



**UNIVERSIDAD DE SOTAVENTO A.C.**

---

---

**ESTUDIOS INCORPORADOS A LA  
UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO**

**LICENCIATURA EN PSICOLOGÍA**

**NÚMERO Y FECHA DE ACUERDO DE VALIDEZ OFICIAL 8931-25**

**TESIS PROFESIONAL**

**LA MOTIVACIÓN PARA MEJORAR EL RENDIMIENTO ACADÉMICO  
INFANTIL**

**PARA OBTENER EL TÍTULO DE LICENCIADA EN PSICOLOGÍA**

**PRESENTA:**

**MONTSERRATH ALFONSO HERNÁNDEZ**

**BERENICE HERNÁNDEZ FERNÁNDEZ**

**ASESOR:**

**PSIC. JOSÉ ANTONIO REYES GUTIÉRREZ**



Universidad Nacional  
Autónoma de México

Dirección General de Bibliotecas de la UNAM

**Biblioteca Central**



**UNAM – Dirección General de Bibliotecas**  
**Tesis Digitales**  
**Restricciones de uso**

**DERECHOS RESERVADOS ©**  
**PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL**

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.

## **AGRADECIMIENTOS**

### ***A Dios y a la Virgen María***

*Por darme vida y salud cada día y durante todo este tiempo permitirme culminar una etapa más en mi vida, pues es una de las más importantes y sin ellos yo no habría llegado hasta aquí y porque cada día me permitan dar lo mejor de mí y poder desenvolverme profesionalmente.*

### ***A mis padres***

*Porque son lo mejor que Dios me ha dado en la vida pues me dieron la oportunidad de hacer posible un sueño más, porque me brindaron apoyo y mucho cariño para ser mejor cada día, pues cada apalabra, cada muestra amor y comprensión son lo que ahora me hacen seguir adelante en mi vida profesional. Gracias papas por todo su apoyo incondicional, el esfuerzo, paciencia y alegría que me han brindado siempre. Fueron mi motivación más grande para concluir con éxito este gran logro. **¡Los amo con todo mi corazón!***

### ***A mi mejor amiga Bere***

*Por la amistad que nos tenemos desde que entramos a la universidad y que hasta ahora sigue en pie, pues ella me ha demostrado que su compañía siempre valdrá la pena y tenerla en mi vida ha sido lo más bonito que Dios me ha brindado, gracias por todo lo bueno y lo malo que hemos pasado pues eso ha demostrado que los amigos también son familia y juntas hacemos un gran equipo. Juntas hasta el FINAL. La papa con cátsup **¡Te amo muchísimo!***

### ***A mis profesores***

*Por el tiempo y esfuerzo que dedicaron a compartir sus conocimientos y por formar parte de mi desempeño académico.*

### ***A mi asesor José Antonio Reyes Gutiérrez***

*Por el profesionalismo que siempre demostró, el tiempo dedicado para resolver todas las dudas y por haberme brindado todos sus conocimientos durante la carrera. Mil gracias por la paciencia que nos tuvo.*

## AGRADECIMIENTOS

*Principalmente **a Dios** por darme la oportunidad de realizarme como profesionalista, por estar con migo, y por poner en mi camino personas maravillosas que han sido el soporte y compañía de este periodo de estudios.*

*Gracias **a mi familia** por verme dado la oportunidad y el apoyo, por estar en todo este recorrido, por confiar en mí, muchas gracias por ayudarme a logramos esta meta la cual fue juntos. Saben que los amo demasiado.*

***A ti amor Hugo Merino**, por ser mi pilar en estos momentos por resolver todas mis dudas y siempre estar disponible no tengo palabras para agradecer tanto amor, te amo mi vida.*

*A mi mejor **amiga** mi hermana mi Montse, gracias por recorrer este camino juntas donde tú sabes todo lo que pasamos para cumplir la meta, sabes que te aprecio demasiado hija.*

*A nuestro **asesor** el psicólogo José Antonio Reyes Gutiérrez, muchas gracias por resolver tantas dudas por la paciencia, y por compartir sus conocimientos.*

*A mis **maestros** por el tiempo compartido por impulsar el desarrollo de nuestra formación profesional.*

# ÍNDICE

|                           |   |
|---------------------------|---|
| <b>INTRODUCCIÓN</b> ..... | 6 |
|---------------------------|---|

## **CAPITULO I EL APRENDIZAJE AULICO**

|     |  |    |
|-----|--|----|
| 1.1 | Generalidades conceptuales del aprendizaje. ....                         | 8  |
| 1.2 | El aprendizaje en el aula. ....  | 11 |
| 1.3 | El aprendizaje infantil. ....  | 16 |
| 1.4 | Conclusiones de la importancia del aprendizaje infantil en el aula. .... | 21 |

## **CAPITULO II LA MOTIVACIÓN**

|       |   |     |
|-------|---|-----|
| 2.1   | Generalidades conceptuales de la motivación. .... | 25  |
| 2.2   | Tipos de motivación. ....                         | 28  |
| 2.2.1 | El Procesos de la motivación. ....                | 29  |
| 2.3   | Motivación infantil en el ámbito escolar. ....    | 333 |
| 2.4   | La importancia del proceso de la motivación ..... | 42  |

## **CAPITULO III MODELO CONDUCTISTA: CONDICIONAMIENTO OPERANTE**

|       |  |    |
|-------|--|----|
| 3.1   | Generalidades conceptuales. ....   | 45 |
| 3.2   | El Condicionamiento operante y las estructuras fundamentales de la terapia de conducta. .... | 47 |
| 3.2.1 | Clasificación de los refuerzos. ....   | 49 |

## **CAPITULO IV LA METODOLOGIA**

|       |  |    |
|-------|--|----|
| 4.1   | Planteamiento del problema. ....                         | 53 |
| 4.1.1 | Descripción del problema. ....                           | 53 |
| 4.1.2 | Pregunta de investigación .....                          | 54 |
| 4.1.3 | Justificación .....                                      | 54 |
| 4.1.4 | Formulación de hipótesis. ....                           | 56 |
| 4.1.5 | Determinación de variables y su operacionalizacion ..... | 56 |
| 4.1.6 | Objetivos de la investigación .....                      | 57 |
| 4.2   | Enfoque de la investigación: Mixto. ....                 | 58 |
| 4.3   | Alcance de la investigación: Descriptivo. ....           | 58 |
| 4.4   | Diseño de la investigación: No experimental. ....        | 59 |

|                                 |     |
|---------------------------------|-----|
| 4.5 Población y muestra.....    | 60  |
| 4.6 Contextos y escenarios..... | 60  |
| 4.7 Procedimientos.....         | 611 |
| 4.8 Área de la psicología.....  | 72  |

## **CAPITULO V ANÁLISIS DE RESULTADOS**

|   |     |
|---|-----|
| 5.1 Resultados cualitativos.....            | 788 |
| 5.2 Resultados cuantitativos generales..... | 811 |

|                         |           |
|-------------------------|-----------|
| <b>CONCLUSIÓN .....</b> | <b>87</b> |
|-------------------------|-----------|

|                         |           |
|-------------------------|-----------|
| <b>REFERENCIAS.....</b> | <b>89</b> |
|-------------------------|-----------|

|                       |           |
|-----------------------|-----------|
| <b>GLOSARIO .....</b> | <b>91</b> |
|-----------------------|-----------|

## INTRODUCCIÓN

La importancia de la motivación para mejorar el aprendizaje de los niños, en etapa de niñez intermedia, tratando el tema del aprendizaje en el aula la forma de enseñar y de tratar a los alumnos, para motivarlos a tener un mejor desempeño escolar. Motivar a los alumnos a aprender cosas nuevas y divertidas de acuerdo a sus capacidades, para que puedan desarrollar habilidades y talentos para su mejor aprendizaje. El saber poner las reglas adecuadas en el aula para que permanezca el orden en el salón de clases así tener una mejor atención en lo que se les está impartiendo.

Lo importante que es tener motivados y animados a los niños en el ámbito escolar que se sientan con entusiasmo el ir a clases el aprender, con las buenas palabras que manejamos con ellos la forma de tratarlos, siempre animándolos a descubrir lo que pueden desarrollar y retener durante clase, estar actualizado en información y tecnología o sacarlos del salón llevarlos a áreas verdes de la escuela que sirve para ser las clases más divertidas y entretenidas, así captar su atención en clase, para que se motiven a seguir aprendiendo, Ya que lo rutinario a los niños se les hace aburrido y tedioso, se distraen con facilidad y empiezan a platicar entre ellos dejan de poner atención. También la sobrepoblación de alumnos en el salón de clases hace que se tenga más distracciones al estar tantos niños juntos el desorden es más común el cual implica que su aprendizaje no sea el adecuado.

La colaboración de todos de padres, maestros y alumnos para que el niño venga motivado a la escuela, el recordar siempre que son un equipo de trabajo para que el niño mejore su motivación de aprendizaje en la escuela.

En el Capítulo I se describe el aprendizaje áulico en sus generalidades conceptuales del aprendizaje, su definición del aprendizaje, así como el aprendizaje en el aula, el aprendizaje infantil y su conclusión de la importancia del aprendizaje infantil en el aula.

En el Capítulo II la descripción de la motivación en generalidades conceptuales de la motivación, los tipos de motivación, los procesos de la motivación, así como la motivación infantil en un ámbito escolar, y conclusiones de la motivación.

En el Capítulo III se describe el modelo conductista condicionamiento operante, sus generalidades conceptuales, el conocimiento operante y las estructuras fundamentales de la terapia de conducta y la clasificación de los refuerzos.

En el Capítulo IV se describe la metodología, el planteamiento del problema, descripción del problema, pregunta de investigación, justificación, formulación de hipótesis, determinación de variables y su operacionalización, objetivo de la investigación, enfoque de la investigación mixto, alcance de la investigación descriptivo, diseño de la investigación no experimental, población y muestra, contextos y escenarios, procedimientos instrumentos y área de la psicología.

En el Capítulo V se describe análisis de resultados, resultados cualitativos, resultados cuantitativos generales, conclusión, referencias y anexos.

# CAPÍTULO I

## EL APRENDIZAJE AULICO

### 1.1 Generalidades conceptuales del aprendizaje.

El aprendizaje se ha definido como el proceso de adquirir cambios relativamente en el entendimiento, actual, conocimiento, información, capacidad y habilidad por medio de la experiencia, el aprendizaje es un evento cognoscitivo interno. El aprendizaje no es lo mismo que pensamiento se apoyan estos dos procesos de manera mutua, el pensamiento puede producir aprendizaje, el pensamiento en el uso de habilidades cognoscitivas como planear y responder preguntas, buscar en la memoria, procesar la información o evaluar soluciones para problemas. Cuando las habilidades cognoscitivas son usadas para procesar entradas nuevas o cuando la reflexión sobre experiencias anteriores produce conocimientos internos nuevos, por lo cual se define aprendizaje como un cambio inducido por medio de la experiencia se incluye la reflexión interna, como cambio inducido por medio de encuentros con el ambiente externo.

La dimensión memorística y su significado del aprendizaje se refiere al enfoque de aprendizaje respecto a tareas de aprendizaje. En la forma que solo tratan de memorizar el contenido sin relacionarlo con el conocimiento existente, está realizando aprendizaje memorístico de esta forma el material memorizado del día anterior es olvidado. En el aprendizaje significativo es retenido más tiempo en construcción coherente y comprensiva del contenido en lugar de solo memorizar.

En las dimensiones por recepción de descubrimiento se refiere a los medios por los cuales se hace disponible el conocimiento para el alumno, Por medio de la recepción el aprendizaje en el conocimiento prestado en forma final, de manera típica por el medio de intrusiones expositiva que expone la información y luego la explica y proporciona

ejemplo, aprendizaje receptivo de conferencias o de mostraciones expositivas a menudo es estereotipado como repeticiones o memorización de hechos aislados. En tanto el aprendizaje por descubrimiento los estudiantes son expuestos a experiencias y guías diseñadas para conducirlos a descubrir los conceptos y los principios claves, una técnica puede ser en series de preguntas y experiencias planeadas porque guíen al aprendiz al conocimiento clave es una combinación de formas que implican grados variables de aprendizaje por recepción y descubrimiento.

Las condiciones del aprendizaje internas y externas deben de establecerse para que ocurra el conocimiento, en las condiciones internas son acontecimientos que le ocurren, dentro del aprendiz, especialmente en el recuerdo y la activación dentro del aprendizaje se debe basar en el aprendizaje nuevo. En las condiciones externas son sucesos en el ambiente en particular las instrucciones que activa y apoya los procesos de aprendizaje.

Las habilidades motoras son un núcleo primario de algunas clases como música, educación física, talleres de máquinas y desempeñan un papel en ciertas actividades académicas escritura, ilustración, manejo de equipo de laboratorio, en donde los aprendices desarrollan habilidades motoras de manera intuitiva por medio de la experiencia.

En el aprendizaje de información se codifica de manera verbal, si el mensaje es de forma clara, los aprendices puede entenderlo de forma en que lo relacionan con la red de conceptos, vocabulario y experiencias articuladas verbal que han acumulado, todos los días recibimos y adquirimos información nueva con relativa facilidad, en especial en ambiente ricos de información como las escuelas, en donde los profesores necesitan dirigir la atención de los estudiantes hacia la información más importante incluye el currículo ayudarlos a dirigirla y retenerla. El proceso comienza por dirigir la atención del estudiante hacia la información de preferencia estimulada su interés la curiosidad,

es muy importante ver que los estudiantes entiendan la información relacionándola con sus conocimientos existentes, en cuanto se recordara más la información cuando se presente en una forma organizada en una secuencia, con cada segmento contenido ideas principales, seguidas por explicaciones o materiales de apoyo en forma de motivar a los estudiantes a procesarla de forma activa y codificarla en sus propias palabras,.

Gagne y Briggs (1979), dividen el aprendizaje en las habilidades intelectuales en cinco categorías. La discriminación enseñanzas de manera típica usando los principios de contigüidad, retro alimentaria y de repetición, los estímulos que se van a comparar son presentados ya sea de manera simultánea como dos objetivos, uno al lado del otro, o dos sonidos cerca de otro. La contigua cerca de dos estímulos facilita la comparación. Esta práctica es hasta que se domine la discriminación. En donde son capacidades de reconocer son conceptos complejos los estímulos parecen a una clase que comparte uno o más atributos comunes como el color, verde, forma redonda, una vez que el alumno entiende el concepto por el color verde puede identificar los objetos del color. En los conceptos definidos son capacidades para demostrar los significados de clase de objetivo, de sucesos y en relación, son usados en el lenguaje cotidiano ejemplo el nombre de una figura de tres lados triangulo. En el caso de las reglas expresan las relaciones entre objetivo y acontecimiento, gran parte de la vida de los humanos son gobernada por reglas las que aplican principios generales a situaciones específicas, tal como de mayor a menor. Y por último la quita son las reglas de orden son invitadas por los estudiantes para solucionar problemas que son nuevos para ellos.

En el aprendizaje de estrategias cognitivas son estrategias para los procesos de control internos que pueden usar los estudiantes para la supervisar y regular el aprendizaje y solución de problemas las estrategias cuando están presentes son más evidentes cuando el estudiante es enfrentado con problemas nuevos que se deben formular primero y luego intentar resolverlo para enfrentarlos, en la forma en que los estudiantes emplean estrategias cognoscitivas, guiaran su soluciones de problemas

con autoplástica articular de manera acerca del problema, en formular respuestas y organizar la información en un plan sistemático para trabajar en evaluación de soluciones (Good, 2001, pp.109-118).

No existe duda que el aprendizaje es un proceso clave para conducta humana. Desempeñar un papel importante en prácticamente en cada actividad que desempeñamos, desde el dominio de habilidades complejas hasta enamorarnos. El proceso de aprendizaje es crucial para todos los organismos, incluyendo a la gente ya que nos ayuda a adaptarnos a las condiciones cambiantes del mundo que nos rodea. En concreto se define el aprendizaje como cualquier cambio, relativamente permanente en la conducta, o en el potencial de conducta, producido por la experiencia (Barón, 1996, p.186).

## **1.2 El aprendizaje en el aula.**

Es indispensable saber del manejo efectivo en el aula aumentando al máximo las oportunidades de aprendizaje de los niños, ha sido un cambio en la forma de pensar sobre el manejo del aula, en las nuevas ideas se enfocan más en las necesidades del estudiante fortaleciendo las relaciones y tener oportunidades para la autorregulación. En el manejo del aula que orienta a los estudiantes hacia la pasividad y complacencia, con las reglas rígidas se puede mirar su compromiso con el aprendizaje activo el pensamiento de alto nivel o abstracto y la construcción social del conocimiento. Se debe de explorar varios aspectos del manejo del aula, considere importante la consulta y trabajar con otros miembros del personal para resolver los problemas que se presenten, también reconocer que su clase es parte del contexto más amplio de la cultura escolar y que en áreas tales como disciplina y manejo de conflictos, sus políticas necesitan reflejar y ser consientes con las políticas de la escuela y otros maestros.

Continuando con el tema se analiza la importancia de las aulas y su sobrepoblación, compleja y potencialmente caótica, en donde Walter Donyle analizan el ambiente del

aula describiendo seis características que reflejan su complejidad y potencial para generar problemas.

- Las aulas son multidimensionales, son los escenarios para muchas actividades desde académicas como lo son lectura, escritura y matemáticas, o hasta actividades sociales, juegos, convivencia con amigos o discusiones, los maestros deben de llevar archivos de los alumnos y respetar un horario, es necesario asignar, supervisar, reunir y evaluar el trabajo. en donde los alumnos igual tienen necesidades individuales y tal vez las satisfarán hasta que el maestro los tome en cuenta.
- Actividades que ocurren simultáneamente, en muchas de las aulas, ocurren actividades en forma simultánea, como juegos, pláticas entre amigos y discusiones, pláticas con un maestro.
- Las cosas pasan muy rápidamente, en las aulas pasan eventos rápidos y con frecuencia requieren de una respuesta inmediata, como conflictos entre alumnos que se pueden rayar el brazo o los cuadernos, se copian uno del otro.
- Eventos que son imprevisibles, se puede planear el día pero hay eventos inesperados como la temperatura del invierno baja, una alarma de sismo o incendio, un alumno se enferma o se pelean, la computadora no encendió.
- El ámbito privado es reducido, al ser las aulas un lugar público donde los alumnos observan, como el maestro maneja problemas de disciplina, eventos inesperados y distintas circunstancias frustrantes.
- Las aulas tienen historia, todos los que hemos pasados por un salón de clases recuerda como el maestro manejo un problema de disciplina, o que alumno ha tenido más privilegios que otros y si los maestros cumplen sus promesas.

Para lograr el inicio correcto es muy importante los primeros días y semanas para establecer el manejo del aula, dedicar un momento en los primeros días de clases para establecer estas expectativas, comunicar reglas y rutinas, ayudará al grupo a caminar fácilmente y contribuirá a poner el tono para desarrollar un ambiente de aula positivo, Para un mejor aprendizaje. En el manejo de metas y estrategias en el aula tiene dos principales metas, ayudar a los estudiantes para pasar más tiempo aprendiendo y menos tiempo en actividades no dirigidas a hacia una meta, y prevenir el desarrollo de problemas académicos emocionales.

Una buena herramienta es el diseño de ambiente físico del aula que se explica en cuatro principios básicos que es conveniente tener presente cuando se arregla un aula.

- Reduzca la congestión en áreas de mucho tránsito, a menudo ocurren distracciones en áreas de mucho tránsito, esto incluye áreas de trabajo de grupo, escritorios del estudiante o maestro. Sacapuntas goma, libros, computadoras y lugares de almacenamiento. Separa estas áreas entre sí y asegurate que sea fácilmente accesible.
- Una tarea importante es asegurarse de ver a todos los estudiantes, para hacerlo, necesita ser capaz de ver a todos al mismo tiempo, ubíquese en diferentes partes del aula y busque lugares en donde pueda observar todo el grupo sin distraer a los alumnos.
- Hacer fácilmente accesible los materiales de enseñanza de mayor frecuencia, así como los materiales de los alumnos, esto minimiza el tiempo de limpieza y de interrupciones en el flujo de actividades
- Asegurar que los estudiantes pueden observar fácilmente las presentaciones para toda la clase, establecer donde se localizaran usted y sus alumnos cuando tenga lugar las presentaciones o toda la clase.

En el caso del espacio físico pensar cómo organizar el espacio del aula debe preguntarse cuál es la principal de actividades de instrucción en las que involucrara a los estudiantes. En la Creación de un ambiente positivo de aprendizaje, en donde los estudiantes necesitan un ambiente positivo para poder aprender mejor, en las estrategias generales incluyen el uso de una estrategia autoritativa y el manejo efectivo de las actividades del grupo.

En las estrategias autoritativa de manejo de aula se animará a los estudiantes a ser pensadores y hacedores independiente pero todavía involucran la supervisión afectiva, maestros autoritativos comprometen a los estudiantes en considerable intercambio verbal y muestran una actitud de cuidado hacia ellos, se pondrán límites cuando es necesarios. Los maestros pondrán reglas y regulaciones, estableciendo estos estándares de intervención de los estudiantes. Esta estrategia autoritativa contrasta con dos estrategias inefectivas; las autoritaria y la permisiva, en donde la estrategia autoritaria de manejo de aula es restrictiva y punitiva, en su foque es en mantener el orden del aula y no en la instrucción y el aprendizaje, los maestros autoritarios ponen límites firmes, controlan a los estudiantes y tienen muy poco intercambio verbal con los alumnos donde los estudiantes deben hacer pasivos , aprensivos sin iniciar actividades dentro de una aula autoritaria.

La estrategia permisiva de manejo del aula, ofrece a los estudiantes una considerable autonomía, pero les proporciona poco apoyo para desarrollar habilidades de aprendizaje o manejo de su comportamiento, donde tienen un aula de poco auto control e inhabilidades inadecuadas. Es mucho mejor una estrategia autoritaria por el beneficio de los alumnos ayuda hacerlos aprendices activos y autorregulados. Ya que en una estrategia permisiva no lograría.

En la cuestión de la importancia que tienen las reglas en el aula para eso hay que establecerlas y mantenerlas las reglas del aula, para tener una armonía, en las aulas

necesitan reglas definidas con claridad, donde los estudiantes necesitan saber específicamente como quiere el maestro que se comporten, en donde no hay reglas claramente definidas suelen ver malos entendidos en ocasiones y conducen al caos total. Como hacer que los estudiantes cooperen con toda seguridad, se quiere que ellos cooperen y respeten las reglas del aula sin recurrir a la disciplina para mantener el orden, hay tres estrategias principales para que los alumnos cooperen son las siguientes.

Desarrollar una relación positiva con los estudiantes, donde el mostrar que se preocupa por los estudiantes como individuo además de interesarse por su trabajo académico, ayuda a ganar su cooperación. En donde un estudio encontró que, además de tener reglas y procedimientos efectivos los docentes del aula eran exitosos mostraron también una actitud de cuidado hacia los estudiantes, donde los alumnos reciban un trato justo se sientan seguros.

Hacer que los estudiantes compartan y asuman la responsabilidad en donde expertos en el manejo de aulas creen que compartir la responsabilidad con los estudiantes para tomar decisiones en el salón de clases aumenta favorablemente su compromiso con las reglas. Recompense por el comportamiento apropiado puede ser un refuerzo afectivo para el estudiante la gratificación o hacer su actividad favorita (Santrock, 2002, pp. 472-487).

La escuela influye de modo decisivo en un desarrollo sano, en esta los niños prueban sus competencias intelectuales, físicas, sociales y emocionales para averiguar si pueden cumplir con las normas que les fijan sus padres, sus profesores y la sociedad en general. Cobran además confianza en su capacidad para dominar el mundo y establecer buenas relaciones con los compañeros. En la escuela encargan exigencias y expectativas muy distintas de las que había en casa, los niños difieren mucho en su capacidad de adaptación a esas demandas en sus habilidades para usar el

pensamiento crítico, en el éxito global que logra en la escuela y la ayuda que recibe de sus padres para aprender (Craig, 200, p. 295).

El determinar el resultado de lo que un niño aprende, pero resulta difícil entender adecuadamente a un maestro para educar a un niño de modo que se garantice el aprendizaje. La responsabilidad del aprendizaje depende en gran parte del arreglo que se haga en el ambiente conceptual. Necesitamos ingeniar la manera más eficiente de evocar una respuesta nueva, si el niño no la produce, el problema no radica en el niño sino en el ambiente. Desde este punto de vista, se reduce bastante la tendencia a culpar al niño cuando los procedimientos de enseñanza no son eficaces.

El aprendizaje debe considerarse como una transición en que los alumnos viven una etapa evolutiva y otra, por ende, surgen que es indispensable estudiar las variables y los procesos que controlan la conducta durante dicha transición. Mas a un, la conducta debe estudiarse durante el propio proceso de su adquisición, de un aprendizaje por observación y aprendizaje por modelaje simbólico o combinado con la practica (Kort, 2001, pp.19-20).

### **1.3 El aprendizaje infantil.**

Para poder aprender mucho sobre las formas en que piensan los niños si los escuchamos con cuidado y prestamos atención al modo en que resuelven los problemas, si comprendiéramos el pensamiento infantil estaríamos en una mejor posición para adecuar los métodos de enseñanza y aprendizaje a la capacidad de los niños.

La idea más importante de Piaget es que los individuos construyen su propia comprensión, es decir, que el aprendizaje es un proceso constructivo. La vida académica debe de darles la oportunidad de experimentar el mundo, esta experiencia activa, incluso en los primeros niveles escolares, no debe limitarse a la manipulación física de

los objetos, sino que también ha de incluir manipulaciones mentales de ideas que surgen de proyectos o experimentos del grupo. Todos los estudiantes necesitan relacionarse con maestros y compañeros para poner a prueba su pensamiento, sentirse estimulados, recibir retroalimentación y ver como resuelven otros problemas (Woolfolk, 1999, pp.39-41).

Piaget analizó cuatro conceptos primarios para describir cómo nos adaptamos a nuestro ambiente aquí se enfocan las situaciones con estructuras cognoscitivas compuestas de esquemas interrelacionados, asimilando ciertos esquemas existentes, pero también acomodando aquellos esquemas por medio de la reestructuración o construyendo si es necesario motivados por el principio de equilibración.

En este segundo capítulo se hablará sobre el enfoque piagetiano: el niño operacional concreto, donde según Piaget, aproximadamente a los 7 años de edad los niños ingresan a la etapa de las operaciones concretas; tercera etapa del desarrollo cognitivo piagetiano (aproximadamente entre los 7 y los 12 años de edad), durante la cual los niños desarrollan el pensamiento lógico, pero no el abstracto. Ellos pueden utilizar las reflexiones mentales para solucionar problemas concretos (reales). Los niños poseen una mejor comprensión de los conceptos espaciales, de la causalidad, de la categorización, de la conservación y del número.

- Espacio: tienen una idea más clara de la distancia entre un lugar y otro y cuanto en llegar ahí, y pueden recordar con mayor facilidad la ruta y las señales a lo largo del camino. La experiencia juega un papel importante en el desarrollo.
- Causalidad: advierte cuáles variables producen un efecto no se relaciona con reconocer cuáles no. Estos dos procesos mentales se desarrollan separadamente a medida que la experiencia permite a los niños revisar sus teorías intuitivas acerca de cómo funcionan las cosas.

- Categorización: la categorización incluye ahora capacidades sofisticadas como la seriación, inferencia transitiva y la inclusión de clase la primera es la:
- Seriación: es la capacidad para organizar los objetos según su dimensión.
- Inferencia instintiva: es la comprensión de la relación entre dos objetos conociendo la relación de cada uno de ellos con un tercero.
- Inclusión de clase: comprensión de la relación de un todo y sus partes.

La capacidad para categorizar ayuda a los niños a pensar lógicamente. De acuerdo con Piaget, los niños en la etapa de las operaciones concretas utilizan el razonamiento inductivo. Este es un tipo de razonamiento lógico que avanza desde las observaciones particulares sobre los miembros de una clase a una conclusión general acerca de la misma. Y otro es el razonamiento deductivo en el cual Piaget menciona que no se desarrolla hasta la adolescencia, este tipo de razonamiento lógico parte de una premisa general respecto a una clase y llega a una conclusión sobre un miembro o miembros particulares de la misma.

Conservación: al solucionar diversos tipos de problemas de conservación, los niños en la etapa de las operaciones concretas pueden elaborar mentalmente sus respuestas, no precisan medir o pesar los objetos. Con los números y las matemáticas, los niños inventan intuitivamente estrategias para sumar o restar, contando con los dedos o utilizando otros objetos (Papalia, 2001, pp. 332-337).

El Desarrollo Cognitivo, Piaget describió los amplios cambios en la forma en que operan las mentes de los niños preescolares. Los investigadores del procesamiento de la investigación se centran en la mejora de la eficiencia de las operaciones mentales. Cuanta información pueden manejar los niños en un momento dado y que tan rápida y exactamente pueden procesarla, el procesamiento más eficiente facilita que los niños aprendan y recuerden.

En estos procesos existen capacidades básicas, en donde los teóricos consideran que la memoria es un sistema de clasificación que consta de tres pasos; la codificación, almacenamiento y recuperación. La primera consta de un proceso por el cual la información es preparada para su almacenamiento a largo plazo y posteriormente a su recuperación. La segunda es el almacenamiento donde se crea la retención de los recuerdos para su futuro uso. Y por último la recuperación, que es el proceso a través del cual se accede o evoca la información almacenada en la memoria.

Los modelos del procesamiento de información representan a la mente a través de tres depósitos: que es la memoria sensorial, el cual es el almacenamiento inicial, breve y temporal de la información, la información que está siendo codificada o recuperada se conserva en la memoria de trabajo, un depósito a corto plazo de la información con la cual se está trabajando activamente, tratando de comprender o recordar. Un ejecutivo central, verifica el procesamiento de la información en la memoria de trabajo, ordena la información codificada para su transferencia a la memoria a largo plazo, un depósito de capacidad prácticamente ilimitada que conserva la información durante prolongados periodos de tiempo.

La metamemoria, es el conocimiento de la propia memoria y esta mejora con la edad. Los dispositivos para ayudar a la memoria se denominan estrategias mnemotécnicas, la más común de estas tanto en niños como en adultos consiste en el uso de ayudas externas para la memoria. Y otras incluyen el ensayo, estrategia para conservar un elemento en la memoria de trabajo a través de la repetición consciente. La organización consiste en clasificar el material que va a ser recordado. Los niños realizan asociaciones mentales que incluyen los elementos que deben ser recordados y a esta estrategia se le llama elaboración.

Los niños en edad escolar pueden concentrarse durante mayor tiempo que los menores y enfocarse en la información que necesitan y desean mientras descartan la

irrelevante, los niños que quinto grado son más capaces que los de primero de impedir que la información descartada ingrese a la memoria de trabajo y compita por otro material por su atención. A medida que el vocabulario se amplía durante los años escolares los niños emplean cada vez verbos más precisos para describir una acción, aprenden no solo utilizar un número mucho mayor de palabras sino de seleccionar el término adecuado para cada uso particular. La organización de las palabras en frases y oraciones es más sofisticada, los niños posiblemente comprenden las reglas de sintaxis.

Durante los años escolares, la mayoría de los niños dominan las reglas básicas de la forma y el significado, son más capaces de considerar el punto de vista de otra persona y de participar en el intercambio social. Su principal área de desarrollo lingüístico corresponde a la pragmática: que es el uso práctico del lenguaje práctico para comunicarse, esta incluye tanto las habilidades de conversación como las narrativas.

Aprender a leer y escribir libera a los niños de las limitaciones de comunicación frente a frente, ahora tienen acceso a las ideas y a la imaginación de las personas en tierras distantes y épocas remotas. Los procesos del desarrollo que mejoran la comprensión de la escritura durante los años escolares son similares a aquellos que expanden la memoria. A medida que el reconocimiento de las palabras se hace más rápido y automático, los niños pueden enfocarse en el significado de lo que leen y buscar inferencias y conexiones.

La meta cognición es la conciencia de lo que está sucediendo en sus propias mentes, ayuda a los infantes a monitorear su comprensión de lo que leen y a desarrollar estrategias para aclarar cualquier problema. Los niños también aprenden a adecuar su velocidad de lectura y los recursos de su atención según la importancia y dificultad del material, a medida que su depósito de conocimiento aumenta, puede confrontar más fácilmente la nueva información con la que ya conocen.

La adquisición de habilidades para escribir es paralela al desarrollo de la lectura, a medida que los niños aprenden a convertir la palabra escrita en hablada, también descubren que pueden revertir el proceso, que pueden utilizar las palabras escritas para manifestar las ideas, pensamientos y sentimientos expresados e inexpressados. A diferencia de la conversación, la cual ofrece una continua retroalimentación, la escritura no proporciona una señal inmediata de que esta adecuadamente se han cumplido las metas de comunicación del niño, este también debe tener en cuenta una variedad de reglas relacionadas con la ortografía, puntuación, gramática y uso de las mayúsculas, además de la tarea física básica de elaborar las letras (Papalia, 2001, pp. 338-348).

#### **1.4 Conclusiones de la importancia del aprendizaje infantil en el aula.**

Para poder tocar el tema de aprendizaje veremos su definición, se manejan varias definiciones del aprendizaje entre ellas esta como el proceso que adquirir cambios relativamente en el entendimiento actual, conocimiento, información, capacidad y habilidad por medio de la experiencia, el aprendizaje es un evento cognoscitivo interno, y en las dimensiones memorísticas del significado de aprendizaje se enfoca como aprendiz en tareas de aprendizaje. Si se habla de las condiciones del aprendizaje pueden ser internas o externas se establecen para que surja el conocimiento, en las internas son acontecimientos que le ocurren, al aprendiz desde adentro especialmente en el recuerdo y la activación, En las condiciones externas son sucesos en el ambiente en particular las instrucción que activa y apoya los procesos de aprendizaje.

También en el aprendizaje de la información se codifica de manera verbal si el mensaje es de manera clara y precisa y los estudiantes pueden entenderlo y relacionarlo con la red de conceptos, vocabulario experiencias que han acumulado, todos los días recibimos y como adquirimos información, el proceso comienza por dirigir la atención del estudiante hacia la información de preferencia estimulada su

interés la curiosidad, es muy importante ver que los estudiantes entiendan la información relacionándola con sus conocimientos existentes. Para el proceso en las estrategias cognitivas en el control interno que pueden usar los estudiantes para la supervisar y regular el aprendizaje para la solución de problemas las estrategias cuando están presentes son más evidentes cuando el estudiante es enfrentado con problemas nuevos debe de formularlos y después resolverlos.

El aprendizaje desde el aula es un tema de gran importancia donde se mejora el manejo del aula, en el manejo afectivo del aula toma un punto de gran importancia ya que ayuda a al máximo las oportunidades en el aprendizaje de los alumnos, en las nuevas ideas se maneja las necesidades de los alumnos que los ayuda a fortalecer las relaciones. En el manejo del aula se exponen varios aspectos que son importantes como es la consulta y el trabajo con los demás miembros del platel educativo para resolver las problemáticas y manejo de disciplina que se presenten,

Como se manejan las aulas con problemáticas de sobre población en este tema se maneja las seis características de Walter Donyle. Donde el describe cada una así, donde las aulas son multidimensionales, se presentan distintas actividades desde lectura, matemáticas y también actividades sociales como juegos entre los alumnos, hay actividades que también surgen simultáneamente que son los juegos y pláticas de los alumnos, en el salón de clase pasan con frecuencia muy *rápido las cosas* y son conflictos que necesitan respuesta inmediata, puede un alumno jalarle el pelo a una compañera, y otro estar rayando el cuaderno de otro alumno surgen así cosas de manera rápida.

Así como también los Eventos que son imprevisibles que planeas un día de clases, pero pasan cosas inesperadas, suceden como fallas del ordenador o el mal clima no puedes salir del salón para una actividad. Recordar que el salón de clases es un lugar público donde el ámbito privado es reducido, por los alumnos donde observan

todo lo que sucede en el salón si el maestro maneja un problema de disciplina todos los alumnos lo ven hacerlo. Todos los que han pasado por un salón de clases tienen una historia de su salón y de lo que pasaba dentro del salón.

La importancia del manejo del aula va de la mano de las reglas que se ponen en los primeros días de clases para el orden del salón, donde también se manejan las metas y estrategias para ayudar al estudiante, para que pase más tiempo aprendiendo, en donde Evertson, Emmer y Worsham dan puntos importantes donde hablan del ambiente físico del aula, como las áreas de mucho tránsito como son los escritorios es bueno tener un orden para que sean más fácilmente y accesibles en contra las herramientas de trabajo. El asegurarse que se puede ver a todos los estudiantes al mismo tiempo y que ellos vean bien una explosión o cuando el maestro explique, y hacer fácil y accesible el material de enseñanza para no perder el tiempo en distracciones.

Crear un ambiente positivo de aprendizaje para que el estudiante, aprenda las estrategias generales incluye el uso de una estrategia autoritativa y el manejo efectivo de las actividades del grupo. Esta estrategia autoritaria de manejo de aula es restrictiva y punitiva, es en mantener el orden del aula y no en la instrucción y el aprendizaje, los maestros autoritarios ponen límites firmes, controlan a los estudiantes y tienen muy poco intercambio verbal con los alumnos. Al contrario de la estrategia permisiva de manejo del aula, ofrece a los estudiantes una considerable autonomía, pero les proporciona poco apoyo para desarrollar habilidades de aprendizaje o manejo de su comportamiento, donde tienen un aula de poco auto control e inhabilidades inadecuadas.

Por último, el tema del aprendizaje infantil, desde el enfoque piagetiano, aproximadamente a los 7 años de edad los niños ingresan a la etapa de las

operaciones concretas, tercera etapa del desarrollo cognitivo piagetiano, donde ellos pueden utilizar las reflexiones mentales para solucionar problemas concretos reales.

Donde los niños tienen una mejor comprensión de los conceptos como, la casualidad donde les permite a los niños revisar sus teorías intuitivas acerca de cómo funcionan las cosas. En el caso del Espacio, *tienen* una idea más clara de la distancia entre un lugar y otro, la *Categorización* incluye capacidades sofisticadas como la seriación, inferencia transitiva, en la Seriación es la capacidad para organizar los objetos según su dimensión, Inferencia instintiva es la comprensión de la relación entre dos objetos conociendo la relación de cada uno de ellos con un tercero, Inclusión de clase comprensión de la relación de un todo y sus partes.

Así como el Desarrollo Cognitivo, Piaget describió los cambios en la forma en que operan las mentes de los niños preescolares, investigadores del procesamiento de la investigación se centran en la mejora de la eficiencia de las operaciones mentales, Cuanta información pueden manejar y procesar los niños en un momento dado y que tan rápida exactamente pueden procesarla, el procesamiento más eficiente facilita que los niños aprendan y recuerden. Los niños en edad escolar pueden concentrarse durante mayor tiempo y enfocarse en la información que necesitan y desean mientras descartan la irrelevante. En la meta cognición es la conciencia de lo que está sucediendo en sus propias mentes, ayuda a los niños a monitorear su comprensión de lo que leen y a desarrollar estrategias para aclarar cualquier problema.

## CAPÍTULO II

### LA MOTIVACIÓN

#### 2.1 Generalidades conceptuales de la motivación.

Han sido muchas las perspectivas que se han llevado a cabo sobre la motivación, pero prácticamente todas surgen del tronco común del evolucionismo. Madsen, propuso la existencia de dos tipos de motivos: motivos primarios o básicos y motivos secundarios o sociales.

Los motivos primarios son características innatas, son imprescindibles para garantizar la supervivencia de un organismo. Para estos motivos hay que tener en mente los mecanismos de adaptación que cada organismo posee y que ponen en funcionamiento para garantizar su vida. A medida de que accedemos en la escala filogenética, se observa como los individuos, van progresivamente incrementando su complejidad y por tanto, van necesitando sistemas que desempeñen funciones específicas tales como la de respirar, la de digerir, la de hacer circular los nutrientes y la de excretar los desechos; a medida que accedemos a la escala filogenética se hace más evidente la relevancia de la homeostasis, proceso mediante el cual un organismo tiende a mantenerse en su nivel más óptimo.

Claro que la homeostasis no implica el equilibrio en un sentido estático, si lo fuera, en el momento en el que un organismo alcanzase equilibrio no tendría que preocuparse por nada más, desaparecería cualquier impulso para conseguir o eliminar algo, sino una forma de desequilibrio permanente con tendencia al equilibrio. Podríamos decir que la homeostasis es un proceso mediante el cual un organismo se autorregula.

Los motivos secundarios, son adquiridos mediante procesos de aprendizaje a lo largo de la vida de un individuo, son importantes para incrementar la probabilidad de incremento social y personal de dicho individuo en la sociedad a la que pertenece. Estos representan necesidades que son aprendidas, y se encuentran considerablemente determinadas por el medio ambiente y por la cultura imperante en este medio ambiente. Dependen de la interacción que los sujetos establecen con los miembros al que el grupo pertenece.

La conducta humana se encuentra enormemente influenciada por los factores sociales pudiendo apreciar también que la propia interacción que se produce al grupo en que le pertenece un individuo proporciona fuentes de motivación para ese individuo. La interacción social es un aspecto fundamental, más si cabe cuando consideramos que el ser humano, al igual que ocurre con muchos individuos de otras especies, es un ser social, nace en el seno de un grupo, se desarrolla y vive con otros individuos y muere en un ámbito social.

Para hablar de estos motivos cabe hablar de los siguientes pasos en los motivos secundarios: 1). existe un motivo o impulso que lleva al sujeto a actuar, a realizar alguna conducta, para conseguir algo que no posee e incluso para mantener algo que ya posee; 2). existe, la propia conducta motivada o instrumental, que se convierte en el medio para conseguir el objetivo planeado, y 3). como consecuencia del paso anterior, se produce la reducción del impulso, asociadas a las consecuencias positivas derivadas.

Los motivos sociales no parecen tener una vinculación imprescindible con la supervivencia de un individuo, encuentran su especial justificación en el seno de un grupo. Se desarrollan, se mantienen, se fortalecen y se expresan en el contacto con los demás miembros de ese grupo.

Desde un punto de vista genético, todo ser vivo se siente motivado para conseguir el objetivo más esencial: supervivencia. En condiciones normales, prácticamente todas las conductas que lleva a cabo un individuo se encuentran relacionadas con el incremento en la probabilidad de supervivencia. La motivación deberá referirse entonces a un proceso adaptativo, que es el resultado de un estado interno de un organismo, que le impulsa y le dirige hacia una acción en un sentido determinado. Es decir, existe una influencia de los factores externos y de factores internos que activan al organismo, y le dirigen hacia la consecución de algún objetivo o meta que le es gratificante. Este proceso básico está relacionado con la consecución de objetivos que tienen que ver con el mantenimiento o la mejora de la vida de un organismo.

La Terminología utilizada en la psicología de la motivación: Existe un conjunto de conceptos y términos que parecen relevantes para estructurar una formulación teórica que de sentido y explique el concepto, para un mejor conocimiento y comprensión de la motivación. Entre dichos conceptos y términos se encuentran los de necesidad, pulsión, homeostasis, retroacción negativa, expectativa y atribución de causas.

La necesidad se refiere a aquellas situaciones en las que un organismo experimenta y/o manifiesta carestía de un elemento importante para su funcionamiento. Esta situación de carestía desaparecerá si el organismo es capaz de conseguir aquello que le permita volver a su equilibrio normal.

Pulsión: podría considerarse como la manifestación psicológica de una situación de privación, carestía o necesidad biológica. Mientras que la homeostasis: es el equilibrio dinámico, con continuas fluctuaciones, con permanentes cambios. Esa imposibilidad de mantenerse en un punto fijo, pues el organismo siempre se encuentra motivado para seguir buscando ese punto óptimo que le garantice su máximo rendimiento y adaptación.

Por un lado se encuentra la retroacción negativa: mecanismo que permite detener un proceso actualmente en marcha. Se considera como un sistema de detención fisiológica que pone fin a una pulsión. Una pulsión inicia una conducta motivada y un sistema de retroacción negativa la detiene. Y por otra parte se encuentra la expectativa: es lo que espera obtener el individuo. Denominada también probabilidad subjetiva de éxito, o distancia psicológica, se fundamenta en el resultado de la interacción existente entre la estimación de la dificultad de la tarea a realizar y la estimación de las habilidades y recursos disponibles en ese momento.

Atribuciones de causas: mecanismo impredecible para establecer asociaciones entre conductas y resultados. Estas atribuciones combinan las características personales y ambientales para explicar la conducta de un sujeto. La motivación que impulsa a un sujeto a hacer este tipo de atribuciones tiene que ver con la necesidad de controlar el ambiente (Palmero, 2002, pp. 6-15).

## **2.2 Tipos de motivación.**

Al hablar de la motivación es necesario enfatizar que existen cuatro tipos de motivación que se pueden presentar en las personas, específicamente en infantes, a continuación, se presentan y describen cada uno de ellos:

- Motivación extrínseca: los niños se motivan por incentivos y consecuencias ambientales que proporcionan energía y dirección a la conducta.
- Motivación intrínseca: él niño se ve motivado de manera interna, el deseo por hacer las cosas sale de él, a las cuales les podríamos llamar necesidades, condiciones y emociones. (Reeve, 2003, pp. 5-7).
- Motivación fisiológica: el análisis fisiológico presenta mucha atención a como el cuerpo se prepara para la acción, como produce sensaciones de dolor y de

placer y como regula los sistemas internos para preservar la salud y la supervivencia.

- Motivación cognitiva: se asemeja a las perspectivas fisiológicas y de motivación intrínseca en cuanto a que se basa en las causas internas de la conducta. Lo que determina la emoción son los pensamientos y procesos mentales. (Reeve, 2003, pp. 22-24).

### **2.2.1 El Proceso de la motivación.**

Como ya se ha dicho la motivación es un proceso que tiene que ver con las razones que llevan a una conducta. Es un aspecto de interés, ya que, en el porqué de la conducta, la motivación ha de tener connotaciones funcionales y adaptativas. Tienen que existir buenas razones para la ocurrencia de cierta conducta de modo en el que se produce y en las situaciones en las que ocurren.

En la etapa pre científica, la Motivación solo se reducía a la actividad voluntaria, mientras que en la etapa científica se habla de la Motivación que implican referirse a instintos, tendencias e impulsos que proporcionan energía necesaria, además también hay referencias a las actividades cognitivas, que dirigen la conducta hacia determinadas metas. En cuanto, el concepto de motivación en la actualidad debe considerarse la coordinación del sujeto para activar y dirigir sus conductas hacia la meta deseada.

Madsen, agrupa las necesidades en dos categorías: en motivos primarios y motivos secundarios. Los motivos primarios, son innatos y biogénicos, son motivaciones centrales que, desde el nacimiento, están funcionalmente relacionados con la subsistencia del individuo y de la especie. Los motivos secundarios, adquiridos y psicogénicos, son motivaciones centrales que, después de un proceso de aprendizaje, están relacionadas con el crecimiento general del sujeto.

Para ejecutar una conducta, es necesario la existencia de un cierto nivel de energía, sin esa energía, la conducta no se produce. La energía principal proviene de la comida ingresada en el organismo, la cual será almacenada como energía potencial, dicha energía almacenada es liberada para ejecutar una determinada conducta, se convierte energía cinética.

La motivación se encuentra estrechamente relacionada con la supervivencia, y con el crecimiento en general. Como proceso que es la motivación implica dinamismo. Es un dinamismo funcional, que tiene como objetivo incrementar la probabilidad de adaptarse a las condiciones cambiantes del medio ambiente. La secuencia que propone Kuhl y Deckers consideran tres momentos: elección del objetivo, dinamismo conductual y finalización o control sobre la acción realizada.

En la elección del objetivo se convierte en meta, el individuo decide que motivo satisfará, y que meta intentara conseguir para satisfacer dicho motivo. En cuanto al dinamismo conductual, se refiere a las actividades que lleva a cabo un individuo para intentar alcanzar metas seleccionadas, llevando a cabo conductas instrumentales apropiadas para ese fin. Hay aspectos de la conducta instrumental que reflejan el nivel de motivación se refieren. A la frecuencia al número de veces que el individuo se inicia una actividad para alcanzar su objetivo. La intensidad se refiere al vigor la fuerza con la que lleva a cabo el individuo cada actividad o conducta instrumental. Y por último la duración se refiere al tiempo que un individuo dedica a la satisfacción de un motivo. En cuanto a la finalización y al control sobre la acción realizada, se refiere al análisis del resultado conseguido con las distintas acciones o conductas instrumentales que el individuo ha llevado a cabo. Ha conseguido satisfacer o no el motivo que eligió.

La secuencia para explicar el proceso de motivación sería la siguiente:

- Ocurrencia o aparición del estímulo. La presencia de un estímulo que sea capaz de desencadenar el proceso motivacional. El estímulo puede ser externo o interno. Estimulo externo se puede referir a algún objetivo que se convierte en meta porque el individuo se siente atraído por algunas de la características de ese objetivo, Hablado de deseo .Cuando el estímulo desencadenante es interno, refiere a una situación de carencia real o no en alguno de los componentes importantes del organismo se producen cambios signos son percibidos por individuo lo impulsa hacer actividades para un objetivo. En este caso se habla de la necesidad.
- Percepción del estímulo. Un aspecto importante, ya que la ausencia de la percepción consciente o no consciente impide el inicio del proceso motivacional. La no existencia de percepción consciente suprime la posibilidad de que un individuo note la existencia del estímulo y se sienta motivado para llevar a cabo una acción apropiada. La no existencia de percepción no consciente asumida también la ausencia de percepción consciente mantiene al organismo en un estado quiescente, sin ningún tipo de manifestación de cambios y signos que habría que el individuo se sienta atraído o motivado por algún objetivo. En si para que ocurra la percepción, se requiere la presencia de un estímulo y la existencia de recetores apropiados.
- Evaluación y valoración. Son dos aspectos fundamentales en el proceso motivacional. Cada que se detecta la existencia de un estímulo, o de una necesidad, el individuo tiene que decidir qué hacer. En el proceso de toma de decisiones, así mismo como en la evaluación elección del objetivo que se convertirá en meta para ese individuo, se produce mucha actividad cognitiva, caracterizada por la evaluación de la expectativa de conseguir un eventual objetivo y por la valoración asociada a las connotaciones que ese objetivo posee para el individuo.
- Decisión y elección de la meta. El valor del objetivo y la expectativa de conseguirlo son los factores relevantes para entender cuál de los eventuales

objetivos disponibles se convierte en la meta deseada que trata de alcanzar el individuo. Para entender plenamente como dos factores influyen en la motivación y la conducta asociada a ella, es necesario considerar una interacción trídica entre la necesidad o deseo, el valor y la expectativa.

- La activación. Se produce en el mismo momento en que el organismo detecta una necesidad o el individuo percibe un estímulo que le resulta atractivo y quiere conseguirlo. Este proceso de activación requiere de algunas explicaciones. En cuanto a la ocurrencia de algún cambio en el organismo que este detecte como necesidad. De forma automática se ponen en marcha los mecanismos apropiados para corregir, si es posible dicha diferencia o necesidad.
- La dirección. Comienza a manifestarse en el momento que tiene lugar los procesos de evaluación y valoración. Hablar de dirección en los procesos motivacionales, caben dos posibilidades. Por una parte, la dirección relacionada con la elección del objetivo que se convierte en meta para el individuo.

Control del resultado. A medida que se van desarrollando las conductas instrumentales el individuo va cotejando si la incongruencia entre la situación actual y la situación que espera obtener va disminuyendo. Otro punto importante son las fuentes de la motivación que se refieren al origen del estímulo que hace que un individuo se active. Las fuentes de la motivación varían a lo largo de dos ejes interno o externo. De forma reducida se puede decir que existen fuentes internas y fuentes ambientales. Estímulos externos es la conducta involuntaria que muestra una relación uniformen cambio por lo que respecta a la conducta voluntaria puede ocurrir de formas inmediata tras la aparición de un estímulo externo o ambiental o determinado tiempo puede ser más o menos dilatado. Estimulo interno que adquieren connotaciones psicológicas, tales como los impulsos, las necesidades y los deseos.

Por lo que respecta a las fuentes internas se habla de la genética, la historia personal y las variables psicológicas, la historia genética da referencia a los efectos que ha ido ejerciendo el proceso de la evolución sobre la especie humana. Los motivos básicos se encuentran íntimamente en relación con la supervivencia humana. Algunos aparecidos, pero del sentido contrario es la sonrisa, una conducta que aparece en los primeros momentos de la vida extrauterina. Tendiendo la función de flexibilizar la interacción del ser humano con su ambiente externo. En cuanto a la historia personal hace referencia a la experiencia que arrastra un individuo desde el nacimiento. Dichas experiencias van configurando el bagaje de los eventos que estimulan y motivan a un individuo, de los incentivos que lo atraen y de las conductas mediante las cuales puede alcanzar dichos incentivos.

Lo que respecta a las fuentes ambientales son los distintos estímulos que, desde fuera del individuo, ejercen su influencia sobre este. Son los incentivos, considerados como estímulos que motivan a la conducta. La cantidad de incentivos, y la cualidad específica del mismo, así como la lejanía temporal también la lejanía o distancia psicológica, son factores a considerar si se quiere entender la motivación de un individuo. Al final la conducta es motivada conjuntamente por la interacción de los eventos internos y los eventos ambientales. Si alguno de estos dos aspectos no se produce o no está presente, o esta de forma incorrecta, o deficiente, es muy probable que no se produzca la conducta motivada (Palmero, 2002, pp. 35-52).

### **2.3 Motivación infantil en el ámbito escolar.**

El maestro puede ser un modelo de logro competente; crear una atmósfera de desafíos y expectativas altas, comunicar expectativas de que sus alumnos serán capaces de obtener logros y proporcionarles el apoyo necesario fomentando la motivación intrínseca guiando a los alumnos al establecimiento de metas en la planificación y el auto monitoreo, en selección de tareas de aprendizaje que estimulen

el interés y la curiosidad, como es utilizar la tecnología de forma efectiva que involucren a la comunidad.

El salón de clases no es la única fuente de motivación para los alumnos. Los padres toman un papel muy importante en este sentido. Deben involucrarse como socios en la motivación de los alumnos para aprender, decirles lo mucho que ustedes valoran que ellos aporten una atmosfera que ayude a sus hijos a aprender y a obtener logros. Para que el estudiante tenga una mejor motivación en el aprendizaje deben tomarse en cuenta las siguientes estrategias:

El maestro puede ser un modelo competente que este motivado para aprender: una actitud que muestre que el aprendizaje es una meta importante en sí misma. Hable con sus alumnos acerca de lo mucho que usted disfruta aprender acerca de diversos temas. Platíquele las circunstancias en las que usted se ha impuesto metas, en las que ha planeado como alcanzarlas, los obstáculos que ha enfrentado en el camino, lo que lucho y como persistió con gran esfuerzo para tener éxito. Cree una atmosfera de desafíos y altas expectativas. No acepte trabajos de baja calidad o de mínimo esfuerzo por parte de sus alumnos. Rete a cada alumno a dar lo mejor de sí, dígales que es su responsabilidad en la vida reconocer los talentos que tienen y usarlos para alcanzar los niveles de logro más altos posibles.

Comunique sus expectativas acerca del rendimiento de sus alumnos y proporcione el apoyo académico y emocional necesario. Monitoree cuidadosamente el progreso de sus alumnos y comuníqueles su confianza en su habilidad para manejar en forma adecuada los desafíos académicos. Hágalos que amplíen sus talentos de forma realista. Reconozca cuando un alumno necesita aprender habilidades académicas específicas, también reconozca cuando las emociones del alumno están perjudicando su aprendizaje. Fomente la motivación intrínseca de los alumnos para aprender. Cuando logre que sus alumnos decidan que van a tener éxito y que se comprometan

con ese éxito, irán en el camino adecuado de la motivación de logro intrínseca. Ayúdelos a entender que éxito es el resultado del esfuerzo y la determinación al enfrentar los desafíos.

Trabaje con sus alumnos para ayudarlos a establecer metas, planear y monitorear su progreso. Haga el compromiso de incluir el establecimiento de metas, planeando y auto monitoreo en las experiencias dentro del salón de clases de sus alumnos, haga que sus alumnos establezcan metas a corto plazo, y ayúdelos a adquirir experiencias en establecer prioridades y haga que realicen ejercicios sobre el manejo del tiempo. Seleccione tareas de aprendizaje que estimulen el interés y la curiosidad. Las tareas que seleccione con sus alumnos, o el menú de tareas que les presenta para que ellos elijan, tendrán un impacto en su motivación.

Use la tecnología de forma efectiva. Los juegos de tecnología educativa son altamente motivantes para los estudiantes y le ayudara a variar el formato de su instrucción, lo cual en sí mismo incrementa la motivación. Hay estudiantes con baja habilidad, bajo rendimiento y con bajas expectativas de éxito y para ello estos alumnos necesitan ser convencidos de que son capaces de alcanzar las metas y los desafíos que usted ha establecido para ellos, y que les dará la ayuda y el apoyo que necesitan para alcanzar el éxito. Necesita recortarles que aceptara su progreso solo mientras realicen y esfuerzo real. Tal vez requieran de materiales de instrucción individualizada o actividades que proporcionen un desafío óptimo para su nivel de habilidad (Santrock, 2002, pp. (459 – 461).

Brophy (1991), argumenta que al desarrollar la motivación de los estudiantes para aprender, y para que la internalicen como una disposición duradera (en lugar de solo asociarla con una actividad particular), los profesores tienen que ayudar a los estudiantes a que valoren el aprendizaje escolar por la realización de sí mismos y por su potencial de aplicación en la vida. Para ayudar a sus estudiantes a desarrollar una

sensación de propiedad del aprendizaje, como una estrategia personal para integrar el material, los profesores tienen que lograr dos objetivos motivacionales; primero, tienen que crear un ambiente de aprendizaje favorable en el salón de clases modelando la motivación para aprender, minimizando la ansiedad por el desempeño de los estudiantes y comunicando expectativas y atribuciones deseables. Y segundo los profesores necesitan estimular la motivación para aprender en conexión con contenido o actividades particulares proyectando entusiasmo, induciendo el interés en la tarea, induciendo curiosidad, induciendo disonancia, formulando objetivos de aprendizaje, proporcionando retroalimentación informativa y ayudando a los estudiantes a aprender con conciencia meta cognitiva de los objetivos y el control meta cognitivo de las estrategias.

Existen algunas tareas para que el profesor sepa como motivar a sus alumnos, el desafío motivacional que enfrentan los profesores implica ir más allá de obtener la cooperación de los estudiantes para cumplir con los requisitos. Los profesores tienen que usar estrategias motivacionales para conseguir una calidad superior de participación de los estudiantes en las actividades del salón de clases. Están implicadas cuatro sub tareas importantes en la mayor tarea motivacional que enfrentan los profesores; 1). Estructuración de los trabajos, 2). Mantenimiento en la implicación de la tarea, 3). Mantenimiento de la motivación a lo largo del año y 4). Construcción o aumento de la capacidad de los estudiantes para la autoevaluación.

Los estudiantes con poca motivación de logro, debido a un temor intenso al fracaso pueden valorar estas actividades en la medida en que son predecibles y fáciles, pero es probable que ninguno se entusiasme de manera genuina respecto a ellas.

Doyle, cree que los estudiantes tienden a preocuparse mucho por sus calificaciones y por tanto están motivados para hacer preguntas y negociar con los profesores con el fin de minimizar la ambigüedad de tarea y el riesgo de fracaso que conlleva su realización, en ocasiones tanto el profesor como los estudiantes pierden de

vista el propósito académico original de tarea y está ya se convierte en una cosa más por hacer.

Blumenfeld, Mergendolleer y Swarthout (1987), describieron otras maneras en que la forma de una tarea puede hacer fracasar los propósitos académicos que se pretenda lograr, señalaron que la forma y el contenido de la tarea son independientes, de modo que las tareas pueden tener formas simples mientras que son complejas desde el punto de vista cognoscitivo, o pueden ser simples en lo cognoscitivo pero complejas en la forma. Los alumnos necesitan tareas que sean desafiantes, pero solo moderadamente difíciles dados sus niveles de capacidad. Además, los trabajos deben captar la atención de los estudiantes, los profesores tiene que elegir temas que se relacionen con los intereses de los alumnos o crear el interés en el tema, necesitan buscar temas que sean relevantes desde una perspectiva de la psicología educativa para la edad, etapa o vida de los alumnos.

Una forma de mantener el interés es programar de manera ocasional algo que sea inesperado como agradable, el uso del aprendizaje previo en formas novedosas, pues esto puede alentar la motivación del estudiante en sus trabajos diarios al hacerle comprender que el material que estudia lo beneficiara en el futuro. Saber que después empleara lo aprendido fomenta en el estudiante la retención y la integración. Los profesores necesitan enseñar a los estudiantes como movilizar su tiempo y energía por periodos extensos, es necesario que incorporen variedad y pausas ocasionales en la rutina del salón de clases, con el fin de vigorizar la motivación de los alumnos a lo largo del ciclo escolar.

Newmann (1992), definió el involucramiento del estudiante en trabajo académico como la inversión psicológica del estudiante en un esfuerzo dirigido hacia el aprendizaje, en entendimiento o dominio del conocimiento, habilidades o artes que en el trabajo académico pretende promover. Argumento que los estudiantes han de participar

en el trabajo académico deben sentir la necesidad de desarrollar competencia, señalo que dos factores son críticos: la pertenencia en la escuela y el trabajo autentico. La pertenencia en la escuela sugiere que si los estudiantes han de fijar objetivos de dominio deben percibirla como legitima, y percibir que el ambiente escolar reconoce, los honra y los respeta. El trabajo autentico implica tareas y trabajos en el salón de clases que son aplicables con claridad a la vida cotidiana, tareas que son significativas e importantes en contraste con las triviales y mecánicas. El trabajo implica recompensas intrínsecas, la probabilidad que de los estudiantes inviertan mayor esfuerzo en las tareas aumenta cuando esto les permite la expresión de formas diversas de talento.

Los profesores pueden utilizar trabajos seleccionados por los alumnos que no se relacionan con sus intereses y asignarles tareas que si se relacionan o viceversa. También pueden cambiar la percepciones de los estudiantes sobre las tareas, la tarea permanece constante, pero el profesor moldea las actitudes de los alumnos hacia ella por medio del modelamiento de actitudes y de la comunicación clara de las expectativas. Motivan con su empatía con los estudiantes. Los alumnos tienen que tener un papel activo en la construcción y en la producción de conocimiento en términos de su propio lenguaje. Los profesores establecen normas y altos objetivos individuales ayudan de manera principal a quienes ya están listos para competir y maximizar el dominio del material académico por parte del estudiante, ellos colocan a los estudiantes en grupos, clasifican el desempeño grupal y recompensan el esfuerzo.

Unas de las estrategias para fomentar que los estudiantes valoren las actividades académicas son: ayudar a los alumnos a desarrollar y mantener la expectativa de que pueden lograr el éxito en las actividades escolares si hacen un esfuerzo razonable.

Como una estrategia de motivación extrínseca, implica la motivación que ocurre por los reforzadores, la retroalimentación o las recompensas que no son inherentes a la actividad en sí misma, se vincula en el desempeño exitoso de la tarea con la obtención de los resultados que los estudiantes valoran. Las recompensas motivan a los estudiantes a esforzarse, en especial si se les ofrece por anticipado como incentivos para que luchen por alcanzar niveles específicos de desempeño, las recompensas son efectivas como motivadores solo para los estudiantes que creen tener la oportunidad para recibirlas si hacen un esfuerzo razonable. Llamar la atención de los estudiantes a la aplicación del conocimiento y las habilidades enseñadas en la escuela a sus vidas fuera de esta, en especial a las aplicaciones que les ayudaran a afrontar las demandas de la vida en la sociedad.

Las estrategias motivacionales extrínsecas pueden ser efectivas en ciertas circunstancias, pero los profesores nos deben basarse en ellas demasiado, si los estudiantes están preocupados por las recompensas o la competencia, pueden no poner tanta atención como deberían a lo que se supone que están aprendiendo e incluso no apreciar su valor.

Otra como estrategia es la motivación intrínseca que es la resultante de los reforzadores e intereses personales que son inherentes a la actividad en sí. Este enfoque exige que los profesores seleccionen o diseñen actividades académicas en las que los estudiantes participen con disposición ya sea porque las disfrutan o porque su contenido incorpore algo en lo que los estudiantes ya están interesados. Adaptar las tareas a los intereses de los estudiantes, siempre que los objetivos se puedan lograr usando una variedad de ejemplos o actividades, hay que incorporar contenido que los estudiantes encuentren interesante o actividades que les sean agradables. Los hallazgos sugieren que los textos interesantes motivan a los individuos a leer y a comprender. Los intereses de los alumnos pueden variar, es probable que el interés de un estudiante sea el desinterés de otro. Dadas estas diferencias, el texto interesante no

necesariamente conduce al aprendizaje, el alumno aprende como resultado de la manera en que plantea los desafíos de ese texto para sí mismo.

Otra forma de adaptar las actividades escolares al interés del estudiante es ofrecerles opciones de tareas alternativas o autonomía para seleccionar entre diferentes formas de cumplir con los requisitos. Se pueden incorporar los intereses de los estudiantes en las actividades dejando claro que se les alienta a hacer comentarios y preguntas o dejando trabajos que los inventen a expresar opiniones, hacer evaluaciones o responder alguna otra manera al contenido. Desde el punto de vista de la instrucción y de la motivación, ocuparse de que las preguntas y los trabajos cubran conocimiento objetivo básico e incluyan preguntas divergentes y oportunidades para que los alumnos expresen opiniones y den respuestas personales al contenido.

Planear la novedad y la variedad puesto a los estudiantes que se enfrentan a las mismas rutinas y los mismos tipos de tareas cada día se aburren pronto, se debe tratar de asegurar que algo acerca de cada tarea (la forma, el contenido, los medios implicados en su realización o las respuestas demandadas) sea nuevo para ellos, o al menos diferente a lo que hayan estado haciendo. La mayoría de los estudiantes prefieren actividades que les permitan ser más participativos, interactuar con el profesor o entre sí, manipular materiales o de alguna otra manera responder de manera más activa que tan solo escuchando o leyendo. Las actividades que exigen que los alumnos apliquen habilidades o procesos que están aprendiendo al contenido académico, en la misma materia en que los aprendieron o en una diferente, con frecuencia les proporcionan la oportunidad para que respondan de manera más activa y obtengan una mayor retroalimentación e integración de su aprendizaje. Entre las actividades que permiten la respuesta activa con retroalimentación inmediata, es probable que los estudiantes disfruten en especial las que dan por resultado un producto terminado (Good, 2001, pp. 339-351).

Desarrollo de la motivación de rendimiento en la infancia. La psicología de la motivación también explica las conductas o actividades cuyo objetivo es el rendimiento, o más precisamente, el dominio de ciertas tareas. Estas conductas se caracterizan por utilizar las siguientes conductas:

- a) La acción debe producir un resultado papable.
- b) El resultado puede juzgarse según criterios de cantidad o calidad.
- c) Las exigencias de la tarea no deben ser demasiado difíciles o fáciles, es decir, se puede fracasar o triunfar en dicha tarea, la cual requiere, por otra parte, de habilidad y tiempo.
- d) Debe tenerse un patrón de comparación y sentirse obligado con un cierto valor normativo. (Alcanzar o no ese criterio normativo despierta reacciones afectivas de orgullo frente al éxito y de tristeza o vergüenza frente al fracaso.)
- e) La acción del sujeto debe ser intencional. La motivación de rendimiento fue definida como la motivación que se da en situaciones en las que existe una confrontación con un patrón de eficacia (excelencia) para evaluar el propio desempeño (Mankeliunas, 1987, pp. 201-202).

Valor de los incentivos. El primer interés serán los incentivos, según se aplica a los seres humanos. Los estudios clásicos manejan el conocimiento de los resultados, el nivel de aspiración, la rivalidad, la competencia y temas relacionados. Las investigaciones de la rivalidad, la competencia y los efectos del público provocan más o menos naturalmente la moderna preocupación por la dinámica de grupo, como la conformidad, metas de grupo y las situaciones sociales crean motivaciones que podrían no existir de otra forma.

Las primeras investigaciones sobre incentivos se encaminaron a resolver problemas relativamente prácticos, como el papel de los incentivos para controlar la ejecución escolar o industrial, y el valor de los factores sociales para influir sobre la conducta. A menudo tiene pocas implicaciones teóricas o sistémicas (Charles, 1990, pp. 446-447).

A menudo se ha afirmado que el aprendizaje es, o por lo menos debería ser, divertido. Un corolario es que los procedimientos del salón de clases que los niños disfrutan facilitarán su dominio de nuevas ideas y conceptos. Que los niños disfruten las actividades que ocurren en sus grupos quedarán intrínsecamente motivados y mejorará su aprendizaje. Bajo condiciones apropiadas, aumentar la motivación intrínseca de los estudiantes para mejorar su aprendizaje de conceptos o materiales importantes.

En la medida en que los maestros logren cambiar el trabajo en juego, pueden también aumentar sustancialmente el aprendizaje y el desempeño de sus alumnos (Baron, 1996, pp. 418-419).

## **2.4 La importancia del proceso de la motivación.**

Cuando hablamos sobre motivación nos referimos a que esta proviene de un inicio del evolucionismo, por los cuales algunos motivos pueden referirse a características innatas lo que hace que un organismo garantice su supervivencia y a medida que este avanza incrementa su complejidad a modo de que este desempeñe funciones específicas como es respirar, digerir, hacer que los nutrientes circulen y excretar para que dicho organismo se mantenga su nivel más óptimo, a este proceso le llamamos homeostasis pero no hace que el organismo se mantenga de forma estática porque si así fuera dicho organismo no se preocuparía por hacer otra cosa, entonces lo que hará es que este se autorregule y se mantenga.

Otro motivo es el secundario este se adquiere mediante el aprendizaje de un individuo a lo largo de su vida para incrementar la probabilidad social y personal en la sociedad a la que este pertenece en donde presenta necesidades que el individuo debe de aprender que determina el medio ambiente y la cultura. Pues el ser humano es un ser social y su interacción para con otros individuos es muy importante ya que este nace, crece, se desarrolla y muere en un ámbito social. Para entender bien este tipo existen tres pasos que hacen que el ser humano se impulse para conseguir algo que ya

posee o incluso que no posee, la propia conducta motivada o instrumental hace que este obtenga su objetivo planeado y esto causa que se reduzca su impulso. Pues entonces la motivación es un proceso mediante el cual un organismo se mantiene y autorregula para obtener un estado que le sea gratificante y esto le garantiza una mejora de vida.

En la motivación existe una terminología con conceptos y términos que nos ayudan a comprender mejor el proceso de la motivación así mismo también mencionamos cuatro tipos, este proceso como ya decíamos tiene motivos los cuales hacen que el ser humano se sienta motivado a sobrevivir al medio ambiente, la sociedad y la cultura en la que se encuentre, mediante conductas, necesidades, que el organismo vaya desarrollando y aprendiendo a lo largo de su vida.

Existe en el proceso de la motivación una secuencia y para que este se lleve a cabo son los siguientes: la aparición o la ocurrencia en la motivación hacen que desencadene que un estímulo que pueda ser interno o externo, el ser humano tiende a percibir que existe un estímulo que le ayude a que este se sienta motivado para llevar a cabo dicha acción, la valoración y evaluación son el objetivo que tiene un estímulo el cual se convertirán en una meta para un individuo y este hace que tome una decisión y elección de la meta donde el valor y la expectativa por conseguirlo son factores importantes para que el individuo alcance la meta deseada, el organismo se activa mediante que esté presente una necesidad o perciba que un estímulo le resulte atractivo.

Todo este proceso lleva como finalidad que el individuo se sienta motivado desde que su sistema interno se activa pues con energía en él hace que pueda alcanzar un nivel óptimo y que este pueda sobrevivir en la sociedad, para dicho desarrollo. En todo esto como punto importante se encuentra el alumno ya que depende de él tener un buen aprendizaje durante su estancia en el salón de clases, pero no solo el alumno se

ve involucrado pues existen más factores que determinan que el alumno aprenda de una mejor manera y tenga un mejor desempeño en el ámbito escolar.

El maestro es un factor indispensable para que el alumno aprenda y se sienta motivado cada día para aprender algo nuevo, ya que puede implementar estrategias que haga que el alumno de cierta forma se vea motivado y con ello asista a clases pues el maestro puede plasmar en el alumno un tipo de confianza que haga sentir al alumno que pueda resolver todas sus dudas en cuanto a su aprendizaje o en el ámbito social, también puede implementar clases amenas e interesantes que desarrollen en el alumno un interés por aprender y que ponga su total atención en la clase y se desenvuelva con mayor éxito. Puede en los alumnos crear una atmosfera de curiosidad por temas nuevos o crear con la tecnología nuevas formas para que el alumno aprenda, también puede acercarse a ellos de forma amigable pues esto le ayudara a ganarse su confianza y con ello hacer que los alumnos se propongan metas en la vida y con ello las alcancen y tengan un mayor éxito.

Los papas también juegan un papel importante en el aprendizaje de sus hijos pues de ellos depende también que sus hijos se sientan motivados para asistir a clases deben hacerles sentir, que su esfuerzo en un futuro será recompensado y pondrán hacer un mejor uso para tener una vida plena. Tanto el maestro como los papas deben implementar en los alumnos la motivación extrínseca, pero no siempre basándose en ella, harán que muestren interés por la escuela y por aprender haciéndoles saber que el material que aprenderán en el salón de clases les servirá como guía para tener un buen desempeño en el ámbito escolar.

## **CAPITULO III:**

### **MODELO CONDUCTISTA: CONDICIONAMIENTO OPERANTE**

#### **3.1 Generalidades conceptuales.**

El conductismo, tradicionalmente, fue la corriente del psicoanálisis (aunque ambas comparten el principio del placer); surgido del positivismo y del trabajo experimental en el laboratorio, postulaba que solo desde una posición científica era posible utilizar procedimientos para estudiar el comportamiento en términos observables y cuantitativos. Este tiene sus raíces en el asociacionismo de los filósofos ingleses, el conductismo se desarrolló a comienzos del siglo XX, sus figuras más destacadas, fueron los estadounidenses Watson y Skinner, quienes insistían en que las experiencias psíquicas no podían ser objeto de estudio científico porque no eran observables.

Watson propuso hacer científico el estudio de la psicología empleando solo procedimientos objetivos como experimentos de laboratorio diseñados para establecer resultados estadísticamente válidos, el enfoque conductista le llevo a formular una teoría psicológica en términos de estímulo-respuesta. Según esta teoría, todas las formas complejas de comportamiento como las emociones, los hábitos e incluso el pensamiento y el lenguaje, se analizan como cadenas de respuestas simples musculares o glandulares que pueden ser observadas y medidas.

Hacia 1950 el nuevo movimiento conductista había generado numerosos datos sobre el aprendizaje, lo cual condujo a los nuevos psicólogos experimentales, entre ellos Skinner, psicólogo, filósofo y novelista, quien postulaba que además los fenómenos internos, como los sentimientos, debían excluirse del estudio científico de la conducta. Sus investigaciones centradas en el tipo de aprendizaje llamado

condicionamiento operante o instrumental, demostraron que la conducta del individuo, aun los comportamientos más complejos como el lenguaje o la resolución de problemas podían estudiarse científicamente partiendo de su relación con las consecuencias de estas, acuñando un gran principio, innegable e imbatible en la comprensión del ser humano: la conducta está en función de sus consecuencias.

Los psicólogos conductistas han producido muchas investigaciones dirigidas a comprender como se crean y se mantienen las diferentes formas del comportamiento, estos estudios se han centrado en: las interacciones procedentes al comportamiento mismo, como la adquisición de las habilidades: las interacciones que siguen al comportamiento, como los efectos de los castigos; y las condiciones prevaletentes sobre la conducta, como el estrés prolongado o las carencias intensas y persistentes. Algunos de estos estudios se llevaron a cabo con seres humanos en laboratorios equipados con dispositivos de observación y también en locaciones naturales como la escuela o el hogar. Al mismo tiempo llevaban a cabo los estudios aplicando los principios conductistas en casos prácticos, lo cual condujo al desarrollo de una serie de terapias denominadas modificación de conducta.

La influencia inicial del conductismo fue minimizar el estudio introspectivo de los procesos mentales, las emociones y los sentimientos, sustituyéndolo por el estudio objetivo de los comportamientos de los individuos en relación con el entorno a través de métodos experimentales. Sin embargo la aproximación conductista no es la panacea y no puede ser utilizada para conflictos afectivos, subjetivos y de significado de vida (Sanchez, 2008, pp. 302-305).

La conducta, por si misma, no delimita ni configura con exactitud el objeto de la psicología, porque como manifestación del ser humano puede ser estudiada. La psicología se caracteriza o se define por estudiar la conducta en su más alto nivel de integración; abarca toda la conducta, es decir, todas las áreas de su manifestación.

Se entiende por integración un desarrollo en el cual hay un progresivo y creciente perfeccionamiento y complejidad en la organización, la estructura y la función, y esta progresiva complejidad y perfeccionamiento se cumplen por etapas, planos o niveles (Bleger, 2002, p. 69).

### **3.2 El Condicionamiento operante y las estructuras fundamentales de la terapia de conducta.**

El termino reforzamiento se refiere a un procedimiento, al resultado de ese procedimiento y a los procesos de mecanismos básicos que hacen posible ese resultado. El condicionamiento operante o instrumental (skinneriano), la modificación de la conducta se produce por una contingencia, entre una conducta operante y un estímulo o refuerzo. Para Skinner, toda conducta que emita un organismo con efecto sobre su medio ambiente, es una “operante”. El reforzamiento en el condicionamiento operante ha sido definido por Sidman como: cualquier evento que contingente con la conducta de un organismo, altere la futura posibilidad de repetición de esa conducta. Los refuerzos son estímulos, y como tales, tienen características propias que los hacen agradables o placenteros, o por el contrario, les confieren un carácter desagradable o aversivo.

El condicionamiento operante o instrumental, puede distinguirse de dos tipos de reforzamiento:

1. Reforzamiento positivo: cuando cualquier refuerzo presentado contingentemente a una respuesta, incrementa las posibilidades de reaparición de esa respuesta.
2. Reforzamiento negativo: cuando la respuesta se incrementa por el cese o remoción de un refuerzo (estimulo), contingentemente a la emisión de esa

respuesta. Es evidente que en este caso, el refuerzo tiene propiedades aversivas.

Es de hacer notar que tanto el reforzamiento positivo como el negativo, el resultado es incrementar la posibilidad de reaparición de esa respuesta, aunque por procesos diferentes. En el castigo, lo que hace es remover un refuerzo positivo o presentar uno aversivo siguiendo a una conducta.

Contingencia. Desde el punto de vista estrictamente semántico, “contingencia” es “algo que puede suceder”. En el esquema conductual, la contingencia se refiere a la relación temporal entre las conductas y sus reforzadores, de manera que para que un estímulo refuerce positivamente una conducta, deberá aparecer contingentemente en forma inmediata al emitirse esta; por el contrario, para que un estímulo refuerce negativamente una conducta, deberá cesar contingentemente con la aparición de la misma. El retardo de recibir el refuerzo, rompe la relación de la contingencia. (Delgado, 2003, pp. 49-55).

La mayor parte de la conducta humana es voluntaria, sin que la desencadenen eventos externos, hacemos un gesto especial con la mano para indicarle a un taxi o autobús que se detenga. Los niños recogen sus juguetes para evitar el castigo u obtener alguna recompensa de sus padres, introducimos dinero en las máquinas automáticas, tiramos de la palanca u oprimimos un botón para conseguir refrescos, comida, diversión o la oportunidad de ganar dinero. Estas acciones y otras similares pueden clasificarse como conducta operante. Son conductas aprendidas cuyo fin es operar sobre el ambiente para lograr algo deseado o evitar algo desagradable; no son reflejos automáticos desencadenados por estímulos de relevancia biológica. Este tipo de aprendizaje se llama condicionamiento operante instrumental (Morris, 2001, p. 191).

La modificación de conducta podría definirse como la aplicación de la teoría y de la investigación básica procedente de la psicología experimental a la alteración de la conducta, con el propósito de resolver problemas tanto de índole personal como social, y de mejorar el funcionamiento humano en general.

## Características del modelo conductual

Se considera que tanto la conducta normal como la anormal son, principalmente, producto del aprendizaje. Se concede menor importancia a los factores innatos o heredados en la adquisición de la conducta, aunque se acepta la influencia posible de factores genéticos o constitucionales. Se sitúa el objeto de estudio (o cambio) en la conducta, entendida como actividad cuantificable o evaluable, tanto en el plano motor como en el cognitivo o fisiológico. Se concede especial relevancia al método experimental, como instrumento imprescindible en la descripción, predicción y control de la conducta. Se considera necesaria la comprobación de la eficacia de cualquier procedimiento, ya sea evaluación o de tratamiento. No se admite la existencia de enfermedades mentales como entidades cualitativamente distintas en cuanto a génesis y dinámica funcional; la conducta normal y la anormal se adquieren y modifican por medio de los mismos principios del aprendizaje. La evaluación y el tratamiento se consideran funciones estrechamente relacionadas y dirigidas a modificar las conductas inadecuadas. Se considera que el rigor científico no es incompatible con la responsabilidad profesional (Fexias, 1993, pp. 178-179).

### **3.2.1 Clasificación de los refuerzos.**

Dentro de los procesos del conductismo se pueden categorizar los modos o tipos en lo que se ha empleado:

- Refuerzos materiales: son frecuentemente utilizados en la vida diaria, sobre todo para “premiar” a los niños cuando se conducen adecuadamente (p.ej. caramelos, juguetes, monedas, etc.). Los sueldos, bonificaciones especiales, y otras asignaciones similares, son también refuerzos de tipo material.

- Refuerzos sociales: los refuerzos sociales son los que ejercen mayor influencia en el desarrollo conductual del ser humano. Dos características determinan esta situación: que son sumamente frecuentes en el intercambio del hombre con su medio, y que son sumamente poderosos. De allí que su manipulación permita obtener importantes cambios conductuales.
- Refuerzos de actividad: en el año 1965, Premack enuncia lo que se conoce como principio Premack: una determinada actividad puede ser reforzada por el privilegio de ejecutar otra de mayor frecuencia. Una situación típica, en la cual se pone en juego este principio, la encontramos en las escuelas cuando la conducta de permanecer quietos (actividad de menor preferencia) es reforzada en los niños por el permiso para salir al recreo al cabo de un tiempo determinado (actividad lógicamente de mayor preferencia). La esencia de este principio ha sido utilizada con gran efectividad en los programas de autocontrol.
- Refuerzo primario: un estímulo será refuerzo primario cuando para ser efectivo no requiera de un condicionamiento previo. Los refuerzos primarios no dependen de la historia de condicionamiento de un organismo y son efectivos para la mayoría de los miembros de una especie.
- Refuerzo secundario o condicionado: este es un estímulo que adquiere sus propiedades reforzadas por haber sido asociado previamente en un refuerzo primario. Los humanos, por nuestra parte, vivimos múltiples situaciones cotidianas que han adquirido esta característica por su asociación a reforzadores primarios. Los refuerzos secundarios o condicionados, aparecen en nuestro comportamiento en largas cadenas de respuestas y estímulos.
- Refuerzo generalizado: este tipo de refuerzo proviene del apareamiento de un estímulo con varios reforzadores primarios y o secundarios. Skinner, comenta

que “un refuerzo generalizado se crea porque muchos refuerzos primarios solo en ocasiones pueden obtenerse después que el ambiente físico ha sido manipulado eficazmente.

## Esquemas de reforzamiento

- Reforzamiento inmediato y reforzamiento retardado: como ya hemos comentado, la pérdida de la contingencia entre conducta y refuerzo altera la efectividad del refuerzo. Mientras mayor sea el lapso entre la realización de la conducta y la aparición de la consecuencia reforzante, menor será el efecto del refuerzo. Esto se conoce también con el gradiente temporal del reforzamiento. Un refuerzo o un castigo, son más efectivos, cuando son administrados inmediatamente después de emitida la conducta (contingencia). En múltiples ocasiones, a pesar de que se conserva la contingencia, el sujeto no se percata de ella y esto la hace inefectiva. En esas circunstancias, debe incluirse la expresa indicación de la contingencia para que la persona que recibe el refuerzo, la reconozca y sea posible el aprendizaje.
- Reforzamiento continuo: cada respuesta apropiada es seguida de reforzamiento. Esta modalidad de reforzamiento se da poco en la vida diaria. Como esquema de reforzamiento tiene como consecuencias: a) Produce rápida adquisición de la conducta, y b) las conductas adquiridas son susceptibles de rápida extinción.
- Reforzamiento intermitente: cada respuesta apropiada no va seguida de reforzamiento, tiene como consecuencia: a) produce una adquisición de la conducta más lenta que el reforzamiento continuo, y b) las conductas adquiridas son más resistentes a la extinción que el reforzamiento continuo.

- Radio de reforzamiento: esta es una modalidad muy frecuente en los esquemas de reforzamiento y puede ser de dos tipos:
  1. De radio fijo. El refuerzo es administrado cada determinado número de respuestas. Una persona debe completar una determinada cantidad de trabajo para lograr el refuerzo, y tiende a generar una alta y estable tasa de respuestas.
  2. Radio variable. El refuerzo no aparece luego en forma constante luego de un determinado número de respuestas: por el contrario su aparición varía frecuentemente según la cantidad de respuestas emitidas. Casi todos los reforzamientos que recibimos del ambiente son de radio variable.

Este esquema tiene las siguientes consecuencias: a) tiende a producir una ordenada y alta tasa de respuestas; b) es el más efectivo para prevenir la extinción de una conducta, y c) ofrece un buen entrenamiento para responder a refuerzos retardados, los cuales son bastantes característicos en los ambientes naturales.

- Esquema de intervalo: los esquemas de intervalo pueden ser de dos tipos:
  1. Intervalo fijo. En este esquema se establece un tiempo fijo entre dos reforzamientos, independientemente del número de respuestas.
  2. Intervalo variable. El intervalo entre dos reforzamientos es variable (Delgado, 2003, pp. 49-57).

## **CAPITULO IV:**

### **LA METODOLOGIA**

#### **4.1 Planteamiento del problema.**

##### **4.1.1 Descripción del problema.**

La baja motivación en el niño puede ser un factor determinante para que él no pueda desempeñarse en el área escolar, y tenga un bajo aprendizaje escolar esto implica que el niño muestre conductas que reflejen que algo no está bien. Esto se podría mostrar en las bajas calificaciones, bajo rendimiento social o desinterés por ir a la escuela, lo cual implica la falta de motivación que tiene el niño para realizar ciertas características.

Las causas de un cierto rendimiento escolar pueden ser; por el tipo de ambiente escolar negativo o poco motivante, la poca atención de los padres hacia los hijos y al mismo tiempo los maestros convierten las clases en algo rutinario, aburridas, tediosas y no se actualiza para poder motivar a sus alumnos.

Las expectativas de los alumnos y el auto concepto, las expectativas hacen referencia a lo que esperan de sí mismos y vienen muy influenciadas por el auto concepto que tienen de sí mismos. Un niño puede considerar que no es lo suficiente bueno en la escuela en sus estudios y eso le lleva a tener un auto concepto a nivel escolar bajo, por lo que puede dar lugar a tener unas expectativas muy bajas y no esforzarse porque considera que no está preparado para ello, El mismo no se motiva para tener un mejor desempeño escolar. Algunas de las expectativas pueden venir determinadas por la relación con los padres y la forma en que estos abordan el tema de los estudios con su hijo, lo que percibe el niño que consideran o piensan de los

profesores o sus compañeros de clase, y lo que considera el mismo dependiendo de los éxitos o fracasos en los resultados de estudios los cuales serán un factor muy importante para poder estar motivado.

Es lo que mueve al alumno en una dirección y con una finalidad determinada, es disposición del esfuerzo manteniendo por seguir una meta. Construye por tanto un factor que condiciona la capacidad para aprender al igual que los intereses dependen en parte de la historia de éxito y fracasos anteriores del alumno, pero también del hecho de que los contenidos de que se ofrezcan para el aprendizaje tengan un significado lógico y sean funcionales.

Las metas es alguno de los factores importante para sentirse motivado, la pérdida o la ausencia de metas y objetivos en los alumnos hace un bajo rendimiento académico en los estudios, parece lógico que su meta al ir a la escuela es estudiar y obtener buenas notas, pero no es así muchos de los niños no sienten esa motivación de tener una meta un objetivo por ir a la escuela o por tener la atención en las asignaturas o en lo que habla el profesor durante clase.

#### **4.1.2 Pregunta de investigación.**

¿Cuál sería la herramienta de apoyo psicológico para mejorar el rendimiento académico de niños entre 10 y 11 años de edad de la Escuela Hermenegildo Galeana de la Ciudad de Orizaba, Ver?

#### **4.1.3 Justificación.**

La motivación es la clave principal para que los niños estudien y aprendan correctamente en la escuela y en sus casas y consigan así, tener un mejor desarrollo en su aprendizaje y el rendimiento académico sea mucho más favorable para los

alumnos, por tanto el alumno tendrá una mejor autoestima y se sentirá capaz de salir adelante y hacer las cosas correctamente.

En la motivación que un alumno llegue a tener desempeña un papel fundamental la atención y el esfuerzo social que del alumno, profesor y padres reciban de parte de ellos motivación por esos son importantes las expectativas que los adultos manifiestan hacia los alumnos y las oportunidades de éxito que se le ofrece.

Además hay que considerar la motivación como una amplia capacidad que precisa y enseña valores superiores como las satisfacción por el trabajo bien hecho, las superación personal la autonomía y la libertad que da el conocimiento; también la motivación es una cuestión de procedimientos que implica un trabajo importante, utilizando auto instrucciones, relacionar contenidos, trabajar en equipo, material didáctico actualizado, nuevas tácticas de enseñanza que atraiga la atención del alumno y facilite su aprendizaje.

Los padres deben de ser positivos y entusiastas todos los días con sus hijos para darles una buena motivación escolar, desde en la hora de despertarlos debe de ser con cariño un beso, o con buenas palabras de amor. También un desayuno nutritivo para tener la suficiente energía para el día. Al despedirlo en la escuela desearles un bonito día decirles palabras de motivación para entrar a clases con buena actitud. A la hora de ir por él a la escuela preguntarle ¿Qué tal tu día? ¿Cómo te fue? Fijar una buena comunicación con sus hijos.

Tener un ambiente atractivo en casa, donde el desarrolle sus tareas, un escritorio decorado a su gusto, colores que le gusten la luz adecuada, para cuando realice la tarea se sienta cómodo para tener un mejor desempeño. Que sea un lugar fijo. Él rincón de estudios debe ser decorado por el propio niño con ayuda de sus padres. Porque

muchas veces los niños hacen las tareas escolares en lugares no aptos por ejemplo viendo televisión o escuchando música, debe de ser sin distractores para que le permitan desarrollar correctamente la tarea.

Como apoyan los papas en casa al hacer la tarea si tiene dudas, apoyarlo siempre que tenga dudas, si no lo se investigar buscar información para poder explicarle hay que compréndelo primero para poder darle una explicación correcta, o hacerla divertida para que los niños nos entiendan con colores llamativos hacerle un cuento ser creativos, para que en tiendan pero siempre resolverle las dudas para que pueda resolver su tarea adecuadamente y si puede ser de una manera divertida él se siente motivado y la va recordar más fácil. Que sienta ese apoyo de parte de sus padres que lo motive en hacer las tareas escolares y sentir la seguridad de poder preguntarles en algo que no le entiende o saber que puede contar con su apoyo tanto en las dudas como para estudiar juntos para los exámenes.

#### **4.1.4 Formulación de hipótesis.**

Un programa de motivación para mejorar el rendimiento académico de los niños de entre 10 y 11 años de edad de la Escuela Hermenegildo Galeana.

#### **4.1.5 Determinación de variables y su operacionalización**

**Variable independiente:** Programa de motivación

**Variable dependiente:** Rendimiento académico

## Operacionalización de variables

| Variable              | Definición teórica  | Operacionalización  |
|-----------------------|---|---|
| La motivación         | La coordinación del sujeto para activar y dirigir sus conductas hacia la meta deseada.  | Los activamos a participar en las sesiones poniéndole una recompensa en sus metas, así todos los participantes lucharon para hacer y dirigirse a su meta.                       |
| Rendimiento académico | Proceso de adquirir cambios relativamente permanentes en el entendimiento, actitud, conocimiento, información, capacidad y habilidad por medio de la experiencia. | En el proceso de actividades las hicimos novedosas y divertidas para que así los niños entendieran los temas a tratar, para retener más información en base a sus experiencias. |

### 4.1.6 Objetivos de la investigación.

#### Objetivo general:

- Mejorar el aprendizaje escolar en los niños de entre 10 y 11 años de edad mediante un programa de motivación de la Escuela Hermenegildo Galeana de la Ciudad de Orizaba, Ver.

#### Objetivos específicos:

- Fundamentar teóricamente la investigación mediante la lectura y el análisis de las diferentes propuestas teóricas relacionadas con la motivación y el aprendizaje áulico.
- Determinar el modelo psicológico que servirá de base en los procesos de motivación para la mejora del aprendizaje escolar.

- Determinar la metodología específica de la investigación mediante la lectura y el análisis del enfoque, el tipo y alcance de la misma.
- Presentar los resultados específicos cualitativos de la modificación y mejora del aprendizaje áulico de niños mediante la motivación.

#### **4.2 Enfoque de la investigación: Mixto.**

Para esta investigación se utilizó el enfoque mixto ya que representa el más alto grado de integración entre los enfoques cualitativo y cuantitativo, en donde ambos se combinan y se entrelazan en el proceso de investigación en el cual el cuantitativo, se basa en la teoría disponible desde el inicio de su estudio ya que permitirá saber cuántos niños obtienen un aprendizaje pues genera su hipótesis que contiene variables medibles estas se someten a pruebas desde su enfoque y el enfoque cualitativo emplea literatura y teorías de forma inductiva se puede considerar el modelo de estudio hasta el final y este nos ayudara a la utilización de encuestas y actividades que mejoren el desempeño áulico. No importa el enfoque en el cual se fundamenta nuestro estudio, siempre se debe elaborar el reporte de investigación con los elementos en la mezcla de los enfoques cuantitativo y cualitativo mixto se suele incluir una sección donde se presentan el método, de recolección y el análisis de datos, tanto cuantitativos como cualitativos (Hernández et al, 2006, pp. 21-87).

#### **4.3 Alcance de la investigación: Descriptivo.**

Este trabajo pretende utilizar la motivación como una herramienta de apoyo para el aprendizaje áulico ya que este estudio busca especificar las propiedades, las características y los perfiles importantes de personas, grupos, comunidades o cualquier otro fenómeno que se someta a un análisis. El estudio descriptivo prende medir o recoger información de manera independiente o conjunta sobre los conceptos a las variables a los que se refieren, pueden integrar las mediciones o información de cada una de dichas variables de conceptos para decir como es y cómo se manifiesta el

fenómeno de interés, su objetivo no es indicar como se relacionan las variables medidas. La investigación descriptiva busca especificar propiedades, características y rasgos importantes de cualquier fenómeno que es analice. En donde los estudios descriptivos buscan especificar las propiedades, las características y los perfiles importantes de personas, grupos, comunidades o cualquier otro fenómeno que se someta a un análisis, mide, evalúa o recolecta datos sobre diversos aspectos, dimensiones o componentes del fenómeno a investigar, desde el punto de vista científica, describir es recolectar datos para los investigadores cuantitativos, medir y para los cualitativos, recolectar información, esto es un estudio descriptivo se selecciona una serie de cuestiones y se mide o recoleta información sobre cada una de ellas, para así válgase la redundancia describir lo que se investiga (Hernández et al, 2006, pp. 117-119).

#### **4.4 Diseño de la investigación: No experimental.**

Se aplicará en la investigación no experimental se subdivide en diseños transaccionales o transversales, y diseños longitudinales. La investigación no experimental es observar fenómenos tal y como se dan en su contexto natural, para después analizarlos. El no experimental no se construye ninguna situación si no que observan situaciones ya existentes, no provocadas intencionalmente por el investigador, la investigación no experimental es un parte aguas de gran número de estudios cuantitativos, cualitativos y mixtos, incluyendo las biografías y los estudios de caso. En la investigación no experimental no hay manipulación intencional ni asignación al azar, en un estudio no experimental los sujetos ya pertenecían a un grupo o nivel determinado de las variables independiente por autoselección (Hernández et al, 2006, pp. 267-269).

#### **4.5 Población y muestra.**

**Población:** Se realizó un programa de motivación para mejorar el rendimiento académico en la escuela Hermenegildo Galeana en el 5° grado grupo A con niños de entre 10 y 11 años de nivel socioeconómico con clase media baja. Donde

**Muestra: No probabilística:** es un subgrupo de la población en la que la elección de los elementos no depende de la probabilidad sino de las características de la investigación. En la muestra no probabilística la elección de los elementos no depende de la probabilidad, sino de causas relacionadas con las características de la investigación o de quien hace la muestra (Hernández, 2006, p. 305).

#### **4.6 Contextos y escenarios.**

En la escuela Hermenegildo Galeana con ubicación en oriente 27 Nte. 580, Pluviosilla 943229 de Orizaba Veracruz.

## 4.7 Procedimientos.

|   |   |                              |
|---|---|------------------------------|
| <b>Sesión:</b> I  | <b>Nombre:</b> "Información necesaria". | <b>Duración:</b> 30 minutos. |
| <b>Objetivo general:</b> hacer una plática para informales a los padres y profesores que temas se van a manejar con sus hijos y alumnos.  |   |                              |
| <b>Actividad 1</b>  |   |                              |
| <b>Objetivo:</b> informar sobre cómo la motivación ayudara a mejorar el rendimiento académico de los alumnos y ellos se sientan motivados para asistir a clases, para aprender y poner a prueba sus talentos y habilidades.   |   |                              |
| <b>Lugar:</b> salón de clases.  |   |                              |
| <b>DESARROLLO:</b> Explicación de los temas; la motivación escolar y tipos de motivación, el conocimiento de habilidades y talentos para un mejor rendimiento escolar, como mejorar la memoria y obtener una mejor retención, como ayudarlos a tener metas y objetivos que los lleven al éxito del aprendizaje. |   |                              |
| <b>Cierre:</b> contestar preguntas y dudas sobre los temas expuestos durante la plática y dejarles un mensaje para motivar a sus hijos y alumnos para que obtengan un mejor rendimiento académico.  |   |                              |

|   |  |                          |
|---|--|--------------------------|
| <b>Sesión II</b>  | <b>Nombre:</b> “Aplicación de Instrumento” para medir su motivación y rendimiento académico. | <b>Duración:</b> 20 min. |
| <b>Objetivo general:</b> identificar si los niños se sienten motivados para aprender en el salón de clases. |  |                          |
| <b>INICIO.</b>  |  |                          |

**Desarrollo.**

Nombre: \_\_\_\_\_ Edad: \_\_\_\_\_ Grado: \_\_\_\_\_

- Instrucciones: lee con atención cada pregunta y marca con una “X” de acuerdo a la respuesta con la que te identifiques.

| REACTIVOS  | RESPUESTAS |       |
|--|------------|-------|
| 1. ¿Me siento motivado para asistir a la escuela todos los días? | Siempre    | Nunca |
| 2. ¿Me siento motivado para aprender en clase?                   | Siempre    | Nunca |
| 3. ¿Pongo a prueba mis habilidades para aprender?                | Siempre    | Nunca |
| 4. ¿En clases me siento a gusto?                                 | Siempre    | Nunca |
| 5. ¿Pongo atención cuando mi profesor explica?                   | Siempre    | Nunca |
| 6. ¿Me distraigo fácilmente durante la clase?                    | Siempre    | Nunca |
| 7. ¿Me gusta participar en clase?                                | Siempre    | Nunca |
| 8. ¿Me gusta trabajar en equipo?                                 | Siempre    | Nunca |
| 9. ¿El maestro me motiva para tener un mejor aprendizaje?        | Siempre    | Nunca |
| 10. ¿Me gusta aprender cosas nuevas?                             | Siempre    | Nunca |

**Cierre:** se les preguntó a los alumnos si tenían dudas o preguntas.



|   |                                       |                            |
|---|---------------------------------------|----------------------------|
| <b>Sesión IV</b>  | <b>Nombre:</b> “Conociendo mis metas” | <b>Duración:</b> 1.10 min. |
| <b>Objetivo general:</b> motivarlos a lograr alcanzar sus objetivos y metas para un aprendizaje exitoso.  |                                       |                            |
| <b>INICIO.</b>  |                                       |                            |
| <b>Actividad: 1. Nombre:</b> los puntos cardinales.   |                                       |                            |
| <b>Objetivo:</b> lograr y conocer mis metas.  |                                       |                            |
| <b>Tiempo:</b> 20 min.  | <b>Lugar:</b> espacio amplio.         |                            |
| <b>Materiales:</b> postín, cartulinas y plumones.   |                                       |                            |
| <b>DESARROLLO.</b>  |                                       |                            |
| <p><b>Instrucciones:</b> el juego tiene cuatro puntos cardinales se colocan las cartulinas con los nombres, de cada punto cardinal. El oriente será: necesidades, occidente: obstáculos, norte: metas, y sur: tipo conducta. Se les darán a los participantes cuatro postín donde les explicaremos que escribirán su nombre completo encada papelito, y van escribir los puntos cardinales de esta manera. Ejemplo, María oriente: no tengo lápiz, occidente: tengo hambre, norte: tener buenas calificaciones, sur: buen comportamiento, de acuerdo cual sea la situación depende de cada uno de ustedes.</p> <p>Cuando terminen de escribir se les dirá que nosotros seremos la voz del viento, y ellos una veleta poniendo sus palmas sobre los hombros, conservando buena distancia entre los demás participantes, les diremos el viento sopla fuerte mente así a el sur, corren a la cartulina que dice sur y dejaran su papelito del sur , así posteriormente cambiar hacia dónde va el viento a manera que pases por todos los puntos cardinales y dejen su papelito, puede también ver remolinos para hacerlo de forma divertida.</p> |                                       |                            |
| <b>Actividad 2. Nombre:</b> batalla de listones.  |                                       |                            |
| <b>Objetivo:</b> conocer de una forma divertida las diferentes maneras de aprendizaje de mi grupo.  |                                       |                            |
| <b>Tiempo:</b> 30 min.  | <b>Lugar:</b> espacio amplio.         |                            |
| <b>Materiales:</b> listones de colores y plumones.  |                                       |                            |
| <b>DESARROLLO.</b>  |                                       |                            |
| <p><b>Instrucciones:</b> formar 4 equipos, se les dará un tres listones a cada equipo donde le escribirán el nombre de su equipo y de qué manera aprenden mejor en clase, posterior mente elegirán un representante por equipo el cual se colorara los listones en la cintura o cinturón en forma que le cuelguen del pantalón. El juego consiste en sacarles los listones a los demás. Pero sin descuidar las suyas. El representante que quede sin cintas sale del juego, y ganara el equipo que tenga más cintas.</p>  |                                       |                            |
| <b>Actividad 3. Nombre:</b> buscador de sonrisas.   |                                       |                            |
| <b>Objetivo:</b> buscar soluciones para poder llegar a un objetivo.   |                                       |                            |
| <b>Tiempo:</b> 20 min.  | <b>Lugar:</b> salón de clases.        |                            |
| <b>Materiales:</b> ninguno.   |                                       |                            |
| <b>DESARROLLO.</b>  |                                       |                            |
| <p><b>Instrucciones:</b> se formaran dos equipos. Uno de los equipos permanecerá serio, mientras el otro se ríe de todas las formas posibles. Cuando ellos logren su objetico que es hacer reír al otro equipo, cambia el rol. El equipo ganador es el que logre que sonría más personas del equipo contrario.</p>  |                                       |                            |
| <b>CIERRE:</b> retroalimentación de lo aprendido en las actividades Y resolución de dudas.  |                                       |                            |

|  |  |                             |
|--|--|-----------------------------|
| <b>Sesión V</b>  | <b>Nombre:</b> "Descubriendo mis habilidades y talentos" | <b>Duración:</b> 1: 20 min. |
| <p><b>Objetivo general:</b> reconocer sus talentos y habilidades que tienen para que aprendan a usarlos para alcanzar un nivel de aprendizaje exitoso.</p>   |  |                             |
| <p><b>INICIO.</b></p> <p><b>Actividad 1. Nombre:</b> súper mercado.</p> <p><b>Objetivo:</b> motivarlos a desarrollar la creatividad, imaginación y su atención.</p> <p><b>Tiempo:</b> 20 min. <b>Lugar:</b> salón de clases.</p> <p><b>Materiales:</b> ninguno.</p> <p><b>DESARROLLO.</b></p> <p><b>Instrucciones:</b> los participantes harán una rueda con sus sillas dejando una silla fuera para que uno de los participantes quede de pie, los demás se sientan en las sillas posterior mente les diremos que van hacer productos de un súper ( como lata de tomar, leche, cereal cada uno tendrá un nombre de algún producto diferente)le diremos al niño que quedo de pie que cuente una historia donde nombre productos del súper si coincide con los nombre que tenga los niños sentados ,tendrá que moverse, y el poner agilidad para tomar algún lugar y logre sentarse, el que quede de pie tendrá que continuar la historia, de igual manera se puede decir supermercado y todos deben de cambiar de lugar.</p> |  |                             |
| <p><b>Actividad 2. Nombre:</b> adivina quién soy.</p> <p><b>Objetivo:</b> aprender a conocer los talentos habilidades de mis compañeros.</p> <p><b>Tiempo:</b> 30 min. <b>Lugar:</b> salón de clases.</p> <p><b>Materiales:</b> fichas y lápices de colores.</p> <p><b>DESARROLLO.</b></p> <p><b>Instrucciones:</b> antes de empezar la actividad se les explicara a los niños que son los talentos y habilidades para que ellos puedan describir cual tienen en la actividad, posterior a esto se les entregara a cada niño una ficha donde les pediremos que pongan cuatro puntos 1.- que se describa físicamente, 2.- que deporte les gusta, 3.- que talento o habilidades tiene, 4.-por último que le coloquen un símbolo o dibujo para que ellos puedan reconocer su ficha.</p> <p>Después de que terminen todos de escribir, se pondrán las fichas en un recipiente donde se revolverán, y le pediremos, uno por uno que pase y tome una ficha la lea en voz alta y traten de identificar quien es.</p>                |  |                             |
| <p><b>Actividad 3. Nombre:</b> memorama de la retención.</p> <p><b>Objetivo:</b> activar y retener la información en los alumnos.</p> <p><b>Tiempo:</b> 30 min. <b>Lugar:</b> espacio amplio.</p> <p><b>Materiales:</b> un memorama.</p> <p><b>DESARROLLO.</b></p> <p><b>Instrucciones:</b> se pondrá un memorama del tamaño de las hojas del tamaño carta en el suelo, que tendrán personajes de la historia de la revolución mexicana , sin que los niños vean como fueron colocadas, posterior se pondrán a todos los niños alrededor de memorama en orden empezamos a jugar. El que obtenga más fichas gana.</p>   |  |                             |
| <p><b>CIERRE:</b> retro alimentación se les explicara nueva mente los temas que tocamos y resolver dudas.</p>  |  |                             |

|   |                                     |                          |
|---|-------------------------------------|--------------------------|
| <b>Sesión VI</b>  | <b>Nombre:</b> “Motívate y aprende” | <b>Duración:</b> 90 min. |
| <p><b>Objetivo general:</b> aumentar el aprendizaje mediante la motivación y las capacidades de los niños a través de la utilización del tiempo en forma creativa.</p>  |                                     |                          |
| <p><b>INICIO.</b></p> <p><b>Actividad 1. Nombre:</b> La banca.</p> <p><b>Objetivo:</b> mostrar que la motivación es interna, pero los incentivos externos pueden iniciar la acción en los alumnos.</p> <p><b>Tiempo:</b> 30 min. <b>Lugar:</b> salón de clases.</p> <p><b>Materiales:</b> billetes de banco (o quizá monedas) ocultos y sujetos con cinta adhesiva debajo de los asientos de las sillas.</p> <p><b>DESARROLLO.</b></p> <p><b>Instrucciones:</b> dado que la motivación es a menudo un lugar común, recalcaremos que la motivación es algo “interno no externo, que da el motivo para hacer una cosa”.</p> <p>Para ilustrarlo se le dirá al grupo “por favor levanten la mano derecha”. Esperemos un instante, les daremos las gracias y les preguntaremos: ¿Por qué hicieron eso? La respuesta será “porque usted nos lo dijo”. “Porque dijo por favor”, etc.</p> <p>Después de tres o cuatro respuestas, les diré: muy bien. Ahora ¿me hacen el favor de ponerse todos de pie y levantar sus sillas?</p> <p>Lo más probable que es que nadie lo haga. Continuo: si les dijera que hay billetes dispersos debajo de las sillas, podría eso motivarlos para ponerse de pie y levantar sus sillas. (Por lo general se levantarán dos o tres asientos y muy pronto los seguirán los demás. Conforme encuentran los billetes, señalamos: aquí hay uno, allí en el frente hay otro, etc.</p> |                                     |                          |
| <p><b>Actividad 2. Nombre:</b> La vitrina (objetos perdidos).</p> <p><b>Objetivo:</b> animar y estimular la concentración del grupo, identificando las habilidades de la memoria, motivándolos mediante un incentivo. Ilustrando las características de la competencia (ganar-perder).</p> <p><b>Tiempo:</b> 30 min. <b>Lugar:</b> salón de clases.</p> <p><b>Materiales:</b> objetos de los alumnos y una manta oscura.</p> <p><b>DESARROLLO.</b></p> <p><b>Instrucciones:</b> se divide al grupo en subgrupos. El facilitador invita a todos los participantes para que colaboren entregando objetos de uso personal. Quien dirige el juego los va describiendo en voz alta, resaltando las características de cada objeto; los coloca sobre el escritorio y los tapa. Después de unos minutos (2 o 3) escoge un representante de cada subgrupo, estos deben tener lápiz y papel, ellos escribirán el mayor número de objetos que recuerden. Después se escoge un objeto al azar, el dueño debe cumplir un juego de “penitencia”.</p>   |                                     |                          |

**Actividad 3. Nombre:** Personajes y sus oficios.

**Objetivo:** crear un ambiente ameno entre los alumnos fomentando la participación y poniendo a prueba sus destrezas.

**Tiempo:** 30 min.                      **Lugar:** espacio amplio al aire libre donde los alumnos puedan moverse fácilmente.

**Materiales:** ninguno.

**Desarrollo.**

**Instrucciones:** se le pide al grupo que formen parejas y ellos se tomaran de las manos, colocándose frente a frente, entre ellos se ubica un tercero. Los que se toman de las manos reciben el nombre de “apartamentos” y los que están en el medio se llaman “inquilinos”.

El que dirige el juego dice: “cambio de inquilinos”, estos deben dejar su “apartamento” y corren en busca de otro.

Luego dice: cambio de “apartamentos”, estos deben soltarse de las manos e ir a encerrar a otro a otro inquilino que no sea el suyo, se puede escoger entre los que hacían de “inquilinos” o entre los que hacían de “apartamentos” cada cual ocupara en adelante su oficio correspondiente.

Cuando se diga cambio de “apartamentos y de inquilinos” todos se mezclan. Lo importante es no equivocarse, al hacer el cambio total, en ese momento los que hacían de “inquilinos” o de “apartamentos” deben ocupar sus respectivos oficios.

**CIERRE:** se realizara una reflexión en grupo para ver cómo se han sentido durante las actividades y que obstáculos han tenido que superar para alcanzar los objetivos y cuáles de sus habilidades pusieron a prueba. Comentar acerca de la importancia que tiene la motivación a la hora de realizar cualquier actividad y que los motive a realizarlas. Ya que presentarles un incentivo puede crear un mayor interés en su motivación.

|  |   |                          |
|--|---|--------------------------|
| <b>Sesión VII</b>  | <b>Nombre:</b> "Utilizando mis habilidades para aprender" | <b>Duración:</b> 90 min. |
| <p><b>Objetivo general:</b> mejorar el aprendizaje de los estudiantes, motivándolos implementando estrategias, promoviendo la participación y relación grupal.</p>   |   |                          |
| <p><b>INICIO.</b></p> <p><b>Actividad 1. Nombre:</b> El reloj da la hora.</p> <p><b>Objetivo:</b> generar una ambiente entretenido entre los integrantes del grupo, mediante la concentración y atención de cada participante.</p> <p><b>Tiempo:</b> 35 min. <b>Lugar:</b> salón de clases o al aire libre.</p> <p><b>Materiales:</b> venda para los ojos.</p> <p><b>DESARROLLO.</b></p> <p><b>Instrucciones:</b> se escoge un jugador para que se retire del grupo, regresara oportunamente con los ojos vendados. Mientras tanto escogen la hora que cada uno ha de representar, este dice: el reloj da la una... las dos... las tres... etc. Cada uno debe responder a su turno con un sonido. El que tiene los ojos vendados trata de adivinar quién es. Si adivina, se integra al grupo si no, debe continuar hasta que adivine; entonces el descubierto debe ocupar el lugar del "adivinator" y sigue el mismo proceso. Se puede simplificar el juego colocando a los integrantes en un círculo y cuando se vendan los ojos a uno nuevo, los que están en el círculo pueden cambiar los puestos correspondiéndoles horas diferentes a las iniciales, a fin de despistar al "adivinator".</p> |   |                          |
| <p><b>Actividad 2. Nombre:</b> Las lanchas.</p> <p><b>Objetivo:</b> crear una buena conexión y/o relación entre los compañeros.</p> <p><b>Tiempo:</b> 35 min. <b>Lugar:</b> espacio amplio al aire libre.</p> <p><b>Materiales:</b> hojas de papel periódico.</p> <p><b>DESARROLLO.</b></p> <p><b>Instrucciones:</b> se tiran en el piso dispersas, hojas de papel periódico. Y al grupo se les dice que están en un barco que ha empezado a hundirse y que esas hojas de papel representan lanchas en el mar, que se van a salvar según la orden que se les dé. La orden es la siguiente: "las lanchas se salvan con 4" los participantes tienen que pararse en las hojas de papel de 4 en 4 participantes, las personas que no hayan encontrado lugar en las "lanchas" irán saliendo del juego. El número de salvados variara según la orden que se les dé el que dirige el juego.</p>   |   |                          |
| <p><b>Actividad 3. Nombre:</b> Orden de edades.</p> <p><b>Objetivo:</b> crear un ambiente agradable con el grupo mediante sus distintas habilidades para concentrarse y ordenarse como se pide mediante indicaciones que deben cumplir.</p> <p><b>Tiempo:</b> 25 min. <b>Lugar:</b> salón de clases.</p> <p><b>Materiales:</b> ninguno.</p> <p><b>DESARROLLO.</b></p> <p><b>Instrucciones:</b> se les pedirá a los alumnos que se acomoden todos en una sola fila, y adquieren el compromiso de no hablar mientras dure el juego y solo pueden hacer señas. El objetivo del grupo es ordenarse por fechas de nacimiento por orden descendente, de mayor a menor pero sin hablar. Ganará el grupo cuando este ordenado. Al finar se contrasta el orden conseguido sin hablar, con las fechas reales cada cual nos cuente.</p>   |   |                          |
| <p><b>CIERRE:</b> hacer una charla con los alumnos para saber sus puntos de vista acerca de las actividades y si realmente se sintieron motivados al realizarlas y saber que tanto depende de que salgan a jugar para que ellos puedan regresar al salón de clases para seguir aprendiendo.</p>  |   |                          |

|   |  |                          |
|---|--|--------------------------|
| <b>Sesión VIII</b>  | <b>Nombre:</b> "Uniando lazos para la integración" | <b>Duración:</b> 90 min. |
| <p><b>Objetivo general:</b> motivar y favorecer el desarrollo integral de los alumnos dentro de su entorno educativo mediante dinámicas y darles la oportunidad de relacionarse con los demás para que logren tener un mejor aprendizaje.</p>   |  |                          |
| <p><b>INICIO.</b></p> <p><b>Actividad 1. Nombre:</b> El cartero.</p> <p><b>Objetivo:</b> fomentar la participación del grupo e integración para una mejor relación grupal.</p> <p><b>Tiempo:</b> 30 min. <b>Lugar:</b> espacio amplio o al aire libre.</p> <p><b>Materiales:</b> ninguno.</p> <p><b>DESARROLLO.</b></p> <p><b>Instrucciones:</b> todos los participantes se sientan en círculo en unas sillas uno se queda en el centro y dice: "traigo una carta para todos los que tengan...", se dice lo que se quiera, botas, camisas, chamarras, etc. Entonces todos los que tengan ese artículo cambian de sitio, el que se quede sin sitio se queda en el centro y vuelve a decir la frase.</p>  |  |                          |
| <p><b>Actividad 2. Nombre:</b> Pollo pía.</p> <p><b>Objetivo:</b> crear un ambiente ameno y divertido mediante la participación de los alumnos y poner a prueba sus habilidades.</p> <p><b>Tiempo:</b> 30 min. <b>Lugar:</b> salón de clases.</p> <p><b>Materiales:</b> una venda para los ojos y sillas.</p> <p><b>DESARROLLO.</b></p> <p><b>Instrucciones:</b> los participantes se ponen en círculo sentados en sillas a una persona le tapamos los ojos. Esta se tiene que sentar encima de alguien y decir: "pía pollo", el que está debajo tiene que piar y el que está encima tiene que adivinar quién es. Si acierta quien es el que ha piado, se coloca en su sitio y el que ha piado pasa al centro y así sucesivamente.</p> <p>Nota: en vez de piar puede cantar una canción, recitar un poema, hacer ruido de otro animal etc.</p>  |  |                          |
| <p><b>Actividad 3. Nombre:</b> Salvarse.</p> <p><b>Objetivo:</b> fomentar la cohesión grupal para que los alumnos encuentren la manera de sobresalir.</p> <p><b>Tiempo:</b> 30 min. <b>Lugar:</b> espacio amplio al aire libre.</p> <p><b>Materiales:</b> ninguno.</p> <p><b>DESARROLLO.</b></p> <p><b>Instrucciones:</b> te atraparán con solo tocarte. Para salvarte solo aceptan parejas, si te atrapan al participante sale del juego aun extremo. Tampoco se puede regresar inmediatamente el toque al cazador. En caso de tener duda de quién atrapo primero siempre tendrá razón el cazador.</p> <p>El facilitador escoge o sortea al cazador/a. una vez estando todos/as preparados/as, comienza el juego. Cuando el cazador atrapa a alguien este se convierte en el cazador y el en presa.</p> <p>Sobre las formas de salvarse:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Parejas mixtas</li> <li>• Tríos en vez de parejas</li> <li>• Parejas con camisas blancas y de color</li> <li>• Parejas en brazos o a caballo</li> <li>• Acostados en el suelo</li> </ul> |  |                          |
| <p><b>CIERRE:</b> realizar observaciones con el grupo para saber que les parecieron las actividades y como se sintieron durante la aplicación de estas.</p>   |  |                          |

|  |                                       |                              |
|--|---------------------------------------|------------------------------|
| <b>Sesión IX</b>   | <b>Nombre:</b> "Activando mi cerebro" | <b>Duración:</b> 90 minutos. |
| <b>Objetivo general:</b> sensibilizar a los estudiantes mediante la aplicación de actividades recreativas y de esta manera motivarlos a optimizar su desempeño escolar y así mismo su relación grupal.   |                                       |                              |
| <b>INICIO.</b>   |                                       |                              |
| <b>Actividad 1. Nombre:</b> Por la senda del saber.  |                                       |                              |
| <b>Objetivo:</b> el alumno ponga a prueba sus cualidades de aprendizaje y de reacción.   |                                       |                              |
| <b>Lugar:</b> espacio amplio.  |                                       | <b>Tiempo:</b> 30 minutos.   |
| <b>Materiales:</b> cartón.   |                                       |                              |
| <b>DESARROLLO.</b>   |                                       |                              |
| <b>Instrucciones:</b> los alumnos estarán agrupados en el centro de la cancha con el facilitador, en los laterales estarán las respuestas en los carteles. El monitor hará un recorrido por toda la cancha para darle lectura a cada uno de los carteles, cuando el facilitador realice una pregunta los alumnos saldrán a buscar la respuesta correcta los más pronto posible y el primero o los primeros en llegar serán los ganadores profundizándose en cada una de las respuestas.  |                                       |                              |
| Obtendrán un incentivo el primero o los primeros que den la respuesta correcta.  |                                       |                              |
| <b>Actividad 2. Nombre:</b> La matemática.   |                                       |                              |
| <b>Objetivo:</b> hacer que el estudiante reaccione de manera rápida y responda correctamente a los problemas matemáticos.  |                                       |                              |
| <b>Lugar:</b> espacio amplio (cacha de la escuela).  |                                       | <b>Tiempo:</b> 30 minutos.   |
| <b>Materiales:</b> gis.  |                                       |                              |
| <b>DESARROLLO.</b>   |                                       |                              |
| <b>Instrucciones:</b> los equipos estarán formados en una hilera detrás de una línea de partida, frente a cada equipo a una distancia de 10 metros estará un rectángulo dibujado en el piso de la cancha, cuando el facilitador realice una pregunta, los niños saldrán corriendo hasta el final de su equipo, le darán la vuelta al último compañero se dirigirán hacia el rectángulo que está enfrente a su equipo ubicándose correctamente. Gana el equipo que primero llegue y mejor responda, el equipo que no llegue al final de su hilera estará descalificado. |                                       |                              |
| <b>Actividad 3. Nombre:</b> Viajando con la historia.  |                                       |                              |
| <b>Objetivo:</b> que el alumno ponga a prueba sus conocimientos para una mejor rapidez en sus habilidades.   |                                       |                              |
| <b>Lugar:</b> espacio amplio (cancha de la escuela).   |                                       | <b>Tiempo:</b> 30 minutos.   |
| <b>Materiales:</b> caja de cartón.   |                                       |                              |
| <b>DESARROLLO.</b>   |                                       |                              |
| <b>Instrucciones:</b> los equipos estarán formados en una hilera detrás de una línea de partida, frente a cada equipo a una distancia de 10 metros estará una caja dividida en tres departamentos día, mes y año. El facilitador dirá el acontecimiento histórico y el primer alumno de cada equipo saldrá corriendo hacia su respectiva caja para formar la fecha, al regreso se incorporaran caminando al final de su equipo y así sucesivamente hasta que todos completen la activad.   |                                       |                              |
| <b>CIERRE:</b> Comentar con el grupo cuales de sus capacidades pusieron a prueba para alcanzar el objetivo de cada actividad y como los hizo sentir al inicio, desarrollo y finalización de cada una de estas dinámicas.   |                                       |                              |

|  |   |                         |
|--|---|-------------------------|
| <b>Sesión X</b>  | <b>Nombre:</b> “Dejando huellas de aprendizaje” | <b>Duración:</b> 60min. |
| <b>Objetivo general:</b> realizar una retroalimentación de lo visto en todas las actividades para saber si los alumnos retienen mejor la información en base a sus experiencias.   |   |                         |
| <b>INICIO.</b>   |   |                         |
| <b>Actividad 1. Nombre:</b> línea del tiempo.  |   |                         |
| <b>Objetivo:</b> enseñarles a aprender en base a sus recuerdos.  |   |                         |
| <b>Tiempo:</b> 20 min.   | <b>Lugar:</b> salón de clases.                  |                         |
| <b>Materiales:</b> hojas blancas.  |   |                         |
| <b>DESARROLLO.</b>   |   |                         |
| <b>Instrucciones:</b> se les pedirá que recuerden todas las actividades que fuimos haciendo y que fueron aprendiendo. Que nos hagan una línea del tipo de las actividades y lo que recuerdan que aprendieron.  |   |                         |
| <b>Actividad 2. Nombre:</b> adivinando que es.   |   |                         |
| <b>Objetivo:</b> mejorar la retención que tiene los alumnos y así mismo su habilidad creativa.   |   |                         |
| <b>Tiempo:</b> 20 min.   | <b>Lugar:</b> salón de clases.                  |                         |
| <b>Materiales:</b> imágenes según el tema.   |   |                         |
| <b>DESARROLLO.</b>   |   |                         |
| <b>Instrucciones:</b> se tomara los temas que vimos en las actividades se pondrán en una ficha con una imagen representativa se podrán las fichas en una bolsa y se revolverán. Se harán dos equipos, Donde ellos escogerán quien pasara por su ficha, sin que los equipos vean que le toco, ellos tendrá que explicar con mímicas sin hablar el nombre del tema que tienes.   |   |                         |
| El representante lo hará enfrente, pero primero tiene oportunidad su equipo si su equipo no logra decir el tema correcto, Pasa la oportunidad al otro equipo.  |   |                         |
| <b>Actividad 3. Nombre:</b> la mejor manera despedir el día.   |   |                         |
| <b>Objetivo:</b> fomentar el afecto y apoyo.   |   |                         |
| <b>Tiempo:</b> 20 min.   | <b>Lugar:</b> salón de clases.                  |                         |
| <b>Materiales:</b> cartulina y colores.  |   |                         |
| <b>DESARROLLO.</b>   |   |                         |
| <b>Instrucciones:</b> se hará una cartulina que tendrá tres símbolos, un choque de puños, un abrazo y un saludo de manos. En la hora de la salida de clase se pondrá la cartulina en la puerta, y se escoge un niño el que va estar parado en la puerta recibiendo lo que le quieran dar sus compañeros. Mientras sus demás compañeros hacen una fila, Para pasar cada uno enfrente de él y escoger en la cartulina un símbolo para dárselo. Como se quieren despedir de su compañero. |   |                         |
| <b>CIERRE:</b> darles las gracias por formar parte de estas actividades.   |   |                         |

#### **4.8 Área de la psicología.**

La psicología educativa es una disciplina distinta con sus propias teorías, métodos de investigación, problemas y técnicas. La psicología educativa difiere de las otras ramas de la psicología porque tiene como meta principal la comprensión y el mejoramiento de la educación. Los psicólogos educativos estudian lo que la gente piensa, hace y siente, al enseñar y a prender un círculo particular en un ambiente especial en que se pretende que tenga lugar la educación y la capacitación (Woolfolk, 1999, p. 11).

La meta principal de la psicología educativa es comprender la enseñanza y el aprendizaje, y la investigación constituye una herramienta importante. Al alcanzar esta meta es un proceso lento, las investigaciones de esta examinan aspectos limitados de una situación, posiblemente unas cuantas variables a la vez o lo que ocurre en uno o dos salones de clase. Hay teorías para explicar la forma en que se desarrolla el lenguaje, a que se deben las diferencias en la inteligencia y la manera en que aprende la gente. Los principios del manejo del salón de clases lo ayudaran a resolver problemas concretos, una buena teoría del manejo del aula le ofrecerá a encontrar las soluciones a muchos problemas de disciplina, le dará herramientas para encontrar las soluciones a muchos problemas y predecir lo que podría funcionar en las situaciones nuevas (Woolfolk, 1999, p. 15).

Probablemente, la mayor de las falacias sea la impresión de que una persona aprende únicamente lo que está estudiando de momento. El aprendizaje colateral en la información de actitudes permanentes, de gustos y desagradados, pueden ser y con frecuencia son mucho más importantes que las clases de deletreo o las lecciones de geografía o historia que estén aprendiendo. Lo más importante que se puede enseñar es el deseo de continuar aprendiendo.

La educación como parte de la sociabilización: El proceso de preparar a una persona para que ocupe su lugar en la sociedad se llama sociabilización. La conducta humana varía de una sociedad a otra, lo que se determina por la religión de esa sociedad, sus ideas acerca del debido tratamiento que merecen los demás, de su sistema económico, y de la acumulación de conocimientos de que disponga. La sociabilización se refiere a todo el proceso por medio del cual un individuo, nacido con potencialidades de conducta de una amplitud enorme es conducido a desarrollar una conducta determinada, que se le limita a una extensión menor, precisamente la extensión que se acostumbra y es aceptable para él de acuerdo con las normas de su grupo.

Toda persona debe contribuir en forma productiva. Debe pensar por sí misma, debe estar satisfecha cuando sea apropiado que este sola, a veces debe oponerse a la opinión de las mayorías. Debe aceptar la responsabilidad de hacer infelices a otros cuando se ve precisado a tomar una decisión impopular. La escuela tiene dos preocupaciones en el proceso de hacer sociables a los niños. Lo primero, es la responsabilidad primaria del aprendizaje intelectual y la adquisición de ciertas habilidades.

Todas las personas tienen que conocer el sistema de símbolos numéricos, que juegan un papel tan importante en los negocios y en la ciencia, la escuela tiene que enseñar aritmética y, más ampliamente, el pensamiento cuantitativo. La escuela es el lugar donde la gente recibe un concepto organizado del mundo por medio de la geografía, la ciencia y la historia. Se espera que complete el trabajo de otras fuentes de sociabilización. El hogar y la vecindad de otras personas enseñan al niño gran parte de lo que debe saber respecto a trabajar con otros. Las actividades bien planeadas, pueden hacer mucho para compensar la falta de un hogar adecuado, la escuela puede enseñar al niño agresivo como lograr satisfacción, sin necesidad de molestar a los demás. Uno de los medios de averiguar lo que la gente debería aprender, es el de estudiar cómo actúan los miembros de nuestra sociedad.

Adaptación de las miras educativas a la conducta observable: Cualquier objetivo que ha de estudiarse experimentalmente, debe definirse indicando las situaciones que, según se espera, tendrá que afrontar la persona y la forma en que el educador desea que responda. Los psicólogos ponen mayor énfasis en las definiciones conductista, el psicólogo basa sus conclusiones en la observación.

Los objetivos generales de la educación, apreciación de las artes, higiene mental, ciudadanía democrática, deben reducirse a las descripciones de la conducta, antes de que puedan investigarse y antes de que la investigación psicológica pueda unirse como base para los planes educativos. Un amplio intento de desarrollar la mente debe reducirse a metas parciales, tales como enseñar al alumno a definir los términos significativos de forma precisa. El objetivo es una respuesta adaptada a las circunstancias, en vez de un molde fijo de conducta.

La habilidad como respuesta adecuada, hacen una lista de objetivos, usualmente ponen una lista de los hechos o principios que deben aprenderse, y las habilidades que deben desarrollarse. Los hechos y las habilidades son importantes, porque sin ellas es seguro que actuara incorrecta o deficientemente; porque estará incompleta una lista de propósitos si no contiene la habilidad de ejecución, o sea su resolución.

La escuela altera muchas formas de conducta típica: la selección de metas, los modos de hacer las tareas, las reacciones emotivas. La educación completa de una persona puede convertirse fácilmente en un dicho hueco, pero la fase también puede recordar que la conducta depende de muchas cosas más que la adquisición de ideas. Puede decirse que la educación es la transmisión de símbolos y que tienen como único objeto la enseñanza de ciertas habilidades y conocimientos en lo que atañe a las civilizaciones, a la sociedad y a la cultura. La educación no cambia necesariamente el estado de desarrollo de la personalidad individual.

Las habilidades y los conocimientos adquiridos pueden conservarse periféricos en el sentido de que nunca se integran con los procesos principales o centrales de la persona.

Las respuestas transferibles como meta educativa: Cuando se enseña a un alumno la forma en que debe responder a determinada situación, nos interesa tanto mejorar su respuesta a esa situación como facilitar su adaptación a otras situaciones. Se refiere a la habilidad mejorada que lo capacita para manejar una situación no prevista durante el adiestramiento, como una transferencia de conocimientos. Ya que la educación escolar, cuando más, puede reproducir unas cuantas de las situaciones a las que debe responder un adulto, la mayor parte de la enseñanza escolar está dirigida a la transferencia. El papel que desempeña la transferencia es especialmente evidente, cuando tratamos de definir las metas de la educación en términos de situación con la respuesta deseada.

Las diferentes clases de conocimiento: La mayoría de la gente identifica la educación como la adquisición de conocimientos, aunque se ha visto que eso solo es un aspecto del proceso de sociabilización. Existe el conocimiento pre-verbal que proviene de la experiencia directa. El conocimiento verbal la experiencia hecha palabras por el estudiante, o las declaraciones que se le presentan en forma verbal, puede clasificarse bajo cuatro encabezados: descripciones, normas, principios y conocimientos sistematizados. Los últimos son los que tiene mayor potencial para la transferencia amplia. La escuela se preocupa principalmente de los cuatro tipos de conocimiento verbal. Hasta la experiencia es traducida en palabras, tiene un valor limitado de transferencia.

Las descripciones proporcionan un sustituto para la experiencia personal directa. Una descripción indica la apariencia de un suceso, o de un objeto específico, tratando de comunicar impresiones que el individuo se puede formar si hace la

observación directamente. La función más importante de la información descriptiva es la transferencia. Un poco de conocimiento permite conocer otras situaciones. Una norma indica exactamente lo que debe hacerse para alcanzar una meta específica; como dar respiración artificial y como deletrear la palabra amigo, una norma rinde beneficio cuando da una respuesta correcta a la situación, la enseñanza usando normas tiene un valor limitado. Las normas son útiles tan solo para las situaciones repetidas, estereotipadas.

Un principio o una amplia generalización es un tipo superior de conocimiento en comparación con la descripción; proporciona información acerca de diversas situaciones, y a diferencia de la norma, puede aplicarse en una forma diferente según cambian nuestros propósitos. Un principio es una declaración que conecta dos o más conceptos. Los principios más sencillos son un poco más que descripciones. El conocimiento sistematizado es el resultado de una extensa investigación escolar. Una ciencia no es solamente un armario lleno de principios. Es un sistema en que cada concepto se relaciona con muchos otros; los principios forman una red, en la que un principio sostiene al otro (Cronbach, 1980, pp. 34-64).

La psicología de la educación ha tenido serios problemas de identidad desde su aparición como disciplina independiente. Tradicionalmente se le ha colocado en una posición intermedio entre la psicología y la educación, experimentando de esa forma la contra corriente y torbellinos que a menudo se generan cuando se unen dos grandes océanos. La psicología como ciencia, se centra en el descubrimiento de las leyes que rigen el funcionamiento de la conducta humana. Los teóricos de la psicología se empeñan en hacer un análisis cuidadoso y comprensivo de lo que significa ser humano, sin embargo, no deben esperarse resultados a corto plazo, si no a más bien a mediano plazo. La educación al igual que el derecho o la medicina tiene como principal objetivo la practica (Sprinthall, 1996, p. 2).

Esta ciencia, además de centrarse en la orientación del desarrollo y progreso mentales, debe atender también, otros aspectos del proceso del desarrollo integral, o sea el aspecto emocional, físico, moral y social. La psicología educativa puede definirse como la aplicación de los principios de la psicología a los problemas educativos. Esta ciencia no solo pretende comprender la conducta, entendida está, como la respuesta del ser vivo, a los estímulos que la provocas sino además sino, además predecirle y controlarla basándose en el conocimiento de sus leyes.

La psicología educativa, se propone aplicar funcionalmente todos aquellos conocimientos relativos al proceso de instrucción y enseñanza, abracando aquellos aspectos de la psicología que pueden proporcionar al maestro una comprensión correcta y totalmente científica del niño, el conocimiento de la diferencia individual y del proceso de maduración, y el conocimiento de la naturaleza y condiciones del aprendizaje y finalmente el reconocimiento de la necesidad de la correcta forma del carácter (De la Mora, 1977, p. 17).

## CAPÍTULO V

### ANÁLISIS DE RESULTADOS

#### 5.1 Resultados cualitativos.

Se trabajó con un grupo de niñas y niños de entre 10 y 11 años (niñez intermedia) siendo 12 niños y 15 niñas, quienes mostraban una baja motivación para realizar cualquier actividad en el salón de clases y con ello se les aplicó un instrumento de medición para saber cuál era el nivel de motivación que tenían los alumnos para el aprendizaje áulico. Posteriormente se aplicó un programa de motivación para mejorar el aprendizaje académico en cual consta de varias sesiones que ayudan a aumentar la motivación, mejorar el aprendizaje y desarrollar habilidades y talentos. Siempre verificando que todo aquello presentado tuviera altos resultados y que se llevara a cabo adecuadamente.

Sesión 1. En la primera sesión se tuvo una plática con los papas y maestros acerca de los temas y actividades que llevarían a cabo con los alumnos dándoles la mayor información correspondiente. Todos se notaban muy interesados sobre los temas a tratar con sus hijos y alumnos y hacían preguntas para cómo ayudarlos a tener un mejor aprendizaje y una mejor motivación.

Sesión 2. En esta sesión nos presentamos con los alumnos y les hablamos un poco sobre lo que trabajaríamos con ellos posteriormente se aplicó el instrumentó de medición para saber el nivel de motivación que presentaban para un mejor aprendizaje.

Sesión 3. En esta sesión iniciamos con el programa en donde presentamos tres actividades que tenían como objetivo aumentar la motivación de los alumnos mediante dinámicas dentro del aula para obtener un mejor aprendizaje, una de ellas fue primero

de romper el hielo con ellos y conocerlos mejor presentándose, con estas dinámicas notamos que los alumnos ponen mejor atención y se sienten motivados a seguir con las actividades.

Sesión 4. En esta sesión realizamos actividades con el objetivo de que los alumnos conocieran las metas que tiene a corto y mediano plazo y fue muy interesante la manera en que ellos respondieron a ciertas dinámicas pues algunos de ellos tenían metas muy bien planeadas y establecidas como el terminar la primaria y seguir continuando su formación académica, pero en cierto punto les ayudo a reconocer lo que ellos quieren y como la motivación influye en su aprendizaje.

Sesión 5. En esta sesión pusimos a prueba las habilidades y talentos que tienen los alumnos pues con ello obtienen un mejor aprendizaje ya que aprenden a usarlos y a tener un mejor manejo, haciendo de las actividades experiencias positivas para un mejor desempeño académico motivándolos con distintas actividades con las cuales pudieran estar atentos para poder realizarlas.

Sesión 6. En esta sesión logramos notar que los alumnos se mostraban con mejor entusiasmo hacia nosotras pues estaban listos para las siguientes actividades ya que la utilización del tiempo en forma creativa era la principal causa para que ellos aumentaran el aprendizaje mediante la motivación y ellos al saber que con dinámicas y juegos podrían motivarse para aprender estaban listos para participar. Así mismo con pequeños incentivos logramos que ellos se sintieran motivados y con ganas de seguir participando en las demás actividades pues entre dinámicas con juegos y demás se distraen pero al mismo tiempo aprenden y se divierten.

Sesión 7. En esta sesión creamos un ambiente favorable para los alumnos pues poniendo a prueba sus habilidades lográbamos aumentar la motivación para que ellos tuvieran un mejor aprendizaje ya que implementábamos estrategias promoviendo su participación en las actividades y su relación grupal para un mejor desempeño social y académico.

Sesión 8. En esta sesión mediante las actividades expuestas motivábamos y favorecíamos el desarrollo integral de los alumnos dentro de su entorno educativo dándoles la oportunidad de relacionarse con los demás compañeros para lograr con ello un mejor aprendizaje áulico y que a su vez fuera el resultado de una buena motivación.

Sesión 9. En esta sesión mediante la aplicación de dinámicas recreativas dábamos la pauta para sensibilizar a los alumnos y de esta manera motivarlos a optimizar su desempeño escolar y así mismo su relación grupal promoviendo la participaban en las diferentes actividades los cuales se mostraban, atentos, cooperativos y motivados para realizarlas.

Sesión 10. En esta sesión nos despedíamos de los alumnos con lo cual hacíamos que recordaran todas las actividades que habían sido expuestas hacia ellos, dejándoles un mejor nivel de motivación para obtener un aprendizaje áulico exitoso, y que habían aprendido de las dinámicas, pues sus respuestas eran las más satisfechas para nosotras pues los resultados habían sido favorables. Los alumnos se mostraron competentes y muy participativos en esta última sesión pues todas las actividades puestas habían sido de su mayor agrado ya que el divertirse y jugar era una de las principales causas para que ellos se sintieran motivados en las clases.

## 5.2 Resultados cuantitativos generales.

En la siguiente tabla se muestran los resultados del instrumento medición que tiene como objetivo cuantificar el porcentaje que se obtuvo de la 1ra y 2da aplicación, se puede notar que en la segunda aplicación si hubo un cambio en base a la motivación que tienen los alumnos en clase para tener un mejor rendimiento académico, ya que tiene mucho valor que los alumnos estén motivados para que con ello obtengan un mejor aprendizaje.

| Reactivos   | Pre Aplicación |     | Post Aplicación |     |
|---|----------------|-----|-----------------|-----|
|   | Sí             | No  | Sí              | No  |
| 1.- ¿Me siento motivado para asistir a la escuela todos los días? | 74%            | 26% | 96%             | 4%  |
| 2.- ¿Me siento motivado para aprender en clase?                   | 71%            | 29% | 96%             | 4%  |
| 3.- ¿Pongo a prueba mis habilidades para aprender?                | 74%            | 26% | 93%             | 7%  |
| 4.- ¿En clase me siento a gusto?                                  | 78%            | 22% | 100%            | 0%  |
| 5.- ¿Pongo atención cuando mi profesor explica?                   | 74%            | 26% | 93%             | 7%  |
| 6.- ¿Me distraigo fácilmente durante la clase?                    | 56%            | 44% | 63%             | 37% |
| 7.- ¿Me gusta participar en clase?                                | 63%            | 37% | 93%             | 7%  |
| 8.- ¿Me gusta trabajar en equipo?                                 | 74%            | 26% | 93%             | 7%  |
| 9.- ¿El maestro me motiva para tener un mejor aprendizaje?        | 67%            | 33% | 96%             | 4%  |
| 10.- ¿Me gusta aprender cosas nuevas?                             | 89%            | 11% | 100%            | 0%  |

**Gráfica 1**

En la pregunta número 1 el 4% de los alumnos no se sienten motivados para asistir a la escuela, mientras que el 96% de alumnos siempre están motivados para asistir.



### Gráfica 2

Referente a la pregunta 2 el 4% de los alumnos no se sienten motivados para aprender, pero un 96% de los alumnos si están motivados.



### Gráfica 3

Aquí se muestra en la pregunta número 3 que un 7% de los alumnos no pone a prueba sus habilidades para aprender a diferencia de un 93% que dijeron que siempre.



#### Gráfica 4

Referente a la pregunta numero 4 el 100% de los alumnos se sienten a gusto en clase.



#### Gráfica 5

Con referencia a la pregunta número 5 el 93% de los alumnos contestaron que si ponen atención durante la clase, mientras que el 7% no lo hace.



**Gráfica 6**

Con referencia a la pregunta número 6, el 63% de los alumnos responden que no se distraen en clase mientras que el 37% de los alumnos si se distraen.



**Gráfica 7**

Con referencia a la pregunta número 7 el 93% de los alumnos respondieron que si participan en clase, mientras que el 7% de los alumnos no participan.



### Gráfica 8

Con referencia a la pregunta número 8 muestra que el 93% de los alumnos si le gusta trabajar en equipo mientras que el 7% contestaron que no les gusta.



### Gráfica 9

Con referencia a la pregunta número 9 el 96% de los alumnos respondieron a que el profesor si los motiva para aprender durante la clase mientras que un 4% respondió que no.



### Gráfica 10

Con referencia a la pregunta número 10 el 100% de los alumnos respondieron que si les gusta aprender cosas nuevas.



## CONCLUSIÓN

Con este programa se llegó a la conclusión que la motivación es una estrategia para sacar al grupo adelante de suma importancia ya que sin ella es imposible llegar a los alumnos y conocer sus debilidades y necesidades. La motivación aportara resultados en el aprendizaje pues de ella costa que los impulse a mejorar cada día, esto también se debe a que dentro de ella se tiene la necesidad de conocer y aprender cosas nuevas y atractivas que enriquezcan sus conocimientos y se tengan varias formas de aprender y mejores estrategias para una mejor educación.

Cada una de las estrategias que se implican dentro del aula será de valor y apoyo para una mejor comprensión del tema que se esté impartiendo en un periodo de clase, por tanto, es necesario que el docente implemente estrategias que colabores al desarrollo de la clase y por ende el aprendizaje de los alumnos. Es importante saber que las estrategias siempre se tienen que realizar de acuerdo a las habilidades y debilidades de los alumnos, ya que de ellas depende captar la atención de los alumnos de tal modo que muestren interés por lo que el docente está impartiendo en ese momento.

Es importante resaltar que cada alumno es diferente y por tal razón aprenden de manera distinta, motivo por el cual, las estrategias que se elaboren tienen que tomar en cuenta las eficiencias y deficiencias de los alumnos. Una buena aplicación de estrategias permite un alto nivel de motivación y con ello el desarrollo de habilidades para un mejor aprendizaje áulico.

La motivación, es una atracción hacia un objetivo que supone una acción por parte del alumno y permite aceptar el esfuerzo requerido para conseguir ese objetivo, está compuesta de tensiones, necesidades, deseos, expectativas e incomodidades. Constituye un paso previo al aprendizaje y es el motor del mismo, la ausencia de la

motivación hace complicada la tarea del profesor, por tanto, el docente siempre tiene que estar atento las necesidades de los estudiantes para brindarles herramientas necesarias para hacerle frente a las circunstancias que se puedan presentar en determinado momento.

La motivación en el ámbito escolar se pudiera definir como un proceso psicológico que se basa en la esfera específica de la personalidad y permite la orientación y permite la orientación dinámica de la actividad hacia un objetivo determinado, condicionada esta por las necesidades y motivos de aprendizaje movilizando y manteniendo su actitud ante el estudio, a medida que la misma se dirija de forma correcta a un objetivo bien definido, la actividad educativa se hará más independiente y su resultado será óptimo.

Es por ello que todo alumno debe sentirse y estar motivado cada día para aprender en clases pues de ello depende que tenga un mejor aprendizaje áulico.

## REFERENCIAS

- Baron Roberto A. (1996) “ Psicología” Editorial, Mexicana, DF.
- Bleger Jose, (2002) “psicología de la educación” Editorial, Paidós, Mexicana, S. A.
- Cofer Charles Norval, (1990) “Psicología de la motivación” 2da edición, Editorial, México Trillas.
- Craig Grace J. (2001) “Desarrollo psicológico” 8va edición Editorial, Mexicana Estado de México.
- Cronbach L. J (1980) “Sicologia educativa” 1ra Ed. México.
- Delgado Senior Fanzel, (2003) “La terapia de la conducta y sus aplicaciones clínicas”. Primera Ed, México.
- De la Mora Ledesma, (1977) “Psicología educativa” 1ra edición, Editorial, Progreso, S.A. México, DF.
- Good Thomas L, Brophy. J (2001) “Psicología educativa contemporánea” 6ta Ed, Mc GRAW - Hill, México.
- Guillem Fexias, Ma Teresa Miró (1993) “Aproximaciones a la psicoterapia” Una introducción a los tratamientos psicológicos, Ediciones Paidós Ibérica, S.A. Impreso en España.
- Hernández Sampieri Roberto (2006) “Metodología de la Investigación” 3ra Ed, Mc GRAW - Hill, México.

- Kort Rosemberg Felicitas, (2001) “Psicología del comportamiento infantil” Guía para padres, maestros y terapeutas, Editorial Trillas, S.A. De C.V. México, DF.
- Mankeliunas Mateo V, (1987) “Psicología de la motivación” 1ra edición, Editorial Trillas, S.A De C.V. México, DF.
- Morris Charles G, (2001) “Psicología” 10ma edición, Editorial Mexicana.
- Palmero Francés, Abascal, Martínez, Chóliz (2002) “Psicología de la motivación y la emoción. Editorial, Mc GRAW- Hill, Madrid.
- Papalia D. Wendkos, Diskin. R (2001) “Desarrollo Humano” 8va Ed. Mc GRAW – Hill, Bogota Colombia.
- Reeve Johmarshall (2003) “Motivacion y Emoción” 3ra Ed. México.
- Sanchez Escobedo Pedro (2008) “Psicología clínica” Manual moderno, México.
- Santrock John W, (2002) “Psicología de la educación” Editorial, Mc GRAW – Hill, España.
- Sprinthall Norman A, Sprinthall Richard C, Oja Sharon N, (1996) “Psicología de la educación” McGra W-HILL/INTERAMERICANA DE ESPAÑA, S.A. U.
- Woolfolk Anita E, (1999) “Psicología educativa” 7ma edición, Editorial Mexicana.

## Glosario

**Abstracto:** aquello que refiere a lo que no es empíricamente observable, sino que solo puede ser pensado o imaginado. Ya que no tiene realidad material.

**Autorregulación:** se refiere a aquella capacidad que dispone una entidad asociación, organización o institución de regularse a sí misma en base a un monitoreo y control voluntario que tendrá lugar desde sus propias instalaciones y recursos.

**Autoplástica:** se empeña en modificar una realidad inaceptable, se limita a alteraciones internas, que a lo sumo modificaciones internas, que a lo sumo modifican la percepción alucinación, la concepción de la realidad delirios o producen alteraciones del cuerpo propio síntomas neuróticos.

**Categorización:** es la capacidad de ordenar de manera ordenada y por categoría una o varias informaciones.

**Cognoscitivo:** procesos a través de los cuales los individuos son capaces de generar y asimilar conocimiento. Hacer mención de las capacidades humanas que permiten el desarrollo del conocimiento a través de los sentidos, experiencias.

**Contingencia:** evento que es probable que ocurra pero del cual no se tiene la certeza de que vaya a ocurrir. Una contingencia es por lo tanto un suceso posible con mayores o menores probabilidades de ocurrir.

**Dinamismo:** doctrina según la cual los elementos materiales no son sino combinaciones de fuerza.

**Homeostasis:** es la capacidad del organismo para presentar una situación físico-química característica y constante dentro de ciertos límites, incluso frente a alteraciones o cambios impuestos por el entorno o el medio ambiente.

**Imprescindibles:** es un adjetivo que hace referencia a aquello de lo que no se puede prescindir.

**Multidimensional:** afecta a diferentes aspectos de un asunto al tener varias dimensiones.

**Memorística:** se aplica a la enseñanza ejercicio o activada baso en la memoria.

**Permisiva:** que permita o consiente o no ofrece resistencia a algo.

**Sintaxis:** es la parte de la gramática que estudia la forma en que se combinan y se relacionan las palabras para formar secuencias mayores como los sintagmas y las oraciones, así como la función que desempeñan dentro de éstas.

**Sistemático:** que sigue o sea justa al sistema, metodología del orden, organización o clasificación de elementos.