

UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES



**Estrategias de motivación para mejorar la participación de los
estudiantes en educación inicial**

Trabajo académico.

Para optar el Título de Segunda especialidad profesional en Educación Inicial

Autora

Antolina Milagros Tume Miñan

Jaén - Perú

2019

UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES



Estrategias de motivación para mejorar la participación de los estudiantes en educación inicial

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)

Jaén - Perú

2019

UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES



Estrategias de motivación para mejorar la participación de los estudiantes en educación inicial

Los suscritos declaramos que el trabajo académico es original en su
contenido y forma.

Antolina Milagros Tume Miñan. (Autora)

.....

Oscar La Rosa Calixto Feijoo (Asesor)

.....

Jaén - Perú

2019



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

ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TRABAJO ACADÉMICO

Jaén, a los siete días del mes de agosto de dos mil diecinueve, se reunieron en la I.E. Jaén de Bracamoros, 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 Alburquerque Silva, coordinador del programa: representantes de la Universidad Nacional de Tumbes (Presidente), Dr. Andy Figueroa Cárdenas (Secretario) y Mg. Ana María Javier Alva (vocal) representantes del Consejo Intersectorial para la Educación Peruana, con el objeto de evaluar el trabajo académico de tipo monográfico denominado: *"Estrategias de motivación para mejorar la participación de los estudiantes en educación inicial"* para optar el Título Profesional de Segunda Especialidad en Educación Inicial al señor(a) **TUME MIÑAN, ANTOLINA MILAGROS**.

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, **TUME MIÑAN, ANTOLINA MILAGROS**, queda apto(a) para que el Consejo Universitario de la Universidad Nacional de Tumbes, le expida el título Profesional de Segunda Especialidad en Educación Inicial.

Siendo las doce 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 Alburquerque Silva
Presidente del Jurado

Dr. Andy Kid Figueroa Cárdena
Secretario del Jurado

Mg. Ana María Javier Alva
Vocal del Jurado

Estrategias de motivación para mejorar la participación de los estudiantes en educación inicial

INFORME DE ORIGINALIDAD

23%	16%	2%	14%
INDICE DE SIMILITUD	FUENTES DE INTERNET	PUBLICACIONES	TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1	repositorio.ug.edu.ec Fuente de Internet	3%
2	www.fuhem.es Fuente de Internet	3%
3	repositorio.uancv.edu.pe Fuente de Internet	2%
4	Submitted to Universidad de Salamanca Trabajo del estudiante	2%
5	repositorio.unicartagena.edu.co Fuente de Internet	2%
6	Submitted to Universidad del Istmo de Panamá Trabajo del estudiante	1%
7	repositorio.untumbes.edu.pe Fuente de Internet	1%
8	Submitted to Corporación Universitaria Minuto de Dios, UNIMINUTO Trabajo del estudiante	1%



9	Submitted to Entregado a Universidad de Valladolid el 2012-06-25 Trabajo del estudiante	1 %
10	Submitted to Universidad Nacional de Educación Trabajo del estudiante	1 %
11	Submitted to Fundación Universitaria del Area Andina Trabajo del estudiante	1 %
12	www.goconqr.com Fuente de Internet	1 %
13	Submitted to Universidad Cuauhtemoc Trabajo del estudiante	1 %
14	1library.co Fuente de Internet	1 %
15	Submitted to Corporación Universitaria del Caribe Trabajo del estudiante	<1 %
16	www.slideshare.net Fuente de Internet	<1 %
17	Submitted to CONACYT Trabajo del estudiante	<1 %
18	Advances in Intelligent Systems and Computing, 2016. Publicación	<1 %

Submitted to Universidad Católica del CIBAO

19

Trabajo del estudiante

<1 %

20

Submitted to Centro Universitario Cardenal Cisneros

Trabajo del estudiante

<1 %

Excluir citas

Activo

Excluir coincidencias < 15 words

Excluir bibliografía

Activo



Dr. Oscar Calixto La Rosa Feijoo

Asesor.

DEDICATORIA

Este trabajo está dedicado primeramente a Dios por ser partícipe de todo mi esfuerzo invertido.

A mis padres quienes han sido mi apoyo para llegar a ser educadora.

A mis profesores, por brindarnos sus conocimientos para una mejor formación ética y pedagógica.

ÍNDICE.

	Pág.
DEDICATORIA.	8
ÍNDICE	9
RESUMEN	10
ABSTRACT	11
INTRODUCCIÓN	12
CAPÍTULO I: EL APRENDIZAJE Y LA ACTIVIDAD LÚDICA	
1.1 El proceso de aprendizaje	14
1.2 La motivación y el aprendizaje	15
1.3 La actividad lúdica en el desarrollo del aprendizaje	12
1.4 Importancia de la lúdica en el proceso de aprendizaje	17
1.5 Estrategias lúdicas que favorecen el proceso de aprendizaje	18
CAPITULO II: LA MOTIVACIÓN DE LOS ESTUDIANTES	
2.1 La motivación y su importancia	20
2.2 Los tipos de motivación	21
2.3 ¿Cómo motivar al estudiante	21
2.4 Sistemas de motivación infantil	23
CAPITULO III: LA MOTIVACIÓN Y LA PARTICIPACIÓN	
3.1 Fases de la participación	24
3.2 Explorando la participación	25
CONCLUSIONES	33
RECOMENDACIONES	34
REFERENCIAS	35

RESUMEN

El propósito de esta monografía es comprender las estrategias motivacionales que aumentan la participación de los estudiantes y obtener un aprendizaje satisfactorio, así como comprender diversas estrategias motivacionales. La investigación se basa en métodos de investigación narrativa descriptiva y métodos de crítica social, que permiten escuchar a los docentes y observar directamente a los niños, así como revisar bibliografía diversa, y la conclusión es que es muy importante mantener la participación activa y continua de los estudiantes mediante motivar a los estudiantes y, al mismo tiempo, mejorar su aprendizaje, aumentando así la concentración y la concentración de los estudiantes.

Palabras clave: motivación, participación, aprendizaje.

ABSTRACT.

The purpose of this monograph is to understand motivational strategies that increase student engagement and successful learning, as well as to understand various motivational strategies. The research is based on descriptive narrative research methods and methods of social criticism, which allow listening to teachers and directly observing children, as well as reviewing diverse bibliography, and the conclusion is that it is very important to maintain the active and continuous participation of students by motivating students and, at the same time, enhancing their learning, thereby increasing the concentration and focus of students.

Keywords: motivation, participation, learning.

INTRODUCCION

El nivel inicial es una etapa fundamental para el desarrollo físico, mental, y sobre todo, emocional de los niños, dado que es aquí donde obtienen sus primeras experiencias interactuando con otros niños, aprendiendo a tolerar, expresarse con total libertad, además de aprender a desarrollar su propio pensamiento individual.

Los docentes son pieza fundamental para su aprendizaje, los cuales debemos entender que los niños pequeños a quienes educamos, son y se comportan como lo que son, es por esto que se debe evitar caer en el error de verlos como máquinas automatizadas, esperando a que se mantengan sentados en sus asientos, repitiendo todas y cada una de las lecciones impartidas por el maestro, en vez de esto, debemos ser guías de los mismos, orientado y motivando a que sean ellos los que tomen parte activa en su propio aprendizaje, fomentando a que participen en todas las actividades propuestas, eliminando los temores que estas pudieran conllevar, como el miedo al rechazo, o peor aún, la fracaso mientras aun desarrollan de forma gradual su pensamiento lógico, por el contrario, que cada fracaso sea tomado como una nueva oportunidad de hacerlo mejor que la vez anterior, teniendo a la expectativa de lo que ellos pueden lograr por cuenta propia.

Esto es importante tener en cuenta, pues los docentes deben conocer y manejar estrategias que le permitan en todo omento motivar y despertar e interés por el estudio en todo momento.

En el presente trabajo se expone la importancia de la motivación para el aprendizaje del niño, y las diversas estrategias que se adoptan para poder llegar con mayor facilidad a ellos. Es este aspecto el que debe ser tomado en cuenta por los docentes ya que en muchas ocasiones la dificultad de aprendizaje no radica en el contenido, sino en el interés y disposición que el niño tenga para relacionarse con el contenido educativo.

Para tener una idea más clara, se han propuesto los siguientes objetivos:

Objetivo general.

Describir la importancia de la motivación en el desarrollo de aprendizajes en los niños

Objetivos específicos.

- Describir el aprendizaje y las actividades lúdicas.
- Conocer aspectos relevantes de la motivación en estudiantes.
- Describir las estrategias de motivación y la participación en los niños

El presente estudio está organizado en tres capítulos, los mismos que menciono a continuación:

Capítulo I: Contiene el aprendizaje y la actividad lúdica.

Capítulo II: Se encontrará en este capítulo la motivación de los estudiantes.

Capítulo III: Comprende la motivación y la participación.

Posteriormente las conclusiones, recomendaciones y referencias citadas

CAPITULO I

EL APRENDIZAJE Y LA ACTIVIDAD LÚDICA

1.1. El proceso de aprendizaje

El aprendizaje es un proceso a lo largo de la vida, por eso la experiencia y el significado que les da el tema es de suma importancia. Dado este:

Piaget enfatizó en sus obras que el aprendizaje es la construcción personal de disciplinas. Es bien sabido que Piaget explicó el origen del conocimiento construyendo una estructura que él mismo encontró, y este descubrimiento desarrolló sus habilidades mentales. (Beltrán, 2002 p.18).

El autor propone que los sujetos deben participar activamente en la construcción de su propio conocimiento y promover su estructura psicológica. Es importante que los docentes brinden a los niños la experiencia de enfrentar situaciones reales, para que puedan poner en práctica los conocimientos adquiridos. y darse cuenta del aprendizaje Desfalco. Sin embargo, si estas experiencias no están muy motivadas, es poco probable que los niños participen.

El proceso de aprendizaje debe verse como un ciclo de tres etapas:

- La etapa exploratoria: la etapa cognitiva. En él, los estudiantes recopilan, analizan y sintetizan información relacionada con la participación. Intentan comprender el contenido y se vuelven sensibles, lo que conduce a la siguiente etapa: la reacción.
- Etapa de reacción: esta es la etapa en la que los estudiantes tienen una reacción personal a la participación. Estudiaron diferentes formas de participación y formaron sus propias opiniones. Cultivan la empatía, la participación y el compromiso necesarios.
- Etapa de acción: Los jóvenes exploran acciones específicas que se pueden tomar para la internalización para la participación. En esta etapa, es importante que los

educadores estén listos para ayudar a brindar una participación real y oportunidades de participación. De esta forma, se fortalecen nuevos conocimientos, habilidades y actitudes.

1.2. La motivación en el aprendizaje

Ante esto Beltrán (1993), plantea que “la motivación es la clave de todo aprendizaje, sin motivación es imposible cualquier tipo de comportamiento”.

La ausencia de motivación es la muerte. (Martín del Buey, Francisco, s.f. p.5), Por lo tanto, es necesario utilizar estrategias de juego que promuevan la motivación del aprendizaje, porque cuando la experiencia brindada les permite disfrutarla, los niños aprenderán mejor, haciendo que la construcción del conocimiento sea placentera y duradera.

1.3. La actividad lúdica en el desarrollo del aprendizaje

En el ámbito escolar, el juego se convierte en una estrategia didáctica básica en el proceso de aprendizaje de los niños, porque es una necesidad innata del ser humano, estimula y promueve el desarrollo de ideas y creatividad, y aporta diversión a la adquisición de nuevos conocimientos.

Hasta el momento no existe un concepto claro sobre el juego, lo que puede deberse a su globalidad y complejidad, sin embargo, algunos teóricos han aportado diversas aportaciones para acercarnos a una comprensión más profunda de su significado e importancia. Este es el caso de Medina (1999), quien define la alegría como:

“El conjunto de actividades dirigidas a crear unas condiciones de aprendizaje mediadas por experiencias gratificantes y placenteras, a través de propuestas metodológicas y didácticas no convencionales en las que se aprende a aprender, se aprende a pensar, se aprende a hacer, se aprende a ser, se aprende a convivir y se aprende a enternecer.

Por ello, los espacios previstos para el desarrollo del aprendizaje deben ser interesantes, es decir, agradables para que los niños despierten interés en los temas presentados en el aula, para que los niños puedan disfrutar del proceso de aprendizaje al mismo tiempo, estarán más dispuestos a participar en las actividades que se les propongan.

Sin embargo, en algunas instituciones educativas se ha observado que las prácticas docentes no promueven experiencias interesantes que enriquezcan y faciliten el proceso de aprendizaje, sino que se centran en actividades cotidianas cada vez más desagradables, lo que conduce al aburrimiento y al desinterés en la adquisición de conocimientos.

Jiménez (1998) presentó otra contribución al concepto de juego, mencionó:

“La actividad lúdica hace referencia a un conjunto de actividades de expansión de lo simbólico y lo imaginativo, en las cuales está el juego, el ocio y las actividades placenteras. La realización que se deriva de esta práctica transformadora se expresa en placeres y repugnancias personales, frente a situaciones que nos agradan o desagradan en razón de los compromisos y predilecciones conscientes e inconscientes que nos comprometen”.

El contenido anterior confirma que cuando los niños están interesados, responden mejor cuando aprenden. En este caso, las actividades basadas en juegos promueven la imaginación y la creatividad, y son más efectivas cuando se realizan sin pautas establecidas. Es decir, promueven la posesión natural espontánea del niño, que deben utilizarse al máximo para satisfacerse.

El contenido anterior confirma que cuando los niños están interesados, responden mejor cuando aprenden. En este caso, las actividades basadas en juegos promueven la imaginación y la creatividad, y son más efectivas cuando se realizan sin pautas establecidas. Es decir, promueven la posesión natural espontánea del niño, que deben usarse al máximo para satisfacerse.

Considerando los conceptos que se han planteado, conviene aclarar que los juegos no son solo juegos, también incluyen todas aquellas actividades o experiencias satisfactorias que promueven las relaciones con el entorno, la sociedad y el conocimiento.

1.4. Importancia de la lúdica en el proceso de aprendizaje

El juego no solo incluye el juego, también significa adquirir el autoconocimiento y la relación con el entorno a partir de una experiencia placentera. Según Jiménez (2005), la importancia de esta actividad radica en que permite potencializar aspectos relacionados con la abstracción, la innovación y el pensamiento creativo, de la misma forma que desarrolla las habilidades de comunicación y cooperación, así como la capacidad de comprensión y resolver problemas. Busque posibles soluciones para ellos. En cuanto al aprendizaje, la diversión fomenta la curiosidad y la imaginación, y conecta las emociones con la cognición, para procesar mejor la información obtenida y evitar la memorización y el aprendizaje repetitivo.

Por lo tanto, es necesario erradicar la creencia de que los juegos son solo juegos, que solo pueden usarse para la recreación o el entretenimiento; se puede demostrar que el uso de juegos como estrategia de aprendizaje puede mejorar la estructura mental, las habilidades y habilidades de una persona para desempeñarse. una acción, porque la diversión que encuentran en esta actividad los motivará a entregarse más a sí mismos, y por tanto producir mayores y mejores resultados en sus estudios.

Medina (1999), señala que: La diversión es importante porque puede despertar actividades cognitivas, cultivar la inteligencia del ejecutante y cultivar la capacidad de aprender de los errores, promoviendo así el trabajo optimista. Las actividades interesantes fortalecen las relaciones sociales porque cultiva cualidades como la nobleza, la generosidad, la bondad y la comprensión, que son fundamentales para trabajar juntos en condiciones agradables.

Por tanto, promueve el desarrollo de las relaciones internas e interpersonales, necesarias para la interacción y la buena convivencia en el proceso escolar, cuando un niño o niña se siente bien consigo mismo y con sus compañeros, su actitud en la vida diaria lo demuestra un poco.

1.5 Estrategias lúdicas que favorecen el proceso de aprendizaje

Al proponer medidas de incentivo, los docentes deben comenzar por cultivar relaciones emocionales con los niños, para luego diseñar actividades de entretenimiento que tengan en cuenta las necesidades e intereses de los estudiantes, porque solo así pueden impresionar su corazón y animarlos a participar activamente y ganar su conocimiento propio. Antes de esto, Iafrancesco (2003) afirmó: “El educador mediador debe crear un ambiente propicio para motivar al niño, y aprovechar toda inquietud del estudiante, pues es una buena oportunidad para orientar su aprendizaje y canalizar sus intereses y expectativas”.

Por ello, es importante que la experiencia de juego brindada a los estudiantes sea significativa, de manera de motivar a los estudiantes a utilizar todo su esfuerzo, energía y perseverancia para realizar las actividades propuestas por el docente. En este sentido, es importante brindar un ambiente para niños:

Observación, descripción, comparación, clasificación, definición, crítica, prueba y verificación, en un ambiente educativo que brinda motivación permanente y promueve el desarrollo de habilidades y destrezas, permite la formación de imágenes, generación de ideas, conceptualización y desarrollo de juicios críticos. a través de la experiencia, lo que permite que la actitud científica e investigadora mejore la creatividad y el aprendizaje significativo. (Iafrancesco, 2003, p. 141)

Por lo tanto, los maestros pueden innovar en el aula, brindar un ambiente rico, sin espacios regulares, planificar actividades estimulantes, aprovechar al máximo los materiales y otros recursos que puedan utilizar, para asegurarse de que los niños siempre estén motivados para aprender, antes de entonces Medina (1999) recomienda:

“La institución de educación preescolar debe convertirse en un verdadero basurero – taller, en el que el niño se pueda mover libremente desarrollando sus sentidos, fortaleciendo su capacidad motora, potencializando sus aptitudes intelectuales y afectivas, construyendo su pensamiento complejo y socializándose al ritmo de sus propios conflictos”.

Lo anterior muestra la importancia de la observación, recursividad y creatividad del docente a la hora de planificar estas actividades, pues debe considerar el espacio y

materiales a utilizar, y el tiempo que brindará a los niños para interactuar con ellos. Ellos. La experiencia ha demostrado que el uso de juegos, literatura, ciencia y arte como actividades de entretenimiento puede despertar un gran entusiasmo en los niños y motivarlos a participar activamente.

Una buena forma de desarrollar ideas para estas actividades recreativas puede ser investigar las importantes experiencias de otros profesores del país. En este sentido, algunos de ellos han realizado proyectos de aula, que enriquecieron su propia práctica, y también vieron el interés de los niños por los contenidos, y observaron cómo su aprendizaje se hacía más interesante y duradero. Una variedad de experiencias útiles se puede encontrar en el documento "Estándares de aula, historias de maestros" del Ministerio de Educación sobre la revolución educativa, que es de gran utilidad para todos los maestros interesados en innovar y motivar a los estudiantes. Tu estudiante.

Finalmente, se puede decir que el aprendizaje depende en gran medida de la forma en que los niños tengan la oportunidad de construir el conocimiento, y los juegos juegan un papel importante en esta construcción, por lo que la importancia de esto en el aprendizaje debe motivar a los docentes a ser más Investigación en cómo aplicarlo a la práctica docente.

CAPITULO II

LA MOTIVACIÓN DE LOS ESTUDIANTES

2.1. La motivación y su importancia

La motivación es la atracción hacia la meta, asume que el sujeto toma acción y permite la aceptación del esfuerzo requerido para lograr la meta. La motivación consiste en necesidades, deseos, tensión, malestar y expectativas. Constituye un paso antes del aprendizaje y es el motor del aprendizaje. La falta de motivación complica la tarea de los profesores. También se puede decir que la falta de motivación de los estudiantes a veces está más allá del alcance de la capacidad del profesor. La motivación escolar es un proceso psicológico que determina la forma en que los estudiantes afrontan y llevan a cabo las actividades, tareas educativas, comprenden y evalúan. Ayuda a los estudiantes a participar más o menos activamente, dedicar y distribuir sus esfuerzos en un período de tiempo. el aprendizaje de calidad o el mero cumplimiento de sus obligaciones se considera en el contexto de sus intentos de extraer y utilizar la información que lo hace efectivo.

A menudo se ve que muchos profesores se quejan de que sus alumnos no están interesados en aprender, no trabajan duro o parecen mostrar interés en lo que ofrece la escuela.

El problema es saber qué es en un contexto directo o remoto, define el significado de las actividades escolares para los alumnos, que es motivador para unos alumnos o en determinados momentos, pero negativo para otros, y por qué. La organización de las actividades, el tipo y forma de interacción, los recursos, la información entregada por los profesores y las evaluaciones a veces motivan a los estudiantes, a veces no.

La idea de decidir la motivación: aceptar o rechazar una tarea, apegarse a ella o regresar repetidamente sin ninguna fuerza coercitiva. Este hecho motiva a los psicólogos a estudiar qué motivaciones y metas persiguen los estudiantes, cómo influyen en su comportamiento y qué variables de fondo influirán en la percepción de que la meta que se logra en un momento dado es más factible que otros factores.

2.2. Los tipos de motivación

Antes de explicar los diferentes tipos de motivaciones, debemos comentar que se basan en factores internos y externos que incluyen a los estudiantes. Podemos dividir las motivaciones y objetivos de los estudiantes a perseguir y determinar la forma en que afrontan las actividades escolares en tres tipos:

- Motivación intrínseca. Relacionado con la tarea; el tema, tema o centro de interés que se investiga actualmente ha despertado el interés de la gente. Cuando el estudiante comienza a dominar el objeto y evita la experiencia opuesta de rechazo, se fortalecerá.
- La experiencia de aprobación de los propios compañeros y la evitación de la correspondiente experiencia de rechazo. El logro de estos objetivos puede ser una motivación importante para el logro de los objetivos académicos, aunque cuando es la única fuente de motivación, estos ganarán valor como herramienta.
- Motivación relacionada con la consecución de recompensas externas, en este caso estamos hablando de premios, que son obsequios que se reciben cuando se consigue el resultado deseado. Este tipo de objetivos (recibir premios, obsequios, etc.) tampoco están directamente relacionados con el aprendizaje o el rendimiento académico, aunque pueden y se utilizan a menudo para promoverlo.

2.3. ¿Cómo motivar al estudiante?

Para saber motivar debemos tener en cuenta los siguientes aspectos:

- Explique a los estudiantes nuestras metas educativas para el plan de lecciones.
- Justificar el uso de los conocimientos que estamos intentando transmitirles a través de la actividad que les vamos a proponer.
- Presentar actividades de forma lógica y ordenada.
- Proponer actividades que les permitan utilizar diferentes habilidades para resolver problemas.
- Considere los errores como nuevos momentos de aprendizaje y momentos enriquecedores.

- Fomentar la comunicación y las buenas relaciones entre los alumnos y realizar tareas grupales.
- Promover el razonamiento y la comprensión en las mejores herramientas para la resolución de actividades y conflictos.
- Aplicar el contenido y el conocimiento aprendido al contexto de cerrar y cerrar estudiantes. Algunas guías que pueden orientar a los profesionales de la educación infantil a actuar en sus relaciones con las instituciones educativas.

Dentro de las limitaciones inalienables impuestas por la naturaleza de la actividad a realizar y el objetivo de aprendizaje a alcanzar, se brinda la mayor elección posible para acciones que promuevan la percepción autónoma. La información que se entregará antes, durante y después de la tarea se centra en los siguientes puntos:

Antes:

- Dirige la atención del sujeto al proceso de solución más que al resultado.
- Orientar la atención de los sujetos a buscar y verificar posibles vías de superación de las dificultades, de modo que eviten pensar que no pueden superarlas.

Después:

- Informe la corrección o incorrección de los resultados, pero si los resultados son exitosos, concéntrese en el proceso seguido y el valor ganado del aumento de la competencia.
- Promover la atribución de resultados a causas que se consideren internas, modificables y controlables, especialmente si son fallas.

2.4. Sistemas de motivación infantil

Cualquier tipo de sistema de incentivos debe prestar atención a los intereses y necesidades de los niños. En la educación infantil, algunos de los sistemas de incentivos más adecuados son los siguientes:

- a. **Historias, canciones, poemas.** Recursos muy motivados para involucrar a todos los niños.

- b. **Película.** Al describirlos en clase, todos quieren comentar lo que ven en ellos y cómo se parecen a sus propias cosas.
- c. **Hablar en conferencia.** Nuestro entusiasmo cuando hablamos con ellos es una de las razones por las que los animamos a hacer nuestro mejor esfuerzo para completar las tareas que les encomendamos. Además, a ellos, los niños quieren aportar sus ideas, inquietudes, sus historias, anécdotas, y así convertirse en partícipes de la vida escolar.
- d. **Premios.** A veces debe recurrir a ellos para que su trabajo pueda ser realmente recompensado. Para ello, podemos hacer diplomas, usar pegatinas, regalos ... Lo más importante es mucho cuidado y caricia, porque se sienten amados, quieren hacer su trabajo lo más posible.
- e. **Sonrisa.** Siempre que el niño complete correctamente la tarea asignada, podemos dibujar una gran sonrisa como recompensa por su destacada labor.
- f. Los títeres son herramientas que estimulan grandes posibilidades de lenguaje, creatividad e imaginación. Su uso permitirá a los niños consolidar los contenidos de aprendizaje y las actitudes que deben adquirir.

CAPITULO III

LA MOTIVACIÓN Y LA PARTICIPACIÓN

3.1. Fases de la participación

La analogía de Roger Hart nos muestra la escalera de la participación de los niños. Hart divide la escalera de participación para niños y adolescentes en 8 niveles, comenzando por el nivel 4, considere modelos de participación real.

Escalera de Hart

1. Manipulación o engaño: Los adultos utilizan a niños y jóvenes para transmitir sus propias ideas e información.
2. Decoración: Los adultos usan a los niños para promover una causa y no están involucrados en la organización de esa causa.
3. Política sin contenido: se refiere al "frente" de la actuación infantil, que se ha utilizado muchas veces para impresionar a políticos o medios de comunicación.
4. Asignar pero que se le diga: En esta etapa de la participación del niño, en la mayoría de los casos, el niño no es el iniciador del proyecto, pero se le dice y puede sentir que el proyecto es suyo.
5. Consulta e información: Cuando un proyecto es creado y dirigido por adultos, no siempre significa que no sea adecuado para que los niños y jóvenes participen, porque pueden participar activamente, consultar y considerar dentro del alcance del proceso de entendimiento.
6. Iniciado por adultos y toma decisiones conjuntas con niños: En este tipo de acciones, adultos y niños toman decisiones conjuntas y tienen una relación de igualdad. Para que funcione, los niños deben participar en todo el proceso hasta cierto punto y comprender cómo y por qué se hacen concesiones.
7. Iniciado y dirigido por el niño: El penúltimo peldaño de la escalera de participación ocurre cuando el niño decide qué hacer, los adultos solo participan cuando el niño pide su apoyo y ayuda.
8. Iniciado por los niños, compartiendo decisiones con los adultos: El último nivel de la escalera sigue incluyendo a los adultos, porque si los niños comienzan su propio proyecto, se les debe permitir que continúen guiándolo y manejándolo. Si

eligen colaborar con los adultos en los proyectos que emprenden, demuestra que los niños se sienten capaces y confiados en su condición de miembros de la comunidad.

3.2. Explorando la participación

En este capítulo proponemos una serie de juegos, destrezas y dinámicas para que los niños y adolescentes comiencen a participar, y pueden ser utilizados como modelo para desarrollar las actividades propuestas en el siguiente capítulo. Iniciar el proceso de participación

Lluvia de Ideas

Objetivo

- Permitir la libre expresión de ideas.
- Fomentar la reflexión a través de asociaciones de pensamiento.
- Aprenda a distinguir conceptos.

Desarrollo

1. El profesor escribe la palabra participación en la pizarra y pide a los alumnos que digan lo primero que se relacione con la palabra.
2. Los estudiantes dicen palabras que creen que están relacionadas con la participación de palabras y el maestro las escribe en la pizarra.
3. El maestro y los niños clasifican las palabras juntos.
4. El profesor explica qué es la participación y por qué es importante.

Comentario

Las propuestas de los estudiantes deben hacerse de forma espontánea. Por tanto, es importante que el profesor no les dé pistas.

Artistas Comprometidos

Objetivos

- Fortalecer los valores a través de la expresión artística del tema propuesto.
- Cultivar las habilidades artísticas y de modelado de los estudiantes.

Desarrollo

En actividades específicas, se proponen una o más expresiones (por supuesto, los profesores pueden elegir otros tipos), y se plantean algunas sugerencias técnicas y organizativas para el tipo de actividades seleccionadas. En general, nos referiremos a cualquiera de los siguientes:

- Cuentos o cuentos
- Poesía
- Pegatina
- Modelado, escultura
- Fotografía
- Diseño de actividades
- Póster
- Cómics
- Dibujar o pintar

Sensibilización

- Vídeo
- Teatro

Básicamente, independientemente del tipo de obra de arte seleccionada, se recomienda la siguiente secuencia de trabajo:

- Analiza qué es la participación en el grupo o clase.
- Expresión individual o grupal de esta respuesta en lenguaje artístico.
- Presentación y discusión en clase.
- Exponer públicamente los trabajos (fuera de la clase o grupo) cuando corresponda, y explicar la información que contienen a otras personas

Comentario

La creación artística en sí es muy interesante aquí, pero hay que prestar más atención a la oportunidad de reflexionar sobre el tema propuesto, y buscar siempre fortalecer la capacidad de la actitud de unidad.

Cuando la calidad y cantidad de las obras parezcan suficientes, se recomienda recoger en el centro todos los materiales producidos para futuras exposiciones.

Algunas tareas propuestas parecen ser más adecuadas para el trabajo individual, mientras que otras son más adecuadas para el trabajo en equipo. En este caso, nuestra preferencia por el aprendizaje cooperativo depende del juicio del maestro. Es muy recomendable dividir las tareas y respetar al máximo los gustos y aficiones de todos los alumnos.

Debatimos

Objetivos

- Fomentar la participación, el compromiso personal y la educación sobre conflictos.
- Pautas para posicionarse frente al conflicto.
- Establece reglas que todo el equipo debe seguir.
- Brinde oportunidades para defender sus ideas.
- Fomente la apertura y el respeto por las ideas de los demás.
- Promover la concertación entre estudiantes.

Desarrollo

El debate sobre tecnología se utiliza a menudo en el aula como una actividad de aprendizaje, por lo que los profesores conocen bien la organización. Mirando hacia atrás, podemos recordar las tareas básicas involucradas en su desarrollo:

- Investigación individual o grupal sobre un tema determinado. La posición inicial antes de la pregunta.
- Defiende esa posición frente a la clase. Intercambio de ideas.

Comentario

El simposio final es crucial para buscar una conclusión que la mayoría de la gente acepte. De esta manera, el evento también completará la importante misión de la educación sobre conflictos.

Entre Imágenes

Objetivo

- Desarrollar temas específicos a través de imágenes.
- Dar rienda suelta a la creatividad mediante el uso de imágenes.
- Utilice fotografías sobre estos temas para la reflexión.

Desarrollo

- Muestre a los estudiantes una o más imágenes relacionadas con el tema del artículo.
- Después de observarse durante unos minutos, tendrán una lluvia de ideas rápida sobre sus primeras impresiones y fotos para sus sugerencias.

Se propone alguna de las siguientes tareas a realizar con la o las imágenes:

- Crear una narración, cuento o poesía que tenga que ver con la imagen o alguno de sus elementos.
- Imaginar secuencias narrativas con la imagen como eje central, por ejemplo: cómo sería el antes y después de la imagen, la izquierda y la derecha o el delante y detrás de la imagen.
- Realizar un anuncio utilizando los modelos habituales de la prensa, las revistas, la radio o televisión, que refuerce o contraste el mensaje del dibujo.
- Analizar las semejanzas y diferencias entre dos imágenes y lo que nos transmite cada una.
- Improvisar diferentes tipos de diálogos entre los elementos de la imagen.
- Preguntas y respuestas, tipos de voces, formas de hablar para cada personaje u objeto de la imagen.

- Montar una representación dramática sobre lo que cuenta la imagen, utilizando únicamente gestos y movimientos corporales.
- Entrevistar a varias personas en la calle, para que den su opinión sobre la imagen y presentar los resultados de la entrevista de la manera más creativa posible; por ejemplo, situando las respuestas alrededor de la imagen en forma de globos de historieta, con fotos de aquellas personas que han opinado sobre las mismas.
- Crear un debate sobre la situación de la fotografía y lo que podríamos hacer para cambiar o mejorar la situación.
- Entrevistar a varias personas en la calle, para que den su opinión sobre la imagen y presentar los resultados de la entrevista de la manera más creativa posible; por ejemplo, situando las respuestas alrededor de la imagen en forma de globos de historieta, con fotos de aquellas personas que han opinado sobre las mismas.
- Crear un debate sobre la situación de la fotografía y lo que podríamos hacer para cambiar o mejorar la situación.

25

Comentario

Además de evaluar la creatividad, también se considerará si pueden expresar sus inquietudes a través de imágenes y la conciencia de los estudiantes sobre los temas tratados.

Juego de rol

Objetivos

- Cultivar las habilidades críticas de los jóvenes a través de conflictos axiológicos (plantear puntos de vista individuales correctos pero interrelacionados puede ciertamente causar desacuerdos).
- Mejorar la empatía de los estudiantes ("comprender a los demás").
- Uso obligatorio de procedimientos pacíficos para resolver problemas.
- Trabajar en grupo

Desarrollo

Para el aprendizaje vivencial y participativo, esta es una actividad con un amplio abanico de posibilidades educativas. Permite muchos cambios, por lo que aquí hay sugerencias de desarrollo que los profesores pueden modificar, siempre manteniendo el objetivo principal de la actividad.

Las tareas que comprenden son:

- Lectura por parte de los alumnos del texto que sirve de base para la realización del juego. Información adicional sobre el tema tratado si se considera oportuno.
- Explicación por el profesor de las normas y el objetivo del juego de simulación.

Reparto de papeles entre los grupos.

Los estudiantes de cada grupo leen sus roles y desarrollan sus estrategias para defender los roles que se les asignan.

Sesión principal en la que el profesor actúa de moderador:

Los representantes del grupo dieron un discurso de tres minutos, expusieron sus puntos de vista y utilizaron sus argumentos sobre el tema en discusión. Durante la primera exposición, nadie debe molestarlos.

Después de escuchar todas las posiciones, los miembros del "grupo de decisión" pueden hacer preguntas, se turnan para responder y contrarrestar a todos los grupos, y el tiempo es de 10 a 15 minutos aproximadamente. El objetivo de esta parte es llegar a una solución a través del conflicto y un método de consenso aceptable para todas las partes.

Finalmente, todos los niños y niñas tienen un foro final donde pueden expresar sus opiniones personales sobre el tema de discusión y expresar sus sentimientos durante el proceso de desarrollo del juego.

Comentario

Al asignar roles y durante el juego, los maestros deben asegurarse de que todos se sientan involucrados. Esto no quiere decir que les haya asignado el rol que mejor se adapta a las ideas de los participantes, en muchos casos dejarlo asumir un rol que está lejos de su elección personal es una educación más efectiva. Es mejor que los maestros no favorezcan a ninguna de las partes para ningún puesto en particular, pero no pueden tolerar comportamientos u opiniones discriminatorias o violaciones de los derechos de los demás.

Ejemplo de juego de rol:

Escenario

TELEVILANDIA es un pequeño país europeo cuya característica es que la televisión puede inspirar el entusiasmo de la gran mayoría de ciudadanos, incluidos niños y jóvenes. El tiempo que se pasa frente a la pantalla es tanto que se registran frecuentes ausencias o ausencias al colegio, lo que ha causado gran preocupación a las autoridades y responsables del país. Ante esta situación, el gobierno ha decidido recortar el tiempo de transmisión del único canal del país y planea cancelar tres de los ocho programas que se transmiten todos los días, pero no está claro qué programas se cancelarán. reprimir. Los televilandeses son muy asociativos y enseguida se han constituido ocho organizaciones que tratan de defender sus programas favoritos, cada una el suyo, y evitar así que sean suprimidos por el gobierno:

- Fútbol sí. Espera tener el fútbol como antes, un partido por la tarde y otro por la noche. Tres horas en total. Si no pueden jugar al fútbol, pedirán el espacio para otro deporte.
- Dibujarte a ti mismo. Televilandia TV ofrece tres horas de dibujos animados, uno por la mañana, otro al mediodía y otro al atardecer. Los empleados de la organización quieren que todo siga igual.
- Sí, mi amor. Defendió el programa de telenovelas, incluso los dos programas de una hora y media que se transmiten hoy parecen ser muy pocos.

- Viva la policía. Les gustan dos películas diarias sobre buenos policías y malos criminales. Hay muchos disparos, boxeo y persecuciones de autos. La policía siempre gana. No los quite.
- Chismes. La asociación defendió dos programas diarios emitidos por la cadena de televisión nacional (uno con la retransmisión pública en directo, el otro sin la retransmisión), que revelaban la relación íntima de famosos o televidentes ordinarios del programa: amor, divorcio, amor secreto, etc ..., todo. Se lleva contigo Tono chistoso y divertido.
- INDE. Sus compañeros intentan defender el programa de tres horas diarias, y la televisión se destina a reportajes y debates entre políticos, periodistas o intelectuales del país.
- Milonetis. Finalmente, la asociación de este nombre trata de no perderse la competición de tres horas todos los días, los participantes suelen ganar mucho dinero demostrando sus conocimientos o habilidades.

La presión y la influencia de estas organizaciones aumentan día a día, amenazando la paz y la convivencia pacífica del parque de la TV, el gobierno cree que es oportuno solucionar el problema de inmediato. Para ello, organizó un foro con representantes de ocho asociaciones, para que cada asociación pueda defender sus puntos de vista. Un jurado imparcial de ciudadanos no adictos a la televisión debe decidir qué tres programas deben cancelarse en base a los argumentos presentados y sin apelación.

El gobierno también está dispuesto a recortar programas en lugar de abolirlos por completo, siempre que dichos recortes impliquen una reducción de nueve horas de programas por día. Del mismo modo, si el jurado lo recomienda, estoy dispuesto a considerar una mayor reducción o eliminación.

CONCLUSIONES

PRIMERA: El aprendizaje es un proceso que se refleja en los desempeños y en su funcionalidad, el cual depende de la calidad de la enseñanza, la misma que se debe garantizar en la calidad de los procesos metodológicos, que deberá tener siempre presente la motivación, logrando la atención, concentración y la participación activa de los estudiantes.

SEGUNDA: Los juegos pueden ser oportunidades para introducirse en el maravilloso mundo del saber. En el contexto de clase, sucede con frecuencia que algunos estudiantes presentan dificultades de interacción durante su aprendizaje, que se evidencian en los procesos de atención, concentración y comportamiento durante las actividades. Con el uso de los juegos y la implementación de actividades dinámicas de impacto, es posible mejorar sustancialmente estos procesos.

TERCERO. La motivación es el elemento básico para el desarrollo de aprendizajes en los niños, para ello los docentes deben manejar estrategias adecuadas y conocimientos esenciales para lograr que el estudiante pueda participar y despertar el interés por aprender todo aquello que le será útil en su vida.

RECOMENDACIONES.

Se recomienda lo siguiente:

- Capacitar a los docentes en el manejo de estrategias de motivación en las sesiones de aprendizaje.
- Desarrollar talleres de motivación para los niños
- Mejorar las formas de convivencia de los niños a fin de motivarlos con actividades lúdicas.

REFEFENCIAS CITADAS

Alonso Tapia, J. (1997), *Motivar para el aprendizaje*, Edebé, Barcelona.

Andreu Andrés, M. Á., & García Casas, M. (2016). cervantes.es (Centro Virtual Cervantes).
Obtenido de https://cvc.cervantes.es/Ensenanza/biblioteca_ele/ciefe/pdf/01/cvc_ciefe_01_0016.pdf. Cita No. 2. (p. 14)

Andreu Andrés, M. Á., & García Casas, M. (2016). cervantes.es (Centro Virtual Cervantes).
Obtenido de https://cvc.cervantes.es/Ensenanza/biblioteca_ele/ciefe/pdf/01/cvc_ciefe_01_0016.pdf. Cita No. 3. (p. 14)

Andreu Andrés, M. Á., & García Casas, M. (2016). cervantes.es (Centro Virtual Cervantes).
Obtenido de https://cvc.cervantes.es/Ensenanza/biblioteca_ele/ciefe/pdf/01/cvc_ciefe_01_0016.pdf. Cita No. 4. (p. 14)
Beltrán, J. (2002). <http://www.sallep.net/>.
Obtenido de <http://www.sallep.net/pedrochico/13%20Aprendizaje%20Significativo/04%20Materiales%20constructivistas/2003%20PROCESOS%20del%20aprendizaje%20significativo.doc>. Cita No. 5. (p. 17) 171

Ausubel, D. (1968). *Psicología educativa, un punto de vista cognoscitivo*. México: Trillas

Carpi, A. Gómez, C. Gorayeb, R. Guerrero, C. Y Palmero, F. (2011). *Manual de teorías emocionales y motivacionales*. Universitat Jaume I España: Editorial membre de l'úne.

Carretero, M. (2009). *Constructivismo y Educación*. Buenos Aires. Paidós.

Damián Díaz, M., & Flores Herrera, L. M. (2011). www.medigraphic.com. Obtenido de <http://www.medigraphic.com/pdfs/epsicologia/epi-2011/epil13b.pdf>. No. 11. (p. 30)

Descalzi Barreiro, C. S. (2012). <http://repositorio.usfq.edu.ec/>. Obtenido de <http://repositorio.usfq.edu.ec/bitstream/23000/1874/1/104920.pdf>. Cita No. 9. (p. 27)

Gonzales Serra, D.J. (2008). *Psicología de la motivación*. Ed. Ciencias Médicas. La Habana – Cuba.

León Clavijo, P. M. (2010). <http://repo.uta.edu.ec/>. Obtenido de <http://repo.uta.edu.ec/bitstream/123456789/758/1/EPS31.pdf>. Cita No. 8. (p. 25)

Maslow. Abraham. (1991) *Motivación y personalidad*. Ed. Díaz de Santos S.A. 1991.

Pazmiño Gavilanes, M. (2009). *Elaboración y aplicación de un manual de ejercicios para el desarrollo de la motricidad gruesa mediante la estimulación en niños/as de dos a tres años en la guardería del Barrio Patután, Eloy Alfaro, periodo 2008 - 2009*. LatacungaEcuador: Universidad Técnica de Cotopaxi. Obtenido de <http://repositorio.utc.edu.ec/bitstream/27000/325/1/T-UTC-0315.pdf>. Cita No. 1. (p. 11)

Rivas Navarro, M. (2008). *Procesos cognitivos y aprendizaje significativo*. Comunidad de Madrid. Consejería de Educación.

Sarlè, P., Garrido, R., Rosemberg, C., & Rodríguez Sáenz, I. (2008). <https://books.google.es/>. Obtenido de <https://books.google.es/books?id=PwpsWIs3R9UC&prints>

UNESCO. (23 de Nov2016). Unesco.org. Obtenido de <http://unesdoc.unesco.org/images/0013/001340/134047so.pdf>. Cita No. 7. (p. 19)

Valle, A., González Cabanach, R., Barca, A. Y Núñez, J. C. (1996). Variables cognitivo-motivacionales y aprendizaje escolar: Algunas reflexiones desde una visión constructivista del proceso de aprendizaje. *Bordón*, 48 (3), 337-344.