las fallas de ellos y ayudarlos a mejorar.

Existen tres momentos en la evaluación: el inicial, en el proceso y el final, los cuales coinciden con los tipos de evaluación: la diagnóstica, la formativa y la sumativa. A continuación, se describirán brevemente los momentos y los tipos de evaluación, los cuales fueron los que se utilizaron en el presente proyecto de intervención.

5.1.1 Los momentos de la evaluación

La evaluación diagnóstica se realiza al inicio del proceso educativo, para así poder explorar los conocimientos que los educandos ya poseen, permite establecer una línea de partida para así poder diseñar las estrategias con las que el docente intervendrá es por este motivo que la evaluación diagnóstica suele realizarse al inicio de una situación o secuencia didáctica (García N. , 2012)

Un ejemplo de lo anterior es que, al inicio de la realización de este proyecto de intervención, se tuvo que realizar una evaluación diagnóstica, para así poder descubrir el problema que se vivía en el aula y así intervenir con las estrategias que se consideraban las más adecuadas.

En relación con la evaluación formativa, esta se realiza para valorar el avance que han tenido los alumnos en sus aprendizajes, para así poder mejorar las prácticas de enseñanza y los aprendizajes de los educandos. Su cometido consiste en mejorar la intervención docente en un momento en concreto y así valorar si la planeación está siendo la adecuada (García N. , 2012).

A lo largo de la realización del proyecto de intervención se fueron desarrollando diversas actividades marcadas en la planeación del proyecto y para poder ir valorando los avances que los alumnos iban teniendo, se aplicó la evaluación formativa, con lo cual se buscaba mejorar la intervención docente y valorar si las actividades estaban siendo las necesarias para poder realizar el trabajo.

Con respecto a la evaluación sumativa, “se basa en la recolección de información acerca de los resultados de los alumnos, así como de los procesos, las estrategias y las actividades que ha utilizado el docente y le han permitido llegar a dichos resultados” (Castaño, 1993, pág. 26).

Por último, la evaluación sumativa permitirá evaluar la efectividad del proyecto de intervención y así conocer los resultados que se obtuvieron después de la aplicación de todas las actividades planeadas y desarrolladas a lo largo del trabajo.

5.1.2 Los tipos de evaluación

Por otra parte, existen tres tipos de evaluación dependiendo del sujeto o sujetos que la apliquen. De acuerdo con lo mencionado en los anteriores párrafos fue que se emplearon tres tipos de evaluación: la heteroevaluación, la coevaluación y la autoevaluación. A continuación, se describen brevemente:

- La autoevaluación, esta es la que realiza el propio alumno respecto a sus procesos de aprendizaje, como consecuencia podrá conocer y valorar su actuación y por consiguiente podrá mejorar su desempeño.
- La coevaluación, la cual es realizada por el educando en colaboración con sus compañeros, además este tipo de evaluación permite que los alumnos compartan sus estrategias y aprendan juntos.
- La heteroevaluación, esta se encuentra a cargo del docente quien es el encargado de evaluar, permite a los alumnos identificar las respuestas que obtienen de sus aprendizajes, y así poder crear oportunidades para mejorar (García N. , 2012).

5.1.3 Los instrumentos de evaluación

Para que una evaluación tenga un sentido formativo, se requiere el uso de instrumentos para poder recolectar los resultados de la aplicación de las actividades. Los instrumentos de evaluación brindan tanto información cualitativa, como cuantitativa de las características de los alumnos y de su desempeño.

Uno de los instrumentos de evaluación, es la lista de cotejo, este contiene una lista de criterios de evaluación, en los cuales únicamente se califica la presencia o ausencia de estos mediante dos alternativas: sí y no. (SEP, 2017).

Este tipo de instrumento sirve para medir tanto contenidos procedimentales, como actitudinales y es un instrumento de evaluación muy concreto que arroja únicamente dos resultados, ya sea que el alumno si cuenta con ese indicador o no cuenta, no da otro margen.

También se encuentra la escala de valoración en la cual se construye en una serie de indicadores que van señalando el grado de desarrollo de los conocimientos, valores, actitudes y habilidades (SEP, 2011).

Este tipo de escalas son parecidas a las listas de cotejo, solo que son más enriquecidas y permiten identificar el grado del aprendizaje y no sólo se limitan a un sí o no, como logro del aprendizaje.

En cuanto al instrumento de Pruebas de respuesta abierta, este se construye a partir de preguntas que dan plena libertad en su respuesta. Este tipo de instrumento permite conocer la forma de reflexionar del estudiante, así como sus conocimientos y procedimientos (Balbuena, 2013).

Este es un instrumento clave si se aplica al final de una actividad debido a que en ellos los educandos reflejan su forma de pensar y qué tanto asimilaron los aprendizajes que tenía como objetivo dicha actividad.

5.2 Informe de Resultados

Los resultados siguientes están organizados de manera secuencial de acuerdo con la planeación general, así como la planeación individual correspondiente a cada actividad, para hacer más sencilla su descripción, así como la interpretación de los resultados obtenidos por cada actividad realizada.

Gracias a la aplicación de las actividades se favoreció la motivación de los educandos, esto se debe a que los juegos generan sentimientos positivos como es el triunfo, el reconocimiento social, las recompensas, así como cierta disconformidad como la derrota, frustración, entre otras, es por lo que se deben adaptar al nivel de habilidades de los participantes.

A continuación, se describe la aplicación, evaluación y resultados de las estrategias que se emplearon a lo largo del proyecto de intervención, así mismo algunos inconvenientes que pudieron ocurrir durante su desarrollo.

5.2.1 Actividad 1: Identificación de necesidades personales (La piñata)

Esta fue la primera actividad con la que decidí comenzar debido a que tuvo por objetivo el que los alumnos identificaran sus necesidades básicas personales de acuerdo con sus competencias, relaciones con sus pares y autonomía. Al iniciar la actividad pegué en la banca de los niños tres post-its y no les dije absolutamente nada, comencé a desarrollar la clase con normalidad, hablamos acerca de las necesidades que tienen los seres humanos como de relacionarse con los demás, tomar decisiones propias, sentirse eficaces, entre otras y conforme los niños participaban y daban sus opiniones yo le iba desprendiendo un post-it de su silla.

Al terminar las participaciones y comentarios le pedí a mis alumnos contar los post-its con los que se habían quedado, hubo un total de once alumnos que se quedaron con sus tres pegatinas, cinco niños se quedaron con dos y sólo a cuatro no les quedó ninguna. Al final los niños se dieron cuenta que les iba quitando una

estampa por cada vez que participaban y los que se quedaron con todos sus post-its comprendieron que les hace falta participar más en clase.

Para seguir con la sesión nos dirigimos a la galera y los niños se llevaron una sorpresa al ver una piñata colgada y querían romperla lo antes posible, todos los alumnos pasaron a pegarle, pero antes les expliqué que cuando cayeran los dulces también iban a caer unas tarjetitas de colores y otras de color blanco y que sólo había cuarenta tarjetas, por lo cual sólo podían tomar dos por niño (una tarjeta de color y otra blanca). Todos mis alumnos se mostraron muy animados con la piñata y siguieron las reglas para poder romperla en orden y no ocurriera algún percance (Ver Anexo 18).

Para continuar con la actividad, le pedí a los niños que escribieran en su tarjetita blanca todas las cosas que consideran no son capaces de hacer, me sorprendió porque a la mayoría de los niños se les facilitó escribir más lo que no pueden hacer que lo que les gustaría poder hacer. Se me quedó muy gravado lo que me preguntó una alumna -maestra, ¿puedo escribir; no puedo dejar de extrañar mi mamá que murió? - y lo que puso otro niño - no puedo hacer mi tarea porque mis papás pelean mucho- con esto pude notar que son muchos los factores que afectan la motivación de los niños y que, si bien no puedo meterme en su vida privada, puedo hacer de la escuela un ambiente agradable en el que se puedan desarrollar.

Cuando todos terminaron de escribir sus frases las metimos en una cajita y la guardamos al fondo de la gaveta. Luego le pedí a los niños pensar como podrían volver esos aspectos negativos en algo positivo y procedimos a regresar al salón.

Ahora le solicité a los alumnos anotar en su tarjeta de color una meta que se proponen lograr al culminar el proyecto. Entre algunas de las frases que escribieron la que más sobresalió fue la de “Me gustaría tener más amigos” y la de “Quiero saber más de ...” Luego por turnos todos pasaron al frente a leerlas y pegarlas en un rotafolio para así recordar lo que se propusieron todos los días, mientras que las tarjetas con aspectos negativos las dejamos dentro de una caja sellada.

Por último, los alumnos se autoevaluaron con ayuda de una escala valorativa (Ver Anexo 16) en la que calificaron su capacidad como estudiantes, su relación con sus compañeros y su autonomía en sus actividades. Los resultados de esta escala valorativa (Ver anexo 17) arrojaron que 15 de 20 alumnos sienten que necesitan mejorar sus capacidades como estudiantes, al igual que otros 14 alumnos consideran que sus relaciones con sus demás compañeros necesitan mejorar y 15 de 20 estudiantes opinan que requieren trabajar más en su autonomía y toma de decisiones.

De acuerdo con los resultados, la mayoría de los alumnos requiere trabajar en sus necesidades psicológicas básicas, ya que sólo en el 27% los alumnos identifican y manejan de forma adecuadamente las necesidades psicológicas básicas con las que necesitan trabajar y 73% lo hicieron de forma regular y/o requieren trabajar en ellas.

Esta primera actividad que es el juego tradicional mexicano de “la piñata” es un juego muy motivador y a mis alumnos siempre les ha gustado, por lo cual fue muy bueno que comenzara con éste debido a que me permitió la participación de todos y así poder apreciar como mis alumnos son conscientes de sus debilidades pero a veces por falta de motivación intrínseca y extrínseca son incapaces de superálas, por lo cual considero que esta actividad evidenció el diagnóstico que se realizó en capítulos pasados lo cual fue es de mucha ayuda para así poder dar continuación al proyecto.

5.2.2 Actividad 2: Creencias que causan la desmotivación (El ahorcado)

Como segunda actividad realicé en la planeación el juego El ahorcado, la cual tenía como propósito que los alumnos identificaran las creencias que provocan su desmotivación.

Se comenzó con un poco de gimnasia cerebral para activar ambos hemisferios y a continuación a través de un mapa conceptual se explicó a los alumnos el concepto de desmotivación y las creencias que la pueden provocar, como la falta de habilidad, la aplicación de una mala estrategia, el esforzarse demasiado y creer que estos esfuerzos no valen la pena.

A continuación, les recordé las reglas del juego del ahorcado (es un juego que solemos utilizar mucho en clases), que consiste en adivinar la palabra de tu oponente en el menor número de rondas posibles antes de que tu muñequito se ahorque.

Luego mediante el juego el “barco se hunde” se formaron dos equipos con 10 integrantes en cada uno. Primero los alumnos se reunieron en equipo y dialogaron acerca de que palabras podrían utilizar para que el otro equipo las adivinara, algunas de las palabras que utilizaron los equipos fueron: tristeza, derrota, soledad, flojera, perder, rendirse, entre otras. Se notó un buen trabajo en los equipos debido a que los niños platicaban acerca de que poner y si tenían dudas me iban a consultar.

Al terminar de seleccionar las cinco palabras que utilizarían por equipos para el juego, me las llevaron escritas en una hoja para verificar si se trataba de factores que provocan la desmotivación y efectivamente, todas fueron correctas. Una vez terminado lo anterior a través de un volado se eligió que equipo comenzaría, el primer equipo pasó al pizarrón a trazar sus ahorcados mientras que el segundo equipo se ponía de acuerdo en qué letra debían utilizar para adivinar. Luego pasó el otro equipo y así hasta terminar las 5 rondas quedando en empate ambos equipos con tres palabras adivinadas y dos rondas perdidas (Ver Anexo 21).

Una vez terminado el juego, le entregué a niño por niño una lista de cotejo para que se autoevaluaran (Ver Anexo 19) en la que se manejaban indicadores que son las cuatro creencias que provocan la desmotivación, tales como: la falta de habilidad, la falta de estrategias, el no querer esforzarse y creer que los esfuerzos son en vano.

Los resultados de esta lista de cotejo (Ver Anexo 20) arrojaron que 20 alumnos creen que carecen de habilidades, 17 no confían en sus estrategias, 15 creen que los esfuerzos no valen la pena y 7 estudiantes creen que se esfuerzan demasiado. Lo anterior nos indica que más de la mitad del grupo se encuentra desmotivado, pero aun así 13 de 20 alumnos están dispuestos a esforzarse por lograr mejorar.

Considerando los datos obtenidos en la autoevaluación el 100% de los alumnos identifica al menos una creencia que los desmotiva, cumpliendo así el propósito de la

actividad. También podemos identificar que 35% de los estudiantes marcó las 4 creencias de desmotivación, el 40% marcó 3, el 10% se identificó con 2 y solo el 15% considera que tiene 1 creencia que les provoca desmotivación.

5.2.3 Actividad 3: Factores que provocan la motivación (Tapete de colores)

El propósito de la actividad fue que los alumnos identificaran los factores que los motivan. La primera actividad de la secuencia fue una lluvia de ideas a través de la cual se abordó el concepto de motivación. Luego se requirió el trabajo colaborativo de todos los estudiantes para elaborar el tapete de twister, cada alumno recortó un círculo de diferente color que fue pegando en el pellón blanco haciendo cuatro filas, una de cada color.

Una vez hecho el tablero, por grupos de cuatro niños pasaron a jugar, girando el tablero y según el color y la parte del cuerpo (mano o pie) que señalara la flecha era el lugar donde debían colocarse. El reto no era solo mantener el equilibrio, si no que por turnos debían identificar si la motivación venía del interior o del exterior (Ver Anexo 24). Esta actividad tuvo que continuar al siguiente día debido a que se prolongó más del tiempo esperado.

Al siguiente día se aplicó el juego, durante el cual se logró mantener la atención del grupo y crear una atmósfera de respeto y diversión; cuando todos los estudiantes pasaron al menos una vez al tablero, de manera grupal y en plenaria narraron situaciones y procesos que provocan la motivación y si esta provenía del interior o del exterior.

Al finalizar la actividad, evalué a través de una Lista de cotejo (Ver Anexo 22), si los alumnos sabían qué era motivación, si comenzaban a diferenciar la motivación intrínseca de la extrínseca y diferencias la motivación de la desmotivación.

Al recabar los resultados de la lista de cotejo, se puede observar en la gráfica (Ver Anexo 23), que los 20 alumnos saben lo que significa motivación, así como todos

la distinguen de la desmotivación y también 14 educando comienzan a diferenciar la motivación que proviene del interior y la que proviene del exterior.

Al considerar los datos obtenidos en la lista de cotejo (Anexo 22) se observa que el 70% de los alumnos identifica al menos un factor intrínseco y un factor extrínseco, cumpliendo así el propósito de la actividad. Así mismo, podemos identificar que 14 de 20 de los estudiantes cumplieron con los 4 indicadores de logro y 6 educandos solo alcanzaron 2 indicadores.

5.2.4 Actividad 4: Factores que causan la motivación intrínseca (Stop)

La cuarta actividad tuvo por objetivo que los alumnos reconocieran los factores que generan una motivación intrínseca. Entonces, para iniciar la sesión les puse un video en la computadora de un fragmento de la película la Chica del millón, la cual trata acerca de la motivación intrínseca, luego hablamos acerca del significado de la motivación intrínseca y entre todos dimos ejemplos relacionados a este tipo de motivación.

A continuación, les expliqué las reglas del juego Stop, nos dirigimos a la cancha de la escuela, tracé las casillas del stop en el pavimento con ayuda de los gises y comenzaron a jugar en parejas (ellos la escogieron). Entre ellos se iban declarando la guerra nombrando el factor relacionado a la motivación intrínseca que habían elegido por nombre cada equipo. La pareja que perdía tenía que volver a cambiarse el nombre y pensar en otro aspecto relacionado a la motivación intrínseca, escribirlo en una hoja blanca y representarlo con un dibujo (Ver Anexo 27).

Al regresar al salón junté dos parejas con el fin de que se volvieran un equipo de cuatro integrantes y así pudieran comentar las situaciones y factores que los motivan de forma intrínseca y al final pasó un integrante por equipo al frente del salón a exponer las conclusiones a que llegaron con respecto a los factores que causan la motivación intrínseca.

Para evaluar la actividad empleé una lista de cotejo (Ver Anexo 25), en esta lista de cotejo se evaluaban factores que causan la motivación intrínseca tales como: expresar con sus palabras el significado de motivación intrínseca, identificar a algunos ejemplos de motivación intrínseca, expresar ejemplos de la motivación intrínseca y por último valorar la motivación intrínseca en su desempeño como estudiante.

De acuerdo a los resultados que arrojó la lista de cotejo se obtuvo que un total de 15 de 20 alumnos son capaces de expresar en sus propias palabras qué significa la motivación intrínseca, los 20 estudiantes pueden identificar ejemplos de motivación intrínseca. Por otro lado 13 alumnos son capaces de expresar ejemplos relacionados a la motivación intrínseca y por último un total de 20 alumnos valora la importancia de la motivación intrínseca en su desarrollo estudiantil (Ver Anexo 26).

Después de revisar los datos arrojados, se obtuvo que un 50% de los alumnos alcanzaron los 4 indicadores de logro, cumpliendo así con el propósito de la actividad, el 40% cumplieron con 3 indicadores y solo el 10% se quedó con 2 indicadores.

Con los anteriores resultados se aprecia que más de la mitad del alumnado comienza a adquirir nociones de la motivación intrínseca siendo capaces de ejemplificar e identificar factores que la producen

5.2.5 Actividad 5: Factores que causan la motivación extrínseca (Piedra, papel o tijeras)

La quinta actividad tuvo como objetivo que los alumnos reconocieran como la presión social influye sobre uno mismo y lo motiva a regular su propio comportamiento, por lo cual durante el desarrollo se aplicó el juego de piedra papel o tijeras y así ayudar a los educandos a tomar en cuenta otro aspecto de la motivación extrínseca.

Comenzamos jugando a pares y nones y así romper la rutina, después de unas rondas del juego los dejé en parejas y comencé a explicarles con ayuda del pizarrón las reglas del juego de “Piedra, papel o tijeras”, una vez explicadas las reglas y ya ejemplificadas por varios niños que sabían jugarlo los niños comenzaron a divertirse

de manera libre, después de un rato les pedí que siguiendo con su pareja jugaran contra otra pareja, desde ese momento comencé a notar problemas dado que los niños no se ponían de acuerdo acerca de si elegir poner “piedra, papel o tijera”, sin embargo, no interrumpí ya que de eso se trataba la actividad.

Pasado unos minutos a través del juego de “el barco se hunde” se juntaron en tríos y les indiqué que ahora jugarían contra otro trío y así sucesivamente hasta que sólo quedaron organizados dos equipos con diez integrantes cada uno, en estos momentos algunos niños ya les era más fácil organizarse, sin embargo, había otros que aún no entendían del todo la estrategia del juego. Les di unos minutos para que pensaran acerca de cómo se iban a organizar y después de ello comenzamos el juego de diez contra diez, es decir, la mitad del grupo contra la otra mitad del grupo.

Así pues, indiqué a los alumnos se formarían en fila dándole la espalda a sus contrincantes y al terminar de mencionar la frase de “piedra, papel o tijera” se deberían voltear para ver de frente al otro equipo e indicar que habían elegido” (Ver Anexo 30).

Tuvieron que pasar tres rondas para que el equipo de los Tigres (como se autonombraron) lograrán ponerse de acuerdo acerca de que “arma” iban a hacer con sus manos, mientras que los delfines lo lograron después de la sexta ronda ya que había uno o dos niños que utilizaban un “arma” distinta a la que habían acordado en equipo y por eso perdían.

En consecuencia, de que iban perdiendo varios niños del equipo Delfines, se enojaban, desesperaban y se culpaban entre ellos e incluso hubo cuatro alumnos que se sentaron porque ya no quería seguir jugando y casi se ponían a llorar, pero al ver esta situación sus compañeros de equipo se acercaron a ellos y platicaron acerca de la importancia de jugar por diversión y no importaba si ganaban o perdían. Después de eso me acerqué con el equipo y los tranquilicé, volvieron a la calma y siguieron jugando e incluso comenzaron a ganar algunas rondas.

Interrumpí un momento el juego y con ayuda de comentarios de los niños se dieron cuenta que para poder ganar debían ponerse de acuerdo y como ellos

mencionaron “el que se enoja pierde”, también hablamos acerca de no siempre se trata de tener habilidad para realizar algo, sino siempre esforzarse por querer lograrlo. Luego de esos seguimos jugando un rato más hasta que detuve la actividad e indiqué a los niños que en una hoja blanca dibujaran o escribieran, qué es lo que sentían al trabajar en equipo y acatar las decisiones tomadas en equipo

Al finalizar a través de “la papa se quema” pasaron unos niños al frente a explicar sus dibujos y a leer sus escritos a los demás y pude apreciar que la mayoría se sintió presionado por querer ser aceptado en el equipo y no defraudarlo, asimismo se sintió como miembro valioso e importante de un grupo social.

A través de la observación y de una lista de cotejo (Ver Anexo 28) evalúe el que los alumnos fueran capaces de expresar en sus propias palabras qué significa motivación extrínseca, como regulaban su comportamiento para ser reconocidos socialmente, le motivaba ser un miembro del equipo y se observaba motivado durante todo el juego.

Los resultados de la gráfica (Ver Anexo 29) arrojaron que 15 alumnos son capaces de expresar en sus propias palabras qué significa motivación extrínseca, mientras que 16 alumnos regulan su comportamiento para ser reconocidos socialmente, 19 educandos se sienten importantes de formar parte de un equipo y 16 alumnos se mostraron motivados durante la sesión.

Los resultados de la quinta estrategia fueron los siguientes: 65% de los estudiantes cumplieron con el propósito de reconocer cómo la presión social influye en ellos y lo que les motiva a regular su comportamiento, el resto de los educandos variaron de uno a tres indicadores cumplidos y solo 1 alumno no logró el propósito.

Con los resultados anteriores se observa que la mayoría de los estudiantes conocen la definición de motivación extrínseca, son capaces de regular su comportamiento para así ser aceptado socialmente y se sienten motivados de formar parte de un grupo social.

5.2.6 Actividad 6: La derrota y los fracasos son un área de oportunidad (Quitarle la cola al burro)

En lo que se refiere a la actividad seis, esta tuvo como objetivo que los alumnos se dieran cuenta de la reacción que toman para hacer frente a las derrotas y los fracasos y la forma de intentar superarlos y ser mejor día con día.

Se inició con un calentamiento previo en la cancha de la escuela en la que los niños tomados de la mano en forma de plenaria pasaban un aro a través de su cuerpo sin soltarse.

A continuación, se formaron cuatro equipos con cinco integrantes cada uno, luego a cada equipo le asigné un color (rojo, blanco, azul y morado) y les entregué diez tiras por equipo. Cada niño se colocó sus dos tiras a un costado de su pants. El juego consistía en que por equipos debían quitar la mayor cantidad de tiras a los demás equipos sin perder las suyas, ya que de perder todas sus tiras tendrían que regresar a la base de su equipo y esperar que el juego volviera a comenzar

En un inicio los niños salieron de uno en uno en sus equipos y cuando perdían salía otro representante de su equipo y así hasta que quedara sólo un jugador en la cancha. Luego salieron todos los jugadores al mismo tiempo a robarse las tiras entre ellos, pero cada vez que quitaban una tira a otro equipo la tenían que llevar a guardar a su base, con la regla de que no podían robar más de dos tiras ya que de lo contrario quedaban descalificados automáticamente (Ver Anexo 33).

Al comenzar el juego varios niños eran descalificados debido a que tomaban más de una tira a la vez sin antes haberla guardado en su base, pero luego se dieron cuenta de su error y en las siguientes rondas fueron siguiendo mejor las reglas para no dejar sin un integrante a sus equipos, otras de las estrategias que utilizaron fue que dos o tres integrantes de un equipo atacaban al mismo tiempo al niño que corría más rápido que los demás, pero luego estos equipos se dieron cuenta de la estrategia y se preocupaban por proteger a sus jugadores más rápidos.

Durante el juego hubo sólo un niño que se negó a participar en su equipo debido a que argumentaba que estaba cansado ya que un día anterior había tenido practica de danza; por lo cual no lo obligué a jugar, sin embargo, al ver que sus demás compañeros se estaban divirtiendo se le olvidó y cuando me di cuenta ya estaba jugando con los demás. También otra de mis alumnas que padece una ligera discapacidad en un pie en un inicio no se animaba debido a que decía que por su culpa su equipo iba a perder, pero sus compañeros de equipo le dijeron que “no importaba porque todos iban a divertirse y no pasaba nada si perdían”.

Al terminar el juego nos dirigimos al salón en el que por equipos los alumnos hablaron de sus estrategias y de cómo se habían sentido al respecto cuando ganaban o perdían una tira.

Durante el desarrollo de la actividad fui observando la conducta de los niños y pude apreciar que comparado a la ocasión en que jugamos “piedra, papel o tijeras” los niños mostraron actitudes más positivas y sólo les importaba pasarla bien, por supuesto que, si se esforzaron por hacer triunfar a su equipo, pero si perdían se disgustaban un momento, pero seguían jugando para hacerlo mejor. Sólo tres de veinte alumnos se molestaron mucho cuando su equipo perdió y se resistieron a jugar una ronda, pero a las dos rondas volvieron al juego porque ya se les había pasado el enojo al ver que sus compañeros de equipo seguían en esforzándose y divirtiéndose.

Evalué la actividad anterior a través de una lista de cotejo (Ver Anexo 31) que me permitió saber qué saber significa para los niños la desmotivación, el poder conocer la actitud ante la derrota como si eran capaces de mantenerse constantes y ver en el fracaso un área de oportunidad.

Los resultados arrojaron (Ver Anexo 32) que todos los niños podían expresar en sus palabras qué significa desmotivación, que 17 estudiantes siempre mantuvieron una actitud positiva ya que 3 de ellos se disgustaron y regresaron al juego después de dos rondas y 18 alumnos se mantuvieron constantes y vieron en el fracaso un área de oportunidad para ser mejores.

Después de la evaluación, se observó que un 85% de los alumnos logró cumplir el propósito de la actividad, identificando sus reacciones ante la derrota y los fracasos, así como la forma de superarlo. Solo un 15% tuvo dificultad, sin embargo, incluso ellos alcanzaron entre 1 y 3 criterios de evaluación.

5.2.7 Actividad 7: Los beneficios del juego en la motivación (Rayuela)

En lo que se refiere a la séptima actividad, tuvo como objetivo que los alumnos disfrutaran del juego como una actividad motivadora, que los ayude a desarrollar sus necesidades básicas.

En esta ocasión nos fuimos directamente al juego debido a que los alumnos ya conocían los conceptos de motivación intrínseca, motivación extrínseca y desmotivación.

Se comenzó trazando una clásica rayuela (comúnmente conocido en México como avioncito o cabezón), en el piso con ayuda de gises de colores. En esta ocasión no hubo reglas establecidas, sólo las que ellos quisieran aplicar cuándo jugaban y fueron pasando en fila y por turnos a saltar en el avioncito. Algunos niños cantaban mientras saltaban, otros contaban en voz alta o decían las tablas de multiplicar, incluso otros decidieron saltar en parejas o tríos (Ver Anexo 36).

Luego, le regalé a cada alumno un gis de su color favorito con el cual diseñaron en el piso su propia rayuela e invitaron a otros compañeros a saltar en las suyas, estuvimos así un buen tiempo debido a que todos querían pasar saltando en las rayuelas que diseñaron sus compañeros.

Al terminar regresamos al salón y les proporcioné una lista de cotejo (Ver Anexo 34) para que se autoevaluaran, en el instrumento se manejaban aspectos en los que beneficiaba la motivación, tales como: la relación con otros, ser más competente y autónomo. Los resultados de esta actividad me sorprendieron, debido a que en la gráfica (Ver Anexo 35), todos los niños al coevaluarse consideraron que sus compañeros trabajaron sus necesidades básicas de relación, autonomía y

competencia y se mantuvieron todo el tiempo motivados, incluso cuando el juego ya había terminado, así mismo se escucharon comentarios positivos al compartir las experiencias de forma grupal.

Esta actividad logró un 100% de actividad, dando evidencia del avance que tuvieron a través de las actividades previas; los alumnos se sintieron motivados, mostraron confianza, fueron autónomos y a la vez se relacionaron con sus pares. En general el propósito de la actividad de disfrutar el juego y al mismo tiempo trabajar en sus necesidades básicas fue cumplido.

5.2.8 Actividad 8: ¿Con recompensa o sin recompensa? (Rompecabezas)

La actividad octava tuvo como objetivo que los educandos disfrutaran del juego y al mismo tiempo obtuvieran una recompensa o sanción. Esta actividad les permitiría a los alumnos que valoran el juego por su carácter motivante y que a veces pasar un buen rato es mejor que obtener una recompensa o una sanción.

Para comenzar entregué a los alumnos una hoja blanca, en ella los niños escribieron frases que les dirían a sus compañeros para motivarlos, las decoraron y pintaron a su gusto y después pasaron a leerlas en voz alta y a mostrarlas. Cuando todos habían terminado, pegamos algunas frases en el salón y otras en el patio.

A continuación, organicé al grupo en equipos de 4 integrantes, a cada equipo le di un sobre con un rompecabezas el cual debían armar en el menor tiempo posible, ya que si eran los primeros en formarlo ganarían un punto y el equipo con más puntos después de 5 rondas sería acreedor de una recompensa (cada para cada uno), la única indicación era que todos los miembros debían participar en el armado y en cada ronda se debían intercambiar entre equipos los rompecabezas

La primera ronda fue ganada por el equipo avatar (como se autonombraron), la segunda ronda ganó el equipo de los cerebritos, ya para la tercera ronda los equipos comenzaron a alterarse e incluso algunos niños comenzaron a desmotivarse y a no querer seguir jugando.

Por otro lado, el equipo de los felinos se llevó la victoria de la tercera ronda, mientras que la cuarta ronda la volvió a ganar el equipo avatar y la quinta y última ronda la ganó el equipo de los delfines.

Así pues, el equipo Avatar fue el vencedor y acreedor de sus palomitas y otra recompensa que acordaron fue que saldrían 15 minutos antes al recreo, mientras que los demás equipos se quedaron en el salón esperando a que tocarán el timbre para poder salir (Ver Anexo 39)

Cuando terminó el recreo y todos regresamos al salón, volvimos a jugar, con la diferencia que ahora no habría sanciones, ni premios, sólo pasaríamos un buen rato. Luego en plenaria pedí a los niños que quisieran expresaran cómo se sintieron la primera vez que jugaron, algunos alumnos comentaron que nerviosos, otros que preocupados y otros que desmotivados porque perderían, caso contrario que cuando jugaron sólo por placer, ya que ahí opinaron que fue más divertido, se rieron más, se sintieron relajados, entre otros comentarios,

Para concluir, entregué a los alumnos una lista de cotejo (Ver Anexo 37) para que se autoevaluaran, en esta se les preguntaba si estuvieron motivados todo el tiempo, si les motivaba obtener recompensas en los juegos, si les gustaba que existirán sanciones para los que perdían o si simplemente preferían jugar sólo por placer dejando de lado las recompensas y sanciones.

En la interpretación de los resultados en la gráfica (Ver Anexo 38) se observa que 16 de 20 alumnos se sentía motivado durante y después del juego, a la mitad del grupo, o sea 10 alumnos les parecía bueno obtener recompensas al jugar, pero a 17 educandos no les parecía la idea de recibir una sanción o castigo si perdían y los 20 alumno que hay en total, prefieren jugar sólo por placer, en lugar de obtener recompensas o castigos.

En comparación con actividades previas, esta actividad tuvo resultados variados solo un 5% de alumnos mostraron los cuatro criterios que se evaluaron, un 45% tuvo tres de los criterios, siendo la mitad del grupo que tuvo un resultado positivo.

No obstante, el otro 50% del grupo estuvo por debajo del resultado esperado. Esto se debe a que parte de la actividad implicaba aceptar una sanción en caso de perder, lo cual deja en evidencia que los alumnos prefieren jugar y realizar sus actividades de forma libre en lugar de ser regulados por una sanción o recompensa.

5.2.9 Actividad 9: Me motivo y me motivan (Gato encerrado)

El objetivo de la novena actividad fue que los alumnos valoraran la importancia de la motivación intrínseca y extrínseca. Para comenzar a desarrollar la sesión se empezó con gimnasia cerebral y así activar ambos hemisferios del cerebro, luego a través de una lluvia de ideas se recuperaron conocimientos adquiridos en las planeaciones pasadas y con ayuda del pizarrón y de los niños que ya sabían jugar a gato encerrado fui ejemplificando las reglas del juego.

Una vez comprendidas las reglas los educandos jugaron en parejas, dibujaron diez tableros en una hoja blanca y comenzaron a jugar, mientras jugaban me acerqué a resolver algunas dudas. A continuación, salimos a la cancha y formé cuatro equipos con cinco integrantes cada uno, les proporcioné un platillo del mismo color a cada integrante del equipo, los cuales serían las fichas del tablero. Procedí a dibujar dos tableros grandes de gato encerrado en el piso de la cancha.

Comenzamos a jugar gato encerrado, pero ahora en equipos, el equipo uno contra el dos y el equipo tres contra el cuatro (luego alternarían), por turnos salía un miembro del equipo a colocar su cono en el tablero buscando una estrategia para poder dar la victoria a su equipo, una vez colocado su platillo regresaba a la base del equipo y podía salir el siguiente compañero y así sucesivamente hasta que algún equipo formara una línea con sus conos (Ver Anexo 42).

Pensé que a los alumnos se les dificultaría debido a que es un juego que requiere estrategia y es más complicado si se juega en equipos, sin embargo, todos comprendieron las reglas después de tres rondas como máximo.

Mientras sus compañeros pasaban a colocar el cono en el tablero, todos los niños los alentaban desde la base, se notaba que a los alumnos que les tocaba participar se esforzaban por llegar lo más rápido y evitar que el otro equipo ganara colocando su platillo en un lugar estratégico. Es uno de los juegos en los que pude notarlos muy motivados a todos.

Cuando terminamos de jugar regresamos al salón y los niños se coevaluaron utilizando una lista de cotejo (Ver Anexo 40), evaluaron aspectos como la motivación de sus compañeros el esfuerzo que hacían y el comportamiento que mostraron durante el desarrollo del juego.

En la novena y penúltima actividad planteada a los estudiantes, se empleó una coevaluación donde los alumnos se evaluaron entre sí (Anexo 40), alcanzando un 100% de logró en los criterios de evaluación, cumpliendo así el propósito de valorar la importancia de la motivación intrínseca y extrínseca. Como había mencionado anteriormente este juego fue uno de los que más los motivó, por lo que los resultados de la gráfica (Ver Anexo 41) arrojaron que los veinte alumnos del grupo se sintieron motivados, esforzaron en sus equipos, se motivaban entre ellos y siempre tuvieron un buen comportamiento.

5.2.10 Actividad 10: La motivación en mi vida (El cartero trajo cartas)

Esta fue la última actividad que decidí aplicar debido a que tenía como objetivo que los alumnos valoraran la importancia de la motivación intrínseca y extrínseca y cómo hacer frente a las situaciones que lo desmotivan.

En primer lugar, con un fin de semana de anticipación le mande un sobre sellado con una carta a cada tutor, en la carta decía que tendría la oportunidad de que 3 integrantes de la familia les escribieran a los niños una carta pequeña en la que resaltan aspectos por los que le están agradecidos y las fortalezas que creen que ellos tienen. Era muy importante que los padres no le comentarán nada a los alumnos acerca del contenido de la carta, ya que la entregarían en un sobre sellado para que no pudieran ser abiertas y leídas por los niños.

El lunes siguiente los niños llevaron las cartas, les comenté que jugaríamos al cartero traje cartas, pero dentro del salón porque estaba haciendo demasiado calor afuera, acomodamos las sillas en un círculo grande y a continuación entregué a cada alumno un sobre que no era suyo. Las reglas eran las siguientes el niño que se quedará sin silla abrirá con cuidado el sobre, leerá en voz alta las cartas y dirá para quien iba dirigida.

Iniciamos la actividad y a los primeros tres niños que les tocó pasar les dio un poco de vergüenza, pero conforme iban pasando más alumnos hubo algunos niños que después de entregar las cartas abrazaban a sus compañeros (Ver Anexo 46).

Una vez que pasaron todos los alumnos y tenían su sobre en sus manos les indiqué que volvieran a leer sus cartas, platicamos en plenaria un rato más acerca de todas las actividades que realizamos a lo largo de este proyecto, varios niños argumentaron que ahora se sentían más parte de grupo, que sabían que no estaban solos y que siempre debían esforzarse por mejorar sus capacidades como estudiantes.

Por último, entregué a los estudiantes una hoja con cuatro preguntas que debían contestar con respuestas abiertas (ver anexo 43), en las que escribirían alguna situación que lo hubiera desmotivado mucho, que reflexionaran acerca de los sucesos o factores que los motivan intrínseca y extrínsecamente y expresarán si consideraban que el proyecto de intervención los había ayudado en su vida escolar y el porqué.

Evalué las respuestas de los niños con una escala valorativa (Ver Anexo 44) valorando cada una de las preguntas que se les hizo y obtuve como resultado en la gráfica (Ver Anexo 45), que los 20 alumnos sabían identificar los factores que los desmotivaban, y que todos los niños consideraron que la aplicación del proyecto los ayudó a mejorar su vida escolar, así mismo 18 estudiantes lograron diferencias la motivación intrínseca de la extrínseca.

REFLEXIONES FINALES

La realización de este proyecto de intervención tuvo como principal objetivo el que a través de la aplicación de una serie de diez secuencias didácticas que contenían actividades y juegos que favorecían la motivación, los alumnos lograrán una mayor autonomía, competencia, y mejorar las relaciones entre ellos.

Las actividades de clase, sobre todo las que implicaban organizaciones por parejas, en equipos o grupales, se veían constantemente afectadas por la poca iniciativa, disposición y la apatía de los estudiantes, pero estas eran el reflejo de las situaciones que los niños vivían en su día a día; tales como los divorcios, el que sus padres trabajaran en lugares retirados o incluso en otros estados y el fallecimiento de seres cercanos por mencionar algunas causas.

El trabajar la motivación en los estudiantes es sumamente importante debido a que es el impulso que se tiene para realizar las actividades y ésta determina la forma en que se actúa ante determinada situación, ya que no es lo mismo realizar los trabajos por iniciativa, que por obligación.

Para que un alumno realice sus actividades con entusiasmo, es necesario que se sienta motivado, que tenga un propósito por cumplir y esta motivación puede ser tanto intrínseca como extrínseca, en donde la primera se refiere a la que proviene desde el interior del individuo, mientras que la segunda habla de lo contrario ya que proviene de los demás individuos y a veces requiere de una recompensa externa.

Por consiguiente, la intervención docente para propiciar esa motivación extrínseca y fortalecer la intrínseca de los niños es de vital importancia en la realización del proyecto, por esto, se realizaron diversas estrategias de motivación, destacando la utilización del juego por sus características para propiciarla y así favorecer las competencias de los alumnos, mejorar las relaciones entre pares y favorecer su autonomía.

Todas las planeaciones aplicadas a lo largo del proyecto de intervención tenían un objetivo específico a desarrollar durante su aplicación, de manera que los avances fueran dándose de forma progresiva. Durante la realización de las primeras cinco secuencias didácticas, se buscó que los alumnos conocieran los conceptos básicos referentes a la desmotivación, la motivación intrínseca y la motivación extrínseca, mientras que en las últimas cinco estrategias se esperó que los educandos reconocieran primero los factores que los desmotivaban, así como los que los motivan y reconocieran y valorarán la importancia de estos.

Para poder lograr el proceso del desarrollo del objetivo general, se tuvo que dar a conocer primero el proyecto a la comunidad, por lo cual se convocó a reuniones, primero a las autoridades educativas como el director y al subdirector de la escuela, quienes dieron el visto bueno y permitieron su aplicación, también se realizó una junta para informar la situación y pedir el apoyo al padre de familia los cuales se notaron de acuerdo con la realización de este ya que argumentaban que los niños debían ser más autónomos, tener más amigos en el salón y mostrar más interés por su proceso de aprendizaje.

Una vez presentado el proyecto ante la comunidad educativa se comenzó con su aplicación, en donde en las primeras actividades se esperaba que el educando adquiriera los conceptos básicos de motivación, desmotivación, motivación intrínseca y motivación extrínseca, así como comenzará a conocerse y se diera cuenta cómo la motivación y la falta de esta impactaba en su vida.

Después de desarrollar con los alumnos cada una de las diez secuencias didácticas, se iba aplicando un instrumento de evaluación, ya sea que los niños se autoevaluaban, coevaluaban o yo los evaluaba. Cabe resaltar que, en la aplicación de las primeras tres secuencias didácticas, los alumnos que vivían situaciones negativas en sus hogares mostraron un desempeño bajo en la mayoría de las ocasiones, sacando a relucir la importancia del desarrollo de la motivación en ellos.

Pero a partir de la aplicación de la secuencia didáctica número 4, el logro de los objetivos empezó a subir considerablemente, debido a que los alumnos

comenzaban a mostrar más confianza, regulaban mejor su comportamiento, se volvieron más competentes y mejoraron sus relaciones entre pares.

Considero que el alcance de logro del proyecto fue bueno, si bien no se obtuvo un 100%, los alumnos que mostraban más actitudes desfavorables comenzaron a tomar mayor iniciativa hacia el desarrollo de actividades, incluso ya se les podía ver jugando a la hora de recreo cosa que antes no hacían, faltaban menos a clases y mostraban mayor disposición hacia el trabajo en colectivo.

Al culminar la aplicación del proyecto, los alumnos comenzaron a relacionarse más entre ellos, a trabajar mejor en equipo, a realizar sus actividades por su propia iniciativa, a motivarse entre ellos y se volvió muy raro que presenten actitudes disruptivas.

Para poder obtener los logros anteriores, mis alumnos y yo estuvimos trabajando a lo largo de cuatro meses aproximadamente, pero durante la realización del proyecto nos enfrentamos ante situaciones poco favorecedoras, siendo en su mayoría las externas, algunas de ellas y que tuvieron mucho peso fue el estarnos cambiando de salón constantemente debido a las reparaciones que se estaban realizando en la escuela, hasta que al final fue que nos quedamos en un salón que estuvo deshabitado por años y lo usaban de bodega.

Además las inclemencias del tiempo fueron otras situaciones que a veces no nos permitían ir al patio a jugar y así poder desarrollar las planeaciones, por lo cual en algunas ocasiones se recorría la fecha de aplicación de las actividades y aunque a los niños no les tocara Educación Física se llevaban a cabo, o si los juegos no requerían de un espacio abierto estos se realizaban dentro del salón.

También algunas de las situaciones que presentaron los niños fue que al inicio algunos se molestaban, burlaban y agredían a otros cuando perdían en algún juego, pero con el paso del tiempo lo fueron superando, asimismo otro problema fue que en algunas ocasiones los alumnos faltaban por lo que se tenía que posponer la aplicación de las estrategias, pero con el transcurso del proyecto los alumnos dejaron de faltar a

clases comparado a su asistencia del inicio del ciclo escolar. Considero que no hubo muchas situaciones problemáticas para realizar este trabajo debido a que éstas fueron reduciéndose con el tiempo ya que a los alumnos les llamaba mucho la atención saber qué haríamos, les encantaba jugar y comenzaron a moderar su comportamiento entre ellos.

Para concluir, el desarrollo de este proyecto de intervención permitió que siguiera trabajando mis competencias docentes, ya que me permitió organizar y animar situaciones que permitieran el aprendizaje de los educandos, es decir, que me ayudó a mejorar mis habilidades docentes, tales como la planificación y diseño de actividades, la evaluación y atención a las necesidades de los educandos y al establecer ambientes adecuados para el aprendizaje.

Es por lo anterior que sugiero a todos los docentes se animen a desarrollar proyectos de este tipo, en donde no sólo les permitirá mejorar sus competencias docentes, sino que conocerán mejor a sus estudiantes ayudándoles a ser mejores día con día.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Andalucía, F. (2011). **Federación de enseñanza**. Recuperado de: <https://www.feandalucia.ccoo.es/docu/p5sd7880.pdf>
- Balbuena, H. (2013). **Las estrategias y los instrumentos de evaluación desde el enfoque formativo**. México: SEP.
- Bauman, Z. (2005). **Los retos de la educación en la modernidad líquida**. Barcelona: Gedisa.
- Birsl, Ú. (2004). **Migración e interculturalidad en Gran Bretaña, España y Alemania**. España: Anthropos.
- Calvo, V. (2005). **Formador ocupacional**. Sevilla: MAD.
- CONAPO. (2010). **Proyecciones de la población de los municipios**. México: CONAPO.
- Consejo Nacional de Evaluación de la Política de Desarrollo Social. (2016). **CONEVAL**. Recuperado de: <http://www.coneval.org.mx/Paginas/principal.aspx>
- Contreras, E. (2017). **Los juegos nos motivan (y divierten)**. Barcelona. Recuperado de: <https://www.investigacionyciencia.es/blogs/ciencia-y-sociedad/96/posts/los-juegos-nos-motivan-y-divierten-14955>
- Delors, J. (1994). **Los cuatro pilares de la educación**. México: El Correo de la UNESCO.
- Delval, J. & Lomeli, P. (2013). **La educación democrática para el siglo XXI**. México: Siglo XXI.
- Diario Oficial de la Federación. (2011). **ACUERDO número 592 por el que se establece la Articulación de la Educación Básica**. México. Recuperado de: <https://www.sep.gob.mx/work/models/sep1/Resource/9721849d-666e-48b7-8433-0eec1247f1ab/a592.pdf>

Diario Oficial de la Federación. (1996). **PROGRAMA de Desarrollo Educativo 1995-2000**. México. Recuperado de:
http://dof.gob.mx/nota_detalle.php?codigo=4871357&fecha=19/02/1996

Díaz, F. & Hernández, G. (2007). **Estrategias docentes para un aprendizaje significativo**. México: McGraw-Hill.

Dörnyei, Z. (2008). **Estrategias de motivación en el aula de lenguas**. Barcelona: UOC.

Federico, L. (2009). **Biblat UNAM**. Recuperado de:
<https://biblat.unam.mx/es/revista/casa-del-tiempo/articulo/jose-vasconcelos-apostol-de-la-educacion>

Fondo de las Naciones Unidas Para la Infancia. (2018). **The Lego Foundation en Apoyo de UNICEF**. Recuperado de:
<https://www.unicef.org/sites/default/files/2019-01/UNICEF-Lego-Foundation-Aprendizaje-a-traves-del-juego.pdf>

García, C. (1993). **La educación multicultural y el concepto de cultura**. Madrid: Revista Iberoamericana de Educación.

García N. (2018). **El modelo VARK: instrumento diseñado para identificar estilos de enseñanza-aprendizaje**. México. Recuperado de:
<https://tabulatest.cl/Portafolios/Portafolio%20Tests%20TBT.pdf>

García, F. (1997). **Revista electrónica de motivación y emoción**. Recuperado de:
<http://reme.uji.es/articulos/pa0001/texto.html>

García, N. (2012). **El enfoque formativo de la evaluación**. México: SEP.

INEGI. (2016). **Instituto Nacional de Estadística y Geografía**. Recuperado de:
<http://www.inegi.org.mx/>

- Jaeger, W. (2001). ***Paideia: Los ideales de la cultura griega***. México: Fondo de Cultura Económica México
- Latapí, P. (2011). ***Sistema Educativo***. Recuperado de: <https://sistemaeducativo.files.wordpress.com/2011/02/un-siglo-de-educacion1.pdf>
- Leiva O. (2011). ***La educación intercultural: un compromiso educativo para construir una escuela sin exclusiones***. Revista iberoamericana de educación. Recuperado de: <https://rieoei.org/RIE/article/view/1555>
- Lévinas, & citado por Gil, P. (2018). ***Cuadernos de materiales, filosofía y ciencias humanas***. Recuperado de: <http://www.filosofia.net/materiales/num/num22/levinas.htm>
- López, M. (2006). ***Revista electrónica sinéctica***. Recuperado de: <https://www.redalyc.org/pdf/998/99815739002.pdf>
- Barabas, A. (2014). Journals Openedition. Recuperado de: <https://journals.openedition.org/configuracoes/2219>
- Malik, B. (2005). ***Mediación intercultural en contextos socioeducativos***. Málaga: Aljibe.
- Maricruz, G. (2012). ***Las representaciones sociales sobre la interculturalidad de los estudiantes que cursan la licenciatura en educación primaria***. Ciudad de México: UNAM.
- Melendro, M. (2003). ***Educación y Globalización: Educar para la conciencia de los Límites***. Educación XXI. Recuperado de: <https://www.redalyc.org/pdf/706/70600610.pdf>
- Moreno, J. & Martínez, A. (2006). ***Importancia de la teoría de la autodeterminación en la práctica físico-deportiva: Fundamentos e implicaciones prácticas***. Recuperado de: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=227017635004>

- Morón, M. (2011). **Temas para la educación revista digital para profesionales de la enseñanza.** Recuperado de: <https://www.feandalucia.ccoo.es/andalucia/docu/p5sd7914.pdf>
- Museo legislativo. (2021). **Museo legislativo.** Recuperado de: <http://museolegislativo.diputados.gob.mx/?p=7917>
- Olivera, M. (2019). **UDGVirtual.** Recuperado de: <http://biblioteca.udgvirtual.udg.mx/jspui/handle/123456789/2736?mode=full>
- Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura. (2017). **UNESCO.** Recuperado de: <https://es.unesco.org/node/266407>
- Pérez, M. (1997). **World asociation of early childhood education.** Recuperado de: <http://www.waece.org/inicio.php>
- Perrenoud, P. (2011). **Diez nueva competencias para enseñar.** Bogotá: Magisterio.
- Real Academia Española. (2018). **RAE.** Recuperado de: <http://www.rae.es/>
- Ruiz, J. & Omeñaca, R. (2019). **Juegos cooperativos y educación física.** Barcelona: Paidotribo.
- Sánchez, P. (2005). **Enseñar y aprender.** España: Témpora
- Secretaría de Educación Pública. (2008). **Glosario. Términos utilizados en la Dirección General.** México: SEP
- Secretaría de Educación Pública. (2009). **Plan de Estudios 2009.** México: SEP
- Secretaría de Educación Pública. (2011). **Plan de Estudios 2011.** México: SEP
- Secretaría de Educación Pública. (2017). **Aprendizajes clave para la educación integral.** México: SEP
- Secretaría de Educación Pública. (2019). **La Nueva Escuela Mexicana: Principios y orientaciones pedagógicas.** Recuperado de:

<https://dfa.edomex.gob.mx/sites/dfa.edomex.gob.mx/files/files/NEM%20principios%20y%20orientacio%C3%ADn%20pedago%C3%ADgica.pdf>

Secretaría General de Servicios Parlamentarios. (2021). **Constitución Política de los Estados Unidos Mexicanos.** Recuperado de: http://www.diputados.gob.mx/LeyesBiblio/pdf_mov/Constitucion_Politica.pdf

Skliar, C. (2015). **La pronunciación de la diferencia entre lo filosófico, lo pedagógico y lo literario.** Recuperado de: <https://www.scielo.br/j/pp/a/qFfgPH4kftyfm3xdMxkPWWh/?lang=es&format=pdf>

Stover et al. (2017). **Teoría de la Autodeterminación: una revisión teórica.** Perspectivas en Psicología: Revista de Psicología y Ciencias Afines, 106. Recuperado de: <https://www.redalyc.org/pdf/4835/483555396010.pdf>

Woolfolk, A. (2006). **Psicología educativa.** México: Pearson.

ANEXOS

ANEXO 1

Cuestionario a padres de familia

Keyla

HORARIO LABORAL DEL PADRE O TUTOR (Cuestionario a padres de familia) ¿Usted trabaja en el horario?	
Matutino	
Vespertino	X
Nocturno	
Trabajan en otro estado	

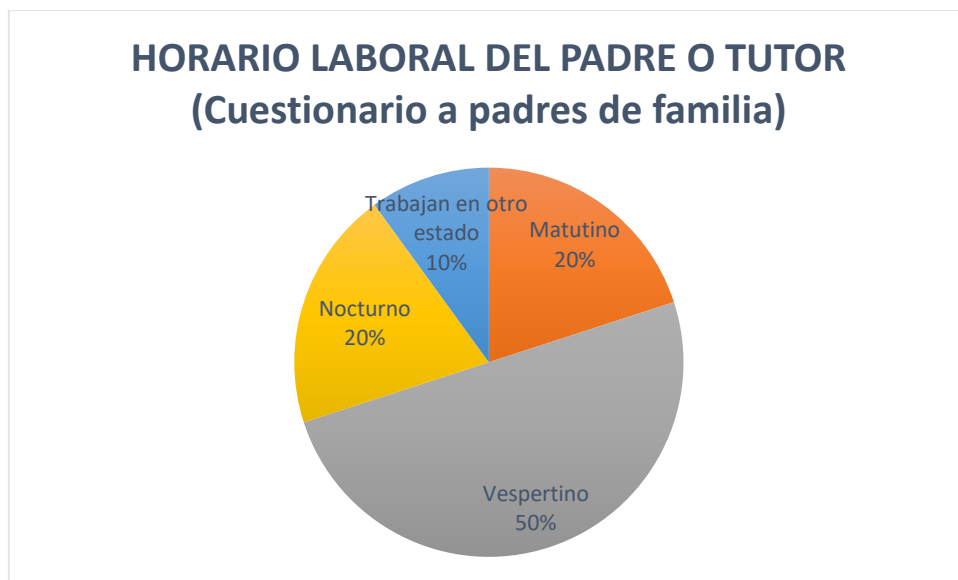
ANEXO 2

Tabla del Cuestionario a padres de familia

HORARIO LABORAL DEL PADRE O TUTOR (Cuestionario a padres de familia)	
Matutino	4
Vespertino	10
Nocturno	4
Trabajan en otro estado	2

ANEXO 3

Gráfica del Cuestionario a padres de familia



ANEXO 4

Entrevista a padres acerca de las relaciones interpersonales de sus hijos

Jose Antonio

Entrevista dirigida a padres de familia del grupo.	
1. ¿Cuál es su nombre?	Araceli Cruz Antonio
2. ¿Cuántos años tiene?	30
3. ¿Cuál es su estado civil?	Casada
4. ¿Cuál es su nivel de estudios?	Secundaria terminada
5. ¿A qué se dedica?	A la casa
6. ¿Cuántas horas trabaja durante el día?	No tengo horario.
7. ¿Considera que su hijo es tímido?	Sí, le da miedo hablar enfrente.
8. ¿A su hijo le cuesta trabajo relacionarse con otros niños?	Sí, tiene amigos porque los hizo su hermano.
9. ¿Cómo se comporta su hijo en casa?	Tranquilo, amable y obediente
10. ¿A su hijo le gusta ayudar a los demás?	Casi no, porque se desespera

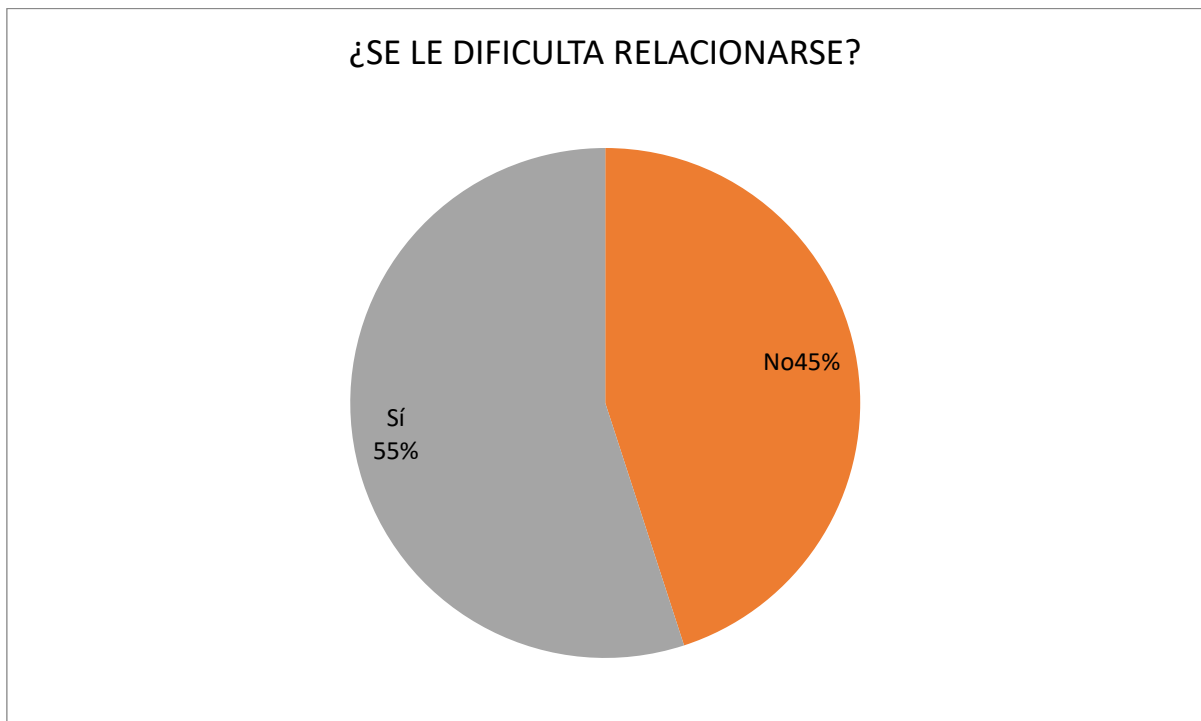
ANEXO 5

Tabla de la entrevista a padres acerca de las relaciones interpersonales de sus hijos (Pregunta 8)

¿SE LE DIFICULTA RELACIONARSE? (Entrevista a padres de familia)	
No	9 alumnos
Si	11 alumnos

ANEXO 6

Gráfica de la entrevista a padres acerca de las relaciones interpersonales con sus hijos (Pregunta 8)



ANEXO 7

Diario de campo

Jueves 01 de febrero del 2018 *

Comencé pasando lista y faltaron Karol y Sheyla. La primera falta con regularidad a clases, asiste cuando mucho 2 veces a la semana pero es una alumna muy lista que por lo regular capta los contenidos desde la primera vez que se le explique y en cuanto a Sheyla su mamá me fue a comentar que se encontraba enferma, sin embargo no tenía el semblante de una persona enferma.

Sheyla parece de los niños, sin embargo su madre no me ha presentado a la fecha algún comprobante que la avale, además puedo observar que en clases pasadas la alumna suele fingir estar enferma y al poco rato ya está jugando, (opinión que comparto con sus padres) por lo regular suele hacerlo cuando realizamos muchas actividades ya que no le gusta trabajar en algunas ocasiones.

Para iniciar mi secuencia didáctica repartí a cada uno de mis alumnos 3 centenas de fomi de colores verde, rojo y azul, para proceder a indicarles que el verde representaría las centenas por lo cual lo dejarían así, el cuadro de fomi rojo lo cortarían en tiras de 10 unidades cada una las que serían las decenas y en cuanto al último cuadro de fomi representaría las unidades y les tenían que salir 100 cuadritos en total.

Cabe resaltar que fui ejemplificando la manera en que cortaríamos el material didáctico, pero a pesar de eso Emmanuel, Elena y Ortega tuvieron dificultad.

ANEXO 8

Entrevista a los alumnos acerca de sus formas de trabajo favoritas

Emmanuel

Entrevista dirigida a los alumnos.	
1. ¿Qué opinas sobre el ambiente en clase?	Bien
2. ¿Te gusta venir a clases?	Sí, porque aprendo
3. ¿Tienes amigos en el salón? ¿Quiénes son?	Mis primos
4. ¿Has tenido problemas con algún compañero? (Explica cuál y por qué surgió).	Sí, agarraba mis cosas sin permiso
5. ¿Qué tipo de conflicto observas con tus compañeros?	Falta de comunicación porque no piden las cosas y las agarran.
6. ¿De qué forma te gusta trabajar más; grupalmente, por equipo, por parejas o individual?	Yo solo
7. ¿Cómo te sientes si no te integran a un equipo?	Mal
8. Menciona tres niños con los que no te guste trabajar ¿Por qué?	Jairo, Jonathan y Erik Iván
9. Menciona 3 niños con los que te gusta trabajar ¿Por qué?	Laura, Korina y Diana
10. ¿Alguna vez te has quedado fuera de un equipo?	Sí

ANEXO 9

Tabla de la entrevista a los alumnos acerca de sus formas de trabajo favoritas

¿DE QUÉ FORMA TE GUSTA TRABAJAR MÁS? (Entrevista a alumnos)	
Grupal	1 alumnos
En equipos	4 alumnos
En parejas	3 alumnos
Individual	12 alumnos



ANEXO 10

Gráfica de la entrevista a los alumnos acerca de sus formas de trabajo favoritas



ANEXO 11

Sociograma acerca de las preferencias de interacción entre los alumnos

ME GUSTA Y NO ME GUSTA...		
		
EMMANUEL		●
RICARDO	●	
JAIRO		●
ANTONIO	●	
ERIK IVÁN		●
EDUARDO		●
DIANA	●	
CRISTIHAN		●
KARINA	●	
JESÚS		●
GUILLERMO		●
PAOLA		●
SHEYLA		●
MELISSA		●
LAURA		●
CECILIA		●
CINTHIA		●
MARÍA ELENA		●
JONATAN		●
AMAYA	●	
EVELIN		●

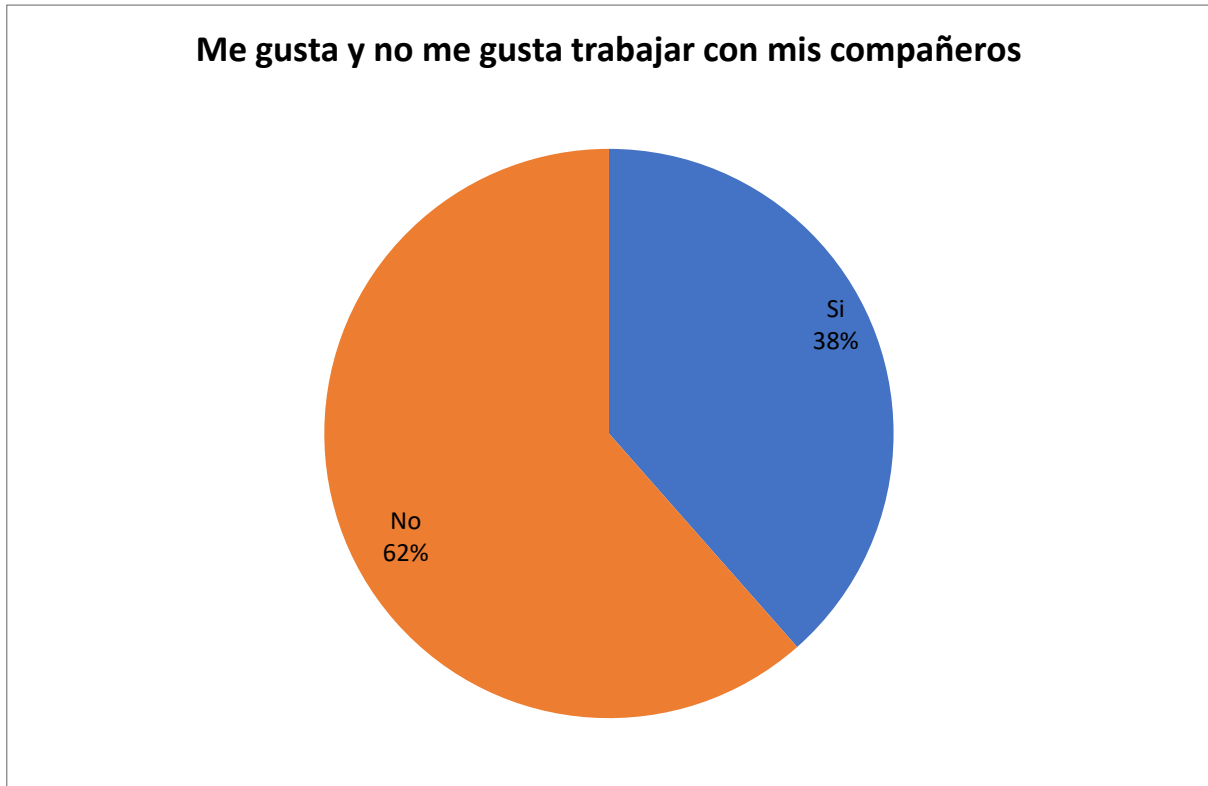
ANEXO 12

Tabla del Sociograma acerca de las preferencias de interacción entre los alumnos

	SI	NO
EMMANUEL	7	13
RICARDO	12	8
JAIRO	5	15
ANTONIO	18	2
IVÁN	4	16
EDUARDO	1	19
DIANA	12	8
ORTEGA	7	13
KARINA	7	13
JESÚS	10	10
GUILLERMO	7	13
PAOLA	7	13
SHEYLA	8	12
LAURA	10	10
CECILIA	5	15
CINTHIA	7	13
MARÍA ELENA	5	15
JONATAN	3	17
AMAYA	14	6
EVELIN	5	15
	154	246

ANEXO 13

Gráfica del Sociograma acerca de las preferencias de interacción entre los alumnos



ANEXO 14

Test Visual, Auditivo, Lecto-escritura y Kinestésico

Instrucciones: circule la letra de la respuesta que mejor explica su preferencia, seleccione más de una respuesta si una sola no encaja con su percepción. Deje en blanco toda pregunta que no se aplique.

- Usted cocinará algo especial para su familia. Usted haría:
 - Preguntar a amigos por sugerencias.
 - Dar una vista al recetario por ideas de las fotos.
 - Usar un libro de cocina donde usted sabe hay una buena receta.
 - Cocinar algo que usted sabe sin la necesidad de instrucciones.
 - Usted escogerá alimento en un restaurante o un café. Usted haría:
 - Escuchar al mesero o pedir que amigos recomienden opciones.
 - Mirar lo que otros comen o mirar dibujos de cada platillo.
 - Escoger de las descripciones en el menú.
 - Escoger algo que tienes o has tenido antes.
 - Aparte del precio, qué más te influenciaría para comprar un libro de ciencia ficción
 - Un amigo habla acerca de él y te lo recomienda.
 - Tienes historias reales, experiencias y ejemplos.
 - Leyendo rápidamente partes de él.
 - El diseño de la pasta es atractivo.
 - Usted ha terminado una competencia o un examen y le gustaría tener alguna retroalimentación. Te gustaría retroalimentarte:
 - Usando descripciones escritas de los resultados
 - Usando ejemplos de lo que usted ha hecho.
 - Usando gráficos que muestran lo que usted ha logrado.
 - De alguien que habla por usted.
 - Usted tiene un problema con la rodilla. Usted preferiría que el doctor:
 - Use un modelo de plástico y te enseñe lo que está mal
 - Te de una página de internet o algo para leer
 - Te describa lo que está mal
 - Te enseñe un diagrama lo que está mal
 - Usted está a punto de comprar una cámara digital o teléfono o móvil. ¿Aparte del precio qué más influiría en tomar tu decisión?
 - Probándolo
 - Es un diseño moderno y se mira bien.
 - Leer los detalles acerca de sus características.
 - El vendedor me informa acerca de sus características.
 - Usted no está seguro como se deletrea trascendente o trascendente ¿Ud. qué haría?
 - Escribir ambas palabras en un papel y escojo una.
 - Pienso cómo suena cada palabra y escojo una.
 - Busco la palabra en un diccionario.
 - Veo la palabra en mi mente y escojo según como la veo.
- Me gustan páginas de Internet que tienen:
 - Interesantes descripciones escritas, listas y explicaciones.
 - Diseño interesante y características visuales.
 - Cosas que con un click pueda cambiar o examinar.
 - Canales donde puedo oír música, programas de radio o entrevistas.
 - Usted está planeando unas vacaciones para un grupo. Usted quiere alguna observación de ellos acerca del plan. Usted qué haría:
 - Usa un mapa o página de Internet para mostrarles los lugares.
 - Describe algunos de los puntos sobresalientes.
 - Darles una copia del itinerario impreso.
 - Llamarles por teléfono o mandar mensaje por correo electrónico.
 - Usted está usando un libro, disco compacto o página de Internet para aprender a tomar fotos con su cámara digital nueva. Usted le gustaría tener:
 - Una oportunidad de hacer preguntas acerca de la cámara y sus características.
 - Esquemas o diagramas que muestran la cámara y la función de cada parte.
 - Ejemplos de buenas y malas fotos y cómo mejorarlas.
 - Aclarar las instrucciones escritas con listas y puntos sobre qué hacer.
 - Usted quiere aprender un programa nuevo, habilidad o juego en una computadora. Usted qué hace:
 - Hablar con gente que sabe acerca del programa.
 - Leer las instrucciones que vienen en el programa.
 - Seguir los esquemas en el libro que acompaña el programa.
 - Use los controles o el teclado.
 - Estás ayudando a alguien que quiere a ir al aeropuerto, al centro del pueblo o la estación del ferrocarril. Usted hace:
 - Va con la persona.
 - Anote las direcciones en un papel (sin mapa).
 - Les dice las direcciones.
 - Les dibuja un croquis o les da un mapa
 - Recuerde un momento en su vida en que Ud. aprendió a hacer algo nuevo. Trate de evitar escoger una destreza física, como andar en bicicleta. Ud. Aprendió mejor:
 - Viendo una demostración.
 - Con instrucciones escritas, en un manual o libro de texto.
 - Escuchando a alguien explicarlo o haciendo preguntas.

INED

No. 6 enero de 2007 **87**

UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA DE DURANGO

d. Con esquemas y diagramas o pistas visuales.

14. Ud. Prefiere un maestro o conferencista que use:

- Demostraciones, modelos o sesiones prácticas.
- Folletos, libros o lecturas
- Diagramas, esquemas o gráficos.
- Preguntas y respuestas, pláticas y oradores invitados.

15. Un grupo de turistas quiere aprender acerca de parques o reservas naturales en su área. Usted:

- Los acompaña a un parque o reserva natural.
- Les da un libro o folleto acerca de parques o reservas naturales.
- Les da una plática acerca de parques o reservas naturales.
- Les muestra imágenes de Internet, fotos o libros con dibujos.

16. Usted tiene que hacer un discurso para una conferencia u ocasión especial. Usted hace:

- Escribir el discurso y aprendérselo leyéndolo varias veces.
- Reunir muchos ejemplos e historias para hacer el discurso verdadero y práctico.
- Escribir algunas palabras claves y practicar el discurso repetidas veces.
- Hacer diagramas o esquemas que te ayuden a explicar las cosas.

Estilo prevalente de acuerdo a la respuesta seleccionada

	V	A	R	K
1	b	a	c	d
2	b	a	c	d
3	d	a	c	b
4	c	d	a	b
5	d	c	b	a
6	b	d	c	a
7	d	b	c	a
8	b	d	a	c
9	a	b	c	d
10	b	a	d	c
11	c	a	b	d
12	d	c	b	a
13	d	c	b	a
14	c	d	b	a
15	d	c	b	a
16	d	c	a	b

Referencias

Fleming, Neil. (2006). *VARK, A guide to learning styles*. Extraído el 15 de junio, 2006 de <http://www.vark-learn.com/english/index.asp>

Anexo 15

Tabla de los resultados del Test Visual, Auditivo, Lecto-escritura y Kinestésico

Resultados del Test VARK				
	Visual	Auditivo	Lecto-escritura (Reading)	Kinestésico
Total, de alumnos	2	2	2	14

Anexo 16

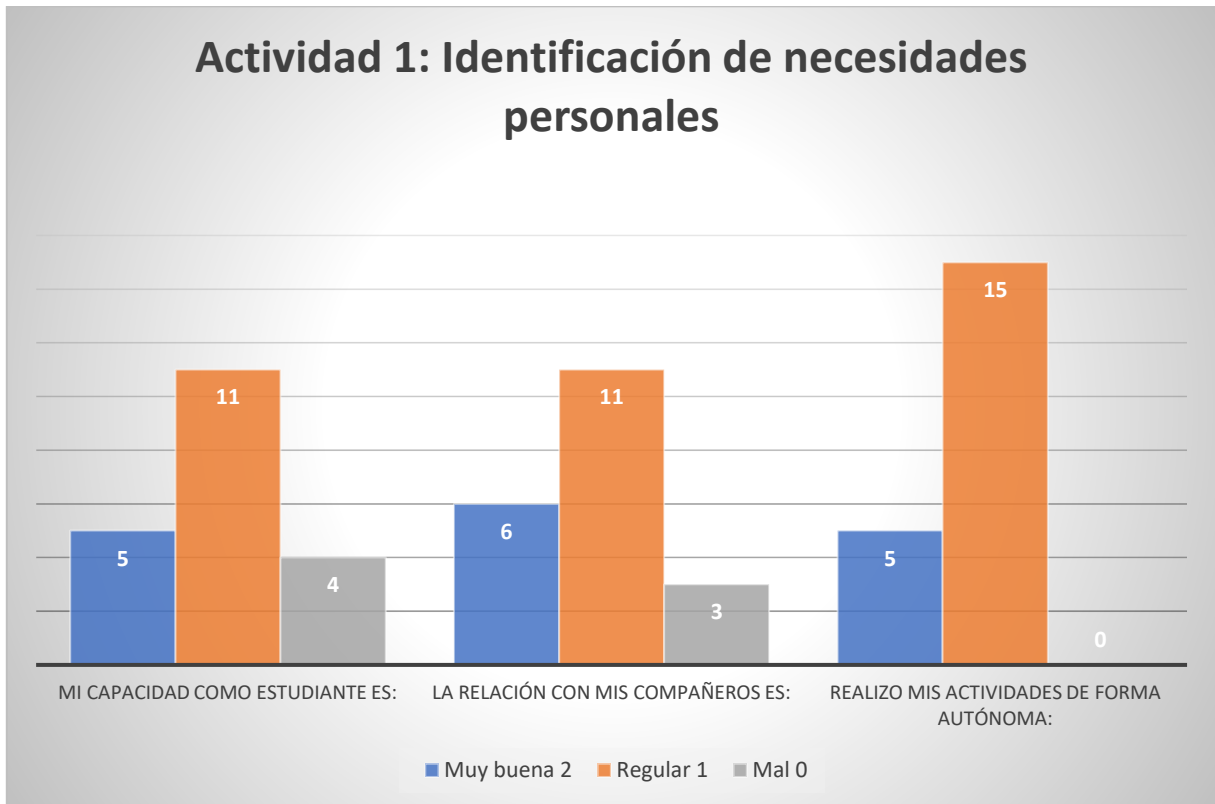
Escala valorativa de la Actividad 1: Identificación de necesidades personales

ESCALA VALORATIVA (Autoevaluación)																					
Actividad 1: Identificación de necesidades personales Propósito de la actividad: Que los alumnos identifiquen las necesidades básicas personales con las que necesitan trabajar (autonomía, competencia y relación con sus pares)																					
	Emanuel	Ricardo	Jairo	Antonio	Iván	Eduardo	Diana	Ortega	Karina	Jesús	Guillerm	Paola	Sheyla	Laura	Cecilia	Cinthia	Elena	Jonatan	Amaya	Evelin	Total
Mi capacidad como estudiante es:	1	1	1	2	1	0	1	0	2	1	0	1	1	2	1	1	1	0	2	2	21
La relación con mis compañeros es:	1	2	1	1	2	0	1	2	2	2	1	1	1	2	0	1	1	0	1	1	23
Realizo mis actividades de forma autónoma:	1	1	1	2	1	1	1	1	2	1	1	1	1	2	1	1	1	1	2	2	25
	3	4	3	5	4	1	3	3	6	4	2	3	3	6	2	3	3	1	5	5	

Muy buena: 2, Regular: 1 y Mal: 0

Anexo 17

Gráfica de resultados de la Actividad 1: Identificación de necesidades personales



Anexo 18.

Evidencias de la Actividad 1: Identificación de necesidades personales



Anexo 19

Lista de cotejo de la Actividad 2: Creencias que cusan la desmotivación

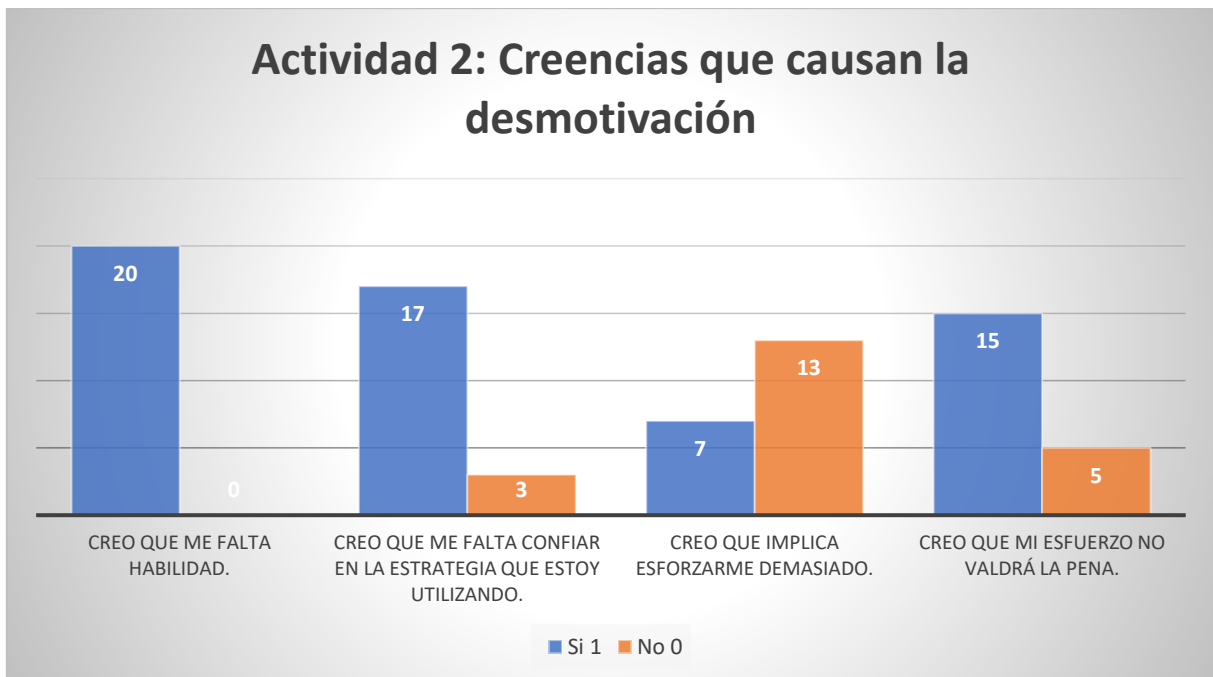
LISTA DE COTEJO (Autoevaluación)																					
Actividad 2: Creencias que causan la desmotivación																					
Propósito de la actividad: Que los alumnos identifiquen las creencias que provocan su desmotivación																					
Dejo de realizar mis actividades cuando:	Emanuel	Ricardo	Jairo	Antonio	Iván	Eduardo	Diana	Ortega	Karina	Jesús	Guillerm	Paola	Sheyla	Laura	Cecilia	Cinthia	Elena	Jonatan	Amaya	Evelin	Total
Creo que me falta habilidad.	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20
Creo que me falta confiar en la estrategia que estoy utilizando.	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	17
Creo que implica esforzarme demasiado.	0	1	1	0	1	1	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	7
Creo que mi esfuerzo no valdrá la pena.	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	15
	3	4	4	2	4	4	2	4	1	4	3	3	3	3	3	3	3	4	1	1	

Si= 1

No= 0

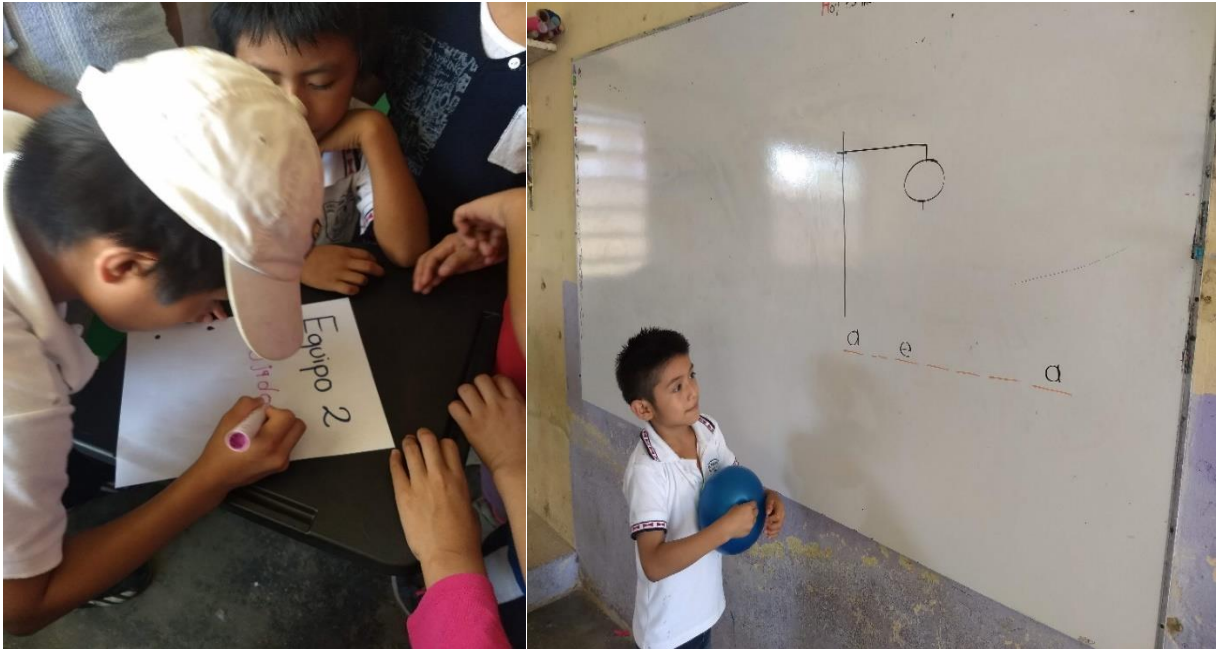
Anexo 20

Gráfica de resultados de la Actividad 2: Creencias que cusan la desmotivación



Anexo 21

Evidencias de la Actividad 2: Creencias que causan la desmotivación



Anexo 22

Lista de cotejo de la Actividad 3: Factores que provocan la motivación

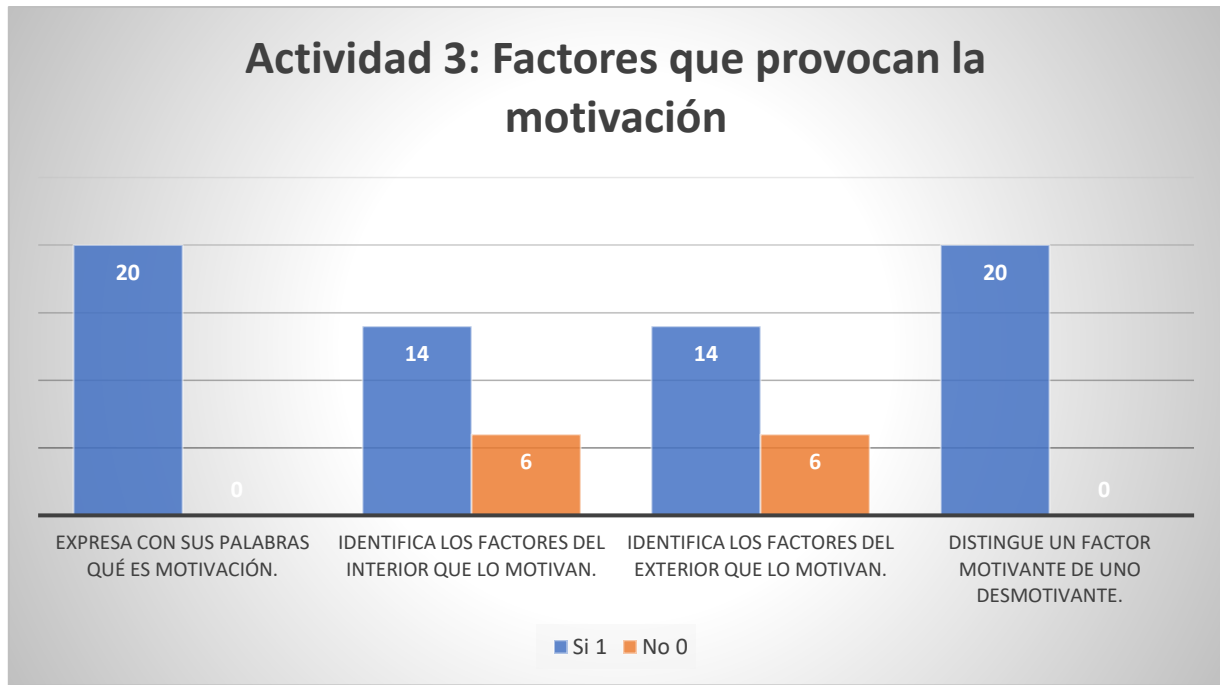
LISTA DE COTEJO (Heteroevaluación)																					
Actividad 3: Factores que provocan la motivación																					
Propósito de la actividad: Que los estudiantes identifiquen lo que los motiva																					
	Emanuel	Ricardo	Jairo	Antonio	Iván	Eduardo	Diana	Ortega	Karina	Jesús	Guillerm	Paola	Sheyla	Laura	Cecilia	Cinthia	Elena	Jonatan	Amaya	Evelin	Total
Expresa con sus palabras qué es motivación.	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20
Identifica los factores del interior que lo motivan.	1	0	0	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	14
Identifica los factores del exterior que lo motivan.	1	0	0	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	14
Distingue un factor motivante de uno desmotivante.	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20
	4	2	2	4	4	2	4	2	4	4	2	4	4	2	4	4	4	4	4	4	4

Si= 1

No= 0

Anexo 23

Gráfica de resultados de la Actividad 3: Factores que provocan la motivación



Anexo 24

Evidencias de la Actividad 3: Factores que provocan la motivación



Anexo 25

Lista de cotejo de la Actividad 4: Factores que causan la motivación intrínseca

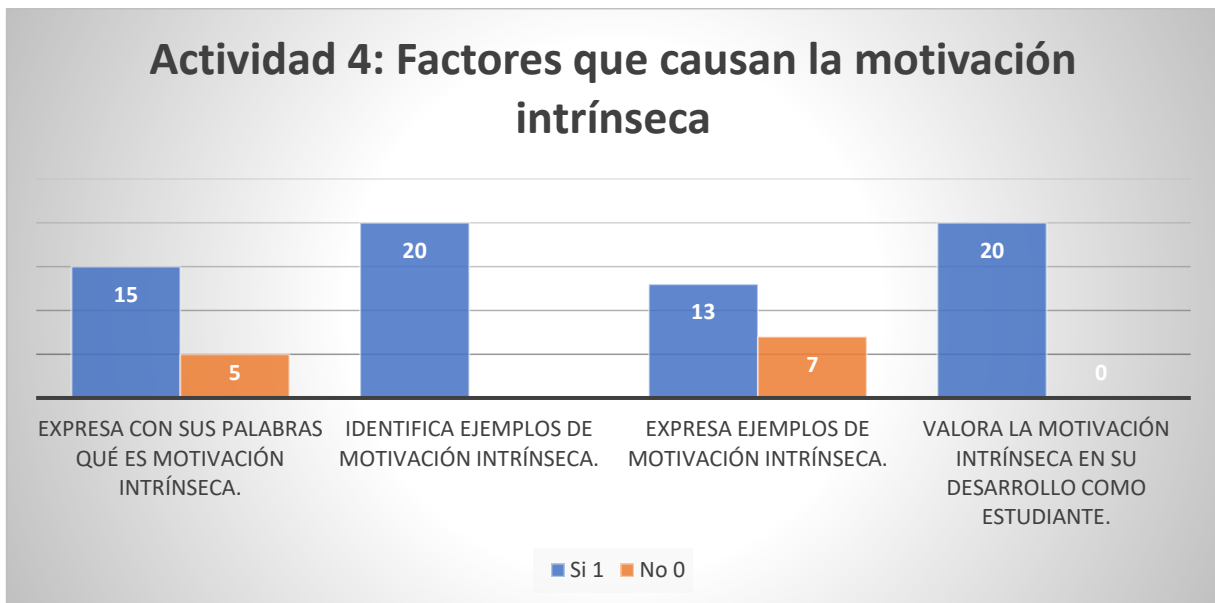
LISTA DE COTEJO (Heteroevaluación)																						
Actividad 4: Factores que causan la motivación intrínseca																						
Propósito de la actividad: Que los alumnos reconozcan los factores y situaciones que generan una motivación intrínseca.																						
	Emanuel	Ricardo	Jairo	Antonio	Iván	Eduardo	Diana	Ortega	Karina	Jesús	Guillerm	Paola	Sheyla	Laura	Cecilia	Cinthia	Elena	Jonatan	Amaya	Evelin	Total	
Expresa con sus palabras qué es motivación intrínseca.	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	15	
Identifica ejemplos de motivación intrínseca.	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20	
Expresa ejemplos de motivación intrínseca.	0	0	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	13	
Valora la motivación intrínseca en su desarrollo como estudiante.	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20	
	2	3	3	4	4	3	4	3	4	4	2	4	3	4	4	3	3	3	4	4		

Si= 1

No= 0

Anexo 26

Gráfica de resultados de la Actividad 4: Factores que causan la motivación intrínseca



Anexo 27

Evidencias de la Actividad 4: Factores que causan la motivación intrínseca



Anexo 28

Lista de cotejo de la Actividad 5: Factores que causan la motivación extrínseca

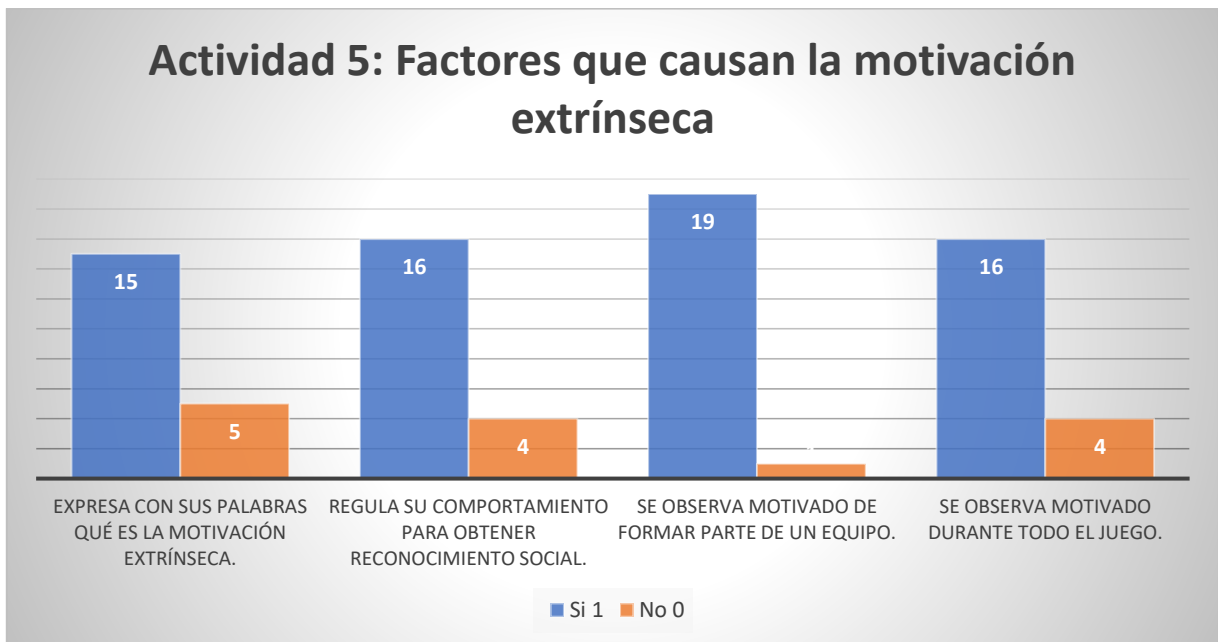
LISTA DE COTEJO (Heteroevaluación)																					
Actividad 5: Factores que causan la motivación extrínseca																					
Propósito de la actividad: Que los alumnos reconozcan cómo la presión social influye sobre uno mismo y lo motiva a regular su comportamiento																					
	Emanuel	Ricardo	Jairo	Antonio	Iván	Eduardo	Diana	Ortega	Karina	Jesús	Guillerm	Paola	Sheyla	Laura	Cecilia	Cinthia	Elena	Jonatan	Amaya	Evelin	Total
Expresa con sus palabras qué es la motivación extrínseca.	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	15
Regula su comportamiento para obtener reconocimiento social.	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	16
Se observa motivado de formar parte de un equipo.	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	19
Se observa motivado durante todo el juego.	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	16
	4	4	0	4	2	3	4	2	4	4	1	4	4	4	4	4	3	3	4	4	

Si= 1

No= 0

Anexo 29

Gráfica de resultados de la Actividad 5: Factores que causan la motivación extrínseca



Anexo 30

Evidencias de la Actividad 5: Factores que causan la motivación extrínseca



Anexo 31

Lista de cotejo de la Actividad 6: La derrota y los fracasos son un área de oportunidad

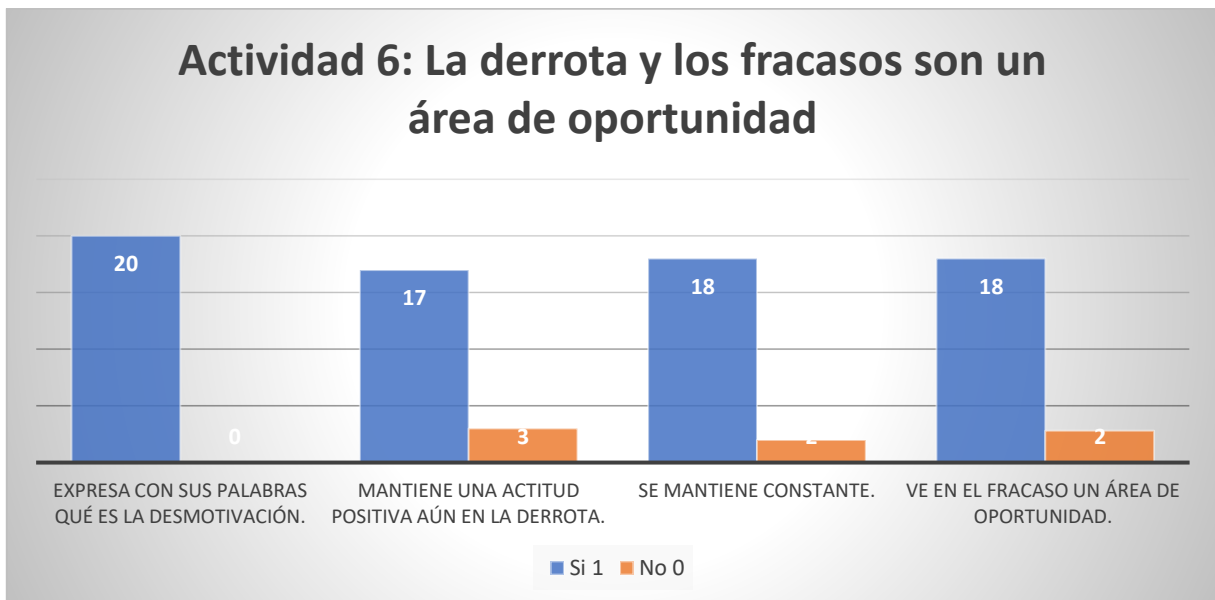
LISTA DE COTEJO (Heteroevaluación)																					
Actividad 6: La derrota y los fracasos son un área de oportunidad																					
Propósito de la actividad: Que los alumnos se den cuenta de su reacción ante la derrota y los fracasos y la forma en que intentan superarlo																					
	Emanuel	Ricardo	Jairo	Antonio	Iván	Eduardo	Diana	Ortega	Karina	Jesús	Guillerm	Paola	Sheyla	Laura	Cecilia	Cinthia	Elena	Jonatan	Amaya	Evelin	Total
Expresa con sus palabras qué es la desmotivación.	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20
Mantiene una actitud positiva aún en la derrota.	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	17
Se mantiene constante.	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	18
Ve en el fracaso un área de oportunidad.	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	18
	4	4	3	4	1	4	4	1	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	

Si= 1

No= 0

Anexo 32

Gráfica de resultados de la Actividad 6: La derrota y los fracasos son un área de oportunidad



Anexo 33

Evidencias de la Actividad 6: La derrota y los fracasos son un área de oportunidad



Anexo 34

Lista de cotejo de la Actividad 7: Los beneficios del juego en la motivación

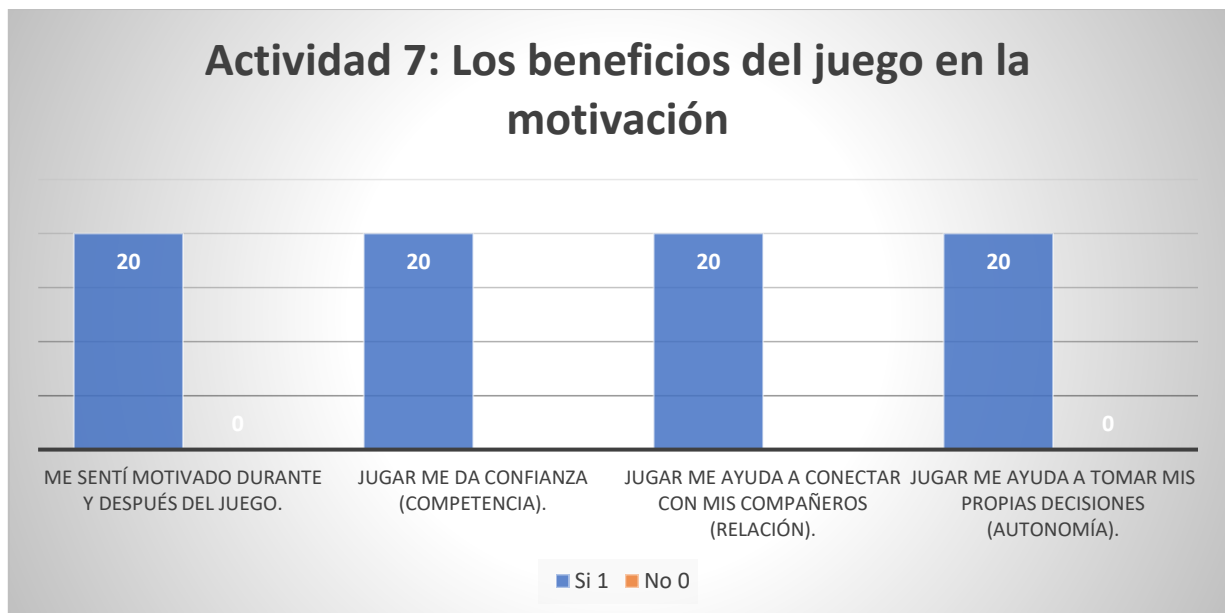
LISTA DE COTEJO (Autoevaluación)																					
Actividad 7: Los beneficios del juego en la motivación																					
Propósito de la actividad: Que los alumnos disfruten del placer de jugar y al mismo tiempo trabajen en sus necesidades básicas																					
	Emanuel	Ricardo	Jairo	Antonio	Iván	Eduardo	Diana	Ortega	Karina	Jesús	Guillerm	Paola	Sheyla	Laura	Cecilia	Cinthia	Elena	Jonatan	Amaya	Evelin	Total
Me sentí motivado durante y después del juego.	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20
Jugar me da confianza (competencia).	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20
Jugar me ayuda a conectar con mis compañeros (relación).	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20
Jugar me ayuda a tomar mis propias decisiones (autonomía).	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20
	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	

Si=1

No=0

Anexo 35

Gráfica de resultados de la Actividad 7: Los beneficios del juego en la motivación



Anexo 36

Evidencias de la Actividad 7: Los beneficios del juego en la motivación



Anexo 37

Lista de cotejo de la Actividad 8 ¿Con recompensa o sin recompensa?

LISTA DE COTEJO (Autoevaluación)																					
Actividad 8: ¿Con recompensa o sin recompensa?																					
Propósito de la actividad: Que los alumnos disfruten del juego y obtengan una recompensa o sanción																					
	Emanuel	Ricardo	Jairo	Antonio	Iván	Eduardo	Diana	Ortega	Karina	Jesús	Guillerm	Paola	Sheyla	Laura	Cecilia	Cinthia	Elena	Jonatan	Amaya	Evelin	Total
Me sentí motivado durante y después del juego.	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	16
Me motiva que haya una recompensa para los ganadores	1	1	1	0	1	1	0	0	0	1	0	1	1	1	0	0	0	1	0	0	10
Me gusta que haya una sanción de por medio.	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	3
Prefiero jugar sólo por placer.	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20
	2	3	4	1	3	3	2	2	2	3	1	3	3	3	2	2	2	3	2	3	

Si=1

No=0

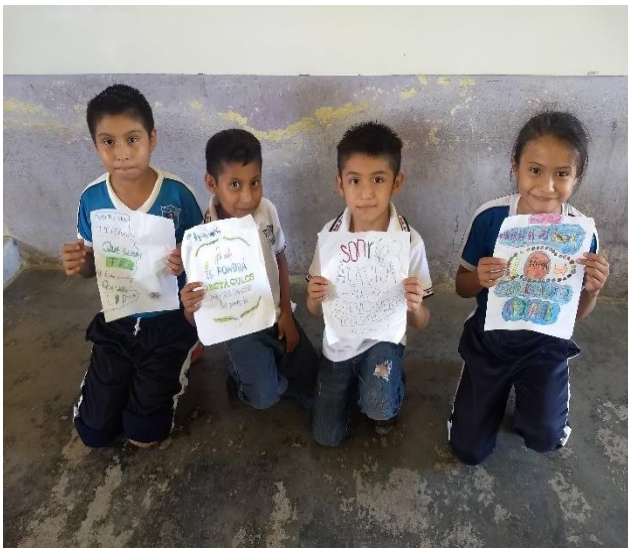
Anexo 38

Gráfica de los resultados de la Actividad 8 ¿Con recompensa o sin recompensa?



Anexo 39

Evidencias de la Actividad 8 ¿Con recompensa o sin recompensa?



Anexo 40

Lista de Cotejo de la Actividad 9: Me motivo y me motivan

LISTA DE COTEJO (Coevaluación)																						
Actividad 9: Me motivo y me motivan																						
Propósito de la actividad: Que el alumno valore la importancia de la motivación intrínseca y extrínseca																						
	Emanuel	Ricardo	Jairo	Antonio	Iván	Eduardo	Diana	Ortega	Karina	Jesús	Guillerm	Paola	Sheyla	Laura	Cecilia	Cinthia	Elena	Jonatan	Amaya	Evelin	Total	
Tus compañeros se observan motivados.	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20	
Crees que todos los compañeros se esforzaron en sus equipos.	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20	
Se motivaban entre ustedes.	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20	
Mostraron un buen comportamiento todo el tiempo.	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20	
	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4		

Si=1

No=0

Anexo 41

Gráfica de resultados de la Actividad 9: Me motivo y me motivan



Anexo 42

Evidencias de la Actividad 9: Me motivo y me motivan



Anexo 43

Prueba de respuesta abierta de la Actividad 10: La motivación en mi vida

Prueba de respuesta abierta

Alumno: _____

- Escribe una situación que te haya hecho sentir desmotivado.

- ¿Qué te motiva intrínsecamente?

- ¿Qué te motiva extrínsecamente?

- ¿Consideras que la aplicación de las actividades del proyecto de intervención te ayudó en tu vida escolar?

Anexo 44

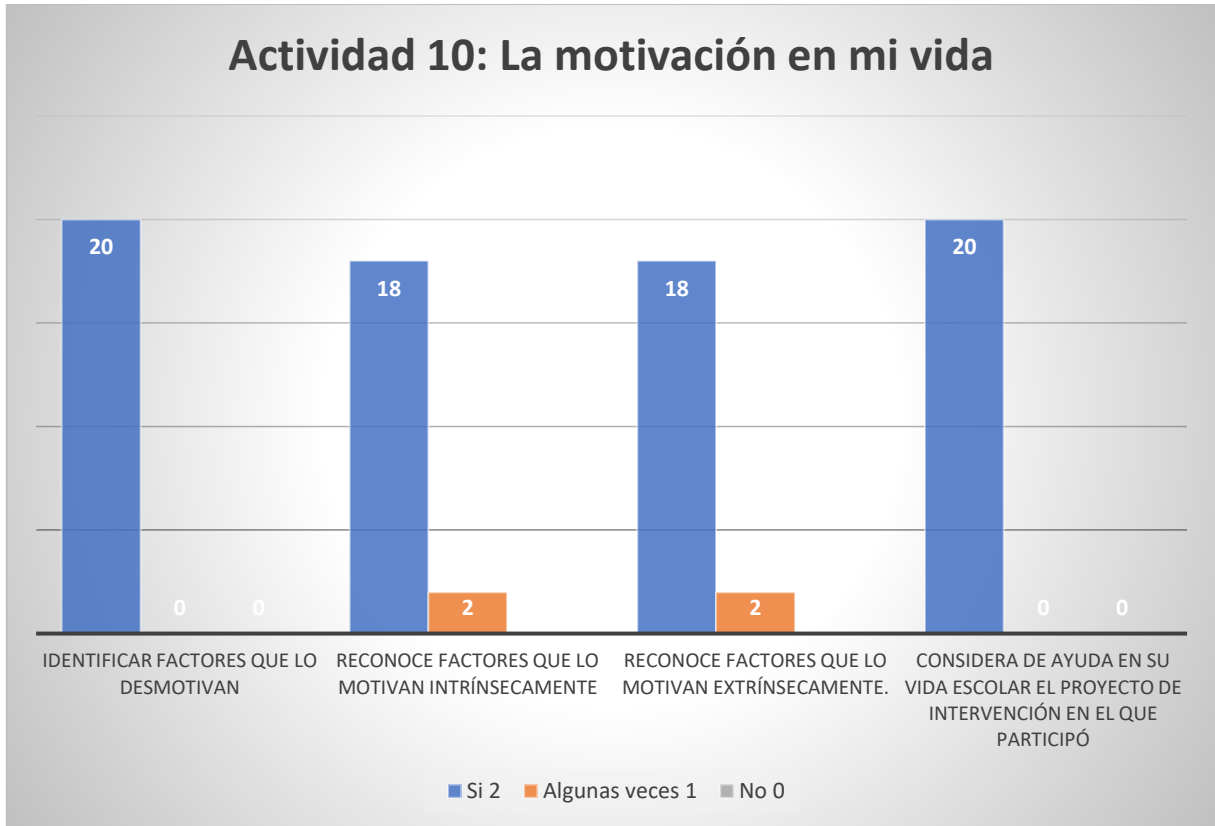
Escala valorativa de la Actividad 10: La motivación en mi vida

Escala valorativa (Heteroevaluación)																					
Actividad 10: La motivación en mi vida																					
Propósito de la actividad: Que el alumno valora la importancia de la motivación intrínseca extrínseca y cómo hacer frente a las situaciones que lo desmotiva																					
	Emanuel	Ricardo	Jairo	Antonio	Iván	Eduardo	Diana	Ortega	Karina	Jesús	Guillerm	Paola	Sheyla	Laura	Cecilia	Cinthia	Elena	Jonatan	Amaya	Evelin	Total
Identificar factores que lo desmotivan	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	40
Reconoce factores que lo motivan intrínsecamente	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	38
Reconoce factores que lo motivan extrínsecamente.	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	38
Considera de ayuda en su vida escolar el proyecto de intervención en el que participó	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	40
	8	8	8	8	8	8	8	8	8	6	8	8	8	8	8	6	8	8	8	8	

Si= 2 Algunas veces=1 No=0

Anexo 45

Gráfica de resultados de la Actividad 10: La motivación en mi vida



Anexo 46

Evidencias de la Actividad 10: La motivación en mi vida

