

UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES



**Estrategias de motivación en educación física, para mejorar el rendimiento
académico en los estudiantes**

Trabajo académico.

Para optar el Título de Segunda especialidad profesional de Educación Física.

Autor

Alis García Cruz

Piura – Perú

2020

UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES
FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES



**Estrategias de motivación en educación física, para mejorar el rendimiento
académico en los estudiantes**

Trabajo académico aprobado en forma y estilo por:

Dr. Segundo Oswaldo Alburqueque Silva (presidente)

Dr. Andy Figueroa Cárdenas (miembro)

Mg. Ana María Javier Alva (miembro)

Piura – Perú

2020

UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES
FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES



**Estrategias de motivación en educación física, para mejorar el rendimiento
académico en los estudiantes**

Trabajo académico aprobado en contenido y forma por:

Alis García Cruz. (Autor)



.....

Oscar Calixto La Rosa Feijoo (Asesor)



.....

Piura – Perú

2020



UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES
FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN
PROGRAMA DE SEGUNDA ESPECIALIDAD

ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TRABAJO ACADÉMICO

Para, a quince días del mes de febrero del año dos mil veinte, se reunieron en el colegio Pontificio, los integrantes del Jurado Evaluador, designado según convenio celebrado entre la Universidad Nacional de Tumbes y el Consejo Intersectorial para la Educación Peruana, al Dr. Segundo Albuqueque Silva, coordinador del programa: representantes de la Universidad Nacional de Tumbes (Presidente), Dr. Andy Figueroa Cárdenas (Secretario) y Mg. Ana María Javier Aña (vocal) representantes del Consejo Intersectorial para la Educación Peruana, con el objeto de evaluar el trabajo académico de tipo monográfico denominado: ***Estrategias de motivación en educación física, para mejorar el rendimiento académico en los estudiantes***, para optar el Título Profesional de Segunda Especialidad en Educación Física al señor(a) **ALIS GARCÍA CRUZ**.

A las doce horas, y de acuerdo a lo estipulado por el reglamento respectivo, el presidente del Jurado dio por iniciado el acto académico. Luego de la exposición del trabajo, la formulación de las preguntas y la deliberación del jurado se declaró aprobado por mayoría con el calificativo de 15.

Por tanto, **ALIS GARCÍA CRUZ**, queda apto(a) para que el Consejo Universitario de la Universidad Nacional de Tumbes, le expida el título Profesional de Segunda Especialidad en Educación Física.

Siendo las trece horas con treinta minutos el Presidente del Jurado dio por concluido el presente acto académico, para mayor constancia de lo actuado firmaron en señal de conformidad los integrantes del jurado.

Dr. Segundo Oswaldo Albuqueque Silva
Presidente del Jurado

Dr. Andy Rod Figueroa Cárdena
Secretario del Jurado

Mg. Ana María Javier Aña
Vocal del Jurado

DEDICATORIA

Para mi familia por que han sido mi fortaleza para culminar esta segunda especialidad y también un profundo agradecimiento a los docentes que nos han enseñado y han sido apoyo para culminar este trabajo de investigación.

INDICE

DEDICATORIA.....	5
INDICE.....	6
RESUMEN.....	¡Error! Marcador no definido.
ABSTRACT.....	¡Error! Marcador no definido.
INTRODUCCIÓN.....	¡Error! Marcador no definido.
CAPÍTULO I.....	¡Error! Marcador no definido.
MARCO TEÓRICO.....	¡Error! Marcador no definido.
1.1. Antecedentes internacionales.....	13
1.2. Antecedentes nacionales.....	14
1.3. Antecedente local.....	15
1.2. Bases Teórico – Científicas.....	15
1.3. Teorías de la motivación:.....	16
1.4. Teoría del aprendizaje significativo de David Ausbel.....	19
CAPITULO II.....	¡Error! Marcador no definido.
PROPUESTA DE LA INVESTIGACIÓN.....	¡Error! Marcador no definido.
2.1 Diseño Metodológico de Propuesta.....	22
2.2 Aplicación de Estrategias para la Investigación:.....	25
2.3 Planteamiento de la Propuesta a Trabajar:.....	32
CONCLUSIONES.....	36
RECOMENDACIONES.....	37
REFERENCIAS CITADAS.....	38

RESUMEN.

Desarrollar el presente trabajo de investigación cuyo objetivo fue utilizar estrategias de motivación y de construcción del aprendizaje, durante la enseñanza aprendizaje tanto de educación física y ciencia, tecnología y ambiente para lograr aprendizajes significativos en estudiantes de secundaria. Como parte del desarrollo de la investigación, se ha revisado diferentes fuentes de información, estas fuentes han sido analizadas para obtener información relevante que ayuda a describir los aspectos más importantes de la motivación como parte elemental en el desarrollo de las sesiones de educación física. Este material servirá de apoyo a los docentes de educación física pues se dan a conocer estudios que ayudara a mejorar el trabajo pedagógico del área.

Palabras calves: estrategias de aprendizaje, motivación, construcción del aprendizaje, materiales

ABSTRACT.

Develop this research work whose objective was to use motivation and learning construction strategies, during teaching-learning of both physical education and science, technology and environment to achieve significant learning in high school students. As part of the development of the research, different sources of information have been reviewed, these sources have been analyzed to obtain relevant information that helps to describe the most important aspects of motivation as an elementary part in the development of physical education sessions. This material will serve as support for physical education teachers as studies are published that will help improve the pedagogical work of the area.

Keywords: learning strategies, motivation, construction of learning, materials

INTRODUCCIÓN.

En estos momentos, existen grandes y constantes cambios, en todos los aspectos, y teniendo en cuenta que el papel de la escuela es formar personas que puedan afrontar cualquier situación que se les presente, los docentes debemos tener una actitud crítica-reflexiva sobre los cambios para abordarlos con éxito y asumir los retos que la sociedad nos exige. Uno de estos retos es lograr aprendizaje en nuestros estudiantes, y para ello las sesiones de enseñanza deben estar centrados en responder a sus necesidades e intereses para que puedan construir sus propios aprendizajes, una forma de lograrlo es ejecutando todos los procesos pedagógicos de manera adecuada, sobre todo la motivación que debe estar presente durante todos los tiempos de la sesión de aprendizaje y si los estudiantes están interesados por lo que van a aprender estarían activando sus capacidades cognitivas, y logrando aprendizaje significativo. Lo que se pretende es que los maestros deben asumir retos de cambio y reflexión, apuntando a modelos de enseñanza tradicional por modelos que desarrolle las habilidades mentales y sociales, y logrando estudiantes críticos con sus puntos de vista bien fundamentados, mostrando calidad en sus aprendizajes y enseñanza.

De allí, los docentes deben ser conscientes, de estar predispuestos y los estudiantes para que consiga su motivación, esto implica aplicar estrategias adecuadas para la motivación, para finalmente lograr un rendimiento académico; que se verá reflejado en el trabajo de todas las áreas que trabajan y resuelven los estudiantes.

Se debe indicar que es muy necesario el uso de recursos y estrategias que llamen la atención, motiven, que puedan ser más dinámicas de acuerdo a las preferencias del estudiantado. También se debe considerar los intereses, ya que el fin que es mantener esta motivación en las instituciones educativas, a pesar de ser un reto complicado, en la mayoría de las situaciones se pretende que el estudiante potencie los conocimientos adquiridos a través de

la exploración, que logre tener gran visión periférica para coordinar a corto o largo tiempo y se requiere de diversas ocasiones en forma personal o de contexto de cada estudiante.

Por ello esta investigación, después de haber analizado minuciosamente la práctica docente y haber identificado la problemática en el aula; es que se planteó el siguiente trabajo de investigación:

Este tipo de investigación acción se desarrolló bajo un enfoque metodológico de investigación pedagógica en el aula, donde se elaboró diez diarios de campo, que fueron procesados mediante el proceso de codificación, en el cual se pudo visualizar las debilidades y fortalezas encontradas en la práctica pedagógica, y de las recurrencias de éstas se logró determinar las categorías y subcategoría de la investigación: procesos pedagógicos: motivación y construcción del aprendizaje.

Esta investigación es importante porque permitió mejorar los aprendizajes de los estudiantes ya que las debilidades en la práctica pedagógica se dieron en los procesos pedagógicos, en especial en la motivación y en la construcción de los aprendizajes, procesos imprescindibles para que los estudiantes logren un buen aprendizaje en el cuidado del medio ambiente y alimentación saludable, permitiendo así desarrollar capacidades a través de los procesos cognitivos. Para ello, se aplicó estrategias de enseñanza pertinentes para despertar el interés por las áreas mencionadas y para que estos puedan construir sus propios aprendizajes poniéndolo en práctica en diferentes contextos.

Esta investigación acción pedagógica, permitió mejorar la práctica pedagógica, pudiendo reflexionar sobre la ejecución de la misma, además estuvo sustentada en las siguientes teorías

- Teoría Psicogenética de Piaget.
- Teoría del aprendizaje significativo de David Ausubel.

- las teorías de McClelland sobre los Principios para la intervención motivacional en el aula,
- El Proyecto Carnegie, de DeCharms, el enfoque atribucional y el modelo TARGET

De ellas se proponen cambios desde la planificación de los documentos de gestión pedagógica, en especial la sesión, de aprendizaje considerando en su desarrollo estrategias de motivación y de construcción de los aprendizajes, utilizando material didáctico teniendo en cuenta las necesidades y requerimientos de los estudiantes.

A la vez es innovadora, porque con ello logré aprendizaje significativo, ya que la aplicación de estas estrategias permite que los procesos complejos se vuelven simples, se estimula la participación, la escuela se convierte en un centro atractivo de encuentro, a partir de las propuestas enseñadas, los estudiantes son autores de sus propios aprendizajes a partir de la realización de actividades en el desarrollo de la sesión, permitiendo LA participación activa en ésta. Ya no son meros consumidores sino que se convierten en protagonistas de los mismos, realizar las actividades expuestas y conocidas como estudiar, el uso de técnicas más accesibles, la actividad de investigar, también experimentar, y finalmente aprender por descubrimiento, que es la manera más óptima constructiva y significativa.

En definitiva, presentar una conducta motivada para aprender, acorde con sus capacidades, inquietudes, limitaciones y posibilidades, pues cada alumno y alumna tiene unas características individuales.

También porque servirá de fuente para otros investigadores y puedan aplicarla en bien de los estudiantes.

Los objetivos se plantean de la siguiente manera:

Objetivo general

Analizar las técnicas de motivación, durante el proceso de enseñanza del área de educación física, para mejorar rendimiento académico en los estudiantes de secundaria.

Objetivos específicos:

- Describir los aspectos teóricos importantes de estudio planteado.
- Proponer estrategias de trabajo para aplicar en las sesiones de educación física.

Asumiendo como investigador con óptica de gran expectativa sobre las conclusiones a que se llegue con la presente investigación, y que permitirá un análisis a futuras investigaciones.

En capítulo I, se da conocer los aspectos más importantes de la parte teórica conceptual del estudio planteado, se analizan antecedentes de estudios relacionados, así como también las definiciones conceptuales de las estrategias.

En el capítulo II, se hace propuesta de estrategias para la aplicación en el área de educación física.

Así mismo se para finalizar, se hace la presentación de las conclusiones, recomendaciones y referencias citadas.

CAPITULO I.

MARCO TEORICO

1.1. Antecedentes internacionales

Giso (2016) realizo un trabajo de investigación cuyo nombre es relación del estado nutricional y actividad física de los escolares es te trabajo se en la universidad de los andes facultad de medicina escuela de nutrición y dietética. El objetivo de esta investigación es evaluar el vínculo que tiene el estado nutricional con la actividad física en los escolares de dos instituciones tanto pública como privada. El modelo de estudio es transversal y la táctica utilizada fue de campo. La localidad estuvo agrupada por 97 chicos de los cuales 56 pertenecen al colegio y 41 a la escuela. A estos estudiantes se les tomo sus medidas antropométrica, tomando su peso y talla, se aplicó una encuesta para medir la actividad física del chico. Se utilizó cuadros estadísticos descriptivos para observar el nexo que tiene el estado nutricional y la actividad física de los escolares. Este trabajo llego a concluir que un porcentaje de alumnos mantienen un estado nutricional normal, otro porcentaje están en exceso severo y un mínimo tiene un en déficit en su nutrición. En cuanto la actividad física un porcentaje son ligeramente activos, otro porcentaje son sedentarios y solo el mínimo son activos.

Miranda (2015), desarrolló un trabajo titulado Relación entre las actividades físicas escolares y la presencia de sobrepeso y obesidad en los alumnos de la Escuela Fiscal Ciudad de Manta del cantón Manta en el año escolar 2015-2016, esta investigación. Posteriormente este estudio ha pretendido definir el vínculo entre la educación física y la observación del sobrepeso anteriormente, los escolares de la ciudad de Manta Financial School, desde el cuarto hasta séptimo grado hasta el momento de la educación básica, durante el año lectivo 2015-2016, en la ciudad del mismo nombre del área de reclamar Manabí- Ecuador. El objetivo de esta mayoría de los datos será recopilar

la mayoría de los datos sobre sus hábitos de movimiento físico, el programa de entrenamiento físico, las propensiones deportivas de las familias, la observación de su esquema corporal. La táctica utilizada en este estudio fue descriptivo, transversal con enfoque cuantitativo y cualitativo, muy a parte se les realizó una encuesta, y unas medidas antropométricas para calcular su Índice de Masa Corporal, los resultados de esta investigación nos va ayudar a fomentar una estrategia para mejorar la actividad Física en los educandos.

1.2. Antecedentes nacionales

Una de las razones para desarrollar en los estudiantes las habilidades de la indagación y de reflexión sobre la ciencia y la tecnología, sus métodos, avances e implicancias sociales, radica en los propósitos de la alfabetización científica. Entre estos, una mayor y mejor comprensión de la importancia en el desarrollo del pensamiento y la calidad de vida actuales. (Minedu, 2013, p. 56)

Así mismo se manifiesta que para lograr esta competencia es necesario desarrollar capacidades que permiten reconocer diversas situaciones que pueden ser investigadas; que pasan por un proceso de identificación del problema, se plantean preguntas e hipótesis y través confiables que le dan sustento para finalizar con los resultados obtenidos, que las argumenta a través de las conclusiones obtenidas.

Según Jiménez (2010), nos dice que argumentar es evaluar un conocimiento, pero teniendo como base las pruebas que se han obtenido; manifiesta que es necesario que exista conocimiento con las respectivas pruebas que la validan a través de datos obtenidos, registro de observaciones, datos numéricos de experiencias, entre otros, que le permitan afirmar o negar los resultados. de una serie de estrategia se procesa la información, utilizando diversas fuentes

1.3. Antecedente local

La motivación que ejercen los docentes y su relación con el rendimiento escolar en el área de ciencia, tecnología y ambiente en los estudiantes del primer grado de educación secundaria de la institución educativa José Lorenzo cornejo acosta del distrito de Cayma. Se ha realizado el presente estudio y las variables utilizadas muestran unos resultados obtenidos por el coeficiente de correlación de Pearson se acepta la hipótesis a de investigación: Es probable que la motivación que ejercen los docentes se relacione directamente con el rendimiento escolar en el área de Ciencia Tecnología y Ambiente en los estudiantes del primer grado del nivel secundario en la Institución Educativa José Lorenzo Cornejo Acosta del Distrito de Cayma. La correlación entre las variables estudiadas se obtuvo con el r_p 0.53452811 y se rechaza la hipótesis nula (Apaza, Salas 2015).

1.2. Bases Teórico – Científicas

La Información requerida sobre las teorías, sirvieron de sustento para poder identificar las categorías que permitieron mejorar la práctica pedagógica.

Procesos Pedagógicos:

Toda actividad o sesión de aprendizaje desarrollada, requiere de unos pasos durante el **Procesos Pedagógicos**, debemos saber que son "**actividades que desarrolla el docente de manera intencional con el objeto de mediar en el aprendizaje significativo del estudiante**" con la finalidad de construir conocimientos, clarificar valores y desarrollar competencias para la vida en común. Cabe señalar que los procesos pedagógicos no son momentos, son procesos permanentes y se recurren a ellos en cualquier momento que sea necesario.

Por tal motivo se incide en que **la motivación debe darse en forma permanente**, pero para ello debemos saber que ésta es la fuerza que nos induce a realizar actividades. Estamos motivados cuando tenemos la voluntad de hacer algo y, además,

somos capaces de perseverar en el esfuerzo que ese algo requiera durante el tiempo necesario para conseguir el objetivo que nos hayamos propuesto.

La motivación es el elemento principal en toda nuestra vida, y si hablamos de nuestros estudiantes, que enlace es para la educación a distancia, donde se requiere que el estudiante planifique de manera organizada y objetiva, estrategias y hábitos para el desarrollo del comportamiento en el estudio independiente (Bajwa et al., 2011).

Nakanishi (2002) refuerza los conceptos de Dornyei cuando señala que: “La motivación determina el grado de esfuerzo que uno pone en el aprendizaje del idioma extranjero o segundo idioma. La motivación lleva al éxito del aprendizaje” (pg.01).

Tomando los puntos de vista anterior, será el mismo profesor al realizar su reflexión; y quien decida plantearse el objetivo que considere en su acción motivadora:

- Causar el interés
- Regir y promover el esfuerzo
- Lograr la enseñanza esperada establecida en la sesión.

1.3. Teorías de la motivación:

DeCharms (1984), señala que una “estrategia significativa para el desarrollo de la motivación, indicando que en la escuela se haga hincapié en la motivación de logro, mediante programas establecidos o programas diseñados para este objeto o bien incorporando actividades dentro de las disciplinas”.

Teoría de la atribución: Desarrollada por Weiner (1986), trata de “examinar las atribuciones que los estudiantes dan al éxito y al fracaso”.

Teoría de evaluación cognitiva: Esta teoría se centra que los “individuos son lo que pretenden el cambio de competencia y autonomía o liderazgo. En ella se resalta que la

motivación intrínseca se incrementa según la relación establecida entre profesor/a y estudiante”.

Teorías socio-culturales: Estas teorías se basan en el contexto sensitivo, como componente del sistema de emociones y motivación de la persona, y que está en continua evolución en relación a los cambios del contexto social. Los procesos de valoración y de interpretación de los estudiantes que provocan sus afectos y motivación hacia el aprendizaje, están ligados al contexto de aula. Por ejemplo, la presencia del profesor, cómo les mira, los materiales que les proporciona, etc. son objeto de interpretación y valoración, su significado está vinculado a la base de conocimientos y creencias que tiene el alumno como bagaje o serie de alternativas para que opte con la que se siente identificado y a gusto.

Principios para perseverar la motivación en el aula:

De Herzberg y McClelland (1987), teoría que nos indica que “fue el de establecer el primer esquema de desarrollo ontogenético de la motivación de logro que puede servir como guía para fomentar un mejor desarrollo de esta tendencia motivacional en los niños”, como punto de inicio.

La socialización del agrado por lo novedoso, por la indagación de niveles moderados de transformación, aquí se debe cautivar la atención y la indagación por el contenido del tema, mediante la aplicación de las siguientes estrategias:

- Presentar información diversa, que sea atractiva, diferente, sorprendente o incongruente con los conocimientos previos del alumno.
- Diversificar los elementos de la tarea para el logro de la atención del estudiante.

El fomento de la curiosidad del estudiante, se logra mostrando la relevancia de los contenidos o más significativos de la actividad de aprendizaje como, por ejemplo:

- Enseñar la representación de las acciones humanas que permitan llegar al nivel de logro para conseguir los objetivos o metas.
- Indicar las relaciones de los estudiantes con su propia experiencia de hechos o vivencia de cada uno de los estudiantes.
- Expresar ejemplos y considerar lo más resaltante que se aprende.
- Hacer material atractivo que deje huella, que sea relevante para los alumnos.
- Usar técnicas de observación, minuciosa sobre las necesidades para encontrar las aceptables por los mismos estudiantes, logros e intereses, y después incluir en el currículo.
- Relacionar los temas con las tareas o experiencias del quehacer diario y las prácticas anteriores de los estudiantes.
- Involucrar a los estudiantes en el diseño y desarrollo del curso.

Los criterios considerados en la evaluación de tareas, fomentando la búsqueda de resultados en tareas de logro (autonomía personal), aquí se debe direccionar al estudiante hacia todo el proceso; más que al resultado, es decir la aplicación se centra al esfuerzo y el aprendizaje; además tener resistencia frente al fracaso, impulsando la búsqueda y verificación de estrategias para prevalecer las dificultades.

El Aprendizaje sobre autoevaluación, permite tomar conciencia sobre los logros del aprender y las razones que lo han posibilitado, también se visualiza los logros o fallos obtenidos en la sesión.

La responsabilidad, se manifiesta en el momento de la actividad en grupos cooperativos, ya que a cada estudiante se le propone un rol, el cual debe asumirlo como tal, para así poder facilitar su supervisión.

Ante la ausencia de los padres en niveles elevados de rendimiento y su evaluación explícita debemos: Diseñar instrumentos de evaluaciones, que permita conocer sobre logros alcanzados de los estudiantes, caso contrario, se trata de identificar o ubicar el problema.

- Abastecer información de calidad relacionada al estudiante que debe mejorar o aprender como poder realizar este avance.
- Conducir la comunicación hasta obtener respuestas y con mensajes para optimar la seguridad del estudiante, de acuerdo a sus posibilidades.
- Prescindir de la evaluación de un estudiante, cuando este no está preparado, y tiene dudas y no se atreve a participar.
- Se debe explicar para todos los estudiantes que participen en una actividad los criterios de evaluación y calificación que se van a considerar en la actividad mencionada.

La Predilección por el adiestramiento en la independencia, se desarrolla dándole al superior nivel de participación al alumno, para facilitar la percepción de autonomía e independencia, estimulando a los estudiantes para que participen en la toma de decisiones de tipo intermedio a lo largo de la actividad.

1.4. Teoría del aprendizaje significativo de David Ausbel

Para que el estudiante logre aprendizajes significativos: En las sesiones se debe trabajar con materiales didácticos, que debe tener significado amplio, ya que el estudiante se conecta al conocimiento previo y los comprenda. También debe poseer una memoria de largo plazo, porque de lo contrario, se le olvidará todo lo asimilado, en poco tiempo.

La actitud favorable del alumno: ya que el aprendizaje no puede darse si el alumno no quiere. Este es un componente de disposiciones emocionales y actitudinales, en donde el maestro sólo puede influir a través de la motivación.

Ausubel: “determina dos aspectos pedagógicos importantes: La organización del material y la evaluación formativa”.

La ordenación del material cumple una función y debe tomarse en cuenta los dos elementos principales: La selección de conceptos y la metodología.

La organización del material nunca se hace arbitrariamente, por el contrario, debe incluir aspectos como el conocimiento y manejo de una teoría de aprendizaje, el contenido, la programación, las definiciones metodológicas, la percepción de necesidades y de las características psicosociales de los estudiantes.

Los elementos que se deben considerar para la clasificación de materiales es la siguiente:

- El uso de organizadores de información debe ser impactante.
- La forma del aprendizaje y estilo Cognitivo de los estudiantes: realizar un diagnóstico.
- La forma de llevar a cabo el autoaprendizaje.
- Considerar el contexto del estudiante, en especial el sociocultural.
- También, considerar los intereses, gustos y preferencias de los estudiantes.

Tipos de Aprendizaje Significativo:

Es el aprendizaje de representaciones: Es cuando el estudiante desde edad la primera infancia hasta estudiante de primaria, adquiere el vocabulario. Primero aprende palabras que representan objetos reales que tienen significado para él. Pero no son identificados por categorías.

- Aprendizaje de conceptos: Este tipo de asimilación se realiza a partir de experiencias propias o visualiza el término como “mamá” y este es relacionado a las madres. Esto ocurre también en los niños desde infantes o edad preescolar, que se someten a contextos de aprendizaje por recepción o por descubrimiento y comprenden conceptos abstractos como “perro”, “animal de casa”, “mamífero”.
- Aprendizaje de proposiciones: Es aquel que relaciona el significado de ciertas palabras hasta lograr frases que contengan dos o más conceptos que afirme o niegue algo. Así, se está concluyendo un nuevo concepto que es difundido al integrarlo en su estructura cognitiva con los conocimientos previos.

El aprendizaje significativo se produce cuando entra en conflicto lo que el alumno ya sabe con lo que debe saber.

El aprendizaje significativo requiere adaptación: Los estudiantes deben trabajar con tareas veraces, significativas, que necesitan ser aprendidas a resolver situaciones problemáticas de contexto o reales.

Las teorías estrictamente relacionadas con las subcategorías con la amplitud necesaria para una posterior interpretación de las conclusiones alcanzadas.

Teoría psicogenética de piaget.

Para PIAGET resalta: “el proceso de equilibrarían entre asimilación y acomodación se establece en tres niveles sucesivamente más complejos” (Piaget & García Citados en Arias & Flórez, 2011). Se sustenta en la integración graduada de esquemas diferentes.

Debo resaltar que durante el proceso de equilibrio hay un nuevo concepto de suma importancia: ¿qué ocurre cuando el equilibrio establecido en cualquiera de esos tres niveles se rompe?

Es decir, cuando entran en contradicción bien sean esquemas externos o esquemas relacionados entre ellos, lo que obtenemos será un **conflicto**, que es cuando se rompe el equilibrio cognitivo, que pretende mostrar equilibrio en las respuestas. Se plantea interrogantes, se investiga, se trata de descubrir, indagar hasta llegar al conocimiento cuyo fin es mostrar el equilibrio cognitivo, de tal manera el estudiante pueda plantear, resolver y construir su propio aprendizaje, para ser aplicado en situaciones diversas.

CAPITULO II.

PROPUESTA DE LA INVESTIGACIÓN.

2.1 Diseño Metodológico de Propuesta

La propuesta que se presenta a continuación tiene como base las herramientas básicas y comunes, con las que cuentan las actividades expresivas como el teatro, la danza, acompañada de las expresiones corporales, por ejemplo el manejo de espacio, los niveles corporales, la creatividad, la improvisación, entre otros; de igual forma y paralelamente se abordará la teoría básica de la música como un instrumento que permita al futuro docente entender la relación del sonido y el silencio, engranando en la expresión corporal con la pausa y el movimiento; al igual que estará fortaleciendo sus conocimientos como docente para brindarle otra posibilidad de aprendizaje en sus estudiantes.

La realización de esta propuesta responde principalmente a la visión diferente del área de educación física y pasar a una conciencia corporal desde las posibilidades motrices y comunicativas, pues la educación física desde hace muchos años ha sido la clase en la que el estudiante practica deportes o simplemente juega a su gusto, por lo que no es de sorprenderse cuando se pregunta a alguien ¿qué es la educación física? Simplemente contesta que es juego o practicar deporte, sin entender que más allá del juego y el deporte se deben perseguir otros objetivos como pueden ser ubicación temporal-espacial, autoconocimiento del cuerpo y sus posibilidades y por qué no, sus limitaciones.

La propuesta se desenvuelve en un esquema de Investigación-acción-participativa. Analizar un grupo de estudiantes desde su actuar en los movimientos a partir de los ejercicios propuestos, se convierte en un trabajo netamente práctico en el que se interactúa en sociedad, partiendo del manejo del espacio propio, complementado con el

requerimiento el mismo por parte del otro para desarrollar cada actividad, además juega un papel muy importante la información detallada en cada sesión e ir registrando los sucesos a medida que se van desarrollando y pueda presentar cada uno de los estudiantes, e ir analizando en el desarrollo de la propuesta.

La investigación - acción representativa o investigación - acción es una metodología basada en las experiencias directas en el aula donde el docente reflexiona sobre su quehacer pedagógico con los estudiantes, siendo anotadas cada rutina y por más insignificante para unos, es importante para el que realiza este tipo de investigación. También están consideradas como: “ ciertas características diferenciadas, de otras opciones cuyo enfoque es cualitativo; donde se aborda el objeto de estudio, las casualidades o propósitos, y el accionar de los actores sociales involucrados en la investigación, los diversos procedimientos que se desarrollan y los logros que se alcanzan”. (Colmenares, 2012, p.105)

El enfoque cualitativo de la presente investigación y se considera descriptiva por ahora, para después plasmar: ya que este tipo de investigaciones se desarrollada a partir de la observación de cada sesión de aprendizaje, luego se anota todo lo observado e incluso grabado en forma muy sutil, para que los registros de cada una sean analizados, luego los diarios de campo se seleccionan las opciones repetitivas y están son coloreadas, donde se logran determinar los aciertos y desaciertos de cada una de las bitácoras o sesiones de aprendizaje.

Se menciona que es Propositiva: Porque invita al estudiante para docente, a conocer y proponer una nueva óptica; en nuestro caso se consideran las sesiones de aprendizaje del área de educación física, desde la experiencia directa hasta el autoconocimiento del cuerpo y sus medios desarrollados como comunicativos.

2.1.1. Instrumentos y técnicas

Para la recogida de datos se hace uso de los siguientes instrumentos:

- La principal es el diagnóstico
- Seguimiento de la observación directa.
- Un gran instrumento de recoger información es el Diario de campo.
- Videos.

2.1.2 Población:

La población a la que se dirige la investigación, forman parte del nivel secundario de la Institución educativa N° 14534 del centro poblado Alto Río Seco, provincia de Frías; que ofrece servicios académicos en poblaciones rurales, con altas temperaturas o zona de calor, y también lluvias; que por lo general se espera que los estudiantes de diferentes lugares de la región e inclusive cuenta con algunos que proceden de regiones apartadas y ellos deciden venir a estudiar en sus burros o caballos, dado las lejanías de los caseríos a la Institución Educativa.

Así mismo, debo mencionar que no se está considerando muestra, ya que la población de estudiantes es 42 en su totalidad de participantes y sólo se considera que el estudiante asista a clases, y en los diferentes grados desde el primer año hasta el quinto año de secundaria. Este grupo lo integran 30 hombres y 12 mujeres; quienes reciben los talleres dos veces por semana, dos horas por día., en un semestre académico.

La realización de esta propuesta responde principalmente a la visión diferente del autor de esta investigación, cuyo planteamiento pretende trabajar el área de educación física y hace uso de juegos lúdicos como las damas, el ajedrez, llenado de crucigramas, utilizar juegos relacionados con las actividades de ciencia, tecnología.

La estrategia de educación física pretende que los docentes tomen conciencia y trabajar en forma conjunta con los estudiantes, desde pasar de a una conciencia corporal desde las posibilidades motrices y comunicativas, pues la educación física desde hace muchos años ha sido la clase en la que el estudiante practica deportes o simplemente juega a su gusto, por lo que no es de sorprenderse cuando se pregunta a alguien ¿qué es la

educación física? Simplemente contesta que es juego o practicar deporte, sin entender que más allá del juego y el deporte se deben ir otros objetivos como pueden ser ubicación temporo-espacial, autoconocimiento del cuerpo y sus posibilidades y por qué no, sus limitaciones.

2.2 Aplicación de Estrategias para la Investigación:

Estrategia Didáctica.

“Es la planificación del proceso de enseñanza-aprendizaje para la cual el docente elige las técnicas y actividades que puede utilizar a fin de alcanzar los objetivos de su curso. Es un conjunto de acciones dirigidas a la consecución de una meta, implicando pasos a realizar para obtener aprendizajes significativos, y así asegurar la consecución de un objetivo; toma en cuenta la capacidad de pensamiento que posibilita el avance en función de criterios de eficacia” según Díaz Barriga.

Su finalidad es establecer la actividad desarrollada del quehacer o tareas en el aula con los estudiantes, donde su aplicación permite escoger, evaluar, persistir o abandonar determinadas acciones para llegar a conseguir el logro o fin que se propone, que sea independiente; e implica autodirección; la existencia de un objetivo y la conciencia de que ese objetivo existe y autocontrol; la supervisión y evaluación de propio comportamiento en función de los objetivos que lo guían y la posibilidad de imprimirle modificaciones cuando sea necesario y según las necesidades y contextos donde sean aplicadas estas estrategias didácticas.

Estrategias para estimular la expresión corporal:

Estrategia de relajamiento: Es el aprendizaje donde el relajarse, es la actividad de controlar el estrés (tensión física o emocional), que se ha dado a conocer hace muchos años atrás, donde toda esta secuencia de actividades física tiene u solo logro el mejorar la convivencia, dar fortaleza durante el aprendizaje y ayuda a tus estudiantes a conocerse a sí mismos o pretender realizar el autoconocimiento.

Disciplina de acrosport: Es una disciplina deportiva que se basa en la ejecución de ejercicios de acrobacia y están conectados con acompañamiento musical ya sea clásica, instrumental o moderno pero este acoplamiento, sólo tiene un fin que es motivar al estudiantado a desarrollar o encontrar sus talentos y apreciaciones a la música. Este recurso se explica de manera breve y se propone a través de los medios electrónicos como celulares y en ellos pueden tener un respaldo para ser desarrollado con los estudiantes.

Mejorar Postura corporal: Es un recurso teórico donde se da las pautas para desarrollar las diferentes posiciones de las técnicas a trabajar en las posturas corporales cuya importancia es el analizar y corregir los incorrectos hábitos posturales. Además, facilitar algunas estrategias y materiales para trabajar con los estudiantes durante las sesiones de aprendizaje.

Juegos tradicionales: Es el mirar o retroceder con el tiempo aquellos juegos que jugaron nuestros abuelos, padres y desde su edad infantil y hoy forman parte de los infantiles clásicos o tradicionales, que se realizan sin ayuda de juguetes tecnológicamente complejos que hoy se utilizan. Lo que se pretende es rescatar todos aquellos juegos que nos brindaron alegría, desarrollamos nuestra actividad física sana como recursos fácilmente disponibles en la naturaleza (arena, piedrecitas, ciertos huesos como las tabas, hojas, flores, ramas, etc.) o entre objetos caseros, instrumentos reciclados procedentes de la cocina o de algún taller. Como la rayuela, la mata gente, las canicas, la sogá, el trompo, saltar sogá.

Tenemos algunos juegos que serán considerados dentro de las actividades para desarrollar, como:

“La escondida o el escondite”

Este juego es muy antiguo pero fue evolucionando y fueron nuestros abuelos, padres quienes hicieron partícipes y fueron formando parte de los juegos de todos los niños de esa época, y hoy en día se debe promover este tipo de juegos porque nuestros estudiantes prefieren aparatos electrónicos que les quita la actividad de moverse, saltar, correr.

Este juego consiste en jugar en grupo, luego uno de los participantes tiene que contar con los ojos cerrados o se cubre con su brazo hasta el número que se acuerde entre todos los integrantes y muchas veces se cuenta del 1 al 50, con el fin que se puedan esconder todos los participantes y, al terminar de contar, debe avisar en voz alta a los demás. Entonces, se debe salir a buscar a los demás participantes.

Cuando el participante encuentra a alguien, debe tocarlo para eliminarlo y dice “ampay” que significa encontrarlo o “ampayarlo”. El encontrar a un participante se procede a seguir buscando al resto de participantes y si los mencionados están escondidos, tienen que correr al lugar donde estaba contando y lograr tocarlo antes de que les atrape.

“La rayuela”

Es otro de los juegos que nuestros antepasados y abuelos, padres han jugado cuando eran niños y también forma parte de los juegos de nuestros antepasados y de un gran valor hasta que consiste en mover nuestro cuerpo, saltar y respirar. Se utiliza una tabla dibujada en el piso compuesto por 10 cuadros y se escribe en cada cuadro un numeral del 1 al 10, luego el participante que va a jugar, debe situarse de pie y con una pierna solo se saltará. Se ubica detrás del primer cuadrado y lanzar una piedra encima del diagrama. La piedra cae en un casillero, y este no se puede pisar. El participante comenzará el circuito con un salto a la pata coja (si hay un cuadro) o a dos pies (si el cuadrado es doble). Lo que se pretende es ir pasando la piedra de cuadrado en cuadrado hasta el número 10 y de regreso se toma de 10 al 1. Si el participante se cae o la piedra sale de cuadrado, deberá rendirse o pierde la jugada.

“Saltar a la comba o salta, salta”

Es otro de los juegos que forma parte del abanico de juegos ancestrales, y este juego es muy beneficioso para los participantes, porque les permite realizar un ejercicio físico muy completo mientras se divierten. Consiste en saltar la cuerda mientras dos compañeros van cantando o tarareando una canción con mucha alegría. El participante va a saltar, sin darse cuenta y sin parar, realizando un excelente ejercicio físico completo

para su organismo, siendo una actividad perfecta para compartir con los amigos al aire libre.

“La carrera de sacos”:

Otro de los juegos tradicionales y que hoy pocos lo realizan, este también forma parte de las reliquias que nuestros antepasados, abuelos y familiares han jugado en tómbolas, ferias, concursos, siendo uno de los juegos que también los movimientos de saltar, correr, respirar, son juegos sin ningún interés; lo que solo se pretendía es que los participantes buscaban tener un equilibrio tanto físico, mental y también la parte emocional. Este juego es en grupo, se realiza en una superficie sin obstáculos, ya que las caídas son inevitables. Los participantes deben colocarse en una sola fila pero van avanzar en cada columna y meter los pies dentro de un saco. Cuando se les da la orden de salida, salen todos haciendo una carrera, manteniéndose agarrados al saco. Durante toda la carrera, los pies deben estar dentro del saco y se considera ganador al que llega primero a la meta que es señalizada. Y los compañeros hacen vivas, hurras, siendo estas motivaciones para la participación del compañero representante del grupo o aula.

“La gallinita ciega”.

El juego que muchos de nuestros abuelos han jugado de pequeños hasta adultos, considerado como el juego más antiguo y lo jugaban grandes y chicos, siendo mínimo cuatro jugadores y se requiere un pañuelo para tapar los ojos al o la participante que hace de gallinita.

Se puede decidir quién empieza a ser la gallinita, o se realiza un sorteo y después van rotando; luego se le venda los ojos al que va a representar de gallinita que es uno de los participantes. De inmediato se le da vueltas sobre sí mismo o un poste y él se sostenga dándose vueltas. El participante se va cantando la siguiente canción: "Gallinita ciega, que se te ha perdido una aguja y un dedal, date la vuelta y lo encontrarás". Una vez terminada la canción, la "gallinita" deberá encontrar a los demás niños. Y sale a buscar y puede hasta caer en su búsqueda.

“El pañuelo”:

Es un juego interesante que también forma parte del abanico de opciones de juegos tradicionales que consiste en el que se enfrenta a dos equipos compuestos por el mismo número de personas.

La conformación de cada equipo tiene un miembro jefe, delegado principal del equipo, que luego se le asigna un número, que estará emparejado con el rival que tenga el mismo número. Mientras tanto una persona hace de juez, es la que va a decir en voz alta el número. Los dos participantes, cada uno de un equipo, que tengan este número deberán correr para coger el pañuelo y llevarlo a su base. Si el que coge el pañuelo es pillado antes de llegar a su base, perderá el punto.

“El juego de las sillas”

Es otra joya de las opciones tradicionales, que se utilizaban en los cumpleaños, gymkanas, y logran que participen muchos estudiantes. Para jugar, debe haber tantas sillas como participantes haya en el juego, y luego se quita una silla antes de iniciar el juego. Se coloca música y tienen que participar bailando diferentes ritmos. Se colocan las sillas formando un círculo con los respaldos hacia dentro. Los participantes se sitúan de pie alrededor de las sillas, uno detrás de otro. La persona que controla la música la hace sonar, y está pendiente de que los estudiantes bailen al ritmo de la música e ir girando alrededor de las sillas, para luego parar la música y corren a sentarse y el que no logra sentarse, es aquel participante que pierde y va saliendo del juego o es eliminado. Continuando con la música y así se van eliminando participante hasta que logre quedar solo uno y es ese el ganador.

“El ratón y el gato”

Este juego también forma parte de los juegos tradicionales o de desde nuestros abuelos y consiste en hacer un círculo entre los participantes tomados de la mano. Luego dos de ellos se escogen al azar: uno hará de gato y el otro de ratón. Mientras los otros

participantes van cantando que “don gato va a pillar al señor ratón”, luego “ratón te va a pillar, si no te pilla esta noche, mañana te pillaré”. Con mucho ritmo y alegría juegan los participantes, mientras suena la canción, y el participante que hace de ratón correrá por los huecos formados entre los brazos de los otros participantes. Mientras tanto el gato le perseguirá, pero el resto de participantes bajan los brazos para no dejarle pasar. Y es así como “don gato toca al ratón, y el ratón pasa a ser el gato”.

“Juegos con las palmas de las manos”

Este juego es poco utilizado, pero si forma parte del grupo de juegos tradicionales: “Se juega con las palmas de las manos son muy populares y se pueden realizar en cualquier lugar. Se trata de juntar las palmas de las manos mientras se canta una canción. Pueden jugar dos o más participantes, pero se trata de chocar las palmas de las manos de diferentes formas: Una hacia arriba y otra hacia abajo, en el medio, de lado, etc. El juego de las palmas ayuda a potenciar la memoria y la coordinación de los pequeños”.

“Juegos de balón”

Es otra reliquia de juegos, de gran valor porque forma parte de los juegos infantiles y tradicionales. Hace uso de un balón siempre para jugar a una gran cantidad de juegos, diferentes y de acuerdo a las edades desde que el bebé gatea hasta que es más grande y puede empezar a desarrollar el equilibrio, la coordinación motora y la fuerza a través de este tipo de juegos, creando un equilibrio físico. Finalmente se puede mencionar que existen muchos juegos en equipo, como: fútbol, baloncesto, básquet, vóley y se pueden jugar en canchas pequeñas o grandes estadios o en la arena junto a la playa.

Aprendizaje basado en proyectos:

Los elementos que estructuran los proyectos colaborativos son los siguientes:

- a) El tema resultante relacionado con el contexto, ya sea con la conservación del medio ambiente, promover el cuidado de las plantas, no quemar basura.
- b) Los objetivos y actividades a realizar son precisos, posibles de cumplir y que motive n adecuadamente. Evitar exponerse al sol debido a la radiación solar, hacer uso de paneles solares para aprovechar el alto nivel de radiación solar.
- c) Las etapas de desarrollo del proyecto tiene en forma general tres: Etapa de inicio, etapa de desarrollo y etapa de culminación y así de esta manera se logra incentivar o promover proyectos productivos y de conservación del medio ambiente.
- d) El cronograma con el fin de establecer el tiempo para su realización o ejecución de proyectos productivos o de conservación del medio ambiente.
- e) Tener en consideración las pautas o reglas de acción, sugerencias, para que direccionen el trabajo de los estudiantes. Promover caminatas para la salud, el cultivo de bio huertos, elaboración de manualidades con el reciclado de botellas, de papel, elaboración del compus (abono casero).
- f) Ayuda a través de medios para facilitar la obtención de mejores resultados. Solicitar apoyo en cuanto a conocimientos como especialistas de las universidades o institutos tecnológicos para elaborar proyectos productivos y de conservación del medio ambiente.
- g) Recursos humanos, técnicos, financieros y didácticos. Solicitar ayuda a equipo de profesionales y técnicos para asesoramiento de elaboración y/o ejecución de proyectos.

2.3 Planteamiento de la Propuesta a Trabajar:

CATEGORÍA	SUB CATEGORÍA	ACCIÓN	RESULTADO	HIPÓTESIS DE ACCIÓN
<p>PROCESOS PEDAGÓGICOS</p>	<p>MOTIVACIÓN</p>	<p>Aplicar estrategias diversificadas de motivación durante todo el proceso de enseñanza,</p>	<p>Promover el interés en el estudiante para el aprendizaje del área.</p>	<p>La aplicación de estrategias diversificadas de motivación durante todo el proceso de enseñanza promoverá el interés en el estudiante para el aprendizaje del área.</p>
	<p>CONSTRUCCIÓN DE LOS APRENDIZAJES</p>	<p>Utilizar material didáctico o educativo que motive al estudiante.</p>	<p>Construir el conocimiento a través del aprendizaje significativo</p>	<p>Utilizar material didáctico o educativo que motive al estudiante permitirá construir el conocimiento a través del aprendizaje significativo.</p>

2.4 Evaluación de la efectividad

HIPÓTESIS DE ACCIÓN: La aplicación de estrategias diversificadas de motivación durante todo el proceso de enseñanza promoverá el interés en el estudiante para el aprendizaje del área de educación física y ciencia, tecnología y ambiente.													
ACCIÓN: Aplicación de estrategias diversificadas de motivación durante todo el proceso de enseñanza						RESULTADOS: Promover el interés en el estudiante para el aprendizaje del área							
INDICADORES DE PROCESO	FUENTE DE VERIFICACIÓN	ESCALA DE ESTIMACIÓN					INDICADORES DE RESULTADOS	FUENTE DE VERIFICACIÓN	ESCALA DE ESTIMACIÓN				
		1	2	3	4	5			1	2	3	4	5
Aplica diversas estrategias lúdicas en el desarrollo de la sesión de aprendizaje	Ficha de observación Lista de cotejo Diario de campo						Promueve el interés de los estudiantes participando en el desarrollo de la clase	Ficha de observación de sesión de aprendizaje Diario de campo Focus Group Entrevista a profundidad					
SUBTOTAL							SUBTOTAL						

HIPÓTESIS DE ACCIÓN Utilizar material didáctico o educativo, que motive al estudiante a construir el conocimiento a través del aprendizaje significativo.													
ACCIÓN: Utilizar material didáctico o educativo que motive al estudiante.						RESULTADOS: Construir el conocimiento a través del aprendizaje significativo.							
INDICADORES DE PROCESO	FUENTE DE VERIFICACIÓN	ESCALA DE ESTIMACIÓN					INDICADORES DE RESULTADOS	FUENTE DE VERIFICACIÓN	ESCALA DE ESTIMACIÓN				
		1	2	3	4	5			1	2	3	4	5
El material responde a las características, necesidades e inquietudes de los estudiantes.	Ficha de observación Lista de cotejo Diario de campo						Desarrolla la construcción del conocimiento utilizando materiales que favorecen la comparación, descripción y búsqueda de	Ficha de observación de sesión de aprendizaje Diario de campo Focus Group Entrevista a profundidad					

						explicaciones en un trabajo de grupo.						
Utiliza diversos tipos de material educativo	Ficha de observación Lista de cotejo Diario de campo											
El material educativo elaborado es motivador	Ficha de observación Lista de cotejo Diario de campo											
SUBTOTAL						SUBTOTAL						
TOTAL						TOTAL						

CONCLUSIONES

PRIMERO. Los cambios que se realizan en un proceso de investigación acción demuestran que la aplicación de estrategias y el uso de material concreto despiertan el interés y la motivación, en los estudiantes promoviendo aprendizajes significativos y por ende la participación activa de los estudiantes durante la sesión de aprendizaje.

SEGUNDO. La Utilización de material didáctico, que genera expectativas en los estudiantes, facilita la construcción del aprendizaje.

RECOMENDACIONES

- Se recomienda utilizar un lenguaje claro, y sencillo para que los estudiantes puedan realizar las actividades propuestas en clase.
- Se sugiere a los docentes poner a utilizar técnicas de agrupación, ya que estas motivan al estudiante para el aprendizaje y lograr desarrollar proyectos fructíferos y especialmente promotores de la “conservación del medio ambiente”.
- Es necesario realizar la metacognición porque conlleva a que reflexionen los estudiantes, sobre su proceso de aprendizaje y tomar las acciones para mejorarlo.

REFERENCIAS CITADAS

- Borrego Quintana, M. (2009). *Las habilidades comunicativas en el profesional de la Cultura Física*. Retrieved from <http://www.monografias.com/>.
- Condemarín, M. y A. Medina (2000). *Evaluación de los aprendizajes: un medio para mejorar las competencias lingüísticas y comunicativas*. Santiago – Chile: Editorial MINEDUC.
- Díaz, María José, Aguado. (2002). *Convivencia escolar y Prevención de la Violencia*. Madrid.
- Evaristo, I. y G. Moreano (2001). *Guía de Evaluación de los Aprendizajes*. Lima – Perú: Ministerio de Educación.
- Fernández Collado, Carlos. (2003). *Metodología de la investigación*. México: Mc Graw Hill Interamericana SA.
- Fernández, L. (2006). ¿Cómo analizar datos cualitativos? *Butlletí LaRecerca. Universitat de Barcelona*. Barcelona, España.
- González Castro, V. (n.d.). *Profesión Comunicador*. La Habana: Editorial Pablo de la Torriente.
- González Rey, F. *Comunicación Personalidad y Desarrollo*. Ed. Pueblo y educación. La Habana 1995.
- Hechavarría Urdaneta, M. (2006). *Lo que todo entrenador deportivo o director técnico debe saber hacer*. Digital, La Habana.
- Hernández, R., Fernández, C. y P. Baptista (2007) *Fundamentos de metodología de la investigación*. Madrid – España: McGraw-Hill/Interamericana de España, S.A.U.
- I.C.M. (n.d.). *Estrategia didáctica para contribuir a la formación de la habilidad profesional esencial "realizar el paso del sistema real al esquema de análisis"* en el Ingeniero Mecánico. I.C.M.

Joel Hernández Zubiri. (2010). *Importancia de las habilidades comunicativas básicas en la enseñanza del derecho*.

Lama, J. I. y Mejía, R.M. (2007). *Metodología de la investigación educativa*. Piura, Perú: Gráfica MP E.I.R.L.

Latorre, A. (2004). *La investigación-acción: conocer y cambiar la práctica educativa*. Barcelona – España: GRAÓ.

Mena Rodríguez, O. (2006). *La formación de conceptos en las clases de Educación Física*. Tesis en opción al grado de doctor en Ciencias, Universidad de las Palmas de Gran Canarias.

Mena Rodríguez, O. (2009). *El desarrollo de la comunicación en las clases de Educación Física*. Retrieved from <http://www.monografias.com/>.

Meneses J, M. T. (2008). *La reflexividad como herramienta de investigación cualitativa (III)*. (Nure Investigación, nº 32, Enero - Febrero 08).

Ñaupas, H., Mejía, E., Novoa, E. y Villagómez, A. (2011). *Metodología de la investigación científica y asesoramiento de tesis*. Lima, Perú: Centro de Producción Editorial e Imprenta de la Universidad Nacional Mayor de San Marcos.

Parra Rodríguez, J. F. (2009). *La Competencia Comunicativa Profesional Pedagógica*. Retrieved from <https://www.monografias.com/>.

Piñeiro Núñez, A. (2009). *¿A qué llamamos habilidades comunicativas?*. Retrieved from <https://www.monografias.com/>.

Reátegui, N., Arakaki, M. y C. Flores (2001). *El reto de la evaluación*. Lima - Perú: Talleres de Cromática S.A.C.

Restrepo, B., et al. (2011). *Investigación-Acción Pedagógica*. Medellín – Colombia: Panamericana Formas e Impresos S.A.

Restrepo, B. (2013). *La investigación-Acción educativa y la construcción del saber pedagógico*. Curso Taller Internacional: *Investigación Formativa e Investigación Acción*. Lima, Perú.

Rodríguez, G. (1996). *Metodología de la investigación cualitativa*. Málaga: Aljibe, S.L.

Rodríguez, G., Gil, J. y García, E. (1999). *Metodología de la investigación cualitativa*. Granada, España: T.G. ARTE, Juberias y Cia., S.L.

Tobón T, S. Pimienta P, J. García F. J. (2010). *Secuencias didácticas: aprendizaje y evaluación de competencias*. Méjico: Pearson Educación.

Veloso Rodríguez, A. y D. Sánchez Ojeda (2010) *Reflexiones acerca del trabajo comunitario*.

ANEXOS:
















Estrategias de motivación en educación física, para mejorar el rendimiento académico en los estudiantes

INFORME DE ORIGINALIDAD



FUENTES PRIMARIAS

1	brainly.lat Fuente de Internet	4%
2	repositorio.unprg.edu.pe:8080 Fuente de Internet	2%
3	repositorio.unsa.edu.pe Fuente de Internet	1%
4	www.dspace.espol.edu.ec Fuente de Internet	1%
5	tesis.ula.ve Fuente de Internet	1%
6	www.scribd.com Fuente de Internet	1%
7	repositorio.untumbes.edu.pe Fuente de Internet	1%
8	repositorioinstitucional.buap.mx Fuente de Internet	1%
9	repository.unad.edu.co Fuente de Internet	

			1 %
10	docplayer.es Fuente de Internet		1 %
11	repositorio.untumbes.edu.pe:8080 Fuente de Internet		1 %
12	1library.co Fuente de Internet		1 %
13	Submitted to Universidad Católica de Santa María Trabajo del estudiante		1 %
14	Submitted to Universidad Internacional Isabel I de Castilla Trabajo del estudiante		1 %
15	Submitted to Universidad Cuauhtemoc Trabajo del estudiante		<1 %
16	es.slideshare.net Fuente de Internet		<1 %
17	repositorio.unjfsc.edu.pe Fuente de Internet		<1 %
18	boycassal.blogspot.com Fuente de Internet		<1 %
19	pt.scribd.com Fuente de Internet		<1 %

20	luzcamaracuentoenaccion.blogspot.com Fuente de Internet	<1 %
21	olindamc.blogspot.com Fuente de Internet	<1 %
22	repositorio.usfq.edu.ec Fuente de Internet	<1 %
23	www.slideshare.net Fuente de Internet	<1 %
24	es.scribd.com Fuente de Internet	<1 %
25	dof.gob.mx Fuente de Internet	<1 %
26	Submitted to Universidad Catolica de Oriente Trabajo del estudiante	<1 %
27	dspace.unach.edu.ec Fuente de Internet	<1 %
28	www.authorstream.com Fuente de Internet	<1 %
29	qdoc.tips Fuente de Internet	<1 %
30	uvadoc.uva.es Fuente de Internet	<1 %
31	5e98880aa67d9.site123.me Fuente de Internet	<1 %

32 www.condadoconcepcion.com <1 %
Fuente de Internet

33 Submitted to Universidad Tecnologica de Honduras <1 %
Trabajo del estudiante

34 www.profes.net <1 %
Fuente de Internet

Excluir citas Activo

Excluir coincidencias < 15 words

Excluir bibliografía Activo



Oscar Calixto La Rosa Feijoo
Asesor.