



GOBIERNO DEL  
ESTADO DE MÉXICO

## ESCUELA NORMAL DE ZUMPANGO

---



# **INFORME DE PRÁCTICAS PROFESIONALES** **“IMPLEMENTACIÓN DE ACTIVIDADES LÚDICAS Y** **CREATIVAS PARA DESARROLLAR LA MOTIVACIÓN EN** **LOS ALUMNOS DE 4° C DE LA ESCUELA PRIMARIA** **TIERRA Y LIBERTAD”**

QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE  
**LICENCIADA EN EDUCACIÓN PRIMARIA**

PRESENTA

**YANELI ROJAS ZAMORANO**

ASESOR

**MARIA DEL CARMEN RODRIGUEZ ORTIZ**

ZUMPANGO, EDO. MEX.  
JULIO, 2023.

# Índice

Introducción.....	1
Plan de acción.....	2
1.1 Intención.....	2
1.2 Contexto.....	3
1.2.2 Externo.....	3
1.2.2 Interno.....	4
1.2.3 Áulico.....	5
1.3 Diagnóstico de grupo.....	5
1.4 Problemática.....	7
1.5 Objetivos.....	9
1.5.1 General.....	9
1.5.2 Particulares.....	9
1.6 Justificación.....	10
1.7 Metodología.....	11
1.8 Marco teórico.....	13
1.9 Estrategias.....	18
Estrategias para la motivación de los alumnos de 4º C”.....	19
1.9.1 APUNTES ATRACTIVOS.....	19
1.9.2 TEATRINES.....	20
1.9.3 EXPERIMENTANDO ANDO.....	21
1.9.4 COMPROBANDO LOS CONOCIMIENTOS.....	22
1.9.5 LA RULETA DE LAS EMOCIONES.....	23
2. Acción.....	24
2.1.2 TEATRINES.....	24
1.2.2 APUNTES CREATIVOS.....	26
1.2.3 Experimentando ando.....	29
1.2.4 Comprobando los conocimientos.....	32
1.2.5 La ruleta de las emociones.....	34
3. Conclusiones y recomendaciones.....	37
4. Referencias.....	39
5. Anexos.....	40
Anexo 1.....	40
Anexo 2.....	40

<b>Anexo 3</b> .....	42
<b>Anexo 4</b> .....	43
<b>Anexo 5</b> .....	44

## Introducción

Dentro del presente documento se realiza una reflexión y análisis de las estrategias plasmadas para llevarse a cabo durante las jornadas de prácticas profesionales referentes al 8vo semestre de la licenciatura en educación primaria, las cuales se ejecutaron en la escuela primaria Tierra y Libertad, donde se estuvo trabajando con el grupo de 4° "C", dicha institución se encuentra ubicada en el municipio de Zumpango.

Bajo esta intervención se detectó una problemática con la finalidad de generar una serie de estrategias que van encaminadas a desarrollar la motivación de los estudiantes mediante actividades lúdicas y creativas para la concepción de un aprendizaje significativo, preciso al estudio y análisis de su contexto que se visualizo rutinario y monótono empleado dentro de la escuela primaria, por lo tanto se espera que las estrategias cumplan con los propósitos de implementar actividades lúdicas y creativas para que consideren a la escuela como un espacio que puede ser divertido y donde se aprende al mismo tiempo, sobre todo bajo dinámicas que hasta cierto punto sean recreativas.

De igual forma se pretende que esta acción contribuya a una preparación donde se procure el avance de las competencias profesionales sobre todo aquella que se ha venido manejando como un área de oportunidad de manera personal a lo largo de mi formación, la cual es de acuerdo a los planes y programas de estudio 2018 Diseña planeaciones aplicando sus conocimientos curriculares, psicopedagógicos, disciplinares, didácticos y tecnológicos para propiciar espacios de aprendizaje incluyentes que respondan a las necesidades de todos los alumnos en el marco del plan y programas de estudio, ya que esta relacionada con el proceso de esta intervención.

Por lo tanto a lo largo de este documento se plantean diversos momentos que dan muestra del trabajo realizado, contando con: la intención, contextos, diagnóstico focalización de la problemática, referentes teóricos y metodología que ayudan a la

comprensión del mismo, presentación y objetivos de las estrategias, reflexión y análisis, así como una conclusión.

Todo esto a fin de que se ayude a que el proceso de enseñanza y mi proceso de formación vaya mejorando para transformar las perspectivas del docente que quiero llegar a ser en el futuro, para procurar una sociedad en donde la educación se visualice desde otros panoramas. Se busca esto, proporcionando espacios que son más abiertos y diferentes ante los retos que el sistema de educativo impone, que se maneja hoy en día, pero no solo eso sino a tratar de afrontar y aprender de la experiencia incluyendo todas aquellas adversidades cotidianas que se enfrentan en las aulas.

## **Plan de acción**

### **1.1 Intención**

Durante nuestra práctica, el reflexionar sobre lo que hemos abordado a lo largo de nuestras jornadas cumple un papel muy importante para la formación docente porque es aquella que es permanente y constante para poder atender todas las situaciones que se presenten tanto en nuestra formación como en el proceso de enseñanza-aprendizaje que realizamos con los estudiantes, pero no solo lo malo sino también las fortalezas para la mejora constante, esto nos permitirá analizar y regular nuestro crecimiento para tener las bases y herramientas que complementen la realización profesional.

Dado esto construimos amplios parámetros del análisis de las competencias se volvió algo sustancial, pues respecto a ellas supimos en que aspectos realizar las correcciones dentro de nuestra ejecución o en caso de ser lo contrario afinarlas un poco más para mantenerlas como punto de apoyo.

En primer lugar, me gustaría destacar una de las competencias dictadas en el plan de estudios 2018 de la licenciatura, que son una área de oportunidad, para que ahora que las estrategias estén en marcha esto ya no pueda ser un limitante de ejecución, refiero a “Diseña planeaciones aplicando sus conocimientos curriculares, psicopedagógicos, disciplinares, didácticos y tecnológicos para

propiciar espacios de aprendizaje incluyentes que respondan a las necesidades de todos los alumnos en el marco del plan y programas de estudio.”

Pues en ejecuciones previas no se ofrecen elementos tan precisos que permitan llevar a cabo un análisis detallado de las debilidades que enfrentan dado un contexto tradicional mucho menos de atender de manera individual las circunstancias de los estudiantes y esta última parte se considera durante los ciclos que abarca la metodología la cual menciona que se debe detectar lo que no está funcionando para que sea modificado hasta obtener el resultado deseado, por lo tanto lo que se pretende es crear herramientas que sean más confiables para saber cuan eficaz han sido las estrategias sobre todo porque deben ser más específicos ya que este trabajo es enfocado a una parte más actitudinal del sentir de los alumnos, claramente sin dejar de lado cuan funcional ha sido para su aprendizaje y es ya que es a partir de esto se tiene la intención de lograr la mejora de la practica profesional, porque se pretende, desenvuelvan las capacidades y habilidades para sacar a flote la creatividad necesaria con la finalidad de crear las secuencias y modalidades de trabajo, aptas para el desarrollo de esta competencia.

## **1.2 Contexto**

### **1.2.2 Externo**

Antes de dar inicio con lo que respecta a conocer el entorno de aula en el que se desenvuelven los alumnos, y por su supuesto a conocer la problemática, hablaré acerca de cómo es el espacio externo que la rodean, en primer lugar, a la escuela primaria, por lo tanto, se hace un diagnóstico que contempla factores que recopilan información para abonar a la búsqueda y definición del problema a atacar.

Bien, la institución educativa “Tierra y Libertad” se encuentra en un ambiente urbano, ubicada en Nicolás Bravo, Bo. San Lorenzo, Zumpango. En esta acuden estudiantes de los distintos barrios del municipio con predominación del pueblo de

San Juan Z. debido a esto quienes vienen de ese lugar toman un transporte colectivo que los traslada para la entrada y salida para que los padres no tengan que hacer ese recorrido a diario.

Por otro lado hablando de la comunidad, cuenta con servicios básicos como lo son agua, luz, drenaje y servicio de telefonía celular, acceso a internet, en este aspecto pese a que la zona ofrece este servicio en casi toda su extensión algunos mencionaban que no tenían en sus casas algo contradictorio respecto a las entrevistas donde los alumnos mencionaban lo contrario, y los comercios proveen lo necesario para el desarrollo de la comunidad, esto lo podemos verificar en el Informe Anual Sobre la Situación de Pobreza y Rezago social.

Destaco de igual manera con las entrevistas realizadas a la docente titular y padres de familia, hacen de mi conocimiento el nivel socioeconómico en el que se encuentran; a lo que un 90% de ellos laboran de manera no profesional, pero cuentan con los recursos necesarios para abastecer sus necesidades básicas, y cuando su economía se ve afectada están dispuestos a continuar trabajando para que a sus hijos no les falte nada y continúen con su educación.

### **1.2.2 Interno**

La institución cuenta con 2 turnos un aproximado de 720 estudiantes que contemplan la comunidad escolar, además de todo el personal que integra la plantilla entre ellos 25 maestros frente a grupo, promotores de inglés 1 de ellos pagado por la institución y el otro que se subtiende de las cooperaciones por alumno en cada clase, un promotor de educación física, y de artes, estos dos últimos con asistencias irregulares que afectan en ocasiones el trabajo dentro de las aulas; tiene una estructura de trabajo muy particular, pues la máxima autoridad que quien es la directora establece la organización de la escuela y las acciones a seguir para un trabajo colectivo más funcional pero que es estricto.

Pese a esto en cuanto a la infraestructura y recursos esta primaria cuenta con amplios espacios de recreación como canchas fútbol, básquetbol, biblioteca, auditorio, bodegas, huerto, aulas equipadas, todos estas son seguros en caso de

incidentes. Los recursos que tiene la escuela para la ejecución de actividades son amplios, cuenta con instrumentos para las clases de educación física tales como pelotas, aros, conos, cuerdas, entre muchos más, los cuales son accesibles para cualquiera que lo solicite.

### **1.2.3 Áulico**

Las aulas como se menciona anteriormente, están equipadas con butacas que son cómodas pero que restan el espacio del salón y algunas de ellas requieren de mantenimiento pues han causado incidentes menores en los estudiantes, hay 2 pizarras una blanca y una de gis, tienen mobiliario para resguardar el material que se solicita a los alumnos, en las paredes se puede colocar material ilustrativo pegado, con la intención de que sean un apoyo para los estudiantes en su estudio, también hay equipamiento tecnológico que es una televisión o cañón, aunque se piden permisos que requieren alta gestión y restan tiempo de las sesiones que ya son cortas, o incluso se corre el riesgo de incidentes que puede limitar aún más su acceso. Por lo mismo se les trata con el mayor de los cuidados.

## **1.3 Diagnóstico de grupo**

Si bien lo que más nos interesa conocer es la situación del aula, ya que es aquí donde se desenvuelve todo el ejercicio docente y se detonaron las problemáticas a trabajar para generar estrategias que ayuden darle solución.

El grupo de 4to "C" cuenta con un total de 28 alumnos entre los 8 y 9 años de edad en su totalidad, de los cuales 11 son niños y 17 son mujeres, la forma de trabajo consiste en atender español y matemáticas a diario, y en un periodo de tiempo más prolongado que le resta importancia a las demás asignaturas como ciencias naturales, geografía, historia y artes, es por ello que las sesiones se solicitan planeadas muy breves y concisas, es decir, constan de una pequeña introducción, el apunte escrito y la explicación del mismo por lo tanto puede haber actividad o no, rescatando comentarios como "solo proporcionales el apunte para que tengan con que estudiar para el examen con ayuda de sus papas" (RZY, Diario del profesor, 2023), porque incluso inglés y educación física son necesarias



o se tiene que abrir el espacio por que se trabaja con profesores diferentes, en caso de que no se presente algún promotor somos la docente titular y docente en formación los encargados de dejar que no se salten pero de igual forma deben ser rápidas para regresar a las demás materias.

Ahora de acuerdo con los instrumentos aplicados y la observación para conocer más a los estudiantes se obtuvieron los siguientes datos: los estilos de aprendizaje 15 de ellos son predominancia a lo visual, 11 con predominancia auditiva y 4 con predominancia kinestésica, lo que demuestra que debe haber un reforzamiento a de habilidades para que los alumnos puedan concretar su estilo y mejore el proceso de enseñanza aprendizaje, y de cierta manera esto permite un trabajo flexible a con actividades variadas a las que se pueden adaptar en gran medida, es en esta parte donde también rescato un comentario de jornadas anteriores “en realidad los estilos nos ayudan hacia donde inclinar nuestras actividades, pero debemos diseñar para todos, así hayan más de un estilo, por lo tanto nuestras clases deben ser variadas y ricas en todo tipo de dinámicas” (RZY, Diario del profesor, 2023).

El alumnado esta casi completo todos los días de lunes a viernes, con faltas promediando de 2 a 3 alumnos por día; mantienen sus principales herramientas de apoyo y comunicación de forma directa con los padres de familia o por medio de recados escritos donde se puntualizan aclaraciones de trabajos, se aclaran ciertas dudas y dan avisos importantes.

En cuanto a los recursos didácticos para llevar a cabo las sesiones se utilizaba : Libros de texto, material didáctico que los alumnos puedan elaborar con elementos sencillos y fáciles de conseguir ,material imprimible donde principalmente se les proporciona o que adquieren en las papelerías cercanas sobre todo en las actividades permanentes, entre otros, se ejecuta en base a una planeación quincenal que tiene como base el uso de los planes y programas de estudios, manteniendo como recursos didácticos los anteriormente mencionados, añadiendo el que se ofrece de manera física los materiales según las actividades que se establezcan en cada sesión.

## 1.4 Problemática

A lo largo de la observación y las conversaciones directas con los alumnos se denotó una problemática que es la falta de interés por las clases, el constante aburrimiento debido a que las clases son monótonas; como se pudo visualizar anteriormente e incluso su convivencia es restringida, el trabajo en equipo para ellos no es preferente, a menudo se nota a los alumnos cansados por que la cantidad de tareas extraescolares ,es excesiva, esto no se genera de parte del docente en formación sino de autoridades superiores que exigen que a diario se contemplen tareas o proyectos para realizar en casa, es por esto que cuando se encuentran en la parte final de las evaluaciones alrededor de 7 alumnos como máximo cuentan con una escala completa y los demás poco a poco se desmotivan a alcanzar una buena calificación, y no es por el hecho de que sean irresponsable porque ellos han mostrado actitudes que son todo lo contrario pues cumplen con lo que se les solicita en gran medida, y tratan de hacer todo en cuestión de tareas pero a veces es demasiado y no logran concretarlo.

Respecto a la enseñanza tan tradicional que se maneja en la escuela las actividades suelen no ser del agrado de los estudiantes y en encuestas directas se determinaron sus intereses y poco a poco con la observación, más la interacción con cada uno, las necesidades que tienen que ser atendidas de forma particular y general, dentro de los intereses se encuentra el gusto por el deporte ya que se la pasan sentados gran parte del día escribiendo, el gusto por el dibujo e iluminar cosa que tampoco se lleva a cabo porque los apuntes son a lápiz con cierto esquema de color que corrompe un poco la creatividad, el gusto por la segunda lengua, realizar experimentos o maquetas, esta último se ve afectado más que nada por el tiempo, jugar con las matemáticas también forma parte de sus intereses; pero cabe destacar que también se encuentran algunas propuestas que no los entusiasman pues en diversas ocasiones su actitud es muy antipática, y poco flexible porque piensan que serán regañados en caso de realizar algunas acciones por ejemplo el trabajo en equipo cuando se les pone a hacerlo

comparten sus ideas pero constantemente son reprendidos para que no hagan ruido, tampoco hay pausas activas y algo despegador entre clase por lo tanto actividades como bailar, cantar, moverse o pasar al frente son poco frecuentes a realizar ya sea por pena o porque no es algo a lo que se acostumbren.

Debido a esto se plantea como parte de las estrategias de solución implementar actividades lúdicas, creativas que intenten alcanzar la innovación en cada una de las asignaturas de forma esporádica, todo esto para el desarrollo de la motivación ;refiriéndome a esto a que solo en una sesión al día se realice el proceso de enseñanza atractiva por ejemplo se planea realizar teatrines entonces estos solo se llevaran a cabo al inicio de un tema como parte de la introducción, por dar un ejemplo, ya que más adelante dentro del cronograma de estrategias se delimita la intención de cada estrategia.

Así que a continuación se muestra una conversación que refiere a lo antes descrito:

Docente en formación: ¿Qué pasa, porque no has terminado tu actividad?

Estudiante: -Es que ya me aburrí

Docente en formación: ¿Por qué?

Estudiante: - Es que es mucho

Docente en formación: Pero mientras más te concentres es más rápido y podríamos avanzar

Estudiante: - Es que siempre es lo mismo además ya sé que no saldré al recreo, porque aún me falta el apunte.

Docente en formación: - Pero no, eso no es difícil

Estudiante: - No, pero si muy largo, a veces ya no quiero venir porque es muy cansado y no me da tiempo para hacer mis cosas favoritas en la tarde.

Docente en formación: - Pero si venir es muy importante, además tienes todas las tardes para hacer lo que te gusta.

Estudiante: - No, porque nos dejan mucha tarea, aunque nos apuremos, a veces dicen que si nos apuramos no dejaran tarea, pero siempre lo hacen además si no

lo acabo todo mi mama no me deja jugar y a veces no puedo asistir a mis clases deportivas que me gustan.

Docente en formación: - Entonces a ti que te gustaría que hiciéramos en clase para que no te aburrieras y te sintieras motivado a venir.

Estudiante: - Tan solo con que escribiéramos menos e hiciéramos cosas como dibujar, salir a trabajar en el patio o iluminar.

(RYZ, Diario del profesor, 2022)

## **1.5 Objetivos**

### **1.5.1 General**

Desarrollar la motivación en los alumnos de 4to "C" de la escuela primaria Tierra y Libertad mediante actividades creativas para que adquieran un aprendizaje significativo.

### **1.5.2 Particulares**

- Diseñar actividades y materiales de trabajo que sean atractivos y cumplan con el aprendizaje esperado del tema abordado.
- Incentivar a los estudiantes mediante sesiones dinámicas sobre todo en el área de ciencias naturales, geografía e historia.

## 1.6 Justificación

La importancia de retomar esta problemática radica en el impacto que tiene la motivación en los alumnos, pues está ligado directamente con la disposición del alumno y el interés en el aprendizaje, ya que sin el trabajo del estudiante no servirá de mucho la actividad del docente, por lo cual se considera que mientras más motivado está el alumno más aprenderá y llegará fácilmente al aprendizaje significativo.

Los factores motivacionales juegan un rol importante en la organización y dirección de la conducta positiva del estudiante ante el proceso de enseñanza-aprendizaje, porque contribuye a desarrollar sus capacidades, superar limitaciones y atender sus intereses.

Siendo esencial que el docente se centre en el diseño y la creación de sesiones, actividades y dinámicas, para que las tareas se desarrollen por satisfacción propia no por cumplimiento para una calificación, es decir, hacerlo porque me interesa.

La factibilidad de este conjunto de estrategias es todo un reto sobre todo por la organización y estructura que maneja la institución, para lo que se requiere necesariamente de iniciativa, disposición, trabajo arduo que demuestre que las dinámicas o actividades que se planean implementar han tenido impacto de manera positiva en el comportamiento, actitudes y aprendizaje del alumnado, para que se permitan incluirlas dentro de las planeaciones de forma constante.

Destacar la importancia de esta problemática es muy simple, sin embargo dado los diversos planteamientos se hacen constantemente cuestionamientos que se espera a lo largo del documento logren responderse de una manera positiva es decir que sus respuestas se demuestren con lo mejor de los resultados dichas interrogantes son: ¿Para qué sirve que los estudiantes estén motivados? ¿Cómo se va a lograr que las actividades planteadas llamen su atención y se concreten? ¿Cómo se espera que en la mayoría de las veces puedan implementarse?

## 1.7 Metodología

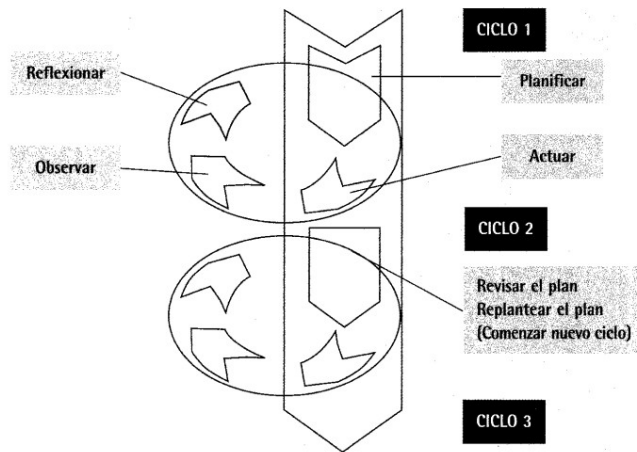
Para apoyar y evaluar las estrategias empleadas utilizare la metodología de investigación acción del autor Kemmis.

Kemmis (1989), citado por (Latorre, 2005)apoyándose del modelo de Lewin, elabora un modelo para aplicarlo a la enseñanza. El proceso está organizado por ejes: uno estratégico, constituido por la acción y la reflexión; y otro organizativo, constituido por la planificación y la observación. Ambas dimensiones están en continua interacción, de manera que se establece un dinámica que contribuye a resolver los problemas y a comprender las prácticas que tienen lugar en la vida cotidiana de la escuela.

El proceso está integrado por cuatro fases o momentos interrelacionadas:

- Planificación: Revisión del diagnóstico, problema o idea general de investigación.
- Acción: Implementación de plan de acción.
- Observación: Evaluación de la acción a través de métodos y técnicas apropiadas.
- Reflexión: Resultados de la acción, evaluación y el proceso de investigación.

Cada uno de los momentos implica una mirada retrospectiva que forman conjuntamente una espiral autorreflexiva de conocimiento y acción. Para ambos ciclos que se muestran en los cuadros 1 y 2.



Cuadro 1 Los momentos de la investigación- acción (Kemmis, 1989).

Así mismo dichos momentos de la investigación se representa en una espiral de ciclos, cada ciclo se compone cuatro momentos:

DIMENSIÓN ORGANIZATIVA		
	Reconstructiva	Constructiva
DIMENSIÓN ESTRATÉGICA	4. <i>Reflexionar</i> Retrospectiva sobre la <i>observación</i> .	1. <i>Planificar</i> Prospectiva para la <i>acción</i> .
	3. <i>Observar</i> Prospectiva para la <i>reflexión</i> .	2. <i>Actuar</i> Retrospectiva guiada por la <i>planificación</i> .

Cuadro 2 Los momentos de la investigación-acción (Kemmis, 1989).

- El desarrollo de un plan de acción críticamente informar para mejora aquello que ya está ocurriendo.
- Un acuerdo para poner en pie la práctica.
- La observación de los efectos de la acción en el contexto en el que tienen lugar.

- La reflexión en torno a esos efectos como base para una nueva planificación, una acción críticamente informada posterior, etc. a través de ciclos sucesivos.

## **1.8 Marco teórico**

Para poder focalizar bien las estrategias que se presentan con la finalidad de atacar a la problemática, se necesita conocer en que consiste cada uno de los términos propuestos dentro de los objetivos, así que a continuación se presentan los conceptos a abordar dentro de este documento.

Primero de la educación lúdica que de acuerdo con (Almeida, 1994) tiene como objetivos “la estimulación de las relaciones cognoscitivas, afectivas, verbales, psicomotoras, sociales, la mediación socializadora del conocimiento y la provocación de una reacción activa, crítica y creativa” de las personas en pro de su bienestar. En ese sentido, como señaló Froebel en el siglo XIX, citado por, la pedagogía debe considerar al niño como sujeto creador y éste, debe despertar por medio de estímulos, sus facultades propias para la creación productiva. Además, Froebel consideró que los juegos eran decisivos en la socialización de los niños.

Además, la educación en la escuela mediante actividades lúdicas “es más bien una actitud, una predisposición del ser frente a la vida, frente a la cotidianidad. Es una forma de estar en la vida, y de relacionarse con ella en esos espacios cotidianos en que se produce disfrute, goce, acompañado de la distensión que producen actividades simbólicas e imaginarias como el juego, la chanza, el sentido del humor, el arte y otra serie de actividades que se producen cuando interactuamos sin más recompensa que la gratitud que producen dichos eventos”

El juego, el disfrute, como parte de la lúdica constituyen una forma agradable de obtener una mayor participación de la gente porque “jugando los niños toman conciencia de lo real, se implican en la acción, elaboran razonamientos y juicios. . Marginar el juego de la educación equivaldría a privarla de uno de sus



instrumentos más eficaces, por ello el educador debe asegurar que la actividad del niño o la niña sea una de las fuentes principales de su aprendizaje y desarrollo, pues a través de la acción y la experimentación, ellos expresan sus intereses, sus motivaciones y descubren las propiedades de los objetos, relaciones, etc.”

Es importante que los maestros integren los juegos y otros materiales lúdicos como mediaciones pedagógicas en su actividad académica, entendidas, en términos de (Prieto, 1993), “como el tratamiento de los contenidos y de las formas de expresión de los diferentes temas a fin de hacer posible el acto educativo, dentro del horizonte de una educación concebida como participación, creatividad, expresividad y racionalidad en su actividad académica”

Como se puede notar la lúdica va de mano con la creatividad donde las orientaciones que enmarcan la creatividad la definen principalmente en tres líneas de trabajo. Primero, como un proceso, luego como un producto, enfatizando en la persona creativa, y tercero, como una combinación de factores. Este planteamiento sobre el proceso y el producto creativo es explicado por, (Goñi, 2000) quien indica que la expresión “proceso creativo” podría ser una secuencia de pasos o etapas utilizados para resolver un problema, o que puede representar un cambio perceptual rápido o la transformación que se dispone, cuando se produce una nueva idea o solución a un problema. Sin embargo, también puede referirse a las técnicas o estrategias que utilizan las personas creativas, ya sea consciente o inconscientemente, para producir una nueva idea o combinación, relación, significado, percepción o transformación. Así, un producto creativo es un trabajo que es aceptado en cuanto a su utilidad por un grupo en algún momento.

Se contempla también la parte del maestro porque se hace referencia a que siglo XXI demanda maestros creativos, atentos a las necesidades de los estudiantes, capaces de potenciar, generar ideas, soluciones que contribuyan al mejoramiento de la sociedad. Por tanto, es el orientador y facilitador de las herramientas con las que sintetiza, reinventa y reaprende con sus estudiantes.

La creatividad en la educación es de gran importancia con relación a las innovaciones, al desarrollo del pensamiento, de los cambios curriculares, y a la actitud creadora de los maestros. Por tanto, se debe contar con ambientes creativos donde se busque potenciar los procesos educativos, donde se motive al estudiante a investigar, explorar, conocer, aprender, profundizar y dar soluciones en las diversas áreas del conocimiento, aprovechando las posibilidades que ofrece el entorno. Siendo la creatividad fundamental en los objetivos curriculares, es labor del maestro planificar clases dinámicas y no pasivas, donde los estudiantes deben ser imaginativos, que predominen las acciones novedosas, garantizando la adquisición de conocimientos teórico-prácticos y con resolución de problemas.

El profesor innovador y creativo posee una disposición flexible hacia las personas, las decisiones y los acontecimientos; posee una mente abierta, sin miedos a los cambios, está receptivo a ideas y sugerencias de los otros, ya sean superiores, compañeros o inferiores; valora el hecho diferencial; se adapta fácilmente a lo nuevo sin ofrecer excesivas resistencias; se implica en proyectos de innovación (Violant, 2006)

En consecuencia, se debe tener en cuenta la implementación de actividades llamativas y novedosas del estudiante, donde se le motive a participar; sin olvidar que el docente tiene como actividad primordial encausar el proceso creativo de enseñanza aprendizaje, haciéndose necesario complementar metodologías de estudio a los efectos de comprender de manera integral el complejo fenómeno de la creatividad.

También en algún momento de esta redacción se hace mención de la innovación para asegurar el cumplimiento de las estrategias de una forma diferente y atractiva para los estudiantes entendiendo por innovación para, (Hoyle, 1969)"una innovación es una idea, una práctica o un objeto percibido como nuevo por un individuo". Desde una perspectiva amplia.(Carbonell, 2008)define la innovación como una serie de intervenciones, decisiones y procesos, con cierto grado de intencionalidad y sistematización que tratan de modificar actitudes, ideas, culturas,

contenidos, modelos y prácticas pedagógicas. Incluso podemos observar que cuando hablamos de esto no siempre refiere al uso de la tecnología para poder lograrlo ya que se trata de generar más que nada un cambio a partir de nuestras formas de enseñanza para impactar o transformar el entorno del alumnado.

Finalmente abordamos el concepto de motivación en sus dos modalidades que permiten ser más explícitos en el tema, empezaremos definiendo el término “motivación” desde su concepción más básica, para luego profundizar en la complejidad que implica su significado . En el diccionario de la Real Academia Española (RAE, 2014) el término se encuentra asociado a la palabra motivación: “Conjunto de factores internos o externos que determinan en parte las acciones de una persona” . Un panorama similar nos encontramos si consultamos el Diccionario de psicología de, (Consuegra, 2010) donde se sostiene que la motivación hace referencia a “estados y procesos interiores que impulsan, dirigen o sostienen la actividad de un individuo” (p . 189) . Ambas definiciones nos ubican en el momento previo a la acción, por lo que la motivación se relaciona con ese aspecto que da dirección y movimiento a una conducta.

Se presentan 2 tipos de motivación que hay que diferenciar y saber con cual actuar La motivación interna, también conocida como motivación intrínseca, sucede cuando las personas actúan espontáneamente por interés propio, por lo que, en muchas ocasiones, genera sensación de satisfacción, libertad, autonomía, eficiencia, capacidad, afinidad y/o agrado; por eso, dicha motivación se asocia con la persistencia en una tarea y con el bienestar psicológico general de cualquier individuo . Por otro lado, la motivación externa o extrínseca se relaciona con el interés que despiertan los incentivos, recompensas o consecuencias que ocurren en el ambiente, los cuales tienen diversas naturalezas (premios, beneficios, afecto, privilegios, reconocimiento, entre otros).

A lo largo de este documento se hace constantemente hincapié en las estrategias y dinámicas en ciencias naturales ya que, además de ser un área en la cual hay diferentes alternativas de trabajo, La ciencia nos ayuda a comprender el mundo que nos rodea, por ello, se debe favorecer que los niños aprendan a apreciarla y

entenderla. Esto es fundamental para el desarrollo integral de su persona. Asimismo, la ciencia escolar pretende seguir la evolución de la percepción científica del alumnado a través de la observación y la experimentación en el aula. Esto se desarrolla a partir de los experimentos o experiencias científicas, ya que facilitan la motivación, curiosidad, interés hacia los contenidos del temario... Como se conoce, la ciencia es un campo tan amplio y complejo que una aproximación únicamente teórica sería incorrecta, siendo necesaria una parte práctica que el alumno pueda experimentar (Kolb, 1984), registrando el aprendizaje en diferentes tipos de inteligencia (Gardner, 1994), (visoespacial, lingüística), haciendo que el aprendizaje sea más duradero y llegue a una mayor gama de estudiantes que posean diferentes tipos de inteligencia.

A lo largo del mismo, se hablará de los experimentos pautados, los cuales aúnan en todo momento la parte teórica y práctica, por la dificultad que pueda tener el aprendizaje de estos conocimientos científicos que se exponen en el aula. Dichas experiencias emplean estrategias de investigación-acción e inductivas-deductivas, así como la construcción progresiva de conocimientos, también llamado Constructivismo, (Carretero, 1997) cuidando siempre el aspecto empírico de la Ciencia.

## 1.9 Estrategias

Actividad	Material	Propósito	Evidencia
Teatrines	Caja de teatro Dibujos Popotes o abate lenguas	Realizar introducciones a los temas principalmente de las asignaturas de ciencias naturales, geografía, historia y formación cívica por medio de representaciones en lo que se conoce como teatrines.	Presentación del tema que le haya tocado por equipo.
Experimentando	Cosas que tengan en casa, de fácil acceso o recursos reciclables.	Lograr que los estudiantes relacionen el entorno que los rodean mediante la modelización de prototipos de los temas abordados en clase.	Construcción de los prototipos realizados en clase.
Apuntes con creatividad	Material impreso, plantillas u organizadores gráficos visualmente atractivos.	Motivar a los alumnos a realizar actividades cotidianas con diferentes herramientas gráficas con información esencial para facilitar el estudio.	Construcción del propio ejercicio y la forma en que se elabora.
La ruleta de las emociones	Ruleta en papel y/o cartón, elaborada en grande.	Crear una ruleta de las emociones donde se encuentren las soluciones para hacer de lado emociones negativas y comenzar bien el día.	Comentarios de los alumnos acerca de la experiencia.
Comprobando los conocimientos	Diseño de diversidad de material para la evaluación.	Observar la concepción de los aprendizajes por parte de los alumnos en diferentes actividades de evaluación, como material impreso.	Resolución del compendio de actividades propuestas para las asignaturas.

## **Estrategias para la motivación de los alumnos de 4º C”**

### **1.9.1 APUNTES ATRACTIVOS**

Dado el contexto situado anteriormente donde se menciona que, en el aula las situaciones de actividades suelen caer en lo tradicional, además los tiempos que juegan en contra en ocasiones lo único que se puede hacer es elaborar los apuntes correspondientes al tema para tenerlos como herramienta para el estudio cuando se presenten los exámenes, así que lo que se pretende es realizar los mismos con plantillas diferentes donde la información se valla colocando dentro de los espacios y luzca más atractivo y menos aburrido de elaborar.

Objetivos:

1. Realizar apuntes visualmente atractivos para que los alumnos tengan más entusiasmo en hacerlo.
2. Organizar la información para que sea comprensible, con los elementos claves que destacan en el tema.

Actividades:

-Escribir el apunte principal del tema dentro de organizadores o plantillas visualmente atractivas con la información clave que se llegue a encontrar dentro del examen, estas plantillas suelen tener un diseño relacionado con a lo que se está abordando.

-En el pizarrón se coloca el apunte con el mismo diseño o se dictará como se organizará dentro de su propio cuaderno.

-Una vez que la información ya está plasmada, los alumnos que vallan culminando pueden decorarlo, coloreándolos como más les guste para culminar pegándolo y más adelante cuando sea momento de estudiar para los exámenes les interese leerlo.

### **1.9.2 TEATRINES**

Radica en obtener la atención de los estudiantes y despertar el interés en el tema, ya que se trata de algo diferente hecho por el propio profesor, algo que no se ha visto con tanta frecuencia en el aula, así mismo con esta estrategia pretende que la información proporcionada sea comprendida y se quede con ellos, pues de acuerdo con su estilo de aprendizaje, que predomina en lo auditivo, le es más eficiente retener la información de esta manera.

Objetivos:

1. Realizar la introducción a los temas mediante una interpretación con dibujos, como una mini obra de teatro sobre el tema general.
2. Obtener la atención e interés de los estudiantes cuando el profesor da la explicación correspondiente.

Actividades:

- El docente comienza realizando una mini presentación sobre el tema general en lo que es un escenario llamado teatrín, con ayuda de dibujos que tienen un personaje principal el cual interactúa en momentos con ellos además de material visualmente atractivo.
- El carácter principal, realiza preguntas detonantes antes de comenzar para observar cómo se encuentran en cuestión de conocimientos referentes al temas.
- Se da inicio con la interpretación, esperando que los alumnos guarden el orden y estén todo el tiempo atentos mientras se explica.
- Durante esta representación, se van generando más preguntas, explicando que quien responda más será acreedor de los elementos que se usaron en la mini obra, para que puedan ilustrar más sus apuntes.

### 1.9.3 EXPERIMENTANDO ANDO

Hacer modelos relacionados con el tema, ayuda a la comprensión porque implican elementos que se encuentran a su alrededor por lo tanto el entendimiento de este es más alto, tratando que la mayoría de las ocasiones puedan elaborarse con materiales de fácil acceso, transformando las sesiones en espacios de aprendizaje independiente, donde obtienen sus propias conclusiones.

Objetivos:

1. Elaborar modelos o experimentos como parte del núcleo de las sesiones para una mejor comprensión del tema, sobre todo en la asignatura del ciencias naturales.
2. Realizar sus predicciones sobre lo que puede suceder y lo que realmente sucede mediante las conclusiones obtenidas para construir un aprendizaje realmente significativo.

Actividades:

- Los alumnos leerán las instrucciones de lo que se tiene que hacer.
- Ya que realicen esto, el docente realizará preguntas sobre lo que creen que sucederá una vez que elaboren el experimento o modelo y para que creen que funcione
- Los alumnos sacaran sus materiales previamente solicitados y con apoyo del profesor podrán comenzar a trabajar, se propone además que para aquellos que no traigan proporcionárselos o integrarse con alguien que guste trabajar.
- La demostración se hará de manera general con alguno que lleve el profesor, para que puedan ver que sucede y como debe quedar, procurando que el suyo salga igual.
- Sacar conclusiones, ya que lo hayan realizado, comenzaremos a sacar conclusiones, después de comentarlo de manera grupal, las cuales se realizarán



mediante una lluvia de ideas construyendo un organizador gráfico y plasmadas dentro de una hoja de color; también es aquí donde se destacan los comentarios sobre que les pareció las sesiones y como se sintieron.

#### **1.9.4 COMPROBANDO LOS CONOCIMIENTOS**

La motivación y las actividades no solo radican en el hecho de realizar sesiones diferentes fuera de lo común para los alumnos, pues se requiere de una comprobación de los conocimientos de los alumnos y observar si más allá de llamar la atención e interés de los alumnos se obtienen resultados en cuanto a su aprendizaje, sin embargo, se pretender ejecutarse con ejercicios igual de atractivos, que cumplan con los aprendizajes esperados.

Objetivos:

1. Realizar ejercicios que cumplan con los aprendizajes esperados, para comprobar que lo abordado durante las sesiones aporte los conocimientos suficientes en los alumnos.
2. Elaborar y obtener ejercicios por parte del docente que sean retadores y al mismo tiempo capten la atención de los alumnos.

Actividades:

- El docente se pone en la tarea de elaborar o buscar actividades diversas, relacionadas con el aprendizaje esperado que sean estimulantes para los estudiantes, pero también alicientes.
- Los estudiantes ejecutan los ejercicios, con diversas dinámicas de por medio.
- La resolución puede llevarse a cabo de varias formas como por ejemplo en equipos, de manera individual, como les sea más cómodo, siempre y cuando la mediación implique que los estudiantes no copien y sean ellos mismos quienes denoten las respuesta.

- El compartir sus resultados o respuestas, también se pretende que sea de una manera diferente como competencias entre filas, grupos, individual, etc. Con la intención de animarlos a culminar y hacerlo lo mejor posible.

### **1.9.5 LA RULETA DE LAS EMOCIONES**

La motivación también implica el empatizar, es decir, comprender como se están sintiendo, los estudiantes sobre lo que están atravesando en su vida cotidiana, no solo en el hecho de querer que se interesen por la sesiones sino de procurar que su estado de ánimo no influya de manera negativa en su desempeño a lo largo de los días y actividades; animándolos desde que empieza el día.

Objetivos:

1. Empatizar con los alumnos para evitar que las emociones o actitudes negativas influyan en el desempeño de las sesiones y actividades.
2. Identificar el sentir de los estudiantes con dinámicas al inicio del día.

Actividades:

- De manera grupal construir una ruleta de las emociones, donde los estudiantes se hacen partícipes sobre su sentir en la escuela y su día a día, es decir, ellos aportan las emociones que en ocasiones lo hacen sentir mal, las cuales se van plasmando en un cartel que más adelante acompañan a la ruleta.

- Por cada una de las emociones se proponen soluciones o propuestas para mejorar o transformarlas en algo positivo las cuales se plasman dentro de la ruleta y así pasa mejor el día.

-Se explica que esta ruleta estará en funcionamiento todos los días, cuando lleguen señalen en el cartel como se sienten en ese día, y en caso de ser negativa podrá rodar la ruleta y lo que salga permitirá resolver el conflicto emocional que tengan, no solo con el docente sino también pueden buscar esa ayuda con sus compañeros o a quien más confianza tengan.

## **2. Acción**

### **2.1 Desarrollo, reflexión y evaluación de las propuestas de mejora**

Las estrategias anteriormente plasmadas y llevadas a cabo durante las prácticas profesionales han arrojado diferentes resultados que explicare a continuación, las cuales están encaminadas a motivar a los estudiantes mediante actividades lúdicas que implican la creatividad y guían al alcance de los aprendizajes esperados, sobre procurando que se lleve a cabo en la mayoría de las asignaturas, sobre todo en las áreas de ciencias naturales, geografía, historia y formación cívica y ética dado que en español y matemáticas son atendidas bajo un régimen mas tradicional en las cuales no se permitieron modificaciones.

#### **2.1.2 TEATRINES**

La primera a desarrollar fue el uso de los teatrines, lo que consiste en pequeñas representaciones con ayuda de dibujos, títeres y demás personajes animados que elabore para la introducción a los diversos temas. Lo que se realizó primero fue presentar al personaje principal de la representación en cuestión, para analizar utilizaré el ejemplo de una sesión de historia en la cual hablamos de la Conquista de México, donde los personajes principales fueron Hernán Cortes, Moctezuma, la Malinche entre otros, consistió en un tipo títeres quienes daban las indicaciones para dar inicio, además de intentar capturar su atención, posteriormente se introduce a la escenografía tal como se muestra en el (anexo 1) para abordar la explicación del tema, donde estos son los personaje es el principales de la historia.

Esta propuesta resulto funcional ya que los alumnos mostraban ampliamente interés y la atención era enfocada exclusivamente hacia la docente y la representación que se estaba llevando a cabo, porque como menciona (Cardozo, 2011).

La implementación de pequeñas obras de teatro como estrategia didáctica para la estimulación del lenguaje y la expresión oral dentro de las aulas,

ayuda a motivar el proceso de enseñanza-aprendizaje, y de esta manera mejorar el ambiente, todo ello en beneficio de los niños.

Acompañado de esto, algo que fue de gran impacto después de que se mantuviera su atención, y se percibiera la concentración de los alumnos ante lo que estaba sucediendo. Algo que también favoreció la comprensión fue el estimular a los estudiantes, para quedarse con los personajes principales de la sesión, a modo de competencia, debían responderle las preguntas que ellos solicitaran de forma acertada, es decir, no algo más que implementar la participación mediante la motivación extrínseca que a diferencia de lo que se suele abordar sobre ella, no es un implemento negativo porque favorece a tener una satisfacción de los estudiantes con la intención de obtener algo, pero de forma positiva, que en esta ocasión ayuda a complementar la misma actividad o algo muy simple como un apunte. Que tal como nos menciona sobre estas competencias (Euro Innova, 2021).

Las competencias o concursos dentro del aula tienen como objetivo desarrollar la creatividad y la concentración del estudiante, pero más allá de esto fortalecen la identidad del niño, lo que trae como consecuencia que aprenda a valorar y dialogar sobre la diversidad de las culturas.

Percibiendo esta estrategia como fructífera, por lo que proseguimos la comprobación de los conocimientos adquiridos con la interpretación, al realizar las preguntas detonadoras al final de la presentación, mejor conocido como “Hagamos el recuento” dio pie para comprobar como había sido el entendimiento de los alumnos respecto a la temática; consistía en formular y lanzar preguntas sobre lo que pudieron concebir, mediante esto, también en las sesiones siguientes se pudo retroalimentar constantemente para que contribuir a un aprendizaje concreto tomando en cuenta que, al realizar el análisis después de la interacción constante con ellos, pude observar que retenían en gran medida la información de los contenidos de manera auditiva.

Si bien los resultados se visualizaron favorables porque, para comprobar con lo que se planteó al inicio de la reflexión de esta estrategia, las derivaciones se examinaron entorno a cuestionarios que se fueron formulados por mí, y se les proporcionaba al término de cada deliberación grupal, dando prueba de que fue funcional porque lo terminaban en un tiempo menor a 5 minutos, y las respuestas eran correctas en un mayor porcentaje de los alumnos tal como se muestra en el anexo 2 que presenta un conjunto de cuestionarios donde todas las respuestas son correctas.

Esto también favoreció a la motivación, por que ellos al ver la calificación en sus cuestionarios una vez que se les entregaban, se emocionaban, con el simple hecho de ser mayor a 8, siendo entusiastas para esperar la próxima interpretación bajo la misma dinámica, que “es una actividad muy diferente a lo que suelen hacer en la escuela y la originalidad es un recurso para la motivación que permiten que trabajen durante mucho tiempo con un mismo concepto”. (Alasombrita, 2017).

Con esto, por último destaco la importancia de dominar el contenido, en específico con este grupo, porque todo lo que llegara a mencionarles se iba a grabar en ellos, y la información errónea podía confundirlos más adelante, cuando estén más preparados en el ámbito educativo, por lo mismo necesite de manera personal una gran preparación y estudio de cada uno de los temas previos a la ejecución, fue como volver a cursar la primaria pues indagué ampliamente más allá de lo que podía abordar de cada uno de los temas, realizaba ejercicios, en caso de lo que hablamos, ensaye las pequeñas obras, pero sirvió y mantuvo resultados positivos.

### **1.2.2 APUNTES CREATIVOS**

Fue uno de los puntos más fuertes dentro de esta puesta en práctica por diferentes razones, la primera de ellas fue romper la monotonía que acompaña el contexto del aula, sin corromper las barreras que se encuentran dentro de la organización de grupo, donde se ha establecido que lo más esencial es proporcionar un apunte que tengan la función de tenerlos como herramientas al

momento de ser requeridas para el estudio de las diferentes pruebas como lo son los exámenes.

Pero ¿Cómo se llevó a cabo esto? Lo primero consistió en determinar la organización de la información proporcionada en organizadores visualmente atractivos y relacionados con el tema, tomando como ejemplo el tema del ciclo del agua, el escrito se plasmó en formas de gotas y nubes, globos, helados, cupcakes, entre otras. A diferencia de como se realizaban anteriormente.(anexo 4)

Para esto destaco una amplia conversación que comprobó la relevancia de llevar a cabo esta estrategia.

A: ¡Wow! Maestra ¿Para qué son estas gotas que nos dio?

DF. Es ahí donde elaboraremos el apunte sobre el ciclo del agua.

A: Y ¿Cómo?

DF: Yo tengo dibujadas algunas gotas como las tuyas en el pizarrón y las enumere, así como aparecen en su hoja, ustedes en cada una, podrán lo que yo coloque en el pizarrón dentro de ellas.

A: ¿Y las tenemos que pegar?

DF: Si, pero eso al final, porque el resultado es una sorpresa.

DF: Los que vallan terminando van a pegar la nube donde colocaron en el titulo irá hasta arriba y las gotitas formarán una lluvia.

A: ¡Órale! Ya entendí, me gusta mucho.

A: ¿Podemos iluminarlo?

DF: Hasta que ya este toda la información copiada.

A: Entonces me voy a apurar para terminar, decorarlo y que me quede bonito.  
(RZY, Diario de clase, 2023).

De igual manera constantemente se escribían notas donde se les hacía saber a los padres de familia que sus hijos no terminaban el trabajo realizado en clase, por lo tanto, después de eso, a algunos alumnos se les notaba preocupados al respecto, mencionando que cuando llegaran a su casa los iban a regañar, lo que también los desmotivaba, pero no acababan porque ya se habían cansado de escribir, incluso la letra y ortografía no eran tan destacadas,.

Fue así como después de aplicar la estrategia se logró que 26 de los 28 alumnos completaran el apunte, y de manera general el porcentaje de estudiantes que culminaban esta actividad principal, tal como se observa en una comparación entre el antes y el después como se podrá observar más adelante; algo que al inicio de las jornadas no se culminaba, ni de anotar el primer párrafo.

De igual forma esto permitió observar el desarrollo de su creatividad desde el uso de los colores, la buena distribución de la escritura en las figuras, tal como menciona un blog educativo.

Las pequeñas actividades en las que cada alumno pueda elegir su propio proceso, como proyectos en los que decidan que materiales usarán o detalles como el uso de colores o plumones para tomar apuntes o crear resúmenes son formas de motivar la creación.

Para comprobar su efectividad se muestran dos imágenes, la primera de ellas (anexo 3) muestra como llevaban a cabo los apuntes, se puede apreciar que la letra, organización, y ortografía no son adecuados, incluso no está completo, a diferencia del anexo 4 donde se retoma la libreta del mismo estudiante, comprobando que posterior a la implementación de esta técnica mejora la organización, la letra y la información está mejor distribuida.

Con estos esquemas que se propusieron complementar también se contribuye a un aprendizaje significativo porque tal como menciona (Enciso, 2012).

Los organizadores proveen un esquema conceptual al cual se puede relacionar otra información más específica, además ayudan a los

estudiantes a diferenciar entre el nuevo material e ideas similares o contradicciones que existan en su estructura cognitiva y una condición esencial para lograr significancia es que la nueva información pueda relacionarse sustantivamente con otras que ya se tienen. Esta relación puede ser facilitada los puentes de contacto conceptual, para integrar el nuevo contenido a la estructura del conocimiento.

Dado que fue una herramienta que todos debían tener como base, ante cualquier otra, también tuvo impacto porque en todo momento los alumnos podían retomarlos para dar solución a otros ejercicios, por lo que había que contemplar todos los elementos del tema.

Por ello tomo la relevancia, y de igual manera la funcionalidad de esto, pues como docentes practicantes constantemente tenemos límites que respetar para que no exista un desequilibrio en la organización y parámetros que ya están impuestos, pero siempre se presentan problemáticas que debemos atacar y eso no nos debe impedir cumplir los objetivos planteados en un inicio, pues en reiterados momentos entraba en dilemas dado que no encontraba soluciones para romper de cierta forma el esquema tradicional, de ahí surgió la implementación de estas estrategias, que requirieron de creatividad de mi parte, para crear materiales que en primer lugar se relacionaran al tema, después seleccionar la información correspondiente destacando los puntos importantes del contenido, realizarlos con la finalidad de que alcanzaran una buena organización, mejoría en la letra e incluso la ortografía.

Todo esto requirió de una ardua planificación y dedicación al momento de preparar cada una de las sesiones, sobre todo porque había que emplear recursos para ejemplificar la elaboración contemplando así un amplio esfuerzo que al final rindieron frutos y ampliaron mis perspectivas sobre la variedad de dinámicas que pueden ser utilizadas en el futuro.



### 1.2.3 Experimentando ando.

El paso consecuente a los apuntes, fueron las actividades que formaron parte del desarrollo de las sesiones en variadas ocasiones, consistió en pedirle a los alumnos materiales de fácil acceso, destacando nuevamente y tratando de no ser repetitiva la asignatura de ciencias, ahora con el tema sobre la conservación de los alimentos que más adelante tendrán relación con la siguiente etapa de la reflexión de las mismas estrategias.

Como parte de este proceso, ya que contaban con el material solicitado, en caso de que no contaran con él, se les proporcionaba para todos estuvieran inmersos en su elaboración, porque en momentos anteriores pese a que mostraban entusiasmo para salir a realizarlo había comentarios como:

DF: Necesitan apurarse a realizar las actividades que solicitó su maestra para que salgan a hacer el experimento

A: ¡Sí!, ¿Qué va a suceder con el experimento?

DF: Pronto lo descubrirán, pero apúrense para salir y que puedan descubrirlo, está muy interesante.

A1: Esta bien. Ya me apuro

A2: Yo no, porque no importa si me apuro, porque no traigo los materiales, y no me van a dejar salir.

DF: No te preocupes ahorita te integras con alguien mas y lo hacen juntos.

A: Es que mi amigo, tampoco los trae completos, y aquí nos vamos a quedar los 2.

(RZY, Diario de clase, 2023).

Lo que provocaba una desmotivación por parte de ellos, una vez que comencé yo con la interacción de manera completa en el aula, procuraba que contaran con todos los materiales, pues en caso de que no fueran un tanto complicados de hallar, ponía en marcha una investigación que facilitara la obtención de los mismos o conseguir instrumentos similares que tuvieran la misma funcionalidad dentro de

los experimentos, así fue como poco a poco mas alumnos comenzaron a salir y a ser partícipes.

El experimento también contaba con una segunda fase, que aumentaba el ánimo para querer realizarlo, rescato también que dichos procedimientos fueron retomados en su gran mayoría de libro de texto, siendo esté un gran punto de apoyo que suelen recibir criticas sobre ser perdidas de tiempo o no son tan funcionales como se espera, sin embargo, se le agrego un plus, el cual fue poder comerse los productos realizados (porque este trabajo lo permitía pero hay unos que simplemente son usados para la una exposición, que no le resta importancia); porque se trato de un proceso de conservación de las frutas, como lo eran manzanas. (anexo 5).

Es importante destacar que el libro mediante su procedimiento no hace posible el consumir lo que se elabora, pero al momento de planificarlo agregué esta posibilidad de probarlos, donde nuevamente puse en marcha el potenciar mis habilidades para investigar y crear un nuevo proceso para que se pudiera apreciar el sabor de algo que para entonces era desconocido para los alumnos.

Al culminarlo hubo mucha emoción por su parte, pero lo que más me llamo la atención fue que lograron crear la relación de su entorno con lo que sucedía dentro del proceso, los resultados se plasmaron, en una tabla donde se les solicita que expliquen lo que fue sucediendo y el nombre que recibe cada uno de los procesos de lo abordado, de nuevo se dio que lo en su mayoría culminaron la actividad.

Ya tocando el tema de los libros de textos, pensaríamos que ellos y los materiales que ofrece la comunidad educativa no ofrece herramientas tan indispensables para la ejecución de las clases, sin embargo, en esta ocasión esta vez juegan a nuestro favor pues son simples y se pueden incluir en cada sesión , complementando el entendimiento de los conceptos esenciales. Haciendo caso a los comentarios para una mejora continua de la misma práctica, y como menciona (Álvarez, 2012)

La experimentación en el aula se desarrolla a partir de los experimentos o experiencias científicas, ya que facilitan la motivación, curiosidad, interés hacia los contenidos del temario.

Ya que los alumnos tenían la curiosidad que facilitaba el hecho de que los alumnos se propusieran a hacerlo, porque como podemos observar, el experimentar con el simple hecho mencionarla por sí sola conlleva ya la misma, por querer descubrir que pasará los guía con motivación.

Así mismo, esta constante experimentación se implementa como lúdica porque potencia la curiosidad, tal como se lleva a cabo en los juegos donde los niños se interesan por compartir lo que ha sucedido durante el proceso mediante anécdotas, que es precisamente como se socializan los resultados después de elaborar algo a base de la ciencia,

Un punto que agregar, encaminado a lo que los motiva fue presentar sus experimentos en la escuela dejándolos en exposición en el patio, y no solo este que abordo en la descripción, más que se realizaron; incluso favoreció aún más a la comprensión del tema.

Las controversias gracias a esto surgieron porque dadas las actividades de la institución los horarios se recorrían a tal medida que se suspendían estas dinámicas, regresando a lo monótono, pero no se impidió que se bajara el ánimo de los estudiantes en su totalidad, porque ellos ya sabían que se retomarían, y como se había ejercido una rutina diferente donde se cumplía el cometido de, es decir, abríamos los espacios para su elaboración, aunque hasta cierto punto los contenidos no podían avanzar tan rápido, la solución para esto fue replantear como abordar los experimentos y que al mismo tiempo se comprobaran sus conocimientos.

Donde surgió la siguiente estrategia para comprobar como percibieron la información obtenida.

#### **1.2.4 Comprobando los conocimientos.**

Ya que los experimentos estaban logrando el cometido de motivarlos y al mismo tiempo proporcionar el aprendizaje, faltaba comprobar que estaban siendo efectos en la adquisición de verdaderos conocimientos a largo plazo, puesto también que se suscitó el conflicto de intentar abordar de los temas debido al recorte de los tiempos, una solución fue mostrar un experimento de manera general ante el grupo para que hasta cierto punto visualizaran desde un primer plano lo que acontecía, después se proporcionaba un material impreso.

Ante esto surgió otro dilema personal, sobre formular material que cumpliera con las características necesarias para mantener el vínculo con el aprendizaje esperado y mantener la creatividad, para ello se recurrió a las guías que se ofrecen por grado en sitios de internet, o editoriales confiables, para que pudiera analizar la manera en que llevan a cabo la relación de las actividades con los propósitos estipulados en los planes y programas.

Una vez que se inspeccionaron los recursos de apoyo, procedí a la creación de mis propios ejercicios para la evaluación, que mantuvieran la creatividad y atraktividad para no recaer en lo tradicional, es decir, tenían respuesta a conceptos básico, procurando que tuvieran esquemas, dibujos, y demás cosas que no fueran cotidianos, que su resolución implementara una amplia reflexión y fuese divertido llegar a la respuesta, muestra de ello se elaboraron ejercicios similares a los que establece Zanny, (guía de acceso con compra), tal como muestra el (anexo 6), que mantuvieron una aceptación alta de los alumnos, porque mantenían un campo amplio y con una aproximación teórica después de una práctica experimental de los alumnos, y retomado de (Kolb, 1984), registrando el aprendizaje en diferentes tipos de inteligencia (Gardner, 1994)(visoespacial, lingüística), haciendo que el aprendizaje sea más duradero y llegue a una mayor gama de estudiantes que posean diferentes tipos de inteligencia

Esto lo relaciono con lo que se obtuvo de la guía propuesta como parte del diseño, porque fue de ayuda para tomar en cuenta todos tipos de estilos de aprendizajes

abordados al inicio de este documento, para que todos los alumnos estuviesen interesados, logrando así su cometido sobre visualizar cuanto habían comprendido después de la práctica donde las respuestas a estos materiales fueron correctas en un alto porcentaje.

Acerca de lo cual rescato, que sumo el trabajo a mi propia practica pero valió la pena dado las evidencias obtenidas después de su aplicación, y que van a ser funcionales porque se quedan bajo un compendio, que favoreció al desarrollo de mis competencias al diseñar actividades que fueran funcionales dado las necesidades de los alumnos y propios del contexto que fue cambiante varias veces, y que no es nuevo, porque es bien sabido que la vida en las aulas implica constantes retos que modifican la práctica y las soluciones no siempre se encuentran en los libros o sitios de internet, pero si aportan ideas para que uno mismo las transforme y adopte a las condiciones presentes del aula, convirtiendo esto en un proceso que con esta inmersión se fortaleció.

### **1.2.5 La ruleta de las emociones**

Consistió en una serie de actividades para empatizar con los alumnos, situación que se ve muy relacionada con la temática sobre la motivación porque, es muy bien sabido que en ocasiones este aspecto no se relaciona al hecho de que las actividades sean atractivas para ellos o no, va más allá de eso porque influyen situaciones que suceden en casa o son propias de su crecimiento, fue aquí donde también se presentaron situaciones como la apatía a lo pasaba en su alrededor, un ejemplo de ello fue cuando se observó a un estudiante muy triste durante una sesión, a tal grado que durante todo el día no participó ni tenía intenciones de interesarse por ello, incluso llegando a las lágrimas dado esto en un momento se estableció una conversación con él

DF: ¿Qué pasa, porque lloras?

A1: No me pasa nada.

DF: ¿Quieres que salgamos a hablar de ello?

A1: No

DF: Esta bien, cuando estés preparado puedes acercarte a mi hablamos, puedes salir a tomar el aire si gustas.

A2: Yo si se lo que le pasa maestra.

DF: ¿Qué es?

A2: Es que dice que sus papás están peleados y piensa que se van a divorciar.  
(RZY, Diario de clase, 2023)

Después de conversaciones del mismo estilo con otros alumnos paso un momento para que el alumnos se acercara a mí y expresarán lo que sucedía, más adelante se vio una mejoría en su comportamiento pues los estudiantes se pusieron al corriente con las actividades, fue en este momento cuando surge y planteamiento con un método para que los alumnos se sintieran en la confianza de decir lo que les pasaba y sentirse escuchados, y de cierta manera aligerar los problemas para por lo menos en los momentos que estuviesen en la escuela se despejaron un poco.

Pero ¿Por qué una ruleta?, bien esta presentó diversas características la primera de ellas fue que en conjunto realizáramos las opciones, es decir, que proponían ellos para ayudar cuando un compañero tenia un problema, para después plasmarlas en un circulo similar al de una ruleta para que al inicio del día llegaran y esta estuviese al frente de ellos para eligieran como tratar lo que les acontecía, entre ellas estaba: pedirle a un compañero que te escuche y proporcione consejo, en otra opción lo mismo pero con el maestro, iniciar con algo divertido, contando historias, chistes, pedir al profesor que te proporcione un cuento sobre una situación parecida a la tuya, un abrazo, entre algunas más que fuesen surgiendo.

Porque atacar estar parte, si bien la motivación mantiene relación con las emociones o sentires y como menciona (García, 2018) Las emociones promueven a la motivación, a conseguir y lograr necesidades, cumplir metas entre otras.

Por lo tanto, crear mediante esta estrategia el vínculo con el sentir de los alumnos, complemento la factibilidad y viabilidad de las acciones antes descritas, favoreció el trabajo, pues como respuesta los estudiantes ante una forma a modo de agradecimiento por prestar a atención en situaciones más personales trabajaban con mas entusiasmo, complementaban las actividades en la mayoría de las asignaturas, habían aumentado su desempeño, esto hizo que mostraran mayor disposición a todo lo que se les proponía como forma de trabajo, pude apreciar también como se desenvolvían con confianza con sus compañeros de clase, por lo tanto favorecía el trabajo en equipo, dando un aporte para realizar experimentos ,técnica antes descrito y que requirió de estos ámbitos.

### **3. Conclusiones y recomendaciones**

Con la elaboración de este trabajo, se obtuvieron resultados variados, en su mayoría favorables, sin dejar de lado que las complicaciones estuvieron presentes es por ellos que se determinaron las propuestas de mejora que me permitieron rescatar más aprendizajes que embonan a una experiencia enriquecedora.

Es de esta manera como ya se analizó anteriormente queda más que claro que el motivar a los alumnos mediante actividades lúdicas que hacen concebir el aprender como si de un juego se tratase y creativas que implican todo un proceso de análisis de acuerdo con las condiciones y necesidades de los estudiantes para hacer que los alumnos se interesen en su propia educación, aunque no sea de manera directa es fundamental en el desarrollo de la propia formación docente y el aprendizaje de lo cual les permite su propio entorno; es un complemento necesario a las capacidades cognitivas; influyen en el sentido de que facilitan la atención y permiten un mejor desenvolvimiento en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Lo anteriormente mencionado nos guía a visualizar el alcance en un primero punto del alcance de la competencia profesional propuesta en un inicio con la intención de retomarla como una fortaleza, bien, considerando lo abordado a lo largo de trabajo se puede destacar que determinándola dentro de un nivel de alcance personal es el esperado, dado que el diseño fue correspondiente a las planeaciones que implicaron la creación de secuencias que atendieron a la problemática marcada, respetando los parámetros establecidos por el contexto, y



tomando en cuenta las necesidades del mismo, además de implementar constantemente herramientas o recursos que respondieron a la aplicación de conocimientos adquiridos a lo largo de mi formación.

De igual forma el hablar de actividades principalmente encaminadas a la motivación es cobrar un verdadero sentido bajo las situaciones que se viven en la actualidad, donde los niños se acostumbraron a una realidad extraña, compleja de entender a su edad y con pocas herramientas para un desempeño significativo, he aquí la importancia de poner más esfuerzo en las actividades, y estrategias que se proponen en la interacción con los alumnos, el crear también espacios y aulas con ambientes de confianza en donde poco a poco comiencen a desenvolverse mediante las dinámicas propuestas las cuales constituyen un medio para fomentar las relaciones más estrechas, desarrollando actitudes de cooperación y estableciendo lazos emocionales entre los miembros del grupo.

Finalmente sabemos que en el presente la formación docente implica muchos retos que se vuelven cada vez más complejos con el paso del tiempo y el cambio continuo de la sociedad, teniendo en cuenta que son incontables las áreas de mejora tales como la evaluación, el control total de un grupo el dominio pleno de contenido, tomando en cuenta que nos hacen mejorar cada vez más, pero también debemos mantener siempre presente el hecho de que si queremos fomentar la motivación, el interés, demás actitudes positivas en conjunto con dejar un verdadero aprendizaje significativo debemos considerálas en nosotros mismos también, y encuentre un lugar donde se siente entendido y con oportunidades por aprovechar, todo el entusiasmo parte de nosotros mismos desde ahora y de la mejor puesta en pie de estrategias que desarrollen intelectualmente al estudiante, la potencialización de sus habilidades, entendiendo estas como estructuras flexibles y susceptibles de ser modificadas e incrementadas, que bajo este análisis previo demuestra que el trabajo del docente se vuelve más importante porque los resultados recaen en el esfuerzo que el mismo ponga para con el grupo con su formación misma.

#### 4. Referencias

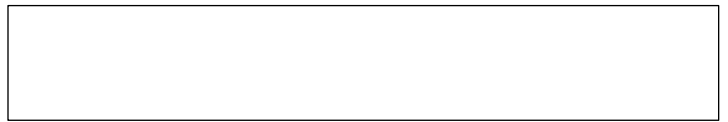
- Alasombrita. (28 de 03 de 2017). *A la sombrita, títeres, luces y sombras*. Obtenido de A la sombrita, títeres, luces y sombras.: <https://alasombrita.com/el-teatro-de-sombras-herramienta-motivacional-para-aprender-jugando/>
- Almeida, P. N. (1994). *Educación Lúdica: técnica y juegos pedagógicos*. San Pablo.
- Àlvarez, M. I.-I. (2012). *core.ac.uk*. Obtenido de core.ac.uk: <https://core.ac.uk/download/pdf/211097205.pdf>
- Carbonell, S. (2008). *Los significados del cambio y los caminos de la innovación* . JC.
- Cardozo, E. (22 de 02 de 2011). Tutoría entre pares. Obtenido de Redaly.
- Carretero, M. (1997). Constructivismo y educación . *Redalyc*, 101.
- Consuegra, N. (2010). *Diccionario de psicología*. Bogotá: Ecoe.
- Enciso, N. C. (27 de 11 de 2012). *Coreacuk*. Obtenido de Coreacuk: <https://core.ac.uk/download/pdf/198442731.pdf>
- Española, R. A. (2014). *Motivación*. España: RAE.
- Estrada, L. (2018). *Motivación y emoción*. Bogotá: Universidad del área Andina.
- Euro Innova. (01 de 07 de 2021). *International Online Education*. Obtenido de International Online Education: <https://www.euroinnova.com.mx>
- García. (2018). *La gestión de las emociones, una necesidad en el contexto educativo y en la formación profesional*.
- Garder. (1994). *Estructuras de la mente*. Fondo de cultura económica.

- Goñi, B. (2000). *Creatividad y desarrollo*.
- Hoyle, F. (1969). *Innovación educativa*.
- Kolb. (1984). *Experiential Learning*. Nueva York: Prentice Hall.
- Latorre. (2005). *La investigación acción*. España: IRIF.
- Latorre, A. (2003). *Investigación-acción conocer y cambiar la práctica educativa*. Barcelona: Graó.
- Prieto, F. G. (1993). *La mediación pedagógica*. Guatemala: EDUSAC.
- RAE. (2014). *Motivación*. España: RAE.
- Violant, D. I. (2006). *Comprender y evaluar la creatividad*. España: Aljibe.

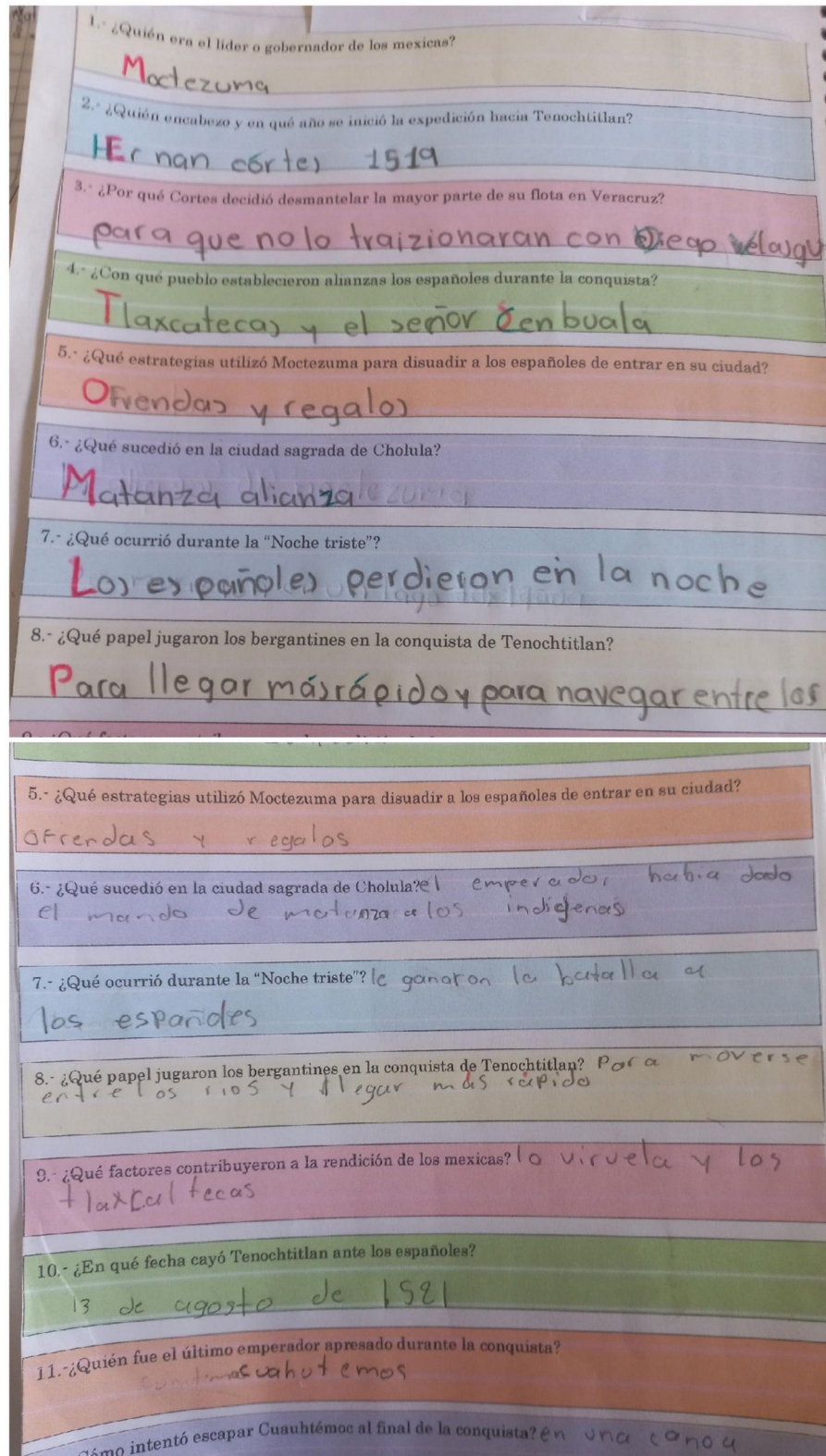
## 5. Anexos



**Anexo 1.** Escenografía, usada en un teatrín de historia, con los elementos utilizados.

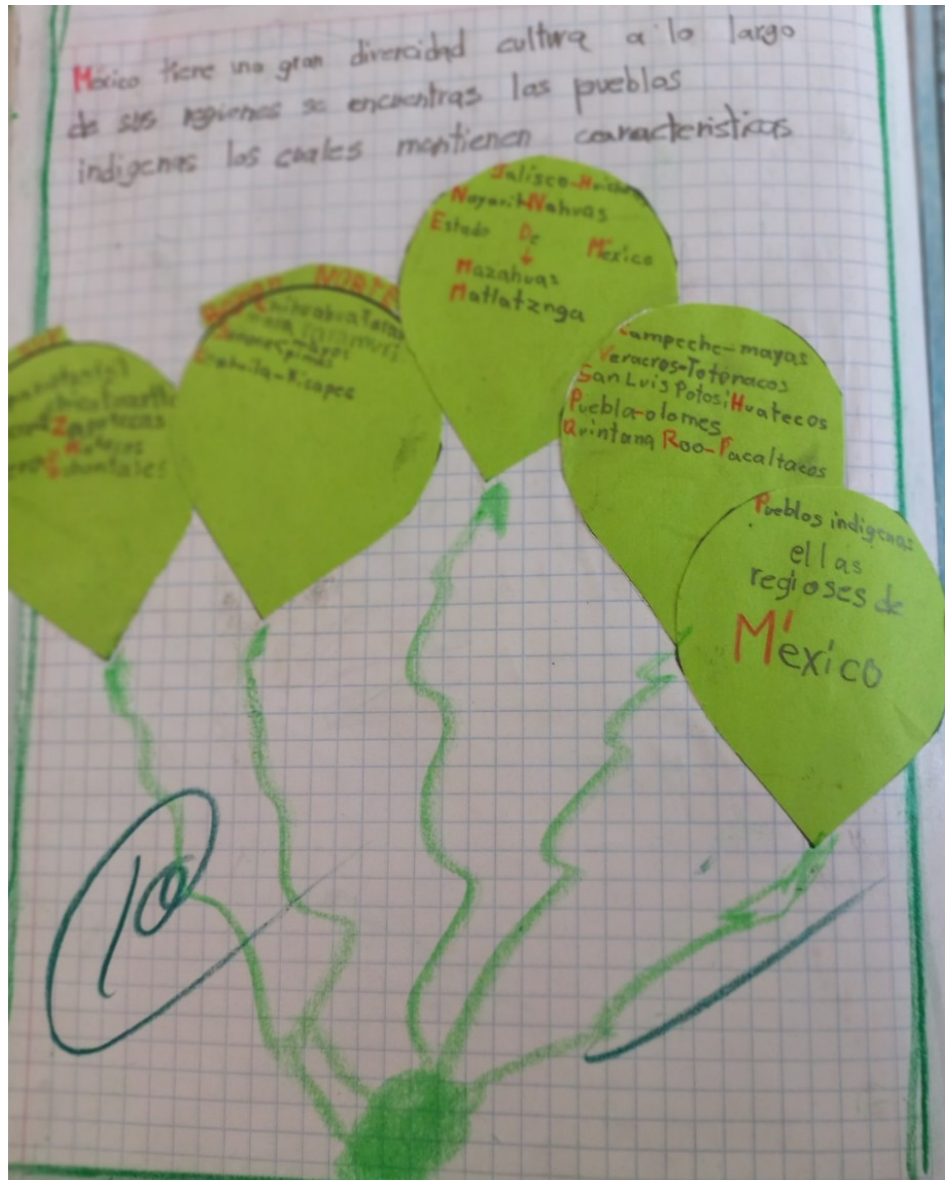


**Anexo 2.** Gráfica que muestra los resultados de los alumnos en el examen de historia, después de la ejecución de estrategia “Teatrines”



**Anexo 2.** Cuestionario resuelto por los alumnos después de la realización de la presentación del tema "La conquista", para la asignatura de historia", donde todas las respuestas son correctas.





**Anexo 3.** Apunte del mismo alumno, cuya organización y presentación han cambiado, después de la propuesta de mejora sobre “Apuntes creativos”

Los elefante  
 Elefantes es un animal vertebrado  
 terrestre más grandes que existen.  
 Viven en manadas lideradas por un macho  
 de integrados por elefantes de diferentes  
 o machos machos de una manada existen  
 dos generos distintos que se diferencian  
 ✓ Viven 50 a 70 años elefante más  
 grande que se tiene registro poseen  
 un peso de alrededor 11 000 Kg. La estructura de  
 los huesos de los elefantes permite  
 que para agarrar objetos de comida  
 poseen colmillos grandes dientes salen  
 de su mandíbula los colmillos de elefan  
 te gran fuerza y gran longitud es  
 mil milímetros de un metro como  
 los elefantes poseen grandes

**Anexo 4.** Apunte de un alumno, cuya organización y presentación no son favorables.



**Anexo 5.** Experimento de ciencias, “La deshidratación de manzanas u orejones”