

UNIVERSIDAD PERUANA DE LOS ANDES
FACULTAD DE EDUCACIÓN Y CIENCIAS HUMANAS

TESIS



Medios Audiovisuales y su Relación Como Recurso Motivacional en
el Área de Comunicación en los Estudiantes del 4to Grado del Nivel
Primaria de la I.E.P Indoamérica del distrito de Villa María del
Triunfo – Lima, 2015

PRESENTADOS POR LOS BACHILLERES:

CONTRERAS ARGOMEDO, Joselyn.

SALAS YANCCE, Marianela.

**PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADA EN
EDUCACIÓN PRIMARIA**

JURADOS:

PRESIDENTA: DRA. GLORIA MUÑOZ PACHECO VDA. DE VARGAS

JURADO: MG. EDMINA CEBEDIA GARAY DÍAZ

JURADO: MG. NATALY JANETH SÁNCHEZ GARAY

JURADO: DRA. CARMEN LILA SALINAS MESTANZA

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Lineamiento Pedagógico y didáctico

HUANCAYO – PERÚ

2015

ASESOR:

Mg. Garay Argandoña, Rafael

DEDICATORIA

Esta tesis se la dedico a Dios, por estar conmigo en cada paso que doy. En especial a mis queridos padres: Lidia y Alipio por su amor incondicional, trabajo y sacrificio en todos estos años, por darme fuerzas para salir adelante, porque con paciencia me enseñaron a afrontar todas las adversidades sin perder nunca la dignidad, ni desfallecer en el intento, por ser un ejemplo para mí y por enseñarme a amar a dios; por todo ello gracias.

También se la dedico a mi hermosa hija Milet, quien ha sido mi mayor motivación para poder terminar esta etapa de mi vida.

Contreras Argomedo, Joselyn

Nuestro trabajo de investigación se lo dedico especialmente a:

Dios, por cuidarme y bendecirme siempre.

Mis padres, Felicita y Rodolfo quienes me han apoyado siempre, y me han sabido guiar en todo momento, por sus sabios consejos y regaños cuando lo he merecido, gracias a ustedes he sabido tomar las decisiones correctas para mí futuro, los amo.

Mi esposo Jose, mi hija Maria Fernanda y en especial a mi hermana Ysabel, quien siempre ha querido lo mejor para mi y me animó a tomar la decisión de culminar mi carrera profesional, gracias hermanita, porque este triunfo te lo debo a ti.

Salas Yancce, Marianela

AGRADECIMIENTO

Primero nos gustaría agradecer a nuestros asesores de tesis al Mg. Rafael Garay Argandoña y la Dra. Judith Morales Valenzuela ya que gracias a sus esfuerzos, dedicación, sus conocimientos, paciencia, su manera de trabajar y su motivación, han sido fundamentales para nuestra formación de investigadoras.

Ellos han inculcado en nosotras un sentido de seriedad y responsabilidad académico, sin los cuales no hubiera sido posible estos resultados. Por ello, han sido capaces de ganarse nuestra lealtad y admiración.

Gracias.

Índice

	Pág.
PORTADA Y TÍTULO	
DEDICATORIA	III
AGRADECIMIENTO	IV
ÍNDICE.....	V
RESUMEN.....	VIII
ABSTRAC	IX
INTRODUCCIÓN	X

CAPÍTULO I: PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1 Descripción de la realidad problemática	13
1.2 Formulación del problema	15
1.2.1 Problema general	15
1.2.1 Problema específico.	15
1.3 Objetivos de la investigación.....	16
1.3.1 Objetivo general	16
1.3.2 Objetivo específico.....	16
1.4 Justificación de la investigación	16
1.5 Limitaciones de la investigación.....	17

CAPÍTULO II: MARCO TEÓRICO

2.1 Antecedentes de la investigación.....	19
2.2 Bases legales de la investigación	22
2.3 Bases teóricas de la investigación	24
2.3.1 Fundamentación teórica de los medios audiovisuales... ..	24
2.3.2 Materiales convencionales... ..	27
2.3.2.1 Clasificación de los medios... ..	28
2.3.2.1.1 Medios visuales.....	28
2.3.2.1.1.1 Primera generación - Recursos no Proyectables... ..	28

2.3.2.1.1.2 Segunda generación - Recursos no Proyectables	30
2.3.2.1.1.3 Tercera generación - Recursos Proyectables	36
2.3.2.1.2 Medios acústicos.....	40
2.3.2.1.3 Medios audiovisuales.....	41
2.3.2.1.3.1 Funciones de los medios audiovisuales.....	43
2.3.2.1.3.2 Utilización de los medios audiovisuales.....	46
2.3.2.1.3.3 La exigencia de la comunicación audiovisual.....	47
2.3.2.1.3.4 El diseño del material audiovisual	48
2.3.3 Materiales tecnológicos	49
2.3.3.1 Multimedia.....	50
2.3.3.2 Internet.....	51
2.3.3.3 Animaciones.....	52
2.3.4 Fundamentación teórica de la motivación	53
2.3.5 Motivación intrínseca.....	56
2.3.5.1 Atención y concentración	58
2.3.5.2 Seguridad.....	59
2.3.6 Motivación extrínseca.....	59
2.3.6.1 Premio	62
2.3.6.2 Adaptación.....	63
2.3.6.3 Estímulo.....	64
2.3.7 Conflicto cognitivo	65
2.3.7.1 Metas.....	65
2.3.7.2 Saberes previos	68
2.3.7.3 Metacognición.....	70
2.4 Hipótesis de la investigación	70
2.4.1 Hipótesis general	70
2.4.2 Hipótesis específica	70
2.5 Operacionalización de variables e indicadores.....	71
2.6 Definición de términos básicos.....	72

CAPÍTULO III: METODOLOGÍA

3.1 Diseño metodológico.....	75
3.1.1 Diseño	75
3.1.2 Tipo y nivel de la investigación	76
3.2 Población y muestra	76
3.3 Técnicas e instrumentos de recolección de datos... ..	77
3.3.1 Descripción de instrumentos	78
3.3.2 Validez de instrumentos	78
3.4 Técnicas de procesamiento y análisis de la información	79

CAPÍTULO IV: RESULTADOS

4.1 Análisis de dimensiones	80
4.2 Contrastación de hipótesis	85
4.3 Análisis descriptivos de los ítems	90

CAPÍTULO V: DISCUSIÓN, CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1 Discusión.....	111
5.2 Conclusiones.....	114
5.3 Recomendaciones.....	115

FUENTES DE INFORMACIÓN

• Fuente Bibliográfica.....	116
• Fuente Hemerográficas.....	117
• Fuente Informáticas.....	117

ANEXOS:

- 1. Matriz de Consistencia	121
- 2. Formato de Instrumentos de Investigación	124
- 3. Fotos de la Institución Educativa “Indoamérica”	126
- 4. Validación	134

RESUMEN

La presente investigación denominada “ Medios Audiovisuales y su Relación como Recurso Motivacional en el Área de Comunicación en los Estudiantes del 4to Grado del Nivel Primaria de la Institucion Educativa Particular Indoamérica del Distrito de Villa Maria del Triunfo”, tuvo como propósito principal determinar la relación de los medios audiovisuales como recurso motivacional, lo cual nos lleva a concientizar a los docentes sobre la importancia que tiene su utilización en el proceso de enseñanza – aprendizaje, para lo cual se aplicó un instrumentos de evaluación que nos permitió encontrar una explicación más amplia de la problemática en la institución educativa “INDOAMÉRICA”, se realizó una encuesta, con la finalidad de saber con qué frecuencia se utilizan los Medios Audiovisuales como motivación para el aprendizaje, se tabularon los datos, analizamos cada ítem interpretando cada resultado, esto nos permitió saber la opinión que tienen los alumnos sobre la utilización de los medios audiovisuales y cómo influyen en ellos. Además, se llegó a las conclusiones y recomendaciones que constituyen el gran aporte e importancia a nuestra investigación, a su vez se logró detectar debilidades en la selección de recursos audiovisuales por parte de los docentes, por ello, es importante hacer énfasis que hoy en día la tecnología cumple un papel importante, y que los estudiantes requieren de ellos para alcanzar sus metas y tener éxito en el futuro.

ABSTRAC

The present investigation called "Audiovisual media and their relationship as Motivational Appeal in the Communications of 4th grade students of the Elementary Level of the private educational Institution Indoamérica District of Villa Maria del Triunfo", had as its main purpose to determine the relationship of the audiovisual media as a motivational resource, which leads us to raise awareness among teachers about the importance of their use in the process of teaching - for which an evaluation instruments that allowed us to find a wider explanation was applied the problems in the school "Indoamérica", a survey was conducted, in order to know how often Audiovisual as motivation for learning are used, the data is tabulated, analyzed each item interpreting each result, this allowed us to know Review with students about the use of the Audiovisual media and how to influence them. Moreover, it came to the conclusions and recommendations in the great contribution and importance to our research, in turn was able to detect weaknesses in the selection of audiovisual resources by teachers, it is therefore important to emphasize that today Technology plays an important role, and that students require them to achieve their goals and succeed in the future.

INTRODUCCIÓN

En el momento actual y a nivel mundial, se observa el aumento de la demanda por los recursos innovadores para la enseñanza – aprendizaje, los cuales intervienen como medios transmisores de mensajes. Tanto es así que en la actualidad los alumnos utilizan tales medios a la hora de aprender y a la hora de realizar o presentar sus trabajos. Podemos decir que, para que los medios puedan desempeñar diversas funciones en el ámbito educativo, es necesario en primer lugar que se encuentren a disposición de los profesores y alumnos en sus centros educativos con la finalidad que puedan utilizarlos adecuadamente.

Así mismo, se necesita que el profesor los perciba no como elementos extracurriculares, sino como un medio por el cual facilite el desarrollo del proceso de enseñanza, para esto el docente debe tomar en cuenta que la aplicación de metodologías y estrategias hoy en día son diferentes a lo tradicional y que ahora influye mucho los recursos que se usan para motivarlos.

Por ello, podemos decir que son elementos importantes del currículo, ya que los recursos audiovisuales permiten ofrecer ideas, propuestas, sugerencias y enriquecen la labor del docente o expositor y además facilitan experiencias de aprendizaje con mucha creatividad. Es importante resaltar el valor motivacional que los medios audiovisuales aportan al proceso de enseñanza de los alumnos, ya que los motiva hacia el aprendizaje significativo.

Cabe resaltar que hemos recurrido al uso de los medios audiovisuales, porque creemos que es una de las principales vías de información, que va a permitir que los alumnos despierten el interés por aprender de una forma didáctica y sigan incorporando información a través de la observación e indagación. Partiendo de estas bases se pretende que los docentes utilicen

estos medios para fortalecer el proceso de aprendizaje de los alumnos y crear un flujo de conocimientos no sólo con los recursos tradicionales sino también con los recursos tecnológicos.

Por otra parte, en términos generales, se puede afirmar que la motivación como segunda variable, es el segmento que incita el movimiento de toda conducta, para Moore (2001, p 222) la motivación implica “Impulsos o fuerzas que nos dan energía y nos dirigen a actuar de la manera que lo hacemos”. Es decir, nos permite apreciar cambios en el quehacer de cada persona y en especial en los estudiantes.

Nuestro mayor énfasis en nuestro trabajo de investigación es determinar cuál es la relación entre los medios audiovisuales y la motivación ya que nos permitirá demostrar que no hay motivación sin un medio didáctico que permita que el alumno pueda adquirir la información que se le pretende llegar de forma práctica y bien proyectada.

Es por eso que, para el desarrollo del presente estudio se elaboró cinco capítulos que nos permitirán conocer más sobre nuestras variables.

El primer capítulo, comprende al planteamiento donde se realizó una contextualización del área estudiada; además, se establecieron el problema general, específico; objetivo, general y específicos; justificación y las limitaciones de dicha investigación.

El segundo capítulo comprende, por un lado, los antecedentes, las bases legales, las fundamentaciones teóricas, las cuales otorgan sustento al trabajo, pues tienen vinculación directa con las variables de estudio, es decir, medios audiovisuales como variable independiente y recurso motivacional como variable dependiente.

El marco metodológico está plasmado en el tercer capítulo, donde se describe el tipo y diseño de investigación, se señala la población y la muestra. Tomadas en el estudio, así como también, las técnicas e instrumento de recolección de información.

El cuarto capítulo, llamado resultados, engloba la presentación y análisis de los resultados, donde por medio de gráficos y cuadros de frecuencia y porcentajes, se analiza e interpretan los resultados con el apoyo del marco teórico.

El capítulo quinto, contiene las conclusiones y recomendaciones, como principal aporte para el conjunto estudiado y también para posteriores investigaciones referidas a estudios parecidos.

Por último, se presenta la lista de referencias utilizadas en la investigación y los anexos que apoyaron el estudio, los cuales consisten en formatos de encuesta aplicada y evidencias.

CAPÍTULO I:

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1 Descripción de la Realidad Problemática:

Desde hace algunos años, la educación en el mundo vive un acelerado proceso de transformación en todos sus ámbitos. Este proceso responde a la incorporación de los medios audiovisuales en las Instituciones Educativas. Estos medios forman parte de un recurso de suma importancia para el desarrollo creativo del proceso de enseñanza – aprendizaje como lo expone Monclus (2012), los medios audiovisuales ofrecen una visión de la realidad diferente a otros medios y el profesor puede utilizarlos como "vehículo" transmisor de información y como elemento específico de organizar la realidad (p.1). Cada medio audiovisual proporcionará al profesor una alternativa que él mismo ha de valorar según la situación y circunstancia determinada. Enriquecerá el trabajo del aula siempre y cuando el profesor lo integre en su trabajo, y se justificará, al menos, por ofrecer una forma más de acceso a las realidades, por tener un código específico y una manera de representar diferente a otro medio”.

La tarea de enseñar requiere que el maestro o docente posea una adecuada formación y capacitación pedagógica, de manera tal que su labor e interacción con los estudiantes resulte beneficiosa en ambos sentidos. Lamentablemente, muchas veces algunos docentes no poseen un método pertinente de enseñanza y peor aún, no utilizan ni aplican situaciones motivadoras, lo que influye sobremanera en los aprendizajes de sus estudiantes.

La motivación resulta imprescindible en todo acto de enseñanza-aprendizaje. La revisión bibliográfica sobre el tema, nos permite establecer que muchos de los problemas en los aprendizajes de los escolares son el resultado de la falta e inadecuada motivación por parte de algunos docentes

Así, el estudiante se desmotiva, ya sea por la personalidad del docente, su comportamiento autoritario, la selección y presentación de las actividades, la ausencia de la retroalimentación por el esfuerzo en las tareas o por un método de enseñanza inadecuado, entre otros.

Es por ello que la UNESCO (Organización de Naciones para la Educación, La ciencia y La cultura) tiene la función de buscar mejoras en el sistema educativo, cuyo objetivo fundamental es formar personas que desarrollen actitudes o hábitos básicos y que estos sean un requerimiento fundamental para enfrentar los retos de este nuevo mundo.

La UNESCO comprobó a través de un estudio, que más del 40 % de estudiantes en Educación básica no asimila adecuadamente los contenidos que facilitan los docentes, puesto que existe una deficiencia en el proceso motivacional que dificulta el proceso de aprendizaje, esto indica que existe una gran deficiencia en cuanto a técnicas motivacionales.

Así mismo Palmero y otros (2002) señalan que: “La motivación es una característica de la psicología humana que contribuye al grado de compromiso de la persona, es un proceso que ocasiona, activa, orienta, dinamiza y mantiene el comportamiento de los individuos hacia la organización de objetos esperados”.

En tal virtud es necesario reflexionar sobre la enseñanza que se brinda en nuestro país y en otros, para saber de qué manera se debe trabajar con los estudiantes y de qué forma poder guiarlos.

En nuestro ámbito local, especialmente en los alumnos de la IEP. “INDOAMÉRICA”, se ha observado la siguiente problemática:

- Carencia de la aplicación de nuevas tecnologías de información y comunicación por parte del docente para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje en el área de comunicación en los alumnos del 4to grado de primaria en la IEP. “INDOAMÉRICA”.

- No se han definido estrategias, métodos, técnicas y herramientas para aplicar la utilización de medios audiovisuales en el proceso de enseñanza. Por ello, en la IEP. “INDOAMÉRICA”, pretendemos mejorar la calidad de enseñanza empleando la utilización de dichos medios con la finalidad de obtener en aprendizaje esperado en los estudiantes del 4to grado de primaria.

Frente a lo anteriormente expuesto nos permitimos retribuir con un claro y conciso trabajo, la necesidad de aplicar los medios audiovisuales para mejorar el proceso de enseñanza – aprendizaje en el área de comunicación de los estudiantes de dicha institución.

1.2. Formulación del Problema:

1.2.1. Problema General:

-¿En qué medida los Medios Audiovisuales se relacionan como recurso motivacional en el área de comunicación de los estudiantes del 4to grado del nivel primaria de la I.E.P “ Indoamérica” del distrito de Villa María del Triunfo?

1.2.2. Problemas Específicos:

-¿En qué medida los Medios Audiovisuales se relacionan en la mejora de la motivación intrínseca en el área de comunicación de los estudiantes del 4to grado del nivel primaria de la I.E.P “ Indoamérica” del distrito de Villa María del Triunfo?

- ¿En qué medida los Medios Audiovisuales se relacionan en la mejora de la motivación extrínseca en el área de comunicación de los estudiantes del

4to grado del nivel primaria de la I.E.P “ Indoamérica” del distrito de Villa María del Triunfo?

- ¿En qué medida los Medios Audiovisuales se relacionan en el conflicto cognitivo en el área de comunicación de los estudiantes del 4to grado del nivel primaria de la I.E.P “ Indoamérica” del distrito de Villa María del Triunfo?

1.3. Objetivos de la Investigación

1.3.1. Objetivo general

- Determinar la relación de los Medios Audiovisuales como recurso motivacional en el área de comunicación de los estudiantes del 4to grado del nivel primaria de la I.E.P “ Indoamérica” del distrito de Villa María del Triunfo.

1.3.2. Objetivo específico

- Determinar en qué medida los Medios Audiovisuales se relacionan en la motivación intrínseca en el área de comunicación de los estudiantes del 4to grado del nivel primaria de la I.E.P “ Indoamérica” del distrito de Villa María del Triunfo.

- Determinar en qué medida los Medios Audiovisuales se relacionan en la motivación extrínseca en el área de comunicación de los estudiantes del 4to grado del nivel primaria de la I.E.P “ Indoamérica” del distrito de Villa María del Triunfo.

- Determinar la relación de los Medios Audiovisuales en el conflicto cognitivo en el área de comunicación de los estudiantes del 4to grado del nivel primaria de la I.E.P “Indoamérica” del distrito de Villa María del Triunfo.

1.4 Justificación de la Investigación

Con el desarrollo del presente trabajo de investigación se podrá implementar el uso de los medios audiovisuales necesarios, con la finalidad de mejorar el aprendizaje significativo de los estudiantes. Para ello es

importante saber que estos medios nos servirán como recurso motivacional en el desempeño escolar de los alumnos del cuarto grado del nivel primario de la IEP. “INDOAMÉRICA” ya que su aplicación permitirá que el docente y el alumno tengan una participación activa en el ámbito tecnológico, será una herramienta muy útil, amplia, versátil, moderna que facilitará el trabajo en el aula y permitirá mejorar el proceso de enseñanza. Causará gran impacto, porque dará una profunda transformación a la IEP. “INDOAMÉRICA”, elevará su nivel académico en el área de comunicación, fortaleciendo y solidificando la imagen de la institución a la par con otras que ya están aplicando el uso de los Medios Audiovisuales en diferentes áreas.

Así mismo esta investigación tiene como finalidad incentivar el uso de los Medios Audiovisuales como recurso motivacional ya que en dicha institución no se ha realizado hasta la fecha ningún estudio respecto al uso de estos medios y su influencia en el aprendizaje de los alumnos.

Por este motivo se efectuará el estudio del presente problema de investigación, buscando alternativas de solución para mejorar el proceso de enseñanza – aprendizaje y elevar el rendimiento académico en el área de comunicación de nuestra Institución Educativa Particular “INDOAMÉRICA”.

1.6 Limitaciones de la investigación

Como es natural, en el desarrollo del presente trabajo de investigación, se han presentado diversas limitaciones, las mismas que se resumen en las siguientes:

- Falta de implementación de Recursos Audiovisuales para el logro de aprendizaje significativo en los alumnos.
- Limitada información de autores en el campo de la investigación.
- La escasa bibliografía referida a este trabajo de investigación.

- El tiempo, puesto que el trabajo permanentemente en las aulas, limitan la dedicación exclusiva a la realización del presente trabajo de investigación.

A pesar de los límites y dificultades tratamos de cumplir con nuestro proyecto de tesis que nos permitirá plantear soluciones en nuestra institución de estudio.

CAPÍTULO II:

MARCO TEÓRICO

2.1 Antecedentes de la Investigación:

En la tesis realizada en la Pontificia Universidad Católica del Perú para optar el Título de Licenciada en Psicología con mención en Psicología Educacional, la Bachiller: Micaela Trinidad Wetzell Espinoza con su investigación “Cuestionario sobre Clima Motivacional de clase para alumnos de sexto grado de primaria - 2008”, nos ofrece una investigación en referencia con la motivación y su influencia en el ámbito educativo.

Esta investigación presenta como objetivo general determinar el clima motivacional relacionados con el aprendizaje en los estudiantes.

En cuanto a su metodología el tipo de investigación realizada es de carácter Descriptivo-Correlacional porque describe y especifica los factores del clima motivacional en los estudiantes, el interés y esfuerzo de los participantes en el estudio. Para desarrollar esta prueba seleccionaron dos diseños de cuestionarios, propuestas por Alonso y García en 1987 y fue elaborada por Irureta en 1995 porque coincide con el interés de la investigación.

La prueba constituye en establecer la existencia de variables del contexto del aula que podrían interactuar con las características propias del alumno. Para ello se tuvo como muestra cuatro colegios religiosos mixtos, dos estatales y dos particulares. De estos se tomaron todas las aulas de sexto grado de primaria, participando en total 472 escolares, cuyas edades oscilan entre los 10 y 14 años de edad cronológica.

La prueba trata de realizar distinciones cualitativas sobre qué factor favorece o dificulta el desarrollo de un adecuado clima de clase y diferenciar en forma cuantitativa los grados de importancia de dichos factores.

La prueba consideró cinco escalas dentro del clima motivacional de clase:

Ambiente de trabajo, ritmo de clase agobiante, interés porque el alumno aprenda, clima de competición y cooperación y trabajo en grupo.

Obteniendo como resultado final que el 75.0% de sus estudiantes presenta un ritmo de clase adecuado mientras que el 25.0% señala que el interés y la cooperación de trabajo en grupo son inapropiados. Esto permitió que los alumnos perciban que el *Cuestionario sobre clima motivacional de clase* depende exclusivamente de su esfuerzo y Capacidad; o dependa del esfuerzo coordinado de ambos agentes. Al finalizar el trabajo llegaron a la conclusión que resulta imprescindible que el profesor se muestre tolerante con los tiempos proporcionados, presente un discurso expositivo pausado y se asegure de que sus estudiantes lo comprendan a lo largo de su explicación, elaborando preguntas que favorezcan en ellos la relación de los conocimientos previos con los nuevos, porque la motivación de los alumnos se optimiza cuando los maestros proporcionan tareas desafiantes en un ambiente orientado hacia la destreza, que incluye adecuado apoyo emocional y cognitivo, material significativo e interesante para aprender y dominarlo, así como suficiente apoyo para la autonomía y la iniciativa.

En la tesis realizada en la Universidad de Guayaquil para optar el grado de Magíster en Docencia y Gerencia en Educación Superior el licenciado. Jorge Edison Pila Chipugsi con su tesis “La motivación como estrategia de aprendizaje en el desarrollo de competencias comunicativas de los estudiantes del nivel I-II del convenio héroes del CENEPA-ESPE de la ciudad de Quito en el año 2012”, nos proporciona un trabajo en referencia con la relación del factor Motivacional como Recurso Educativo.

En el planteamiento de la hipótesis señala que la falta de motivación en los estudiantes afecta el desarrollo de sus competencias comunicativas en el I-II del Convenio “Héroes del CENEPA”. Para lo cual le permitió tener una población total de 100 estudiantes y utilizar la prueba de encuesta a fin de recabar información sobre cómo los docentes desarrollan sus clases, que recursos didácticos utilizan, que actividades de motivación se aplican en el aula y cómo es la actitud de los estudiantes en el proceso de aprendizaje.

La investigación tiene como objetivo proponer como recurso pedagógico los mandamientos de Dornyei (1998) que demuestran los componentes motivacionales del profesor que deben estar en relación con las necesidades de los estudiantes como: “Dar ejemplo con el propio comportamiento” en él menciona que el docente debe ser modelo a seguir por sus estudiantes y debe cumplir con un perfil pedagógico adecuado el cual le permita orientar y facilitar el desarrollo de las clases. Dornyei (1998) aclara que no hay “la estrategia”, o mandamiento absoluto de aprendizaje ya que las estrategias son aplicadas en diferentes contextos siempre cambiantes, donde la personalidad del estudiante, del profesor como también la estructura del grupo puede influir con la efectividad de la estrategia.

Al final los resultados fueron favorables ya el 60% de los alumnos se sienten seguros y a gusto cuando el docente utiliza los recursos educativos para su enseñanza y solo un 30% señala que no presenta competencias comunicativas con su entorno.

En la tesis realizada en la Universidad Nacional de Loja – Ecuador para la obtención del grado de Licenciada en ciencias de la educación, mención psicología infantil las bachilleres: Patricia Soledad Paladines Carrión Y Marjorie Viviana Jiménez León con su investigación: “Los medios audiovisuales y su incidencia en la motivación de los niños del primer año de educación básica del centro educativo Margoth Arévalo Celi del cantón Palanda, provincia de Zamora Chinchipe periodo 2009-2010”. Nos ofrece una investigación en referencia con la motivación y su influencia en el ámbito educativo.

Para desarrollar esta prueba seleccionaron dos técnicas: una de encuesta y otra guía de observación porque coincide con el interés de la investigación. De la investigación se aplicó una encuesta a las maestras que imparten clases a los primeros años de educación básica y luego se aplicó una guía de observación a los niños del Centro Educativo. Para ello se tuvo como muestra 1 colegio mixto. De estos se tomaron todas las aulas de primaria, participando en total 60 escolares.

Esta investigación presenta como objetivo general determinar la influencia de los medios audiovisuales como recurso motivacional en los estudiantes del nivel primario. Tuvo como resultado final el determinar que el 80% de las maestras encuestadas manifiestan que utilizan Medios Audiovisuales en el proceso enseñanza - aprendizaje, ya que constituye una técnica educativa para motivar al niño a conocer múltiples cosas de forma dinámica y divertida.

Al finalizar el trabajo llegaron a la conclusión el determinar que el 80% de las maestras encuestadas manifiestan que utilizan Medios Audiovisuales y que esta es una técnica educativa que motiva al niño a conocer múltiples cosas de forma dinámica y divertida y solo el 20% no la aplican en su práctica diaria, por ello señalan que se debe incluir en la planificación diaria actividades con materiales audiovisuales para mejorar el aprendizaje de los niños, ya que el material audiovisual motiva a desarrollar la creatividad y mantiene su atención permitiendo la interactividad en la clase.

2.2 Bases legales de la Investigación:

El marco de referencia legal del presente estudio abordado tiene varios documentos normativos relacionados con la concepción, planificación y desarrollo del proceso de enseñanza y aprendizaje, los cuales señalan hacia la formación de un individuo con la capacidad para interpretar su realidad social, y sobre esta base, generar cambios dirigidos a la solución de carencias individuales y sociales.

- **Constitución Política del Perú**

La educación como función primordial del ser humano se rige por disposiciones legales emanadas por la constitución política, en el capítulo II de los derechos sociales y económicos nos menciona lo siguiente:

Artículo 13°.- La educación tiene como finalidad el desarrollo integral de la persona humana. El estado reconoce y garantiza la libertad de enseñanza.

Los padres de familia tienen el deber de educar a sus hijos y el derecho de escoger los centros de educación y de participar en el proceso educativo.

Artículo 14°.- La educación promueve el conocimiento, el aprendizaje y la práctica de las humanidades, la ciencia, la tecnología, las artes, la educación física y el deporte. Prepara la vida y el trabajo y fomenta la solidaridad. Es deber del estado es promover el desarrollo científico y tecnológico del país.

Los medios de comunicación social deben colaborar con el estado en la educación y en la formación moral y cultural.

▪ **Derecho del Niño y del Adolescente**

Referente a los Derechos del Niño y del Adolescente, en el Libro Primero Derechos Y Libertades, Capítulo I, Derechos Civiles, se estipula que:

Artículo 9°.- A la libertad de opinión.-

El niño y el adolescente que estuvieren en condiciones de formarse sus propios juicios tendrán derecho a expresar su opinión libremente en todos los asuntos que les afecten y por los medios que elijan, incluida la objeción de conciencia, y a que se tenga en cuenta sus opiniones en función de su edad y madurez.

Artículo 16°.- A ser respetados por sus educadores.- El niño y el adolescente tienen derecho a ser respetados por sus educadores y a cuestionar sus criterios valorativos, pudiendo recurrir a instancias superiores si fuera necesario.

Artículo 20°.- A participar en programas culturales deportivos y recreativos.- El Estado estimulará y facilitará la aplicación de recursos y espacios físicos para la ejecución de programas culturales, deportivos y de recreación dirigidos a niños y adolescentes. Los municipios canalizarán los recursos y ejecutarán programas con la colaboración y concurso de la sociedad civil y de las organizaciones sociales.

▪ **Diseño Curricular Nacional**

Así mismo en el Diseño Curricular Nacional de la Educación Básica Regular y sus fundamentos se observa que:

El aprendizaje interactivo de los estudiantes con los demás y con su entorno, movilizando un conjunto de potencialidades, recogiendo los saberes de los demás, aportando ideas y conocimientos propios que le permitan ser consciente de qué y cómo está aprendiendo, desarrollar e incorporar estrategias que le posibiliten seguir aprendiendo y seleccionar la información que le sea verdaderamente útil: “Aprender a aprender”.

El énfasis en los procesos pedagógicos, entendidos como toda interacción que se da durante una sesión de enseñanza y aprendizaje en el aula o fuera de ella. Se enseña y se aprende en la interrelación maestro - alumno - entorno; sin embargo, tanto el maestro que enseña como el estudiante que aprende portan en sí la influencia y los condicionamientos de su salud, de su herencia, de su propia historia, de su entorno escolar, sociocultural, ecológico ambiental y mediático; ellos intervienen en el proceso e inciden en los resultados de aprendizaje.

2.3 Bases Teóricas de la Investigación:

2.3.1 Fundamentación teórica de los Medios Audiovisuales:

Según el pensamiento de Coppen (1982) nos dice que:

Los Medios Audiovisuales son unos de los medios más importantes dentro del ámbito educativo, tratándolo tanto desde el punto de vista de la enseñanza como el aprendizaje. De esta manera podemos desarrollar la formación del profesorado y realizar actividades de promoción social. Estos medios nos sirven para potenciar los procesos comunicativos. Son los maestros los que principalmente desean la utilización de materiales audiovisuales dentro de la educación, puesto que los consideran punto fundamental dentro de la misma (p.6).

Así mismo Tomas (2009), manifiesta que:

Los medios audiovisuales se han considerado desde hace tiempo como un importante Recurso Educativo, ya que la mayor parte de la información que reciben las personas se realiza a través del sentido de la vista y el oído. La principal razón para la utilización de imágenes o videos en los procesos educativos es que resultan motivadoras, sensibilizan y estimulan el interés de los estudiantes hacia un tema determinado, de modo que facilitan la instrucción completando las explicaciones verbales impartidas por el profesorado (p.1).

Analizando los conceptos antes señalados, debo interpretar que los Medios audiovisuales son un elemento fundamental e imprescindible para desarrollar la tarea docente con efectividad y lograr un aprendizaje productivo en los alumnos.

Lamentablemente no son muchos los medios utilizados todavía dentro de la educación. Podríamos hablar de los más comunes: televisión, videos, etc. Pero son bastantes lo que todavía no son utilizados, por desconocimiento o por no contar con la posibilidad de tenerlos. Se podría hablar aquí de problemas económicos. Probablemente no se invierta el dinero necesario para la obtención de estos medios audiovisuales, por considerarlos, por así decirlos innecesarios. Esto puede ser debido al gran desconocimiento de estos medios tan avanzados.

De acuerdo a Hobbs (1998) asegura que:

Utilizar los medios audiovisuales es relevante para la temática de la disciplina, con actividades específicamente diseñadas para forzar a los estudiantes a analizar el contenido como “texto”, utilizando razonamientos y debates fundados en el cuestionamiento que ayuden a los estudiantes a ver películas y televisión con ojo crítico.”

Por otro lado Monclus (2012) nos dice en su tesis que:

Los Medios Audiovisuales ofrecen una visión de la realidad diferente a otros medios y el profesor puede utilizarlos como "vehículo" transmisor de información y como elemento específico de organizar la realidad. Considerado como un medio didáctico más, cada medio audiovisual proporcionará al profesor una alternativa que él mismo ha de valorar según la situación y circunstancia determinada (p.1).

Podemos afirmar que los medios audiovisuales se pueden utilizar en la enseñanza de muchas maneras y con diferentes enfoques educativos, pero en cualquier caso el uso de medios no puede constituir un hecho en sí mismo, ya que sería solo un elemento de distracción. Si se usan materiales sin pensar en su explotación didáctica adecuada, se vacía de significado su propio contenido. Para poder sacar el máximo partido educativo a los montajes audiovisuales no se puede actuar de forma improvisada, sino que es necesario seguir unas pautas de elaboración y utilización basadas en los siguientes pasos: Planificación del proceso de Enseñanza – Aprendizaje, Selección del medio a utilizar, Presentación y utilización del material audiovisual, Realización de actividades posteriores a la presentación del montaje”.

De la misma manera Ely (1983), en Beltrán y Bueno (1997), considera que:

El concepto de medio estará acorde con los avances en el ámbito de la tecnología educativa. Originalmente se hablaba de “materiales visuales de enseñanza”, luego de Medios Audiovisuales, ahora se consideran “medios de enseñanza”, que es una frase más global y centrada en el estudiante y no en el órgano de los sentidos en el cual se incide (p.11).

Por otro lado, (May, 2009), define a los Medios Audiovisuales como:

Canales a través de los cuales se comunican mensajes. Estos pueden ser: el medio visual (utilizado en transparencias, artículos, periodísticos, paleógrafos, fichas de trabajo, u otros materiales impresos). El medio auditivo sonoro (como el medio radial, la palabra hablada, etc.), el medio audiovisual (ejemplo la televisión o computadora) (p.3).

Teniendo en cuenta los conceptos antes señalados nos permite interpretar que el contenido conceptual acerca de los Medios Audiovisuales si responde a las necesidades educativas en nuestra sociedad o en el proceso educativo peruano.

2.3.2 Materiales Convencionales

Los medios audiovisuales y los materiales de enseñanza están desempeñando en la instrucción y en la educación en general, un papel muy importante. Según Cabero, J. (2005) los materiales son uno de los pilares en los que teóricamente se apoya nuestra Reforma Educativa. En este sentido, frente a la pizarra, libro de texto y algún otro recurso visual, como las diapositivas, que eran los únicos medios con los que el profesor contaba para ejercer su actividad profesional. En la actualidad los medios que disponen son variados y flexibles, y van desde los retroproyectores y reproductores de video hasta las videograbadoras y ordenadores.

Esta transcendencia y diversidad nos lleva a prestar cada vez más atención a la selección y evaluación de los medios existentes, para reflexionar sobre su adecuación a los objetos que planificadamente perseguimos, a las características de los estudiantes y en definitiva al proyecto curricular en el que nos movamos.

En la actualidad es imprescindible usar materiales elaborados a partir de las Nuevas Tecnologías de la Información, como soportes CD-ROMs que permitirán a los alumnos ocupar un papel más activo en el proceso de aprendizaje.

2.3.2.1 Clasificación de los Medios

Según Tomas (2009, p. 4):

Los Medios Audiovisuales de carácter didáctico se han clasificado tradicionalmente en varias categorías principales y diferentes subcategorías tal como vamos a ver a continuación.

- ✓ Medios Visuales
- ✓ Medios Acústicos
- ✓ Medio Audio – Visual

Es importante mencionar que estos medios pueden diferenciarse en:

- No proyectables: Pizarra, murales, fotografías, libros, etc.
- Proyectables: Diapositivas, transparencias, proyección de opacos, etc.

2.3.2.1.1 Medios Visuales

Para Ramírez A. “el empleo de los Medios y Recursos visuales en el Aula abarca un contenido bastante amplio, por lo cual su estudio se subdividirá en tres partes, considerando su carácter histórico, que abarca tres generaciones, de acuerdo con su orden de aparición cronológica en la educación” (P.117).

En la primera parte se analizará los recursos de la “Primera Generación – Medios Visuales”, llamados comúnmente tradicionales. De este modo, se estudiarán los auxiliares de representaciones plana, como el pizarrón.

Así mismo, es importante mencionar que dentro de los Medios Visuales tenemos los No Proyectables y los Proyectables, para lo cual pasaremos a explicarlos dentro de cada Generación.

2.3.2.1.1.1 Primera Generación – Recurso No Proyectable

- **Tenemos a los siguientes:**
- ❖ **La Pizarra (Voz visible del Maestro y de los Alumnos)**

“La pizarra es posible el recurso más antiguo y utilizado por los docentes, ya que está disponible en todas las aulas de los centro educativos. Su utilización requiere de poca práctica y sirve para presentar textos, dibujos y gráficos que permiten afianzar hechos, ideas o procesos” (Noguez, 2008, p.116).

También puede complementarse con otros materiales didácticos que veremos más adelante (transparencias, diapositivas, etc.). Por tanto, es un medio útil para la enseñanza, ya que permite la interacción entre el docente y los alumnos, siempre que el profesor combine adecuadamente la presentación de información con la explicación y el diálogo.

Aunque la pizarra es un medio didáctico de uso. Por ejemplo al escribir texto en la pizarra se debe utilizar un tipo de letra clara y de tamaño adecuado para ser visualizada por todos los alumnos de la clase. Se debe escribir de izquierda a derecha, usando oraciones cortas y a veces conviene dividirla en partes. Se deben emplear títulos y subtítulo, dejando márgenes adecuados. También es aconsejable que cuando el profesor use la pizarra en sus explicaciones este hable o escriba, pero no conviene que realice ambas cosas a la vez.

La pizarra es un instrumento poderoso ya que podemos plasmar ideas a través de dibujos, podemos mejorar la comprensión de la explicación, atrae el interés de los alumnos hacia la explicación (Noguez, 2008, p.58).

- **Tipos de pizarra**

- ✓ De madera: Acondicionada con una pintura especial
- ✓ De cemento: Construida directamente sobre la pared para escribir con tiza, puede ser negra o verde.
- ✓ De lienzo o de plástico.

- **Ventajas y desventajas**

- **Su ventajas y bondades son:**

- Fácil uso

- Bajo costo de instalación y mantenimiento
- Mejor conocimiento por docentes y alumnos
- **Su inconveniente principal es:**
 - La tiza puede ser una fuente de polvo que daña equipos y aparatos
 - Mancha la ropa
 - Algunos casos provocan alergias en los dedos del usuario.

2.3.2.1.1.2 Segunda Generación – Recurso No proyectable

A partir de la invención de la imprenta por Johannes Gutenberg en el siglo XV, los maestros contaron ya con auxiliares impresos que apoyaban el aprendizaje de manera efectiva, pues cada alumno podía tener acceso al conocimiento a través de las páginas de los libros.

La cultura, que antes era solo privilegio de la iglesia y los nobles, se extendió al ser posible imprimir y difundir las ideas. De esta manera se “democratizo” el saber, aunque pasaron varios siglos antes de que la escuela fuera el dominio público y hubiera una autentica igualdad de oportunidades para acceder al conocimiento.

En esta parte de investigación se abordará el estudio de los libros de texto, el periódico mural y las exposiciones escolares, que representan tres recursos didácticos importantes No proyectables.

Para Noguez (2008, p. 122) los libros de textos son:

Los más utilizado en las aulas de educación básica es el libro de texto; sin embargo, muchos docentes no lo conceptualizan así, como lo son el pizarrón, los mapas, las láminas, las proyecciones, etc., quizá porque es un elemento tan familiar y cercano a las actividades cotidianas, que dan supuestos que sin él no habría lecciones que enseñar.

¿Qué es un libro de texto?

Se ha definido el libro de texto como un material impreso, donde se presentan los contenidos de las materias de enseñanza de manera

estructurada, destinado a apoyar actividades que permiten lograr objetivos predeterminados de aprendizaje y formación.

Por medio de los libros de textos los alumnos reciben la información sobre los temas de enseñanza y también adquieren normas, valores e ideologías de la sociedad en que viven.

De acuerdo con cabero y otros (1999):

Las funciones principales de los libros de textos son “homogeneizar la práctica escolar, normalizar los contenidos a desarrollar y servir, en ciertas ocasiones, como instrumento para la implantación de reformas curriculares”. Los libros de textos brindan amplia información y son acompañados por dibujos, ilustraciones, esquemas y fotografías (p.4).

El alumno utiliza los libros de texto para desarrollar una serie de actividades como las siguientes: lectura de sus lecciones, copia, subrayado, pegado, elaboración de resúmenes, contestación de cuestionarios, guía para la realización de experimentos, resolución de ejercicios, etcétera.

Los libros de texto desempeñan un papel determinante en las actividades escolares y extraescolares; sin embargo no hay muchas investigaciones formales que nos ayuden a entender cómo se han utilizado y cómo hacer mejor uso de ellos.

En México, desde el 1982, el gobierno Federal tomó la decisión de elaborar y distribuir libros de textos gratuitos para el nivel primario en las escuelas oficiales y particulares. Según un informe anual del gobierno, en 2003 se distribuyeron 174 millones de libros de texto en todo el país.

Los libros de textos, junto con el pizarrón son, para muchos maestros, sobre todo de áreas rurales, las únicas herramientas básicas de trabajo, aunque en ocasiones se acompañan de otros recursos didácticos sencillos y de fácil adquisición.

• **Ventajas del uso de Textos**

Según Ramirez, A. (2008) el uso de textos:

1. Es fácil el empleo del libro tanto para el docente como para los alumnos, ya que se considera que quienes los escriben han estudiado los temas y los han desarrollado de manera atractiva y secuencial.

2. Los libros contienen información seleccionada de cada una de las materias. Su contenido va de acuerdo con los planes y programas de estudio.

3. Los libros tienen una persistencia temporal, lo cual hace que puedan consultarse en cualquier momento y lugar. Es frecuente que, además de ser utilizados en la escuela, sirvan de base para las tareas en casa.

4. No requieren la utilización de aparatos o equipos para su lectura. Aunque, a raíz del desarrollo tecnológico, actualmente muchos de ellos pueden consultarse en la computadora (textos en línea).

5. El texto escrito se complementa con ilustraciones a color o en blanco y negro: diagramas, esquemas, mapas y fotografías que hacen más objetivo y ameno el aprendizaje.

6. Sugieren la realización de diversas actividades dentro y fuera del aula. (p.123).

• **El Periódico Mural**

Según Noguez (2008) El periódico mural o periódico escolar es un medio de comunicación que regularmente se elabora por los propios alumnos con la guía del maestro y emplea una temática variada. Aunque generalmente se utiliza para dar a conocer efemérides, las potencialidades del mismo abarcan otros tópicos, como la promoción de tradiciones y costumbres, arte, cultura entre otros

Un periódico mural bien elaborado no debe ser un simple «collage» de textos e imágenes, sino que, para que exista un aprendizaje verdadero, es necesario seguir un proceso con las siguientes etapas generales:

- a) Elegir el tema.
- b) Asignación de roles
- c) Búsqueda de materiales
- d) Selección y discriminación del material
- e) Resumen.

Así mismo Noguez (2008) menciona el objetivo de un periódico mural es:

-Fomentar el diálogo, el intercambio de opiniones y comentarios, mediante la integración del trabajo grupal y en equipo en cada uno de los grupos que participen en la elaboración de notas para el periódico mural.

-Desarrollar la creatividad y las habilidades sociales de los alumnos. Se realiza con la colaboración de profesores, alumnos y padres.

-Desarrollar en el alumno la capacidad crítica y analítica a la vista de noticias, sucesos, publicidad.

- **Elección del título del periódico y la portada.**

El tema de un periódico mural: Como todo medio de comunicación es necesario establecer un tema coherente, claro, llamativo y corto para obtener el interés de los estudiantes.

Se puede elaborar: En cartulina iris del color de su preferencia aprox. 15 cm de altura a cada letra y de ancho aprox. 8 cm.

- **Material de Construcción de Periódico Mural**

Se puede usar el material de la zona, como puede ser la pared con tela, petate, tecnoport, etc. y que no resulte costoso y se use de por medio la creatividad de los estudiantes. Las dimensiones son variables puede ser por ejemplo de 1.20 metros de alto por 2,40 metros de largo.

- ✓ **Ventajas:**

- Permite presentar uno o varios temas.
- Integra texto e imagen:
- Integra al grupo.
- Enfoca un tema desde distintas perspectivas.
- Estimula la participación del alumno.

- ✓ **Desventajas:**

- Poca durabilidad.
- Sino se ubica en un espacio visible, pierde su función informativa.
- No permite profundizar en los temas ya que el espacio es limitado.

- **Exposiciones didácticas**

La exposición didáctica que se podría llamar también lección explicativa es el procedimiento por el cual el profesor, valiéndose de todos los recursos de un lenguaje didáctico adecuado, presenta a los alumnos un tema nuevo, definiéndolo, analizándolo y explicándolo.

La exposición sigue, normalmente, los siguientes pasos:

- a) Introducción (con buena carga motivadora).
- b) Desarrollo (esencialmente analítico y bien ordenado).
- c) Síntesis, conclusión o aplicaciones concretas.

- **Normas prácticas:**

- Trazar un plan cuidadoso de la exposición que se va a hacer, determinando su objetivo inmediato, delineando el esquema esencial del asunto, calculando bien el tiempo necesario y las técnicas que se van a aplicar.

- Indicar a los alumnos el asunto del que se va a tratar y mostrar las relaciones con la materia que se ha estudiado. Es necesario ser claro y preciso en la exposición y metódico en la discusión del tema.

- Emplear recursos hábiles de estímulo inicial y mantener el interés y la atención de los alumnos, dando vivacidad y sabor realista a las explicaciones.

- Aplicar las normas propias del lenguaje didáctico en cuanto a estilo y elocución; no hablar demasiado deprisa; emplear frases cortas, pero claras y comprensibles; pronunciar correctamente y enunciar las palabras con claridad.

- No quedar inmóvil en el estrado, ni aferrarse al texto o al programa. Hablar con desenvoltura, moviéndose con moderación y naturalidad, dirigiéndose directamente a los alumnos.

- Intercalar breves pausas en la explicación, recurriendo a sencillos interrogatorios y debates para avivar la atención y el interés de los alumnos, invitándolos a una participación más activa; aclarar inmediatamente las dudas que surgen, no dejándolo para después.

- Siempre que sea posible, ilustrar la explicación con material visual: láminas murales, mapas, diagramas, modelos impresos y proyecciones. A falta de ello, representar gráficamente en la pizarra los hechos de los que se trata y sus relaciones. Apoyar siempre el lenguaje en recursos intuitivos, dándoles más objetividad y realismo.

- Transcribir en la pizarra, resumido, pero bien ordenado, el desarrollo del tema, acentuando los datos más importantes y sus relaciones.

– Evitar digresiones largas y observaciones marginales o irrelevantes, reservando el tiempo para los datos más esenciales, importantes e interesantes, dándoles el énfasis debido.

– Cuando se lo considere necesario, intercalar algunas gotas de buen humor, para que la clase resulte más agradable, interesante y animada.

– Comprobar de vez en cuando, por medio de preguntas oportunas y apropiadas, el grado de atención y de comprensión de los alumnos.

2.3.2.1.1.3 Tercera Generación – Recurso Proyectable

Esta generación de recursos fue posible gracias a la aportación de los avances científicos y tecnológicos del siglo XX, los cuales ayudaron a que los docentes contaran con los llamados recursos proyectables, recursos audiovisuales, resultado de las aportaciones de la electrónica, la óptica, la mecánica, la fotografía y la electricidad.

Según Noguez (2008):

Fue posible que el docente contara con imágenes de gran tamaño y a todo color que facilitaban a los alumnos la comprensión de los mensajes y también con grabaciones en audio que complementaban las explicaciones.

Se pusieron en manos de los docentes aparatos proyectores y grabadoras de audio y video y también se les ofrecieron materiales elaborados por especialistas. Más tarde se les enseñó a los docentes cómo elaborar sus propios recursos, y así surgió una época llamada “audiovisualismo”.

En esta parte se estudiarán los complementos de un de un aparato proyector, las diapositivas (p.143).

Estos recursos surgieron en las escuelas en la década de 1960 y tuvieron gran auge durante tres décadas. Actualmente continúa su uso, pero en menor escala.

Así mismo, para el autor los aspectos generales de los recursos proyectables son los siguientes:

➤ **Ventajas de su empleo**

1. Estos recursos didácticos se proyectan en una pantalla de gran tamaño produciendo un gran impacto visual y permitiendo su presentación para explicar el contenido de la imagen y la observación de los detalles importantes.
2. La información contenida en los recursos proyectables capta y mantiene la atención de los alumnos gracias a la presentación de imágenes, textos, dibujos, esquemas, cuadros sinópticos, redes semánticas, etcétera.
3. Pueden auxiliar al maestro en la explicación de diversos temas de casi todas las asignaturas.
4. Se despierta el interés y la reflexión cuando hacemos que los alumnos participen en el análisis del contenido de las proyecciones.

• **Limitaciones Actuales**

Estos auxiliares (con la excepción de los acetatos) ya no se utilizan con frecuencia en las escuelas, porque han sido sustituidas por el video y las presentaciones en power point (que se estudiarán posteriormente), pero vale la pena reconocerlos, recuperar su valor y aprovecharlos en las instituciones educativas que cuentan aún con estos aparatos y equipos.

Otro inconveniente reside en que las diapositivas están limitadas porque son imágenes fijas que no tienen movimiento como el cine, la TV o los videos.

Finalmente, hay que reconocer que estos recursos didácticos se están volviendo obsoletos porque, a veces, ya no es posible encontrar repuestos para los proyectores (lámparas, lentes y otras que con el uso de descomponen).

En algunas escuelas se han transferido los auxiliares proyectables que se consideran valiosos, en grabaciones de videos, discos, compactos CDS o presentaciones multimedia utilizando la computadora. Con ellos se ha preservado y modernizado el empleo de estos medios audiovisuales (p.141).

- **¿Cómo y cuándo utilizar las proyecciones?**

Pueden utilizarse en diversos momentos de la clase y para los siguientes propósitos:

1. Como introducción o motivación. Para despertar interés sobre un tema al inicio del mismo.
2. Como parte fundamental del tema. En este caso las proyecciones toman un lugar preponderante como vehículo de exposición de un tema o asunto.
3. Como síntesis. Para fijar permanentemente los aspectos de una lección estudiada.
4. Como revisión o confirmación. Cuando se desea recordar algunos aspectos ya presentados anteriormente en clases, pero que con la nueva presentación ayudan a que adquieran un nuevo valor (p.142).

❖ **Transparencias**

Según Tomas (2009) las transparencias son gráficos, fotografías y esquemas impresos o fotocopias sobre unas hojas transparentes de acetato que se pueden proyectar sobre una pantalla mediante el retroproyector o proyector de transparencias (p.5).

Algunas de las ventajas de las transparencias son las siguientes:

- El retroproyector resulta fácil de utilizar y la elaboración de transparencias es sencilla.
- Las transparencias se pueden elaborar sobre la marcha escribiendo o dibujando sobre el papel de acetato con un rotulador especial.
- El uso del retroproyector permite mantener el aula iluminada de modo que facilite la toma de apuntes y mantiene la atención del alumnado
- Las transparencias se pueden fotocopiar y repartir a la clase para así hacer partícipe a todo el auditorio de las explicaciones de docente.
- Permite al profesor mantenerse de cara a los estudiantes lo que mejora la comunicación.
- **Las diapositivas (cuando una imagen vale por mil palabras)**

Para Noguez (2008) Este auxiliar proyectable (también llamado transparencia o “slide”) consiste en:

Un “fotograma”, o sea una imagen impresa en un material transparente (película especial, acetato, plástico, o papel cristal).

“Una ventaja particular de este recurso proyectable es que se puede “armar” una presentación con diversas secuencias aprovechando diapositivas que se han tomado previamente.

Su manejo es cómodo, al igual que su almacenamiento, ya que su tamaño pequeño permite archivarlas y consultarlas con facilidad”. (p.143).

- **Medios visuales y su Importancia en la Educación**

En general el conjunto de medios visuales es muy amplio ya que abarca desde recursos educativos básico como la pizarra o lo mapas, hasta recursos tecnológicos que requieren un instrumento para proyectar imágenes como el proyector de diapositivas, el retroproyector de transparencias, el cañón electrónico, etc.

2.3.2.1.2 Medios Acústicos:

En estos medios se utiliza el sonido emitido de forma directa o grabado en diferentes tipos de registros como emisiones radiofónicas, discos, mp3, etc.

- **Medios Sonoros en la Educación**

“Evidentemente, el principal recurso sonoro de la educación es la comunicación oral directa, que sirve de soporte a las explicaciones del profesor o a los diálogos y debates entre profesores y los alumnos, pero este es un recurso suficientemente conocido”. (Tomas, 2009, p.6).

En general los aparatos con los que se manejan los medios sonoros son baratos, manejables y fáciles de utilizar. Estos medios proporcionan documentación sonora diversa y se puede repetir ampliamente su contenido, por lo que resultan de gran utilidad en la enseñanza de diversas materias como la música o los idiomas.

- ❖ **Discos**

El tipo principal de grabaciones acústicas es el disco. Existen dos tipos de discos: Analógicos o discos de vinilo y digitales o discos compactos.

Según (Tomas, 2009) “Para la utilización y desarrollo de estos recursos es recomendable predisponer positivamente a los alumnos hacia la audición mediante una breve presentación y situar su contenido en el contexto de las actividades que se realizan. Durante las audiciones conviene asegurarse de que todos los alumnos tengan una buena recepción del sonido” (p.7).

- ❖ **Casetes**

Este recurso abre un campo muy amplio de posibilidades en la búsqueda, selección y almacenamiento de información de todo tipo (entrevistas y reportajes, programas de radio, discusiones en grupo, dramatizaciones de teatro, canciones, sonidos de fuente naturales, etc. Y algo muy importante

que en algunos casos se nos olvida; permite el desarrollo de la creatividad y expresión de los estudiantes (Tomas, 2009, p.7).

❖ **Grabaciones en audio (discos y casetes)**

Gracias a los avances tecnológicos ha sido posible grabar voces, música y sonidos, primero en discos sencillos, luego en discos de larga duración y en cintas magnetofónicas de carrete abierto, posteriormente en casetes de pequeño tamaño y actualmente en discos compactos conocidos como Cds.

En las escuelas de educación básica es frecuente escuchar música grabada en ceremonias cívicas (el Himno Nacional y otros cantos patrios), en los festivales escolares, en los bailes, tablas gimnásticas y otros eventos similares. También se acostumbra a escuchar música marcial de fondo para marchar hacia las aulas, cuando se inician las labores y los alumnos están formando en el patio del recreo.

Hay dos formas de aprovechar didácticamente las grabaciones: cuando se escucha material previamente grabado y cuando los propios alumnos realizan las grabaciones. Ambas actividades son valiosas para el proceso educativo.

❖ **Ventajas del empleo de grabaciones sonoras**

1. Estimulan la imaginación
2. Se rompen las barreras del tiempo y del espacio
3. Las grabaciones pueden hacerse fácilmente
4. El costo de los aparatos y de los casetes son relativamente bajos
5. Pueden utilizarse en varios lugares de la escuela o de la comunidad

2.3.2.1.3 Medios Audiovisuales

Según Tomas (2009) los medios audiovisuales permiten de forma simultánea transmitir sonido e imágenes, por lo que presentan mayores ventajas para la comunicación que los medios tratados anteriormente. El video, el televisor o el cañón electrónico son algunos de los recursos más utilizados en los centros educativos (p.8).

Los medios audiovisuales ejercen un poder de motivación muy elevado entre los estudiantes, sobre todo en la fase inicial de su proceso de aprendizaje. Por lo que se refiere a los materiales audiovisuales destinados al aprendizaje, hay que procurar mantener los mismos criterios ya citados para los materiales impresos: enunciados claros, sencillos y breves, ejercicios cortos y sobre contenidos precisos, codificación clara y sencilla, clasificación por niveles de dificultad, contenido, tema, apartado, etc.

Algunas de estas características pueden resultar más difíciles de cumplir en el caso de los materiales elaborados con cintas de audio o de videos. Es por ello que en muchas ocasiones se adaptan los materiales ya editados y comercializados.

❖ **Video**

El video es un medio audiovisual que por su capacidad de expresión y su facilidad de uso, se ha convertido en un importante recurso didáctico. Este medio educativo es, muy versátil porque permite ilustrar o recapitular sobre un contenido concreto del currículo y puede suscitar el interés sobre un tema por el apoyo del sonido y de las imágenes en movimiento (Tomas, 2009, p.8).

Hay que recordar que el video no puede sustituir al profesor pero puede utilizarse como instrumento motivador y servir de complemento a las explicaciones verbales. Se puede emplear para introducir un tema, confrontar ideas, presentar hechos o procedimientos que no puedan ser observados en directo, analizar o sintetizar temas.

❖ **Talleres de video**

Para Ferres (1992) el taller de video es:

Una de las actividades más positivas y eficaces que pueden hacerse en los centros escolares es la realización de talleres de creación de videos. Consisten en poner la cámara de video en manos de los alumnos. Se trata de convertirlos, no tan solo en

lectores críticos de programas audiovisuales, sino también en creadores de mensajes audiovisuales.

Se ha hablado antes de pedagogía de la imagen y pedagogía con la imagen. Los talleres de video pueden situarse en las encrucijadas, por cuanto pueden ponerse al servicio de las dos pedagogías. Es decir, en los talleres de video los alumnos pueden hacer ejercicios de creación libre o elaborar materiales video gráficos para las asignaturas (p.135).

❖ **Televisión**

La televisión permite la transmisión de imágenes y sonidos a distancia por medio de ondas , y son captadas en los hogares por medio de un aparato receptor de televisión.

❖ **El Cañón Electrónico**

Es el instrumento más útil que ha surgido en los últimos tiempos como recurso tecnológico para la docencia, hasta el punto que está sustituyendo rápidamente a otros medios audiovisuales clásicos como las transparencias, diapositivas. Con el cañón electrónico podemos proyectar imágenes fijas o dinámicas, de gran calidad visual, sobre una pantalla con la ayuda siempre de otro sistema electrónico como pueden ser la televisión.

2.3.2.1.3.1 Funciones de los Medios Audiovisuales

Según González C. Vicente, (1989, p.2) nos menciona que dentro de las funciones didácticas que el docente puede asignarle a los medios audiovisuales, están las siguientes:

- **Como fuente de conocimiento**, tanto para motivar un contenido, ofreciendo una visión general de la temática como para desarrollar un contenido a partir de que el material brinde una información que sirva de soporte fundamental para objetivizar

procesos, situaciones, fenómenos, etc. Y evidenciar sus manifestaciones.

➤ **Como forma de perfeccionamiento de la actividad perceptiva del alumno** (aplicación y consolidación de conocimientos). Para esta función el material audiovisual elegido debe mostrar aplicaciones de los conocimientos adquiridos en situaciones no abordadas en la clase de manera que puedan hacerse valoraciones y arribar a conclusiones en la actividad docente.

➤ **Como medio de control del conocimiento adquirido.** Desde esta perspectiva el material audiovisual se utiliza para medir los conocimientos a partir del enjuiciamiento y explicaciones de las situaciones que se plantean. Podemos decir que con cada una de estas funciones el uso del video en la docencia facilita que en el estudiante se desarrolle la observación, la formación de juicios propios, se amplía su marco de referencia y contribuyen a la formación de valores humanos, formales, sociales, ambientales y culturales que inducen a comportamientos y actitudes correctas. Por otro lado es importante referirse brevemente a la forma en que los materiales audiovisuales inciden en el proceso docente-educativo. En este sentido los especialistas destacan las siguientes (Romero T. Rosalía, 2002, González C. Vicente, 1889):

➤ **Activación del proceso de aprendizaje.** La utilización de materiales audiovisuales a través del vídeo posibilita que el profesor desarrolle una actividad docente no tradicional, lo que además de disminuir la fatiga y el cansancio de los estudiantes, despiertan el interés, motivan la actividad del conocimiento y desarrollan la creatividad, lográndose una mayor retención en el aprendizaje. Por otra parte, propician la interrelación de

conceptos, la generalización de lo aprendido y facilitan el desarrollo del pensamiento.

- **Facilidad del trabajo del profesor.** El grado de objetividad que se alcanza con este medio hace del audiovisual una fuente de información importante que ayuda a que el profesor pueda lograr en sus estudiantes la formación correcta de conceptos de manera más fácil y duradera y que la transformación de los conocimientos en convicción científica, político-ideológica, moral y ambiental ocurra de forma lógica y gradual; por otra parte, el maestro puede mostrar métodos de trabajo, aplicaciones de leyes y principios y por supuesto sensibilizar al estudiante con la estética de estos medios audiovisuales, fortaleciendo así la formación artística de los educandos.
- **Facilidad de la transmisión de información.** Los medios audiovisuales tienen atributos que los hacen tremendamente efectivos a la hora de brindar información; A través de los mismos puede "alterarse el tiempo" trasladándonos a épocas pasadas y futuras gracias a su soporte tecnológico y posibilitan reducir el tiempo de sucesos que habitualmente demoran y extender el de aquellos que normalmente ocurren en pocos segundos; también, a través de estos recursos se puede "alterar el espacio", al situarnos en el escenario donde han ocurrido o están ocurriendo hechos importantes; también se varían las escalas en que se producen los hechos habituales, apareciendo en pantalla simultáneamente objetos grandes y pequeños lo que contribuye a enfatizar en aspectos relevantes y fomentar emociones en los estudiantes. Por otra parte, el medio permite reconstruir con una alta fidelidad y objetividad épocas y escenarios históricos lo que unido a todos los elementos estéticos como la música, el vestuario, la escenografía, las actuaciones, testimonios, evidencias y efectos especiales.

Estos medios nos permiten lograr un resultado que perdura por mucho tiempo en la conciencia del espectador lo que influye favorablemente en el proceso de enseñanza aprendizaje de los estudiantes.

2.3.2.1.3.2 Utilización de los Medios Audiovisuales

Según Asencio (1997):

- Se debe Realizar una adecuada documentación de los materiales con que se cuentan.
- Evaluar previamente los materiales seleccionados para estudiar la forma en que pueden ser utilizados en la actividad docente.
- Después de seleccionados los materiales, estudiar qué funciones didácticas pueden asignárseles de acuerdo al contenido que se aborda y al objetivo que se persiga y así precisar en qué momento se introducirá en la actividad.
- Diseñar las tareas docentes que se llevaran a cabo en la clase para definir que hacer antes, durante y después de la proyección del material audiovisual ya que el medio forma parte del contexto de la actividad y tiene que responder armónicamente a ella.
- No improvisar al planificar una clase con un material audiovisual de esta categoría pues se corre el riesgo de que la actividad no fluya con un orden lógico y adecuado y por tanto de que no se alcancen los objetivos trazados.
- Iniciar la proyección dando la ficha técnica del material o en su lugar precisando las ideas esenciales que brinda.
- Orientar el visionado del video con el fin de poder dar cumplimiento a las tareas que se realizaran después de su observación, para que los estudiantes se preparen y dirijan su atención hacia las cuestiones de interés, pues puede ocurrir que la atención se desvíe hacia otros aspectos.

- La proyección no debe interrumpirse; se aconseja dejar para el final las aclaraciones que puedan surgir y si es preciso reiterar aquellas imágenes que requieran aclaración adicional (p.4).

2.3.2.1.3.3 La exigencia de la Comunicación Audiovisual

Para Ferrés (2001):

Para que el proceso comunicativo sea eficaz es fundamental adecuar los medios y los lenguajes no sólo a los contenidos que se han de transmitir, sino también al tipo de destinatario. Y el destinatario del proceso de enseñanza – aprendizaje ha sido profundamente transformado por el contexto social en el que ha nacido y crecido, un contexto en el que la comunicación audiovisual es hegemónica”

(p.124).

El hecho de que las nuevas generaciones de alumnos hayan nacido y crecido en una ionósfera, respirando imagen, supone que sus hábitos perceptivos y sus procesos mentales se han transformado profundamente. A partir de este doble cambio, se transforman también sus gustos y sus actitudes. Se habitúan, por ejemplo, a una híper estimulación sensorial y, a partir de ahí, acaban necesitando a todas horas una estimulación constante. Se habitúan a vivir en un mundo de concreción y de inmediatez y, a partir de ahí, les cuesta moverse en un mundo de abstracción y de reflexión. Se habitúan a desarrollar procesos mentales de carácter intuitivo y asociativo, a partir de ahí, encuentran cada vez más dificultades en los procesos mentales relacionados con la lógica, el análisis y la abstracción. Se han habituado a contemplar espectáculos siempre y en todo lugar y, a partir de ahí, les cuesta acceder a toda realidad que no haya sido previamente espectacularizada.

Estos cambios obligan a replantar el entorno escolar. La enseñanza es en buena medida un proceso de comunicación, y no habrá comunicación sin sintonía. No se trata, por lo tanto, de que haya que dar a las nuevas generaciones de alumnos o que ya les ofrece a todas horas la televisión.

Se trata que, precisamente porque la televisión modifica sus hábitos perceptivos, sus procesos mentales, sus actitudes y gustos, resultará difícil sintonizar con ellos sin asumir estas modificaciones.

2.3.2.1.3.4 El Diseño del Material Audiovisual

➤ Elaboración por parte de los Profesores

Según (Ferrés, 2001) “La creación de materiales audiovisuales es una actividad que puede estar en manos tanto de los alumnos como de los profesores. Hay que hacer algunas precisiones en ambos ámbitos”. (p.134). Si el profesor elabora sus propios materiales audiovisuales, tendrá la ventaja de trabajar con un material adecuado a los alumnos con los que trabaja y en función de los contenidos específicos que pretende transmitir. Lo más recomendable es, pues, elaborar los propios materiales en tecnología sencilla como la diapositiva, el retroproyector o el casete de audio. Y, cuando se trata del video, reelaborar materiales preexistentes, procedentes de la televisión o de video gramas.

➤ Elaboración por parte del Alumno

Es distinto el caso del material producido por el alumno, porque en este caso el objetivo prioritario no es el acabado de una obra que ha de dar pie a un trabajo didáctico posterior. Cuando son alumnos los que producen el material audiovisual, el trabajo didáctico se realiza durante el proceso de producción. El aprendizaje no se realiza gracias a una obra acabada, sino en el momento de producir la obra.

Lo ideal es que, también en el ámbito de la producción, los alumnos se acostumbren a un planteamiento multimedia. En función del tema, pero también de sus gustos y habilidades, se les puede recomendar hacer fotografías, posters, carteles, murales, collage, diapositivas, transparencias para retroproyector, banda sonoras, montajes audiovisuales o pequeñas grabaciones en video. El aprendizaje generado por el proceso de producción se completa con el que se genera con la puesta en común de los trabajos.

2.3.3 Materiales Tecnológicos

Para Cabero, Castaño y Romero, (2007) Se ha puesto de manifiesto que: los nuevos entornos van a ser más tecnológicos y mediáticos, en el sentido de que cada vez tendremos a nuestra disposición un volumen de tecnología como no había ocurrido anteriormente, de manera que a las tradicionales de la informática, video e internet se le empezarán a incorporar otras que irán desde la internet 2, la tecnología Wi-fi, la realidad virtual, los blogs, y otras que emanarán de las nuevas concepciones que están surgiendo de la web 2.0, como web más social e interactiva (p.97).

Esta situación se ve notablemente fortalecida ya que contamos con muchos de estas tecnologías la cual nos permite hacer de nuestro aprendizaje algo más novedoso y poder así interactuar con la información que nos brinda la tecnología, así mismo los profesores tienen a su disposición programas educativos en los colegios que facilita el aprendizaje de los alumnos, para tal muchos docentes deberán ampliar sus conocimientos en saber utilizarlas, y que estos no queden obsoletos.

Las grandes aportaciones que el entorno tecnológico propio de la web 2.0 aporta al mundo de la educación pueden resumirse en las siguientes:

1. Producción individual del contenido. Esto es, auge de los contenidos generados por el usuario individual. Promover el rol de profesores y alumnos como creadores activos del conocimiento.
2. Aprovechando del poder de la comunidad. Aprender con y de otros usuarios, compartiendo conocimiento. Auge del software social.
3. Aprovechar la arquitectura de la participación de los servicios web 2.0.
4. Utilización de herramientas sencillas e intuitivas sin necesidad de conocimientos tecnológicos.
5. Apertura: trabajar con estándares abierto, remezcla de datos y espíritu de innovación.

6. Creación de comunidades de aprendizaje caracterizadas por un tema o dominio compartido por los usuarios.
7. Efecto red: del trabajo individual a la cooperación entre iguales.

Con estas aportaciones, no debe caber la menor duda que los nuevos entornos serán más amigables, en el sentido de que no requerirán grandes conocimientos tecnológicos por parte de los usuarios. Los nuevos entornos mediáticos serán cada vez más intuitivos, de forma que la dificultad para su utilización vendrá de saber qué hacer con ellos.

2.3.3.1 Multimedia

El término multimedia ha sido aplicado a diferentes tipos de actuaciones educativas o procesos comunicativos durante la segunda mitad del siglo XX.

❖ Multimedia de autoaprendizaje

Según Bartolomé (1990) multimedia se refiere a:

La utilización de diferentes materiales como: libros, cintas de audio y de video. Presentado físicamente en forma de “paquetes” recibieron de ahí esa denominación. El sujeto utilizaba estos materiales de modo coordinado o de modo independiente según las ocasiones. Así escuchaba la cinta mientras trataba de resolver una actividad en el libro, pero también podía escuchar la cinta de audio mientras viajaba en su automóvil. Los contenidos de estos paquetes de autoformación se han referido al aprendizaje de diferentes tipos (p. 193).

Es a finales de los años ochenta que Apple introduce el término “Multimedia” para referirse a ordenadores con especiales posibilidades gráficas y sonido. Los primeros Macintosh II con 256 colores, en pantallas de 640 x 480 puntos de definición y con sonido incorporado recogen en aquella época las especificaciones que hoy se dan para los MPC, “Ordenadores Personales Multimedia”.

Hoy el término multimedia abarca concepciones muy diferentes. Básicamente podemos definir un sistema multimedia como aquel capaz de

presentar información textual, sonoras y audiovisual de modo coordinado: gráficos animados, sonido y voces, textos,... existen sistemas multimedia que utilizan únicamente un dispositivo: el ordenador.

2.3.3.2 Internet

Para Cabero, castaño y Romero, (2007):

Uno de los aspectos relevantes en el currículo de Educación Primaria es la disposición de favorable que debe tener el alumnado por conocer y dominar su entorno próximo

Pues bien, hay que tener en cuenta que hoy en día, el concepto de entorno próximo no tiene límites definidos con la introducción de internet en el proceso educativo. Los estudiantes también reciben información a través de este medio, y debido a ello, aumenta su interés por acontecimientos de actualidad que no siempre están cercanos y que deben estar presentes cada día en las intervenciones educativas más cotidianas.

No hay un área específica donde se pueda utilizar en mayor o menor medida Internet, lo que sí se puede afirmar es que hay determinadas áreas en las que, por una mayor facilidad de acomodación de sus contenidos, se vienen usando más asiduamente.

Así, hoy en día se pueden distinguir dos niveles de uso de la red internet con estudiantes de educación primaria: aprender de internet y aprender con internet (p.153).

a) Aprender de internet

Consistirá en utilizar la red de redes como medio de información y comunicación que pueda servir, al mismo tiempo, de fuentes de conocimiento para el alumnado, tal y como el uso de páginas web educativas en su propio idioma o diferentes de él, acceso a diarios electrónicos y otros canales de información...

b) Aprender con internet

Consistiría en utilizar la www como un instrumento más para la formación, usando para ello las plataformas de formación en línea, programas cerrados y previamente diseñados con el fin de adquirir unos objetivos didácticos determinados, en definitiva, usar la red como una herramienta que facilite el aprendizaje escolar (p.154).

2.3.3.3 Animaciones

Consiste en crear imágenes en movimiento mediante el uso de ordenadores o computadoras. Cada vez más los gráficos creados son en 3D, aunque los gráficos en 2D todavía se siguen usando ampliamente para cone

xiones lentas y aplicaciones en tiempo real que necesitan renderizar rápido. Algunas veces el objetivo de la animación es la computación en sí misma, otras puede ser otro medio, como una película. Los diseños se elaboran con la ayuda de programas de diseño, modelado y por último renderizado.

Así mismo existen páginas donde se pueden observar cuentos infantiles con voz y dibujos aptos desde los cero años, y cuyo aspecto más característico y singular es que son redactados y contados por los propios niños. Muy apta para fines educativos, la página web nos permite recomendarlos o hacer diferentes sugerencias en torno a los mismos.

Por otro lado, a través de portales educativos hay actividades para diferentes asignaturas como: Zona Clic.

Se les considera como una de las herramientas más interesantes en el mercado educativo, para docentes de primaria, ya que se nos presentan como un conjunto de aplicaciones que nos ofrecen la posibilidad tanto de crear como de descargarnos - para su posterior utilización- actividades educativas multimedia.

2.3.4 Fundamentación Teórica de la Motivación

Existen diversas teorías que intentan explicar cómo se origina la motivación y cuál es su efecto en la conducta observable de los seres humanos.

Según Beltran (1993) menciona que “la motivación es un conjunto de procesos implicados en la activación, dirección y persistencia de la conducta” (p.25).

A partir de esta definición se puede entender entonces que con motivación los seres humanos estarán dispuestos a correr riesgos y tomar decisiones que la mayoría de personas no harían por miedo o temor al fracaso. A su vez genera un compromiso para convertirse en una persona con alto desempeño. No se puede ser una persona motivada y al mismo tiempo estar comfortable, sin correr riesgos, ni tomar decisiones. Una persona motivada está comprometida a correr riesgos, pues sabe que puede cambiar su situación actual, que pueda lograr lo que pretenda ya sea a corto, mediano y largo plazo. Destacamos entonces que la motivación es la raíz dinámica fundamental del comportamiento humano.

Según el pensamiento de Pintrich & Schunk (2006) nos dice que:

La motivación es el proceso cognitivo que destaca el papel de los pensamientos de los sujetos, sus creencias y emociones como elementos diferenciales de la misma y que nos dirige hacia el objetivo o la meta de una actividad que la instiga y la mantiene; por tanto, la motivación es más un proceso que un producto (p.126).

Analizando los conceptos antes señalados, debo interpretar que la motivación se dirige hacia la conducta humana como una fuente de impulsos, en otras palabras, la motivación es la voluntad para alcanzar, desarrollar y culminar ciertas metas. La motivación implica la existencia de alguna necesidad, ya sea absoluta, relativa, de placer o de lujo. Cuando

una persona está motivada a “algo”, considera que ese “algo” es necesario o conveniente.

De acuerdo con Brophy (1998) asegura que el término Motivación “es un constructo que se emplea hoy en día para explicar la iniciación, dirección, intensidad y persistencia del comportamiento, especialmente de aquel orientado hacia metas específicas” (p.84).

A partir de esta definición se puede entender entonces que con motivación uno elige la dirección de su vida, hacia donde se desea dirigir y con qué, ya que es una fuente de energía que consiste en despertar el interés y dirigir los esfuerzos para alcanzar metas definidas. Por ello el propósito de la motivación consiste en despertar el interés y dirigir los esfuerzos para alcanzar metas definidas.

Para Moore (2001) señala que “la motivación implica impulsos o fuerzas que nos da energía y nos dirigen a actuar de la manera en que lo hacemos” (p.86).

A partir de esta definición se puede entender que la motivación puede ser de dos modos innata que está presente desde el momento del nacimiento o aprendido y adquirido en el curso del desarrollo de la vida, por ello se forman con respecto a relaciones interpersonales, valores y normas bajo las cuales se rige.

Por su parte Santos (1995) define la motivación como “el grado en que los alumnos se esfuerzan para conseguir metas académicas que perciben como útiles y significativas” (p.2).

A partir de esta definición se puede entender que la motivación influye de manera fundamental en el aprendizaje significativo y no solo en la parte cognitiva y emocional así mismo, sabemos que el aprendizaje se caracteriza por ser un proceso cognitivo y motivacional, porque sabemos que para aprender no basta con poder hacerlo si no también el querer

lograrlo, tener disposición e interés suficiente para poder culminar con una tarea o meta.

Analizando los conceptos antes señalados, debo interpretar que la motivación forma parte del aprendizaje como una variable que debe ser satisfecha y activada, para que esta pueda cumplir con su función, debe incorporar diversas formas que promuevan la motivación direccionándola hacia el aprendizaje y teniendo en cuenta que esta exige necesariamente que haya alguna necesidad de cualquier grado. En otras palabras debe ser el motor que se encargue de satisfacer esa necesidad. Porque para que sea terminada una meta, tarea se necesita un alto grado de motivación e interés, caso contrario será abandonada y el individuo desertará en dicha actividad. El motivar al estudiante a hacer algo, es considerada una tarea ardua ya que; motivar supone predisponer al estudiante a participar activamente en los trabajos dentro del aula y que este se involucre en todos los aspectos relacionados a la meta. El propósito de la motivación consiste en despertar el interés y dirigir los esfuerzos para alcanzar las metas planteadas.

“La palabra Motivación es resultado de la combinación de los vocablos latinos motus (traducido como “movido”) y motio (que significa “movimiento”) (diccionario Definición. De, Holanda, p.1).

Por ello podemos interpretar que la motivación es en esencia el proceso de despertar el comportamiento del ser humano, sostener las actividades. La motivación humana inicia un tipo de conducta, la mantiene y la dirige hacia metas específicas.

“La motivación es un fuerte motor generador de conductas inconscientes y que la memoria emocional están almacenados recuerdos, sentimientos y hábitos he incluyendo los procesos de aprendizaje dicho almacenamiento se predispone a encontrar un placer o presentar rechazo” (Thoumi, 2001,p.103).

“La motivación es una característica de la psicología humana que contribuye al grado de compromiso de la persona, es un proceso que ocasiona, activa, orienta, dinamiza y mantiene el comportamiento de los individuos hacia la organización de objetos esperados” (Palmero, 2002,p.90).

Según el pensamiento de Contreras & Bosque (2004) sustenta que:

La motivación es uno de los elementos más importantes para el aprendizaje, este alude a un estado interno del ser humano que nos activa y nos permite mantener una conducta relacionada con las metas que nos trazamos a lo largo de la vida (p.33).

Según el pensamiento de Woolfolk (1996) nos indica que:

La motivación se define por lo regular como un estado interno que activa, dirige y mantiene la conducta... en esencia, el estudio de la motivación es un estudio de como por que las personas inician acciones dirigidas a metas específicas, con cuanta intensidad participan en la actividad y cuan persistentes son en sus intentos por alcanzar esas metas (p.129).

Teniendo en cuenta los conceptos antes señalados nos permitimos interpretar que la motivación del estudiante permite explicar la medida en que los alumnos invierten su atención y esfuerzo en determinados asuntos dentro del aula, que pueden ser o no los que desean sus profesores. El papel del docente en el ámbito de la motivación debe orientarse a inducir motivos en sus alumnos en lo que respecta a sus aprendizajes y comportamientos para aplicarlos de manera voluntaria, dando significado a las actividades escolares.

2.3.5 Motivación Intrínseca

Según el pensamiento de Pekrun (1992) nos indica que:

La motivación intrínseca se puede definir como aquella que procede del propio sujeto, que está bajo su control y tiene

capacidad para auto-reforzarse. Se supone que cuando se disfruta ejecutando una tarea se induce una motivación intrínseca positiva. Las emociones positivas que no están directamente relacionadas con el contenido de la tarea también ejercen una influencia positiva en la motivación intrínseca como por ejemplo la satisfacción de realizar con éxito una redacción. En cambio las emociones negativas pueden repercutir en la motivación intrínseca de dos formas:

La primera consiste de las emociones negativas como la ansiedad, la ira, la tristeza, etc. Que pueden reducir el disfrute en la tarea.

En segundo lugar, puede aparecer una Motivación Extrínseca negativa opuesta a la positiva que conduce a la no ejecución de la tarea (conducta de evitación) porque está vinculada con experiencias pasadas negativas. Por lo tanto, además de impedir La motivación intrínseca positiva, las emociones negativas también producen Motivación Intrínseca negativa .una de las emociones negativas que conlleva a la no ejecución o evitación de la realización de la tarea. Pueden estar relacionados no solo con los resultados, sino también con el contenido de la tarea (p.113).

Según el pensamiento de Raffini (1998) nos indica que:

La motivación intrínseca es elegir realizar un trabajo por la simple satisfacción de hacerlo, sin nada que nos obligue o apremie, Esto es lo que nos motiva a hacer algo, cuando nada exterior nos empuja a hacerlo. Lo opuesto busca obtener una recompensa, lo que permite visualizar el logro como una experiencia que podría acarrear frustración y desencanto hacia una tarea, materia, persona o área específica del conocimiento que no le genera premios (p.13).

Analizando los conceptos antes señalados, debo interpretar que para la teoría cognitiva propone que las recompensas extrínsecas por comportamientos que ya han recibido una recompensa intrínseca tiende a disminuir el nivel total de motivación, argumentando que cuando se recompensa a un empleado con recompensas extrínsecas cuando presenta un comportamiento deseado para la organización, se reduce el interés de dicho trabajador por las recompensas intrínsecas del trabajo en sí mismo. La motivación debe ser considerada tanto al inicio como durante el desarrollo de los cursos, la falta de consideración de la motivación intrínseca sostenida puede convertirse en un obstáculo para un adecuado desarrollo de la acción didáctica, es imprescindible motivar a quien quiere aprender.

2.3.5.1 Atención y Concentración

Según el pensamiento de Ruiz (2010) nos indica que:

La atención es el proceso a través del cual seleccionamos algún estímulo de nuestro ambiente, es decir nos centramos en un estímulo e ignoramos todos los demás.

Existen dos tipos de atención:

- ✓ Espontánea: Aquella que se da inconscientemente, se dirige hacia los gustos personales y la vocación, no depende de la iniciativa del sujeto, es necesario un esfuerzo para hacerla cesar y dirigirla hacia otros objetos.
- ✓ Voluntaria: Es la que requiere de esfuerzo y voluntad para atender un solo objeto de los muchos que nos atraen. Cesa por sí misma cuando este esfuerzo decae. Depende de la iniciativa propia. Es la atención que dirigimos sobre un objeto cualquiera, que no nos atrae por sí mismo, simplemente porque así lo hemos decidido.

Circunstancias que atraen la atención:

- ✓ Intensidad: los estímulos fuertes o intensos, colores brillantes, colores vivos atraen la atención ya sea voluntaria o involuntariamente.
- ✓ Repetición: el estímulo repetido tarde o temprano termina por llamar la atención. Novedad: se refiere a objetos o situaciones poco familiares; las cosas raras o extrañas tienen un marcado poder para atraer la atención.
- ✓ Cambio: una simple modificación de los estímulos acostumbrados llama la atención.
- ✓ Interés: es el factor principal en la atracción y mantenimiento de la atención (p. 33).

2.3.5.2 Seguridad

Según la RAE (2014) refiere que “la palabra seguridad proviene del latín securitas ”(p.1) .

Por ello decimos que la seguridad es el sentimiento de protección que se refiere a la ausencia de riesgos, peligros y establece una seguridad o tranquilidad externa e interna. La seguridad hace referencia a la confianza que el ser humano pueda tener en su vida y que le facilita una armonía emocional.

2.3.6 Motivación Extrínseca

Según el pensamiento de Pekrun (1992) nos indica que “la motivación extrínseca procede de fuera y conduce a la ejecución de la tarea. Todas las clases de emociones relacionadas con resultados e supone que influyen en la motivación extrínsecas de tareas” (p.114).

De acuerdo a Campanario (2002, p.215), nos asegura que “la motivación extrínseca se produce cuando el estímulo no guarda relación directa con la materia desarrollada, o cuando el motivo para estudiar es solamente la necesidad de aprobar el curso”.

En este sentido, aquellos estudiantes que centran su interés principalmente en factores externos pueden ver desmejorada su creatividad así como su capacidad para apoyar sus metas en motivadores intrínsecos, característica generalmente mencionada en los perfiles de los egresados de las instituciones de educación superior. Este énfasis en motivos externos puede llevar a inhibir por completo la creatividad.

En otro extremo está el caso de las personas desmotivadas, que sienten que sus resultados son independientes de sus acciones y son causados por fuerzas fuera de su control personal, de modo que estas personas que no poseen motivaciones de ningún tipo experimentan sentimientos de incompetencia y bajas expectativas de logro. La desmotivación se refiere a la ausencia de motivaciones, y se llega a este estado a través de la experiencia de falta de contingencia entre acciones y resultados.

La falta de motivación es señalada como una de las primeras causas del deterioro y uno de los problemas más graves del aprendizaje, sobre todo en educación formal. Numerosas investigaciones realizadas han demostrado la importancia de la motivación en el aprendizaje, sin motivación no hay aprendizaje, cuando los estudiantes están motivados aprenden con mayor rapidez y más eficazmente que los estudiantes que no están motivados.

Según el pensamiento de Dornyei (1998) nos propone Los Diez Mandamientos para Motivar a los Estudiantes (EFL):

1. Dar Ejemplo con el Propio Comportamiento

Los estudiantes tengan como el modelo más prominente en clase al profesor.

2. Crear una Atmósfera Agradable y Relajada en la Clase

Todo profesor, debe estar consiente que la ansiedad del estudiante creada por una atmósfera tensa debilita la motivación al aprender

3. Presentar las Actividades de una Manera Apropiaada

El maestro debe tener en cuenta de que la actividad deberá ser llevada a cabo cumpliendo objetivos reales.

4. Desarrollar una Buena Relación con sus Estudiantes

Gran parte del esfuerzo que ponen los estudiantes en sus actividades de tipo académico, es con el fin de complacer al profesor, por lo tanto una buena relación entre profesor y alumno es básica en cualquier programa educativo moderno.

5. Incrementar la Auto-confianza Lingüística de sus Estudiantes.

Se debe mencionar que la auto-confianza no está directamente relacionada con la habilidad de la persona, sino más bien, con una habilidad/desempeño subjetivo.

6. Hacer que las Clases sean Interesantes.

Hacer de la clase un momento divertido, agradable y no aburrido. La calidad de la experiencia subjetiva de los estudiantes, la forma en que los estudiantes utilizan y desarrollan su conocimiento previo, es un elemento que contribuye a la motivación para aprender.

7. Promover la Autonomía de los Estudiantes.

Los estudios recientes nos demuestran que la autonomía de los estudiantes va de la mano con la motivación. Los estudiantes se vuelven conscientes y responsables de su propio aprendizaje.

8. Personalizar el Proceso de Aprendizaje.

Los estudiantes deben hallar una o más razones por las que crean que deben asistir a la clase. Aquello se lo puede conseguir por medio de los ajustes correspondientes a las necesidades de cada grupo.

9. Incrementar la Orientación de los Objetivos en los Estudiantes.

Es necesario que los profesores puedan ayudar a los estudiantes a establecer objetivos generales y particulares y, que sobre todo, tomen en cuenta y que estén orientados hacia

la satisfacción de las necesidades tanto particulares como de grupo.

10. Familiarizar a los Estudiantes con la Cultura del Idioma que se está Aprendiendo.

La relación que tiene el idioma extranjero y la cultura es muy importante, pues no se puede ni aprender, ni enseñar un idioma extranjero fuera del contexto cultural y menos aún en forma aislada (p.115).

Los mandamientos de Dornyei (1998) nos demuestran que a través de los mandamientos existen maneras más eficaces de enseñar utilizando leyes creadas con la finalidad de brindar un aprendizaje óptimo y de calidad.

Según el pensamiento de Dornyei (1998) aclara que:

No hay “la estrategia”, o mandamiento absoluto de aprendizaje ya que las estrategias son aplicadas en diferentes contextos siempre cambiantes, donde la personalidad del estudiante, del profesor como también la estructura del grupo puede influir con la efectividad de la estrategia (p.116).

2.3.6.1 Premio

De acuerdo a el diccionario etimologías (2001) asegura que “un premio (del latín *praemium*) es cualquier artículo o compensación de otro tipo, como regalos o dinero, que se otorga en agradecimiento o reconocimiento al esfuerzo realizado” (p.1).

Por ello podemos afirmar que un estímulo constituyen unos estímulos que se utilizan y se aplican para aumentar conductas en la educación de los niños. Ver la tele, recibir dinero, ir de excursión, las sonrisas, abrazos, elogios, buenas notas, etc. son premios.

Hay premios que interesan a todos. Gustan siempre. La alabanza, la atención, el cariño y el afecto, que nos hagan caso, la preocupación por sus cosas.

Para eliminar conductas problemáticas podemos utilizar:

- ✓ El retiro de atención: esta técnica consiste en dejar de prestar atención al niño cuando está haciendo la conducta problemática. Si sólo nos fijamos en el niño con regañinas y reproches él tenderá a portarse mal para recibir nuestra atención.

- ✓ El refuerzo de conductas incompatibles con la conducta a eliminar: consiste en reforzar al niño sólo las conductas contrarias con la conducta problemática. Si el niño se levanta sistemáticamente de la mesa cuando está comiendo, utilizaremos el refuerzo positivo cuando realice la conducta de estar sentado en la mesa.

- ✓ El aislamiento: significa colocar al niño en un lugar que no exista ninguna posibilidad de recompensa, durante un período de tiempo fijado de antemano que, en general, no excederá de 2 a 5 minutos.

- ✓ El retiro de recompensas: cuando al niño se le retiran reforzadores que tiene en su poder. Ejemplo: al realizar una conducta problemática al niño se le retira la paga del domingo.

2.3.6.2 Adaptación

Según el Vocabulario de psicoterapias (1985) nos indica que:

La interacción entre el individuo y el medio en que vive. La adaptación marca, por una parte, la modificación armoniosa de la conducta respecto de las condiciones del medio; por otra parte, la evolución del medio en el cual y sobre el cual el individuo actúa. Es una reacción de la persona como forma de responder a una situación o circunstancia. La consecuencia de la adaptación es la modificación del comportamiento. Muchos "complejos" o "desequilibrios emocionales" responden a un fracaso en la adaptación. La continua adaptación del ser humano

a las circunstancias del entorno constituye un signo esencial de equilibrio y salud mental (p. 27).

2.3.6.3 Estímulo

De acuerdo con el Diccionario de etimologías (2001) asegura que “el estímulo (del lat. *stimulus* = aguijón) en psicología es cualquier cosa que influya efectivamente sobre los órganos sensitivos de un organismo viviente, incluyendo fenómenos físicos internos y externos del cuerpo”(p.1).

Un estímulo es una señal externa o interna capaz de provocar una reacción en una célula u organismo. Como respuesta a las experiencias y estímulos, el sistema nervioso autónomo crea respuestas fisiológicas A partir de las cuales se crean las emociones

Según (Cazau, 2000) indica que: “El estímulo es todo agente físico o químico capaz de producir una respuesta en un organismo viviente. Habitualmente se los clasifica en interoceptivos (provenientes del ambiente, como un rayo luminoso o un sonido) e interoceptivos (dolor, etc.)”(p.204).

Analizando los conceptos antes señalados, debo interpretar que un estímulo es generador de una respuesta, e impulsador de una actividad determinada, ya sea positiva o negativa por ello desencadena un estado físico en el comportamiento humano.

En psicoanálisis son especialmente importantes el objeto y la palabra (estímulos externos) y las pulsiones (estímulos internos)”.

En el campo de la psicología, los estímulos están unidos al proceso de aprendizaje, ya que a través de ellos se desencadenan conductas específicas. La disminución o desaparición de una respuesta ante un determinado estímulo es la forma más elemental de aprendizaje. Todo estímulo requiere de una intensidad para poder ser percibido. Existen seis clases: mecánicos, térmicos, ópticos, acústicos, químicos y eléctricos. Debido a que afectan a los órganos sensoriales, presentan una gran variedad de formas.

En psicología social, es cualquier fenómeno cuya presencia provoca en el organismo una reacción diferente a la que provocaría en su ausencia. En sociología se habla de "estímulos sociales" como aquellos que generan una respuesta en el individuo como miembro de grupo. Estímulos sociales son la opinión pública, los usos y costumbres, los fenómenos de masas y otros".

2.3.7 Conflicto Cognitivo

Es fenómeno psicológico de contraste producido por la discrepancia entre las preconcepciones y significados previos de un alumno en relación con un hecho, concepto, procedimiento, determinado, y los nuevos significados que se presentan en el proceso de enseñanza-aprendizaje. De este modo, el conflicto cognitivo puede ser un factor dinamizador fundamental del aprendizaje y desarrollo. La adquisición de las habilidades cognitivas tiene sus raíces en el estudio de la solución de problemas

(Newell & Simón, 1972), fueron dos de los autores más representativos de esta orientación. Posteriormente se desarrollaron dos temas relacionados con la adquisición de habilidades cognitivas: la toma de decisiones y el razonamiento.

Generar conflicto cognitivo en el estudiante no es difícil, consiste simplemente en posibilitar al alumno contrastar sus conocimientos, ya establecidos, con condiciones novedosas.

2.3.7.1 Metas

Según el pensamiento de Ausbel (1981) nos indica que:

Las metas son elementos que definen el contexto de la actividad educativa, y por tanto determinan los logros académicos de los estudiantes. El tipo de metas que persigan estos en sus actividades académicas presentan implicaciones para la motivación, el aprendizaje y el rendimiento; al realizar las tareas los alumnos pueden proponerse bien aprender e incrementar su

capacidad, metas de aprendizaje, o bien obtener juicios positivos de su competencia, y/o evitar juicios negativos al respecto.

a) Metas relacionadas con la tarea: La motivación por alcanzar una meta hace que el individuo sea más persistente, aprenda más eficazmente y tienda a llegar a conclusiones antes que otros estudiantes. El logro de esta meta se da cuando el estudiante adquiere conciencia de que la tarea ha sido superada y que ha logrado un mejoramiento en una de las áreas que le interesa. El motivo por adquirir un conocimiento en particular, es intrínseco a la tarea, consiste sencillamente en la necesidad de saber y por lo tanto el lograr obtener este conocimiento, afirma completamente la tarea, ya que es capaz de satisfacer el motivo subyacente. De esta manera, al ubicarse en un contexto universitario, la posibilidad de aplicar conocimientos, desarrollar habilidades y elaborar nuevos esquemas de conocimiento, puede provocar un incremento en el nivel de motivación.

b) Metas relacionadas con el ego: Al relacionarse el estudiante con otros, se tiene percepciones del mundo que se forman, desde la historia personal de cada uno de los individuos, el sentirse superior al otro o, bien, demostrarles a los demás, sus capacidades y destrezas propias, permite lograr una reconciliación con el “ego” y la satisfacción personal de éxito. También se le llama a esta meta “mejoramiento del yo” porque se refiere al aprovechamiento, como fuente de estatus ganado, a saber, el lugar que gana en proporción con su nivel de aprovechamiento o de competencia. Esta meta es la que se presenta, con más fuerza, en la mayoría de las culturas, especialmente, en la occidental. Esta motivación produce mayor persistencia, más éxito en la solución de problemas y mayor aprovechamiento académico a corto y largo plazo.

c) *Metas relacionadas con la valoración social:* Cuando el individuo se enfrenta a una sociedad, se desarrolla la necesidad de aceptación y reconocimiento de las 24 virtudes y aprobación, tanto de padres como maestros y compañeros. La experiencia de evitar el rechazo es un elemento de motivación en el nivel de grupo. Esta meta no se refiere al aprovechamiento académico, como fuente de estatus primario, si no que se orienta hacia el aprovechamiento que le asegure la aprobación de una persona o grupo. Efectivamente, en la sociedad estudiantil, se destacan características particulares que el estudiante se esfuerza por ofrecer ante los demás y, de esta manera, obtener una recompensa.

Para Rodríguez, Cabanach, Piñeiro y Valle (2001) nos dice que:

La motivación de logro académico se encuentra ligada a la meta de logro de tal manera que la meta puede orientar la motivación de logro académico y hasta se menciona en varias investigaciones diferentes que los dos diferentes tipos de metas pueden complementarse para lograr en el alumno una motivación más fuerte a cumplir su objetivo propuesto (p.6).

Por ello las metas académicas se orientan en incrementar la capacidad del alumno y en otros casos para demostrarla. En las metas de aprendizaje el alumno desea dominar más una materia o habilidad por decisión propia más en las metas de rendimiento el alumno desea compararse con los demás y a su vez conseguir el éxito y evitar el fracaso es entonces la meta una razón para mantener la motivación de logro de manera permanente.

Según De la fuente (2002) asegura que:

Las metas mantienen la motivación de logro académico y definen los medios y estrategias para conseguirla. Así como predisponer una conducta hacia obtener la meta. También dice que a los alumnos se les puede clasificar por el tipo de meta

académica que asumen. Se mencionan las metas de rendimiento basadas en hacer las tareas mejor que los demás; metas de aprendizaje o dominio basado en la satisfacción del alumnos por conseguir aprender más o dominar más una habilidad; y se agrega una más que es una meta social en la que el alumno busca la aceptación de los demás(p.58).

Según Wolters muestra que:

Las metas regulan la motivación de logro considerada como la fuerza que mantiene al individuo persistente hasta conseguir su objetivo. En este caso los alumnos orientados al aprendizaje utilizan motivaciones intrínsecas mientras que los alumnos con metas de rendimiento utilizan motivaciones más extrínsecas (p.74-76).

2.3.7.2 Saberes Previos

Los saberes previos son construcciones personales que han sido elaborados para interactuar con el mundo cotidiano.

El concepto como tal empieza a emplearse a partir de la segunda mitad del siglo XX por la psicología cognitiva, interesada en el modo en que la mente humana procesa y almacena la información para realizar aprendizajes.

Así, partiendo de la existencia de conocimientos previos, el psicólogo cognitivo D. Ausubel (1968) desarrolla la teoría del aprendizaje significativo, entendiendo que:

El aprendizaje tiene lugar cuando el aprendiente liga la información nueva con la que ya posee, reajustando y reconstruyendo en este proceso ambas. Por otro lado, la existencia de conocimientos previos permite desarrollar también la noción de conocimiento del mundo, concebido como la información que una persona tiene almacenada en marcos de conocimiento en su memoria a partir de lo que ha experimentado

o vivido, y que le permitirá participar adecuadamente en una determinada situación comunicativa (p.77).

❖ **Pautas para la adquisición de nuevos conceptos:**

Para activar los conocimientos previos cuenta con una secuencia de tres fases:

- **Introducción.-** Para activar los conocimientos previos de los alumnos que funcionarían de organizadores previos y serviría de puente cognitivo con la nueva información contenida en la exposición. Por ejemplo:

Observar imágenes, clasificar fotografías, escribir una definición, dar ejemplos, responder preguntas.

- **Presentación.-** Del material de aprendizaje que puede adoptar diversos formatos como por ejemplo:

Trabajar con el libro, leer artículos de carácter científico, ver un video, etcétera.

- **Consolidación.-** Mediante la relación explícita entre las ideas previas que han sido activadas y la organización conceptual de los materiales. Algunas actividades posibles pueden ser:

Comparar, ejemplificar, buscar analogías, relacionar, aplicar.

Según el origen de los conocimientos previos pueden agruparse en tres categorías:

- **Concepciones espontáneas.-** se construyen en el intento de dar explicación y significación a las actividades cotidianas. en el ámbito de las ciencias naturales especialmente en el mundo físico.
- **Concepciones transmitidas socialmente.-** se construyen por creencias compartidas en el ámbito familiar y cultural. estas ideas son inducidas

2.3.7.3 Metacognición

Los especialistas suponen que esta capacidad es connatural (de nacimiento). Cuando una persona cuenta con meta cognición, está capacitada para entender y cavilar sobre el estado de la mente propia y de terceros. En los seres humanos, la meta cognición comienza a activarse entre los tres y los cuatro años de edad. Se habla de activación ya que se trata de una capacidad que se encuentra desde el momento del nacimiento, pero que se pone en funcionamiento a través de una cierta estimulación que resulta apropiada al respecto.

2.4 Hipótesis de la Investigación

2.4.1 Hipótesis General

Los medios audiovisuales influye significativamente como recurso motivacional en el área de comunicación en los estudiantes del 4to grado del nivel primario de la IEP Indoamérica en el distrito de Villa María del Triunfo.

2.4.2 Hipótesis Específica

Los Medios Audiovisuales afectan significativamente en la mejora de La Motivación Intrínseca en el área de comunicación en los estudiantes del 4to grado del nivel primario de la IEP Indoamérica en el distrito de Villa María del Triunfo.

Los Medios Audiovisuales se relacionan significativamente en la mejora de La Motivación Extrínseca en el área de comunicación en los estudiantes del 4to grado del nivel primario de la IEP Indoamérica en el distrito de Villa María del Triunfo.

Existe relación significativa entre los Medios Audiovisuales y el Conflicto Cognitivo en el área de comunicación en los estudiantes del 4to grado del nivel primario de la IEP Indoamérica en el distrito de Villa María del Triunfo.

2.5 Operacionalización de Variables e Indicadores

VARIABLE	CONCEPTOS	DIMENSIONES	INDICADORES	ESCALAS	TIPOS	ITEMS
VI MEDIOS AUDIOVISUALES	Los medios audiovisuales se han considerado desde hace tiempo como un importante Recurso Educativo, ya que la mayor parte de la información que reciben las personas se realiza a través del sentido de la vista y el oído. Según (Monclus, 2012 , p.1).	Materiales Convencionales	-Pizarra -Libros -Murales -Proyectables -Tranparencias -Diapositivas -Discos, cassetes -Televisión -Videos	Ordinal	Cualitativo	1-9
		Materiales Tecnológicos	-Multimedia -Internet -Animaciones			10-12
VD MOTIVACIÓN	Es la voluntad que estimula a hacer un esfuerzo con el propósito de alcanzar ciertas metas.	Motivación Intrínseca	-Seguridad -Concentración -Atención	Ordinal	Cualitativo	13-15
		Motivación Extrínseca	-Premio -Adaptación -Estímulo			16-18
		Conflicto Cognitivo	-Saberes previos -Metacognición -Metas			19-21

2.6. Definición de Términos Básicos:

2.6.1 Aprendizaje:

"El aprendizaje por recepción, si bien es fenomenológicamente más sencillo que el aprendizaje por descubrimiento, surge paradójicamente ya muy avanzado el desarrollo y especialmente en sus formas verbales más puras logradas, implica un nivel mayor de madurez cognoscitiva".

(Ausubel; 1983,36).

2.6.2 Atención:

El termino de atención selectiva lo identificamos con la acción de inhibir estímulos irrelevantes, pero las características que le confieren la "relevancia a un estímulo pueden cambiar de un momento a otro.

(Posner;1978, p.3)

2.6.3 Audiovisual:

Que se refiere conjuntamente al oído y a la vista, o los emplea a la vez. Se dice especialmente de métodos didácticos que se valen de grabaciones acústicas acompañadas de imágenes ópticas.

2.6.4 Concentración:

Acción y efecto de concentrar o concentrarse.

2.6.5 Estímulo:

Agente físico, químico, mecánico, etc., que desencadena una reacción funcional en un organismo.

2.6.6 Incentivo:

Que mueve o excita a desear o hacer algo.

2.6.7 Innovación:

Acción y efecto de innovar.

2.6.8 Metas:

Término señalado a una carrera.

2.6.9 Motivación:

Conjunto de factores internos o externos que determinan en parte las acciones de una persona.

2.6.10 Multimedia:

Que utiliza conjunta y simultáneamente diversos medios, como imágenes, sonidos y texto, en la transmisión de una información.

2.6.11 Pensamiento:

Facultad o capacidad de pensar.

2.6.12 Proyección:

Acción y efecto de proyectar Imagen que por medio de un foco luminoso se fija temporalmente sobre una superficie plana.

2.6.13 Recurso:

Acción y efecto de recurrir. Medio de cualquier clase que, en caso de necesidad, sirve para conseguir lo que se pretende.

2.6.14 Respuesta:

Satisfacción a una pregunta, duda o dificultad.

2.6.15 Reflexión:

Acción y efecto de reflexionar. Advertencia o consejo con que alguien intenta persuadir o convencer a otra persona

2.6.16 Saberes Previos:

El conocimiento previo es la información que el individuo tiene almacenada en su memoria, debido a sus experiencias pasadas. Es un concepto que

viene desde la teoría de aprendizaje significativo postulada por David Ausubel, por ende también se relaciona con la psicología cognitiva.

2.6.18 Sentidos:

Experimentar sensaciones producidas por causas externas o internas.

2.6.19 Tecnologías:

Conjunto de teorías y de técnicas que permiten el aprovechamiento práctico del conocimiento científico.

2.6.20 Voluntad:

Facultad de decidir y ordenar la propia conducta.

CAPÍTULO III: METODOLOGÍA

3.1. Diseño Metodológico

El diseño que se utilizará en la investigación es de carácter no experimental, porque no habrá manipulación de variables.

Como señala Kerlinger (1979) “La investigación no experimental o ex post facto es cualquier investigación en la que resulta imposible manipular variables o asignar aleatoriamente a los sujetos o a las condiciones”.

3.1.1 Diseño

Para efectos de la presente investigación el diseño específico que utilizaremos es el diseño Correlacional causal, donde Hernández Fernández y Baptista (2010) afirma que:

“Estos diseños describen relaciones en dos o más variables en un momento determinado. Se trata también de descripciones, pero no de variables individuales sino de sus relaciones, sean estas puramente correlacionadas o relaciones causales.” Por lo tanto los diseños correlacionales pueden limitarse a establecer relaciones entre variables sin precisar sentido de causalidad o pueden pretender analizar relaciones de causalidad.

En el esquema:

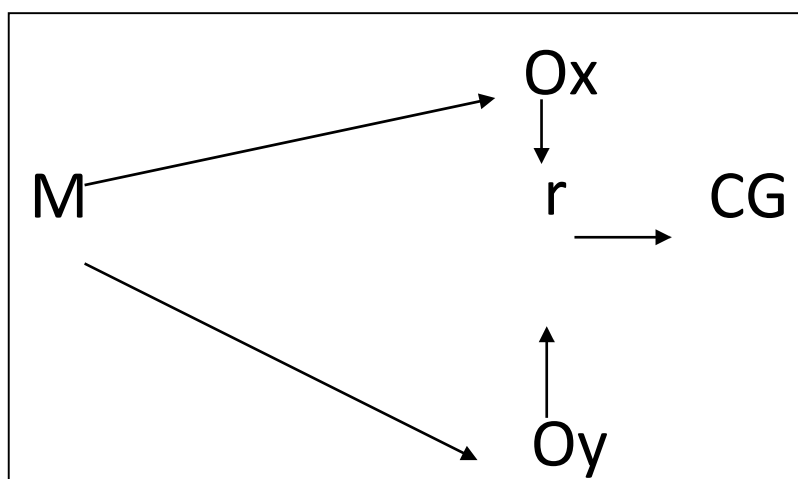
M = Muestra de investigación

Ox, Oy = Observación de variables

R = Relaciones entre variables

De nuestra investigación podemos relacionar: Los Medios Audiovisuales como Recurso Motivacional en los docentes y estudiantes del nivel de educación educativa INDOAMERICA.

Su diagrama representativo es el siguiente:



3.1.2 Tipo y nivel de la investigación

La investigación es de tipo aplicada y de nivel descriptivo explicativo

Según Zorrilla (1993) "La investigación aplicada, depende de los descubrimientos y avances de la investigación básica y se enriquece en ellos, la investigación aplicada busca el conocer para hacer, para actuar, para construir, para modificar.

La investigación es descriptiva porque se va a observar la relación entre las variables en su ambiente natural, en un momento en el tiempo y así describir parámetros y a su vez explicara el comportamiento de las variables por ser de causa y efecto.

3.2 Población y Muestra

3.2.1 Población:

En el desarrollo de la presente investigación se ha determinado que la unidad de análisis de la Investigación es: **Medios Audiovisuales y su**

relación como Recurso Motivacional, en la localidad de Villa María del triunfo.

Que debe estar conformado por los siguientes elementos:

Nº de estudiantes de la institución educativa: 120

Total : 120

3.2.2 Muestra:

De acuerdo a la fórmula de tamaño muestral de variables cuantitativas, se ha obtenido el resultado de 76 estudiantes los cuales serán evaluados mediante los instrumentos de investigación. Por ello se ha trabajado con la fórmula de proporciones para llegar a una muestra representativa de la población.

ESTIMAR UNA PROPORCIÓN	
Total de la población (N) (Si la población es infinita, dejar la casilla en blanco)	120
Nivel de confianza o seguridad (1-α)	95%
Precisión (d)	3%
Proporción (valor aproximado del parámetro que queremos medir) (Si no tenemos dicha información $p=0.5$ que maximiza el tamaño muestral)	5%
TAMAÑO MUESTRAL (n)	76

3.3 Técnicas e Instrumentos de Recolección de Datos

Son medios por los cuales se llegara a observar la muestra para poder evaluar.

La principal técnica seleccionada es:

- Encuesta

3.3.1 Descripción de Instrumentos

Para la siguiente investigación se tomará como modelo el instrumento de cuestionario que estará dirigido a los alumnos, el cual nos permitirá recoger información con el fin de conocer hechos específicos acerca de **Los Medios Audiovisuales y su relación como Recurso Motivacional** en la I.E.P. INDOAMERICA.

- Cuestionario

3.3.2 Validez de Instrumento

Para la validez del instrumento se consultó a 3 expertos especialistas en relación a las variables de estudio posteriormente se realizó la prueba de concordancia para obtener la validez de contenido del instrumento de investigación.

PRUEBA DE CONCORDANCIA MEDIANTE EL JUICIO DE EXPERTOS

Criterios	Jueces de expertos			TOTAL
	1	2	3	
1	0.7	0.75	0.7	2.15
2	0.65	0.7	0.6	1.95
3	0.6	0.7	0.65	1.95
4	0.7	0.65	0.7	2.05
5	0.65	0.65	0.75	2.05
6	0.6	0.7	0.65	1.95
7	0.65	0.6	0.7	1.95

8	0.7	0.65	0.6	1.95
9	0.65	0.7	0.65	2
	5.9	6.1	6	18

Total $18/27 = 0.67 > 0,60$

El instrumento es válido siempre que $p > 0,60$

3.4 Técnicas de procesamiento y análisis de la información

El procesamiento de los datos se realizará mediante un micro procesador Core I5. Así mismo se trabajó con el paquete estadístico SSPS 21, para el análisis descriptivo se trabajó con tablas de frecuencia y gráficos de sectores y barras, para los análisis de variables cualitativos se trabajó con la prueba no paramétrica chi cuadrado, con un intervalo de confianza de un 95 por ciento.

IV. RESULTADOS:

4.1 Análisis de dimensiones:

- ❖ Fase del análisis de la encuesta realizado a los niños y niñas por dimensiones

Tabla 1.

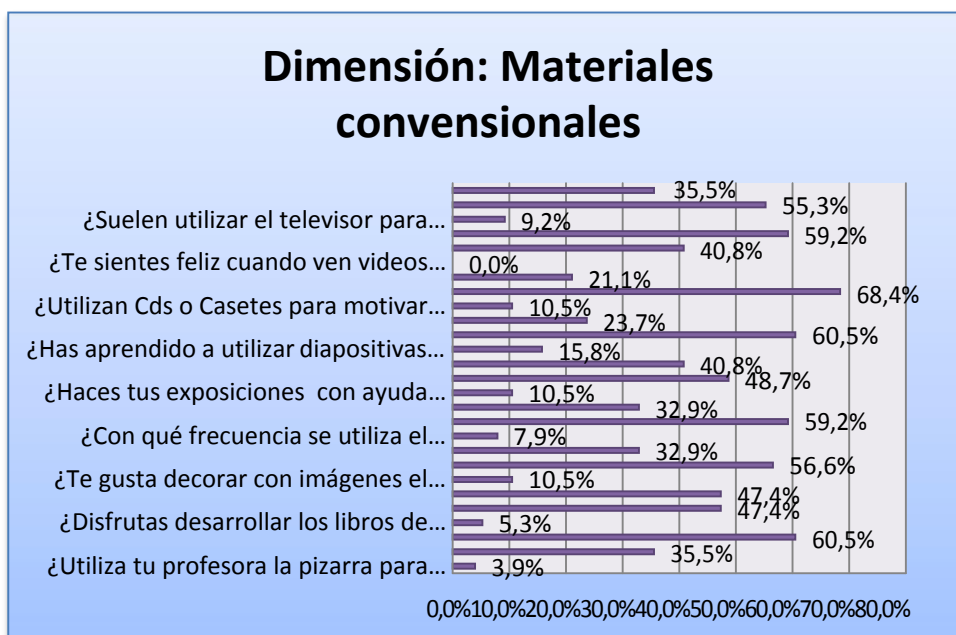


Gráfico 1.

Análisis:

Al analizar las dimensiones de nuestra investigación en el cuadro estadístico podemos afirmar que la mayoría de los estudiantes utilizan con frecuencia los materiales audiovisuales para sus actividades escolares, lo cual les permite adquirir aprendizajes más significativos para su vida cotidiana. Así mismo del 100% de estudiantes encuestados el 59.2 % afirma que le es grato y se sienten felices al trabajar con los materiales visuales como son los videos a diferencia que el 15.8% refiere que todavía tiene dificultades para poder trabajar con el medio visual como las diapositivas.

❖ Fase del análisis de la encuesta realizado a los niños y niñas por dimensiones

Tabla 2.

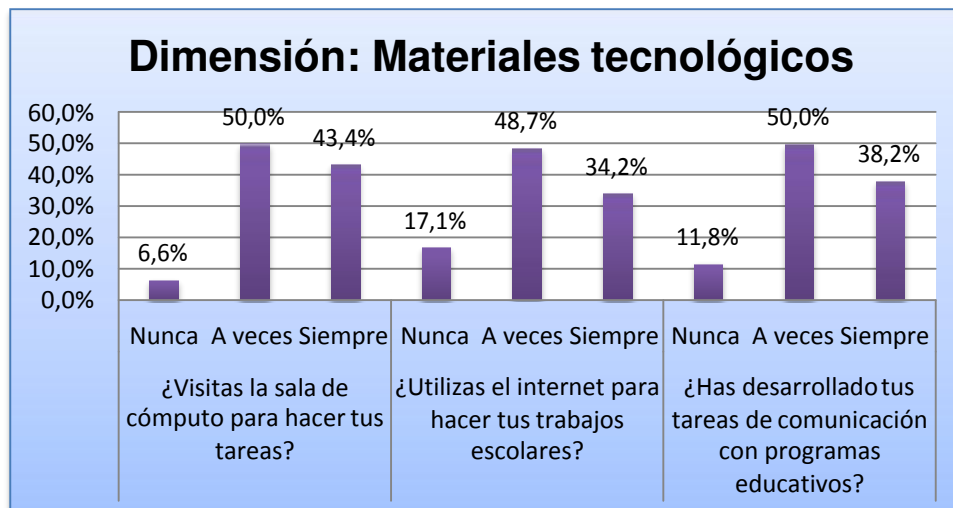


Gráfico 2

Análisis:

Al analizar las dimensiones de la investigación se puede distinguir que el 50.0% de los estudiantes utilizan a menudo los materiales tecnológicos como son la sala de cómputo y el internet para sus actividades escolares, lo cual les permite adquirir aprendizajes más significativos e innovadores para su vida cotidiana. Así mismo del 100% de estudiantes encuestados solo el 6.6 % afirma nunca utilizar la sala de cómputo siendo una muestra mínima que considera no necesaria la práctica de dicha herramienta.

❖ **Fase del análisis de la encuesta realizado a los niños y niñas por dimensiones:**

Tabla 3.

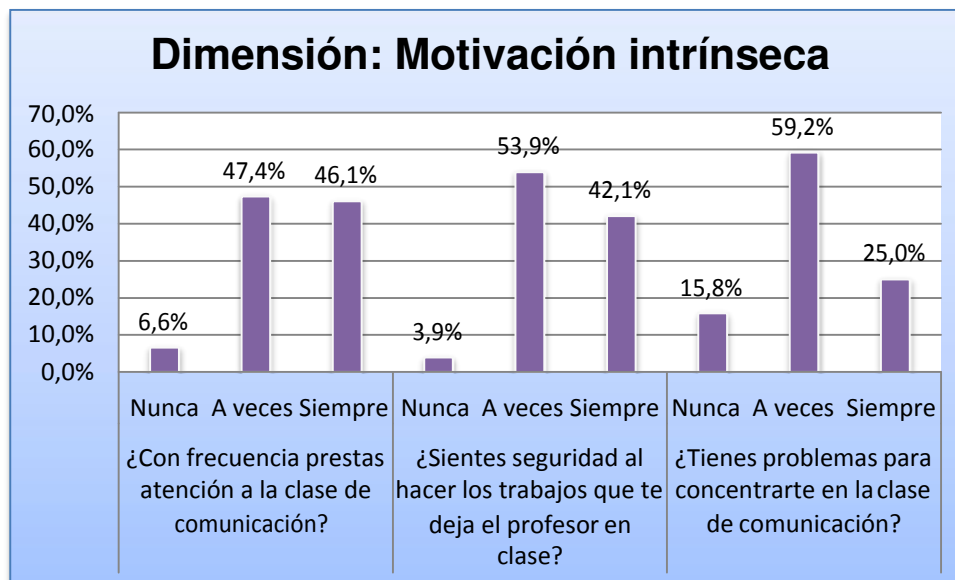


Gráfico 3.

Análisis:

Al analizar las dimensiones de la investigación se observa que el 59.2% de los estudiantes a veces siente inseguridad para poder concentrarse en clase y realizar sus diversas actividades siendo así un factor desfavorable para su rendimiento académico. Solo un 3.9% afirma que nunca ha sentido dificultades para atender a las sesiones de clases lo cual demuestra que solo una pequeña cantidad de la muestra no presenta obstáculos para su desempeño académico.

❖ **Fase del análisis de la encuesta realizado a los niños y niñas por dimensiones:**

Tabla 4.

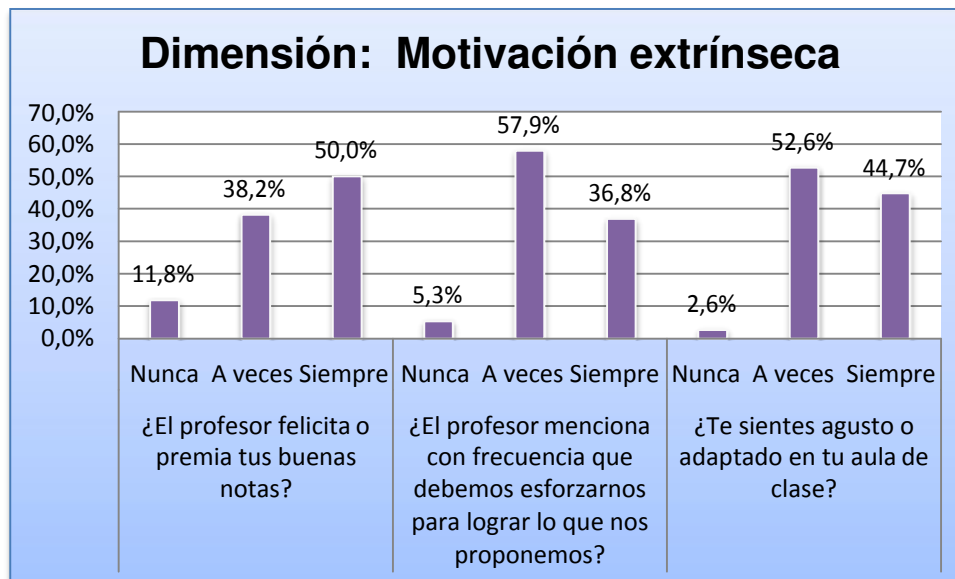


Gráfico 4.

Análisis:

Al analizar las dimensiones de la investigación se observa que el 57.9% de los estudiantes piensa que a veces el profesor siente preocupación por sus avances académicos y un 50.0% refiere que siempre el profesor dedica parte de su tiempo para elogiarlos y felicitarlos en las diversas actividades que ellos realizan. Por ello podemos afirmar que la gran mayoría de los estudiantes se siente a gusto y motivados para querer aprender y solo el 2.6% considera que nunca se han sentido adaptado con su aula de clases ni con sus compañeros.

❖ Fase del análisis de la encuesta realizado a los niños y niñas por dimensiones:

Tabla 5.

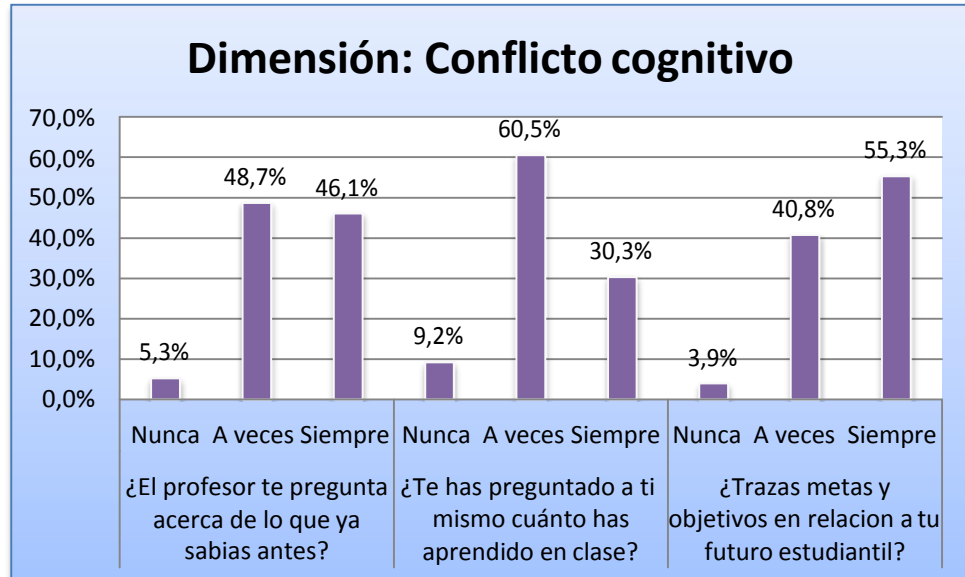


Gráfico 5.

Análisis:

Al analizar las dimensiones de la investigación se observa que el 60.5% de los estudiantes encuestados han pensado pocas veces acerca de sus metas estudiantiles y sus objetivos hacia el futuro y un 55.3% hizo referencia que siempre está pendiente sobre el tema. Y solo el 3.9% señala que nunca se ha trazado metas en relación a su vida estudiantil, estos estudios demuestran que más del 55.3% de los estudiantes toman con madurez los consejos de sus docentes y tienen claro sus deseos de superación.

4.2 Contrastación de hipótesis:

4.2.1 Hipótesis General

H₀ Los medios audiovisuales no influyen significativamente como recurso motivacional en el área de comunicación de los estudiantes del 4to grado del nivel primaria de la I.E.P Indoamérica del distrito de Villa Maria del Triunfo.

H_a: Los medios audiovisuales influyen significativamente como recurso motivacional en el área de comunicación en los estudiantes del 4to grado del nivel primario de la IEP Indoamérica en el distrito de Villa María del Triunfo.

Correlaciones

		Los medios audiovisuales	La motivación
Los medios audiovisuales	Correlación de chi cuadrado	1	,661**
	Sig. (bilateral)		0,01
	N	120	120
La motivación	Correlación de Chi Cuadrado	,661**	1
	Sig. (bilateral)	,000	
	N	120	120

** . La correlación es significativa al nivel 0,01 (bilateral).

Prueba estadística: Chi Cuadrado

Regla de decisión: Si $p \leq 0.05$ se rechaza H_0 .

Interpretación de resultados:

La matriz de correlación presenta por pares de variables y el nivel de significancia obtenido, además del número de casos, la correlación entre cada pareja de variables se repite dos veces, se pueden tomar los resultados de cualquiera de las dos.

En el cuadro se tiene una significancia de 0.01, menor a 0.05, por lo que se rechaza la hipótesis nula, entonces: Existe una asociación lineal entre el puntaje de medios audiovisuales y los recursos motivacionales en la IEP Indoamérica en el distrito de Villa María del Triunfo.

(Está en el rango de 0.05 a 0.79) y es proporcional (tiene signo positivo).

Aun, cuando se tiene una significancia de 0.000, menor a 0.01, se sigue rechazando la hipótesis nula.

4.2.2 Hipótesis específico 1

H₀ Los Medios Audiovisuales no afectan significativamente en la mejora de La Motivación Intrínseca en el área de comunicación en los estudiantes del 4to grado del nivel primario de la IEP Indoamérica en el distrito de Villa María del Triunfo.

H_a: Los Medios Audiovisuales afectan significativamente en la mejora de La Motivación Intrínseca en el área de comunicación en los estudiantes del 4to grado del nivel primario de la IEP Indoamérica en el distrito de Villa María del Triunfo.

Correlaciones

		Los medos audiovisuales	Motivación intrínseca
Los medios audiovisuales	Correlación de chi cuadrado	1	,501**
	Sig. (bilateral)		0,02
	N	120	120
Motivación intrínseca	Correlación de Chi Cuadrado	,661**	1
	Sig. (bilateral)	,000	
	N	120	120

Prueba estadística: Chi Cuadrado

Regla de decisión: Si $p \leq 0.05$ se rechaza H_0 .

Interpretación de resultados:

La matriz de correlación presenta por pares de variables y el nivel de significancia obtenido, además del número de casos, la correlación entre cada pareja de variables se repite dos veces, se pueden tomar los resultados de cualquiera de las dos.

En el cuadro se tiene una significancia de 0.02, menor a 0.05, por lo que se rechaza la hipótesis nula, entonces: existe una asociación lineal entre el puntaje de motivación intrínseca y los medios audiovisuales en la IEP Indoamérica en el distrito de Villa María del Triunfo. (Está en el rango de 0.05 a 0.79) y es proporcional (tiene signo positivo).

Aun, cuando se tiene una significancia de 0.000, menor a 0.02, se sigue rechazando la hipótesis nula.

2.4.2 Hipótesis específico 2

H_0 Los Medios Audiovisuales no afectan significativamente en la mejora de La Motivación Extrínseca en el área de comunicación en los estudiantes del 4to grado del nivel primario de la IEP Indoamérica en el distrito de Villa María del Triunfo.

H_a Los Medios Audiovisuales afectan significativamente en la mejora de La Motivación Extrínseca en el área de comunicación en los estudiantes del 4to grado del nivel primario de la IEP Indoamérica en el distrito de Villa María del Triunfo.

Correlaciones

		Los medios audiovisuales	Motivación Extrínseca
Los medios audiovisuales	Correlación de chi cuadrado	1	,401**
	Sig. (bilateral)		0,03
	N	120	120
Motivación extrínseca	Correlación de Chi Cuadrado	,661**	1
	Sig. (bilateral)	,010	
	N	120	120

Prueba estadística: Chi Cuadrado

Regla de decisión: Si $p \leq 0.05$ se rechaza H_0 .

Interpretación de resultados:

La matriz de correlación presenta por pares de variables y el nivel de significancia obtenido, además del número de casos, la correlación entre cada pareja de variables se repite dos veces, se pueden tomar los resultados de cualquiera de las dos.

En el cuadro se tiene una significancia de 0.03, menor a 0.05, por lo que se rechaza la hipótesis nula, entonces: existe una asociación lineal entre el puntaje de motivación Extrínseca y los medios audiovisuales en la IEP Indoamérica en el distrito de Villa María del Triunfo. (Está en el rango de 0.05 a 0.79) y es proporcional (tiene signo positivo).

Aun, cuando se tiene una significancia de 0.000, menor a 0.03, se sigue rechazando la hipótesis nula.

2.4.3 Hipótesis específico 3

H_0 los Medios Audiovisuales no tiene relación con el Conflicto Cognitivo en el área de comunicación en los estudiantes del 4to grado del nivel primario de la IEP Indoamérica en el distrito de Villa María del Triunfo.

H_a Existe relación significativa entre los Medios Audiovisuales y el Conflicto Cognitivo en el área de comunicación en los estudiantes del 4to grado del nivel primario de la IEP Indoamérica en el distrito de Villa María del Triunfo.

Correlaciones

		Los medios audiovisuales	Conflicto cognitivo
Los medios audiovisuales	Correlación de chi cuadrado	1	,401**
	Sig. (bilateral)		0,04
	N	120	120
Conflicto cognitivo	Correlación de Chi Cuadrado	,661**	1
	Sig. (bilateral)	,010	
	N	120	120

Prueba estadística: Chi Cuadrado

Regla de decisión: Si $p \leq 0.05$ se rechaza H_0 .

Interpretación de resultados:

La matriz de correlación presenta por pares de variables y el nivel de significancia obtenido, además del número de casos, la correlación entre cada pareja de variables se repite dos veces, se pueden tomar los resultados de cualquiera de las dos.

En el cuadro se tiene una significancia de 0.000, menor a 0.04, por lo que se rechaza la hipótesis nula, entonces: existe una asociación lineal entre el puntaje de conflicto cognitivo y los medios audiovisuales en la IEP Indoamérica en el distrito de Villa María del Triunfo. (Está en el rango de 0.05 a 0.79) y es proporcional (tiene signo positivo).

Aun, cuando se tiene una significancia de 0.000, menor a 0.01, se sigue rechazando la hipótesis nula

4.3 Análisis descriptivo de los ítems:

Tabla 1.

¿Utiliza tu profesora la pizarra para explicar la clase de comunicación?		Porcentaje
Válidos	Nunca	3.9
	A veces	35.5
	Siempre	60.5
	Total	100.0

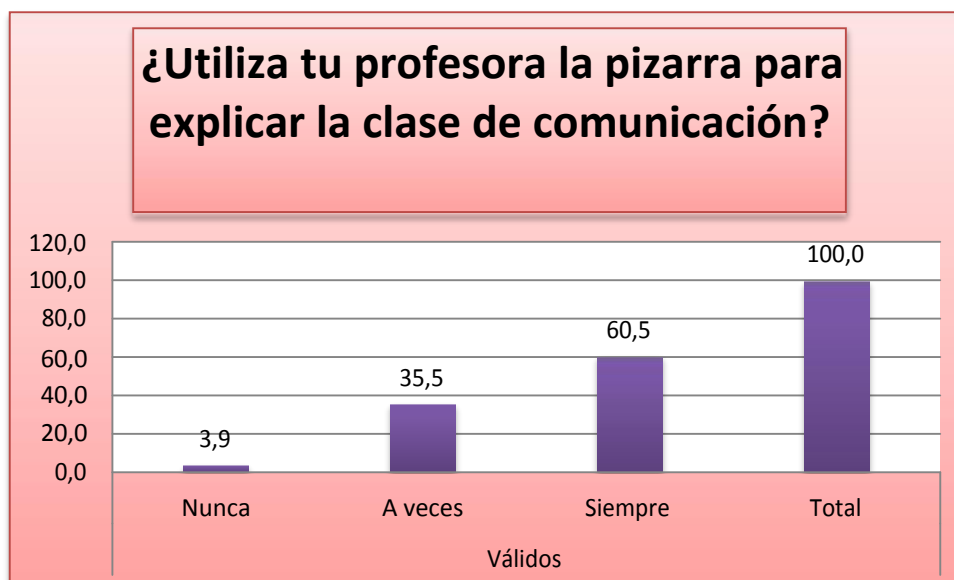


Gráfico 1.

Análisis:

De acuerdo con la encuesta realizada en la Institución Educativa Indoamérica se obtuvo que el 60.5% de los profesores siempre utilizan la pizarra en sus sesiones de clases y el 35.5% a veces, lo cual favorece al estudiante en cuanto a una mejor explicación en el proceso de enseñanza aprendizaje. Así mismo solo el 3.9% refiere que nunca utiliza la pizarra en la clase de comunicación.

Tabla 2.

¿Disfrutas desarrollar los libros de comunicación en clase?		
		Porcentaje
Válidos	Nunca	5.3
	A veces	47.4
	Siempre	47.4
	Total	100.0

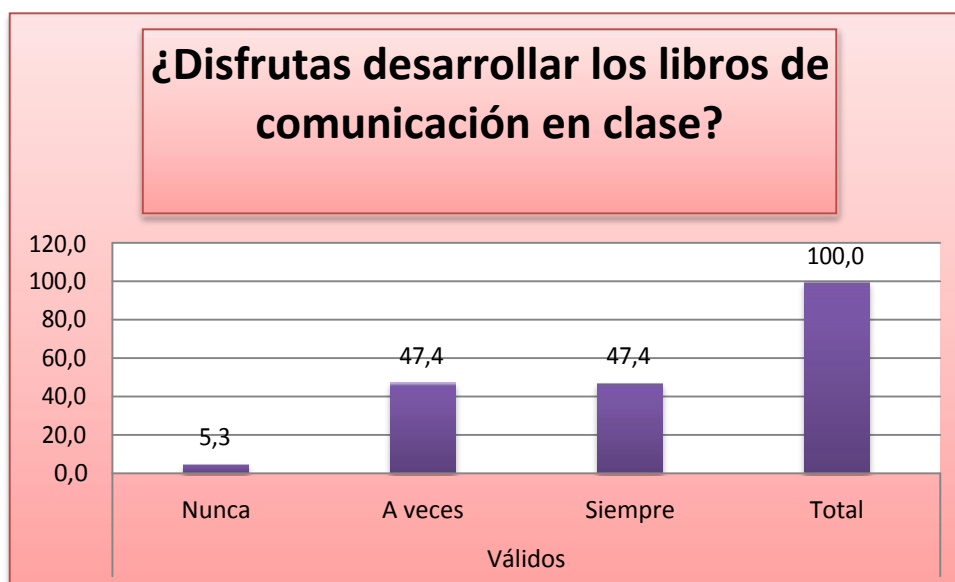


Gráfico 2.

Análisis:

De acuerdo con la encuesta realizada en la Institución Educativa Indoamérica se obtuvo que el 47.4% de los estudiantes siempre disfruta realizar actividades utilizando los libros de comunicación en clase y de igual manera el 47.4% refiere que a veces le es placentero, lo cual demuestra que la mayoría de los niños encuestados están dispuestos a querer aprender y colaborar en clase. Mientras que solo el 5.3% señala que nunca disfruta realizarlos.

Tabla 3.

¿Te gusta decorar con imágenes el periódico mural?		
		Porcentaje
Válidos	nunca	10.5
	A veces	56.6
	Siempre	32.9
	Total	100.0

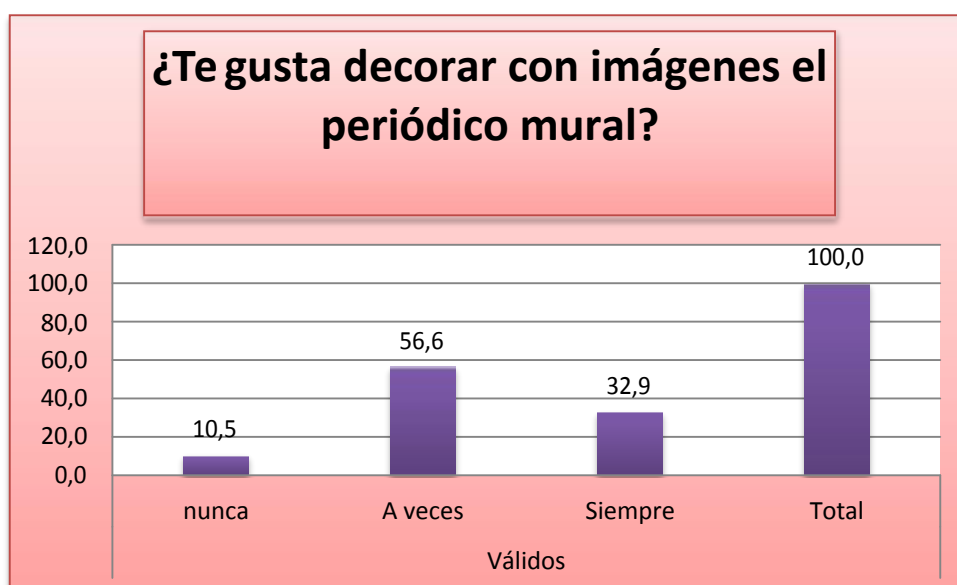


Gráfico 3.

Análisis:

De acuerdo con la encuesta realizada en la Institución Educativa Indoamérica se obtuvo que el 56.6% de los estudiantes a veces disfruta decorar los sectores del aula de clase y el 32.9% refiere que siempre les gusta participar en las actividades del aula, lo cual demuestra que la mayoría de los niños encuestados se sienten motivados al ver que su aula de clase este siempre presentable. Mientras solo el 10.5% señala que nunca disfruta realizarlos.

Tabla 4.

¿Con qué frecuencia se utiliza el proyector para motivar la clase?		Porcentaje
Válidos	Nunca	7.9
	A veces	59.2
	Siempre	32.9
	Total	100.0

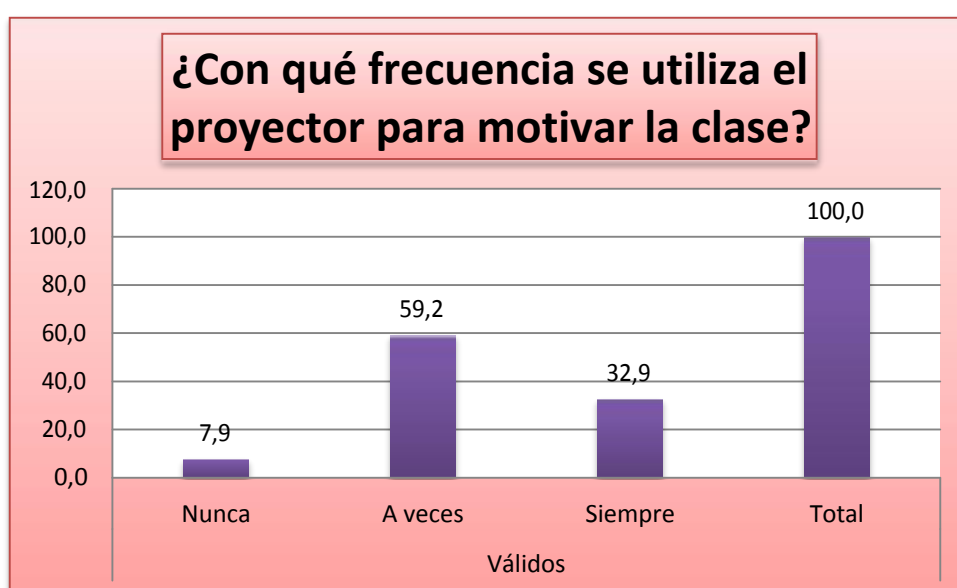


Gráfico 4.

Análisis:

De acuerdo con la encuesta realizada en la Institución Educativa Indoamérica se obtuvo que el 59.2% de los estudiantes a veces utilizan el proyector para realizar las actividades en el aula de clase y el 32.9% refiere que siempre requieren del apoyo del proyector, por lo tanto podemos decir que el proyector es un recurso atractivo para los estudiantes y necesario ya que a través de él los alumnos pueden interactuar y adquirir un mejor aprendizaje. Mientras solo el 7.9% señala que nunca utiliza dicho medio.

Tabla 5.

¿Haces tus exposiciones con ayuda de imágenes o fotografías?		Porcentaje
Válidos	Nunca	10.5
	A veces	48.7
	Siempre	40.8
	Total	100.0

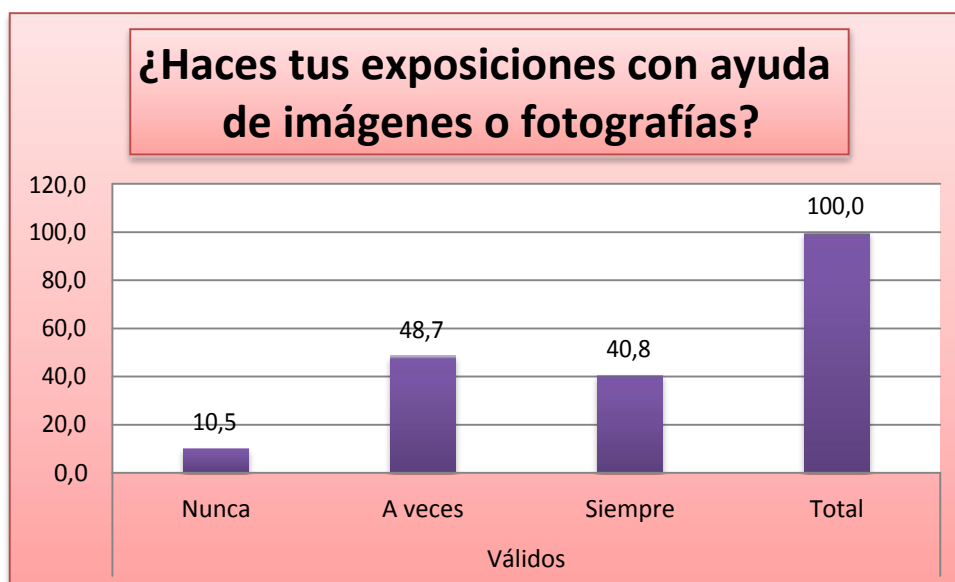


Gráfico 5.

Análisis:

De acuerdo con la encuesta realizada en la Institución Educativa Indoamérica se obtuvo que el 48.7% de los estudiantes a veces utilizan imágenes, gráficos y fotografías para sus exposiciones y el 40.8% siempre lo utiliza, lo cual favorece al estudiante ya que emplea materiales visuales en su proceso de enseñanza, permitiendo así un aprendizaje significativo. Así mismo, solo el 10.5% refiere que nunca utiliza dichos materiales.

Tabla 6.

¿Has aprendido a utilizar diapositivas para tus exposiciones?		
		Porcentaje
Válidos	Nunca	15.8
	A veces	60.5
	Siempre	23.7
	Total	100.0



Gráfico 6.

Análisis:

De acuerdo con la encuesta realizada en la Institución Educativa Indoamérica se obtuvo que el 60.5% de los estudiantes a veces utilizan diapositivas para sus exposiciones y el 23.7% siempre lo utiliza, lo cual favorece al estudiante ya que emplea materiales visuales en su proceso de enseñanza, permitiendo así un aprendizaje significativo. Así mismo el 15.8% refiere que nunca utiliza dichos materiales.

Tabla 7.

¿Utilizan Cds o Casetes para motivar tus clases?		
		Porcentaje
Válidos	Nunca	10.5
	A veces	68.4
	Siempre	21.1
	Total	100.0

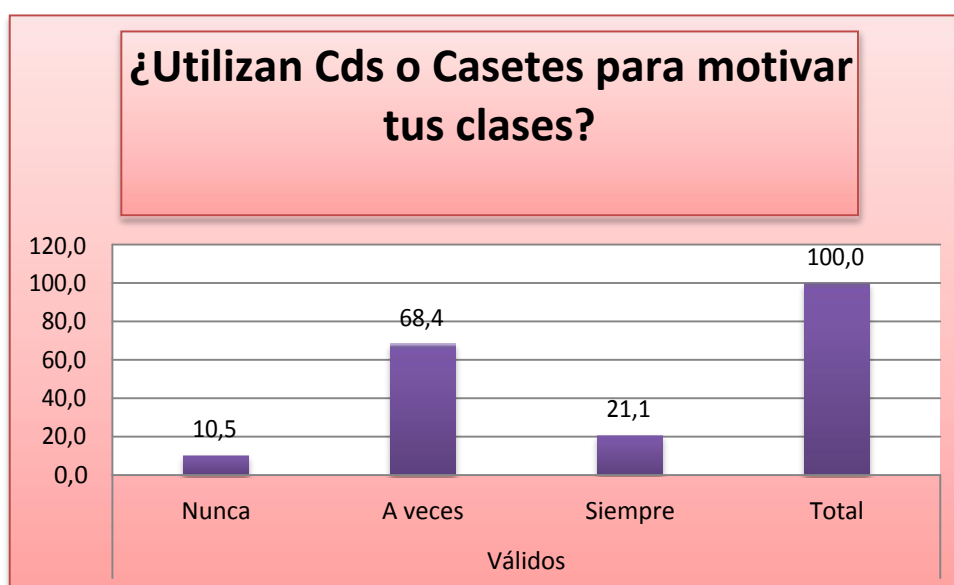


Gráfico 7.

Análisis:

De acuerdo con la encuesta realizada en la Institución Educativa Indoamérica se obtuvo que el 68.4% de los profesores a veces utilizan Cds o Casetes en sus clases y el 21.1% señala que siempre lo utiliza, lo cual favorece al estudiante, ya que utilizar Cds y casetes son recursos importantes en su proceso de enseñanza - aprendizajes, permitiendo así un aprendizaje significativo. Así mismo el 10.5% refiere que nunca utiliza estos recursos.

Tabla 8.

¿Te sientes feliz cuando ven videos en clase?		
		Porcentaje
Válidos	A veces	40.8
	Siempre	59.2
	Total	100.0



Gráfico 8.

Análisis:

De acuerdo con la encuesta realizada en la Institución Educativa Indoamérica se obtuvo que el 59.2% de los estudiantes siempre se sienten felices cuando ven videos en clase y el 40.8% señala que a veces, lo cual es un buen indicador ya que el estudiante ya emplea materiales visuales en su proceso de enseñanza y se siente motivado por querer aprender.

Tabla 9.

¿Suelen utilizar el televisor para explicar la clase?		
		Porcentaje
Válidos	Nunca	9.2
	A veces	55.3
	Siempre	35.5
	Total	100.0

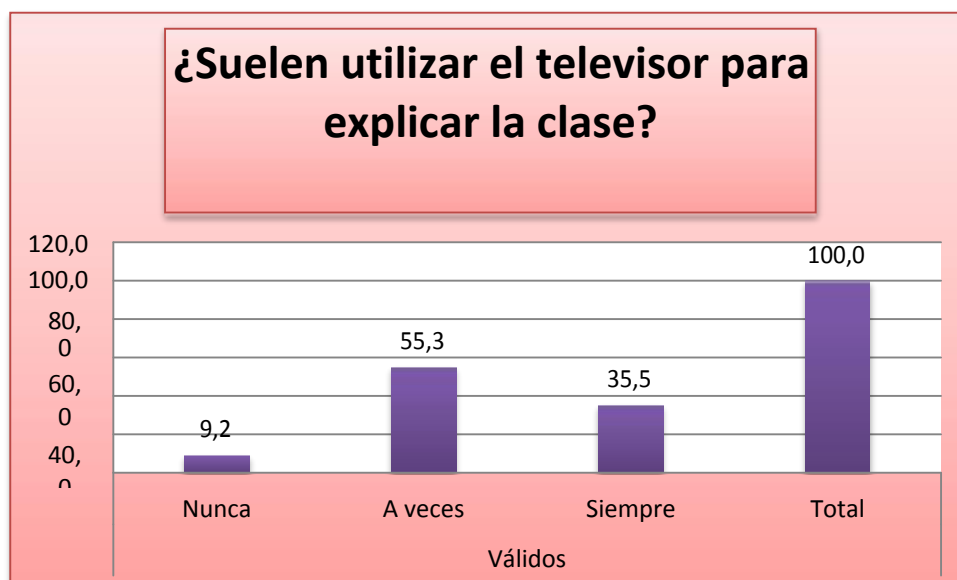


Gráfico 9.

Análisis:

De acuerdo con la encuesta realizada en la Institución Educativa Indoamérica se obtuvo que el 55.3% de los profesores a veces utilizan el televisor en sus clases y el 35.5% señala que siempre lo utiliza, lo cual es un buen indicador ya que los estudiantes deben apoyarse de los recursos visuales para un mejor entendimiento. Así mismo el 9.2% refiere que nunca utiliza estos recursos.

Tabla10.

¿Visitas la sala de cómputo para hacer tus tareas?		
		Porcentaje
Válidos	Nunca	6.6
	A veces	50.0
	Siempre	43.4
	Total	100.0



Gráfico 10.

Análisis:

De acuerdo con la encuesta realizada en la Institución Educativa Indoamérica se obtuvo que el 50.0% de los estudiantes a veces han utilizado la sala de cómputo para realizar su diversas actividades estudiantiles y el 43.4% señala que siempre lo utiliza, siendo así un buen indicador ya que los estudiantes necesitan innovarse y la sala de computo es un recurso útil y didáctico que simplifica las tareas. Así mismo el 6.6% refiere que nunca utiliza estos recursos.

Tabla 11.

¿Utilizas el internet para hacer tus trabajos escolares?		
		Porcentaje
Válidos	Nunca	17.1
	A veces	48.7
	Siempre	34.2
	Total	100.0

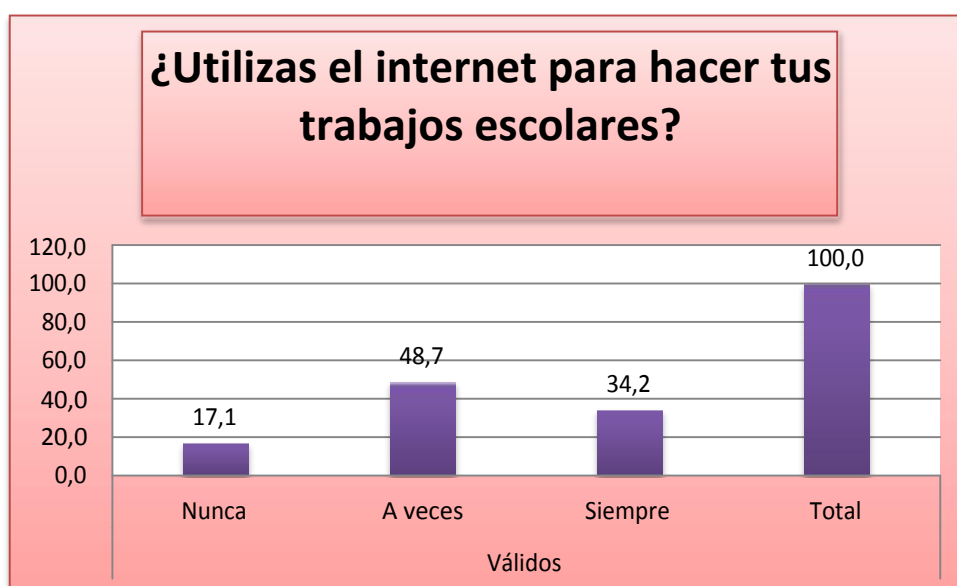


Gráfico 11.

Análisis:

De acuerdo con la encuesta realizada en la Institución Educativa Indoamérica se obtuvo que el 48.7% de los estudiantes utilizan a veces el internet para hacer sus trabajos escolares y el 34.2% señala que siempre lo utiliza en sus actividades educativas, teniendo así un indicador favorable el cual nos permite explicar que los estudiantes tienen manejo de herramientas tecnológicas como lo es el internet. Así mismo el 17.1% refiere que nunca utiliza este recurso para sus tareas estudiantiles.

Tabla 12.

¿Has desarrollado tus tareas de comunicación con programas educativos?		Porcentaje
Válidos	Nunca	11.8
	A veces	50.0
	Siempre	38.2
	Total	100.0



Gráfico 12.

Análisis:

De acuerdo con la encuesta realizada en la Institución Educativa Indoamérica se obtuvo que el 50.0% de los estudiantes a veces utilizan programas educativos y el 38.2% señala que siempre lo utiliza, lo cual nos demuestra que la tecnología cada vez se vuelve más importante y necesario para el aprendizaje de los alumnos. Así mismo el 11.8% refiere que nunca utiliza estos recursos. Para lo cual diremos que los estudiantes en su mayoría utilizan programas educativos.

Tabla 13.

¿Con frecuencia prestas atención a la clase de comunicación?		
		Porcentaje
Válidos	Nunca	6.6
	A veces	47.4
	Siempre	46.1
	Total	100.0

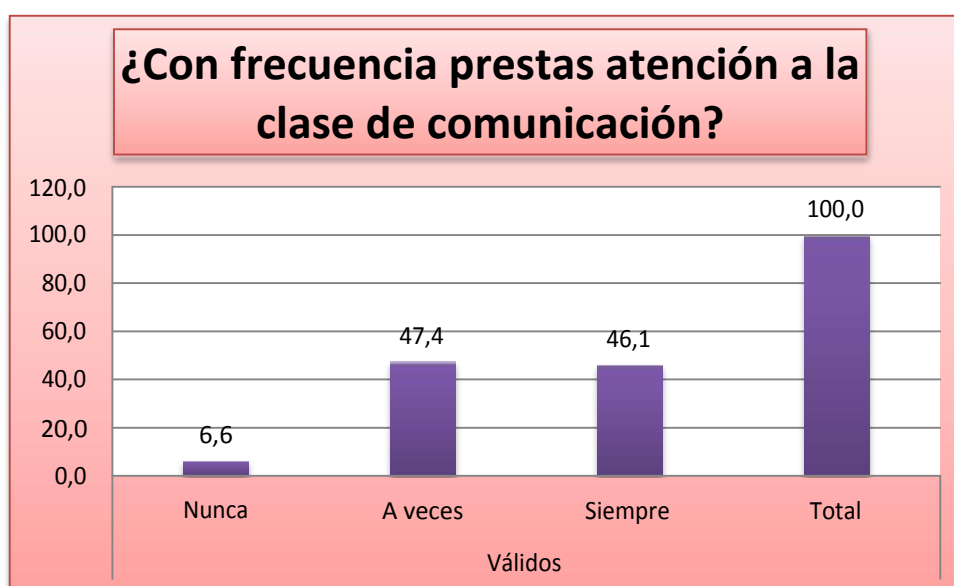


Gráfico 13.

Análisis:

De acuerdo con la encuesta realizada en la Institución Educativa Indoamérica se obtuvo que el 47.4% de los estudiantes a veces prestan atención a las clases de comunicación y el 46.1% señala que lo hace siempre, dando así un buen indicador ya que la atención en clase es imprescindible y fundamental para el buen desarrollo de las actividades en clase, lo cual les permitirá realizar bien sus trabajos escolares. Así mismo el 6.6% refiere que nunca presta atención a clases.

Tabla 14.

¿Sientes seguridad al hacer los trabajos que te deja el profesor en clase?		
		Porcentaje
Válidos	Nunca	3.9
	A veces	53.9
	Siempre	42.1
	Total	100.0

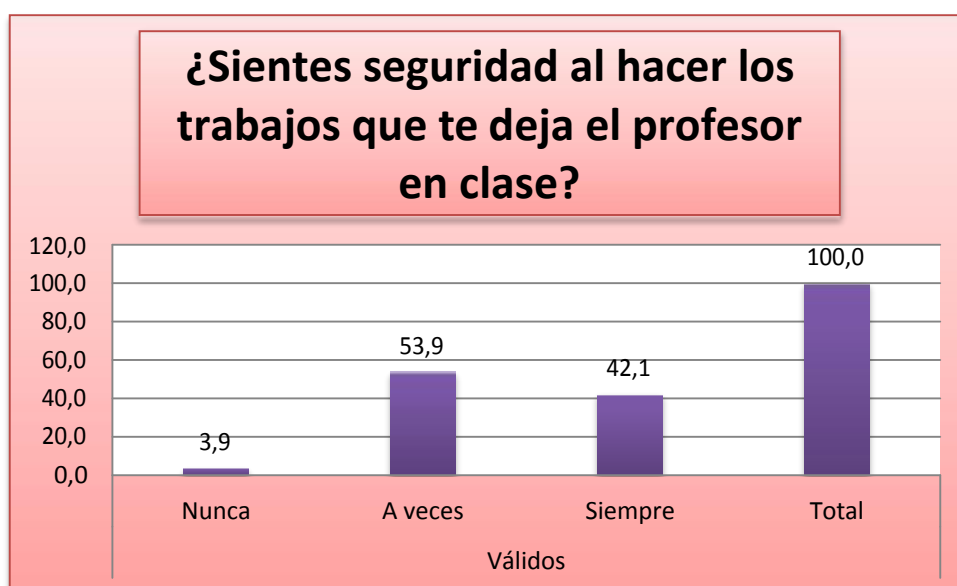


Gráfico 14.

Análisis:

De acuerdo con la encuesta realizada en la Institución Educativa Indoamérica se obtuvo que el 53.9% de los estudiantes a veces sienten seguridad en sus clases y el 42.1% señala que siempre se siente cómodo y a gusto en clase, lo cual nos permite señalar que es un buen indicador ya que los estudiantes deben sentirse seguros para poder desarrollar su vida académica. Así mismo el 3.9% refiere que nunca siente seguridad en el aula de clases.

Tabla 15.

¿Tienes problemas para concentrarte en la clase de comunicación?		Porcentaje
Válidos	Nunca	15.8
	A veces	59.2
	Siempre	25.0
	Total	100.0

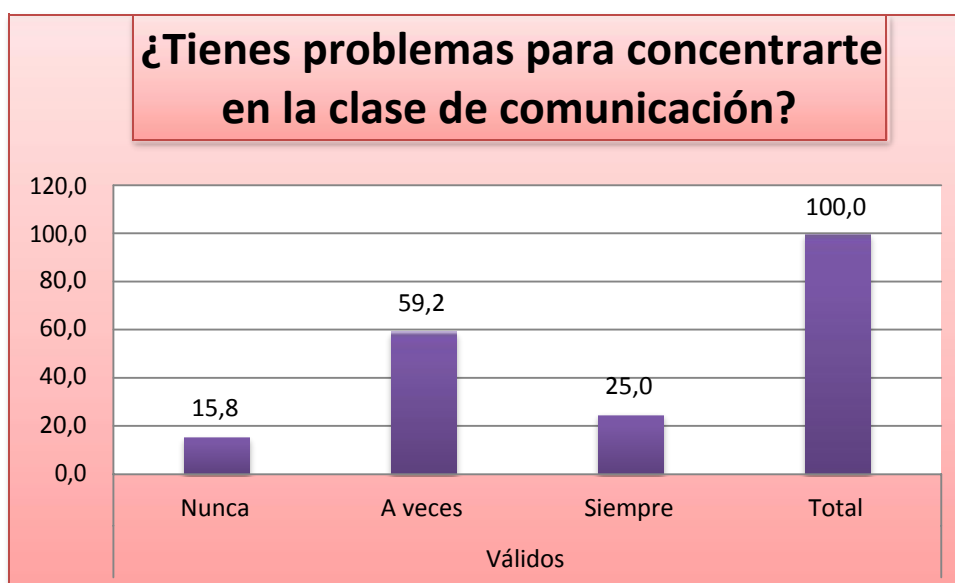


Gráfico 15.

Análisis:

De acuerdo con la encuesta realizada en la Institución Educativa Indoamérica se obtuvo que el 59.2% de los estudiantes a veces se distraen en clase y el 25.0% señala que siempre los alumnos tienden a desconcentrarse en clase. Así mismo el 15.8% refiere que nunca se desconcentra en clase, esto significa que la mayoría de los alumnos tienden a distraerse por diversos factores sociales.

Tabla 16.

¿El profesor felicita o premia tus buenas notas?		
		Porcentaje
Válidos	Nunca	11.8
	A veces	38.2
	Siempre	50.0
	Total	100.0

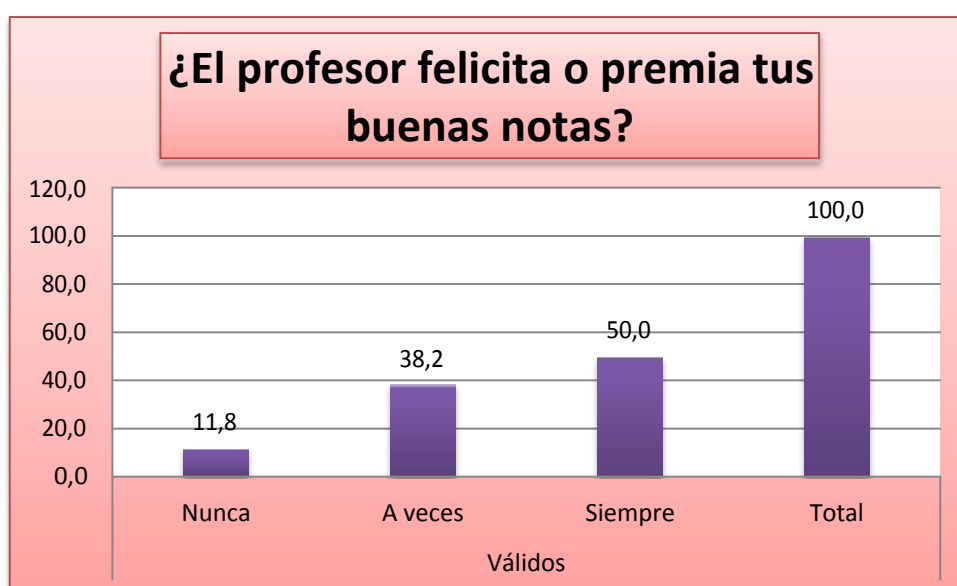


Gráfico 16.

Análisis:

De acuerdo con la encuesta realizada en la Institución Educativa Indoamérica se obtuvo que el 50.0% de los profesores a veces premian y felicitan a sus estudiantes el 38.2% señala que a veces se sienten elogiados por sus maestros, lo cual es un buen indicador ya que los estudiantes se sienten motivados por que sienten que sus profesores se interesan por ellos. Así mismo solo el 11.8% refiere que nunca utiliza estos recursos.

Tabla 17.

¿El profesor menciona con frecuencia que debemos esforzarnos para lograr lo que nos proponemos?		
		Porcentaje
Válidos	Nunca	5.3
	A veces	57.9
	Siempre	36.8
	Total	100.0

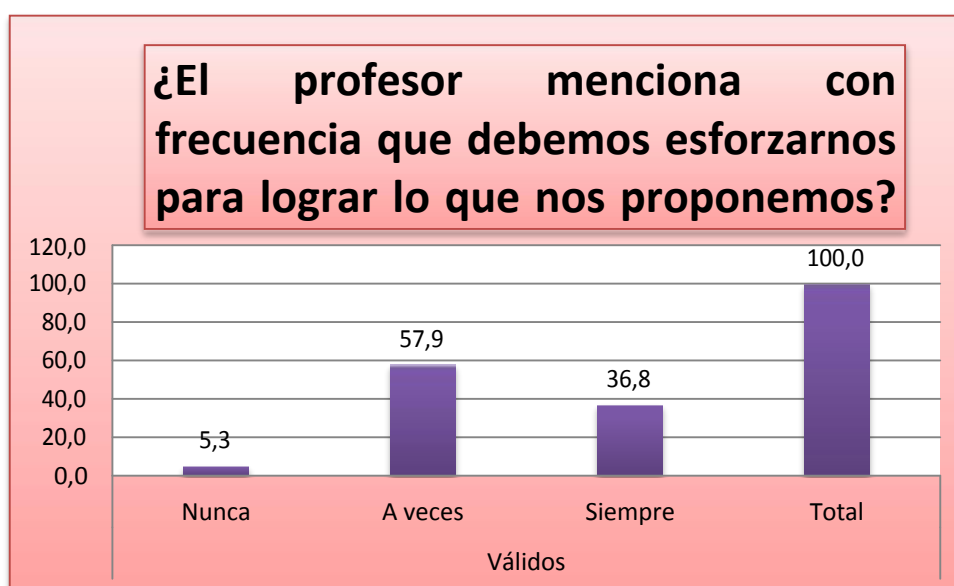


Gráfico 17.

Análisis:

De acuerdo con la encuesta realizada en la Institución Educativa Indoamérica se obtuvo que el 57.9% de los profesores a veces conversan con sus estudiantes para orientarlos en sus esfuerzos en su vida académica y el 36.8% señala que siempre se sienten monitoreados por sus maestros, lo cual es un buen indicador ya que los estudiantes se sienten motivados cuando sienten que su profesor está pendiente de ellos. Así mismo solo el 5.3% refiere que nunca son aconsejados por sus profesores.

Tabla 18.

¿Te sientes a gusto o adaptado en tú aula de clase?		
		Porcentaje
Válidos	Nunca	2.6
	A veces	52.6
	Siempre	44.7
	Total	100.0

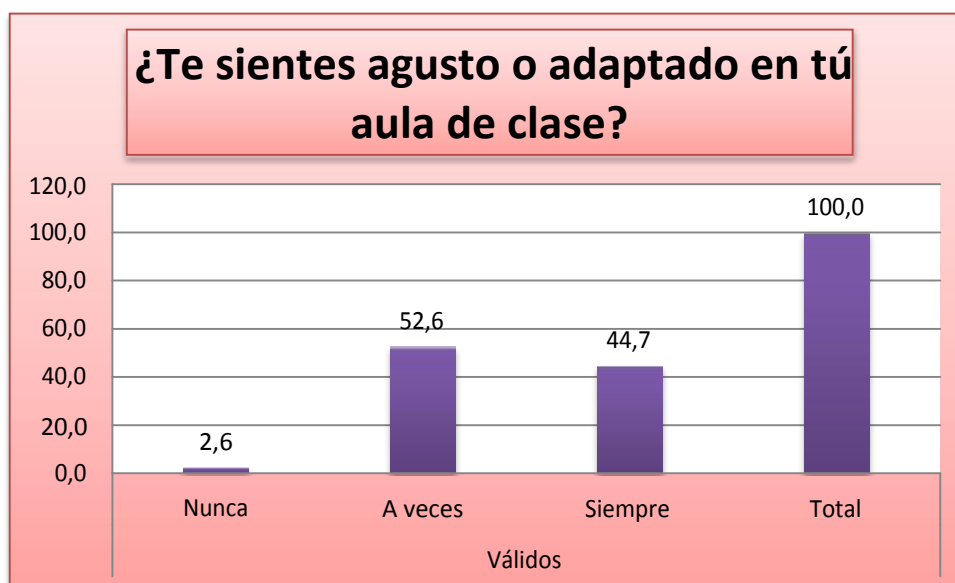


Gráfico 18.

Análisis:

De acuerdo con la encuesta realizada en la Institución Educativa Indoamérica se obtuvo que el 52.6% de los estudiantes a veces se sienten a gusto en su aula de clases y el 44.7% señala que siempre se sienten adaptados en su medio educativo, lo cual es un buen indicador ya que los estudiantes tienen la necesidad de seguridad afianzada, lo cual les permitirá desenvolverse al momento de desarrollarse en el aula. Así mismo solo el 2.6% no se siente adaptado con su realidad estudiantil.

Tabla 19.

¿El profesor te pregunta acerca de lo que ya sabías antes?		Porcentaje
Válidos	Nunca	5.3
	A veces	48.7
	Siempre	46.1
	Total	100.0



Gráfico 19.

Análisis:

De acuerdo con la encuesta realizada en la Institución Educativa Indoamérica se obtuvo que el 48.7% de los profesores a veces preguntan acerca de sus saberes previos y los toma en cuenta en sus sesiones diarias y el 46.1% señala que siempre el docente les formula preguntas acerca de lo aprendido anteriormente, por ello podemos afirmar que el docente rescata sus aprendizajes previos para complementarlos y convertirlo en el aprendizaje esperado. Así mismo solo el 5.3% refiere que nunca lo realizan.

Tabla 20.

¿Te has preguntado a ti mismo cuánto has aprendido en clase?		
		Porcentaje
Válidos	Nunca	9.2
	A veces	60.5
	Siempre	30.3
	Total	100.0

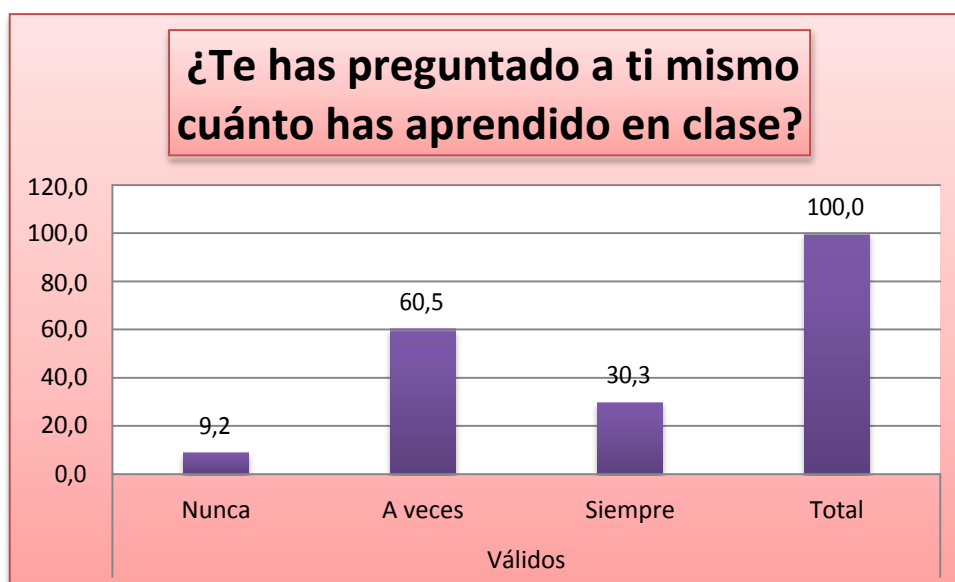


Gráfico 20.

Análisis:

De acuerdo con la encuesta realizada en la Institución Educativa Indoamérica se obtuvo que el 60.5% de los estudiantes a veces realizan una retrospectiva acerca de lo que han aprendido en clase y un 30.3% señala que siempre esta autoevaluándose acerca de sus clases diarias. Así mismo solo el 9.2% refiere que nunca se evalúa, lo cual es un buen indicador porque demuestra que siempre están pendientes de su aprendizaje.

Tabla 21.

¿Trazas metas y objetivos en relación a tu futuro estudiantil?		
		Porcentaje
Válidos	Nunca	3.9
	A veces	40.8
	Siempre	55.3
	Total	100.0



Gráfico 21.

Análisis:

De acuerdo con la encuesta realizada en la Institución Educativa Indoamérica se obtuvo que el 55.3% de los estudiantes siempre trazan metas estudiantiles acerca de lo que quieren realizar después de salir del colegio y el 40.8% señala que a veces se han realizado esa pregunta acerca de lo que desean hacer más adelante. Así mismo solo el 3.9% refiere que nunca se ha realizado esa interrogante.

CAPÍTULO V:

DISCUSIÓN, CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1 Discusión

- ✓ Al considerar los resultados de la investigación se determina que existe relación entre los medios audiovisuales como recurso motivacional, para ello se correlacionaron dos variables y se encontraron puntajes positivos y significativos en la investigación ya que en la tabla n° 1 del cuadro de dimensiones el 68% de los profesores desarrollan sus clases con la ayuda de materiales audiovisuales, como es la utilización de pizarras, diapositivas, así mismo cabe mencionar que en la tabla n° 16 un 50.0% de los niños aseguran que disfrutan la clase del profesor ya que los motiva, premiando y felicitando sus avances y buenas calificaciones así lo demuestra la prueba estadística no paramétrica del chi cuadrado cuyo resultado de $P=$ valor es 0,001 aceptando la hipótesis alterna que corrobora la relación significativa entre los Medios Audiovisuales y la Motivación en la Institución Educativa “Indoamérica” del distrito de Villa María del triunfo. Esto concuerda con el trabajo de investigación realizado por Paladines Carrión P.S y Jiménez León M.V quienes realizaron un estudio acerca de: “Los Medios Audiovisuales y su Incidencia en la motivación de los niños del primer año de educación básica del centro educativo Margoth Arévalo Celi del cantón Palanda en la provincia de Zamora Chinchipe en el periodo 2009-2010 en la Universidad Nacional de Loja – Ecuador para la obtención del grado de Licenciada en ciencias de la educación con mención en psicología infantil, aplicando como población a un colegio mixto y de los cuales se tomó una muestra de 60 escolares, seleccionando dos técnicas de investigación: una de encuesta y otra guía de observación y en ella se confirma que los materiales audiovisuales tienen un gran impacto en el proceso de enseñanza - aprendizaje por ello decimos que fue muy satisfactorio ya que Tuvo como resultado final el

determinar que el 80% de las maestras encuestadas manifiestan que utilizan Medios Audiovisuales y que esta es una técnica educativa que motiva al niño a conocer múltiples cosas de forma dinámica y divertida.

- ✓ Después de haber considerado los resultados en el cuestionario en la institución Educativa “Indoamérica” del distrito de Villa María del triunfo, se obtuvo que más del 50% de los alumnos están inmersos en la tecnología y se sienten motivados con la utilización de esos recursos, ya que el 59.2% de la tabla n° 8 se sienten feliz al utilizar videos para su aprendizaje. Lo cual demuestra que la aplicación de los medios audiovisuales son muy importante para el desarrollo cognitivo en los alumnos. Así mismo, se observa puntajes positivos y significativos entre las dos variables con un valor de significancia de $p= 0.004$ en el resultado de hipótesis. En la investigación de Wetzell Espinoza M.T con su tesis: “Clima Motivacional de clase para alumnos de sexto grado de primaria - 2008”, nos muestra que se tomó como muestra a 472 escolares, cuyas edades oscilan entre los 10 y 14 años de edad. La prueba trata de realizar distinciones cualitativas sobre que factor favorece o dificulta el desarrollo de un adecuado clima de clase. Esto tuvo como resultado final que el 75.0% de sus estudiantes presenta un ritmo de clase adecuado mientras que el 25.0% señala que el interés y la cooperación de trabajo en grupo son inapropiados. Por ello, esto permitió que los alumnos perciban que el *Cuestionario sobre clima motivacional de clase* depende exclusivamente de su esfuerzo y Capacidad; o dependa del esfuerzo coordinado de ambos agentes. Al finalizar el trabajo llegaron a la conclusión que resulta imprescindible que el profesor se muestre tolerante con los tiempos proporcionados, presente un discurso expositivo pausado y se asegure de que sus estudiantes lo comprendan a lo largo de su explicación, elaborando preguntas que favorezcan en ellos la relación de los conocimientos previos con los nuevos, porque la motivación de los alumnos se optimiza cuando los maestros proporcionan tareas desafiantes en un ambiente orientado hacia la destreza.

- ✓ En tabla n° 1 del cuadro de dimensiones se observa que el 60.5% de los estudiantes se sienten motivados cuando el docente utiliza los materiales convencionales en el desarrollo de su clase, así mismo, en la tabla n° 1 del cuadro de dimensiones el 59.2% reafirma que los docentes utilizan diferentes medios audiovisuales para motivar sus clase, así lo demuestra la prueba estadística no paramétrica del chi cuadrado cuyo resultado de $P=$ valor es 0,003 aceptando la hipótesis alterna que corrobora la relación significativa entre Los Medios Audiovisuales y La Motivación en la Institución Educativa “Indoamérica” del distrito de Villa María del triunfo. Este resultado coincide con la investigación del licenciado Pila Chipugsi J.E en su tesis “La Motivación Como Estrategia de Aprendizaje en El Desarrollo de Competencias Comunicativas de los Estudiantes del Nivel I-II del convenio héroes del CENEPA-ESPE de la Ciudad de Quito en el año 2012”, quien nos proporciona un trabajo en referencia con la relación del factor Motivacional como Recurso Educativo, para lo cual en su investigación le permitió tener una población total de 100 estudiantes y utilizar la prueba de encuesta a fin de recabar información sobre cómo los docentes desarrollan sus clases, que recursos didácticos utilizan, que actividades de motivación se aplican en el aula y cómo es la actitud de los estudiantes en el proceso de aprendizaje. Obteniendo que el 60% de los alumnos se sienten seguros y a gusto cuando el docente utiliza los recursos educativos para su enseñanza.

5.2 Conclusiones

1. Se estableció una relación significativa entre los medios audiovisuales y la motivación intrínseca por lo que se puede afirmar que un 59.2% menciona que se concentra en las clases de comunicación, el cual es un buen indicador ya que a mayor concentración mayor prestación de los aprendizajes. Raffini (1998), entiende que “La motivación intrínseca es elegir realizar un trabajo por la simple satisfacción de hacerlo”.

2. Se concluyó que existe relación entre los medios audiovisuales y la motivación extrínseca ya que un 50.0% de los estudiantes mencionan que su profesora de comunicación premia su esfuerzo. Campanario (2002), menciona que “La motivación extrínseca se produce cuando el estímulo no guarda relación directa con la materia desarrollada”.

3. Por último podemos afirmar que si existe relación entre los medios audiovisuales y el conflicto cognitivo ya que 55.3% refiere que siempre se plantean metas a futuro en referencia a su vida académica. Como lo sustenta Rodríguez, Cabanach, Piñeiro y Valle (2001) La motivación de logro académico se encuentra ligada a la meta de logro y como en el alumno existe una motivación más fuerte a cumplir su objetivo propuesto.

5.3 Recomendaciones

Al concluir el trabajo de investigación y habiéndose corroborado los resultados se realizaran las siguientes recomendaciones:

- 1.** A las maestras de la institución Educativa “Indoamérica”, se les recomienda incluir en la planificación diaria actividades con materiales audiovisuales, tareas planteadas que sean excitantes, altamente significativas y que estén relacionadas con situaciones cercanas y reales al alumno, ya que el material audiovisual motiva a desarrollar la creatividad, mantiene su atención permitiendo la interactividad en la clase y como resultado final un aprendizaje significativo.
- 2.** Al director de la institución Educativa “Indoamérica” del distrito de Villa María del triunfo se le recomienda elaborar talleres prácticos y guías de información para los docentes del plantel acerca del manejo de los materiales audiovisuales que existe en el laboratorio multimedia y crear un cartel de organización u horario para su ejecución.
- 3.** Por último se le recomienda a la institución Educativa “Indoamérica” del distrito de Villa María del triunfo que se implemente un aula de videos educativos, los cuales permitan a los docente y estudiantes se sientan envueltos dentro de un ambiente total de innovación, así, el aprendizaje será más fácil y ameno.

FUENTES DE INFORMACIÓN

• Fuentes Bibliográficas

1. Bartolome, (1990 b) "video interactivo. El audiovisual y la informática al encuentro, laertes, Barcelona.
2. Beltran, (1993)"revista de motivación, aprendizaje y rendimiento escolar" p. 25.
3. Campanario (2002) "la motivación" U.C.R Vol. 5 p.215.
4. Coopen, H. (1982): "Utilización didáctica de los medios audiovisuales", pág. 6.
5. Contreras, O. (2004): "Pedagogía dinámica : Aprender con estrategias"
6. Cabero, J. (2006): "Evaluar para mejorar: Medios y materiales de enseñanza"
7. Cavero, castaño y romero (2007): "Tecnología en los entornos de infantil y primaria" editorial síntesis, p. 97.
8. Diccionario Definiciones. De (2008) p.1.
9. Diccionario de psicoterapias (1985) p.27. Barcelona.
10. Dornyei (1998) "Los diez mandamientos para motivar a los estudiantes" p. 115.
11. Ferrés, J. (2001): "Pedagogía de los medios audiovisuales y pedagogía con los medios audiovisuales"; editorial Horsori, Barcelona.
12. Hobbs, R. (1998): "Perspectivas sobre la alfabetización audiovisual"
13. Madsen, k (1967)"Teorías de la motivación" ed. Paidos, Buenos Aires
14. Noguez, A. (2008): "Pedagogía de los medios audiovisuales" Barcelona, editorial trillas sa de cv p. 116.
15. Palmero, F. Fernandez-Abascal, E; Martínez, F. Chóliz, (2002). "Psicología de la motivación y la emoción. Madrid McGraw-Hill" p.90.
16. Pekrun, R. (1992).The Impact of Emotions on Learning and Achievement: Towards a Theory of Cognitive/Motivational Mediators. *Applied Psychology: An International Review*, 41, 4, p.359-376.
17. RAE (2014) "la seguridad" España 23ª edición p.1
18. Romero, R. (2005): "Tecnologías en los entornos de infantil y primaria".

19. Ruiz, M. (2010): "Metodología para el estudio eficiente" p.33.
20. Scuzorzo, Herbert E. (1970): "Manual práctico de medios audiovisuales", págs. 9-11-12-13.
21. Thoumi, S. (2002): "Técnicas de motivación infantil (talleres para padre y maestros)".
22. Thoumi, S. (2002): "Técnicas de motivación infantil (2-12años)
23. Woolfolk (1996): "Psicología educativa 6^a Edición"

• **Fuentes Hemerográficas:**

24. Asencio esperanza "La dinamización de la actividad cognoscitiva en el proceso enseñanza aprendizaje de física en el preuniversitario" ISP Félix. Varela. Cuba. Revista eureka sobre enseñanza 1997.
25. Barca, A. (2008) & Suely A. do Nascimento Amazónica Revista de Psicopedagogía: "Motivación y aprendizaje en el alumnado de educación secundaria y rendimiento académico: un análisis desde la diversidad e inclusión educativa".
26. Boix, M. (2012) art. Material para el alumnado: empezar un día en la escuela. Núm.- 208- Enero : "La educación primordial en la escuela", revista aula de innovación educativa.
27. Diaz F. (1998) "Estrategias docentes para un aprendizaje significativo" p.86.
28. Pintrich & Schunk, (2006) "revista de profesorado" Motivos actitudes y estrategias de aprendizaje p. 126.
29. Santos (1995) artículo científico "La motivación en los estudiantes" (p. 02).

• **Fuentes Informáticas:**

1. Ausubel, D. (1983, p35). Didácticas de las matemáticas- una experiencia pedagógica.

Recuperado de

[https://books.google.com.pe/books?id=LXjbdpezl_IC&pg=PT26&dq=\(AUSUBEL%3B+1983,36\).&hl=es&sa=X&redir_esc=y#v=onepage&q=\(AUSUBEL%3B%201983%2C36\).&f=false](https://books.google.com.pe/books?id=LXjbdpezl_IC&pg=PT26&dq=(AUSUBEL%3B+1983,36).&hl=es&sa=X&redir_esc=y#v=onepage&q=(AUSUBEL%3B%201983%2C36).&f=false)

2. Benavides, J. P. (2013). Motivación de los estudiantes del primer año de bachillerato del Colegio Menor Universidad Central con relación al Rendimiento Escolar en el año lectivo 2010-2011

Recuperado de

https://scholar.google.es/scholar?start=30&q=tesis+la+motivacion+escolar&hl=es&as_sdt=0,5

3. Cabero Almenara, Julio. Los medios audiovisuales e informáticos como recursos didácticos.

Recuperado de

http://www.cursosdred.es/php/cursos/sc_medios_didacticos/modulo1/unidad3/ampliar/noTodoEsInternet_Cabero.pdf

4. Cumbe, S. E., & Japa Tapia, F. B. (2014). La motivación y su relación con el rendimiento académico en adolescentes escolarizadas.

Recuperado de

<http://reme.uji.es/articulos/pa0001/texto.html>

5. Diccionario Definición. De Gestionado con WordPress 2008,p.01

Recuperado de

<http://definicion.de/motivacion/>

6. García, V. "Tecnología educativa. Implicaciones educativas del desarrollo tecnológico.

Recuperado de

<http://revistas.um.es/educatio/article/download/128/112>

7. González, I. D. L. La Motivación Como Factor Importante Para El Aprendizaje Escolar "Una Aproximación Del Grupo Operativo".

Recuperado de

<http://200.23.113.59/pdf/21573.pdf>

8. González V. (1989) Teoría y práctica de los medios de enseñanza la Habana: Ed. Pablo de la Torriente.

9. Núñez, Jc Y González - Pumariega, S. (1996). Tesis Doctoral “Motivación y aprendizaje escolar.”

Recuperado de

https://scholar.google.es/scholar?q=tesis+la+motivacion+escolar&btnG=&hl=es&as_sdt=0%2C5

10. Hidalgo, M. C. Vera Polijuas, D. A., & Vera Polijuas, D. A. (2014). La motivación y su influencia en el desarrollo psicomotriz escolar de las niñas de primer año de educación básica del centro educativo fiscal “9 de octubre”, santo domingo de los tsáchilas, año lectivo 2010–2011 (Doctoral dissertation).

Recuperado de

<http://dspace.unl.edu.ec/jspui/bitstream/123456789/6083/1/Marcia%20Cecilia%20Hidalgo%20Ordo%C3%B1ez%20Dacsy%20Araceli%20Vera%20Polijuas.pdf>

11. May, R. (2009):

Recuperado de

<http://es.slideshare.net/chavo2411/los-medios-y-materiales-educativos-ventajas-y-desventajas>

12. Morocho, J. Nancy Importancia de la motivación en el aprendizaje escolar de los niños de 6 a 12 años (Tesis de Pregrado)

Recuperado de

<http://dspace.ucuenca.edu.ec/handle/123456789/16154>

13. Monclús, A. “los medios audiovisuales”, portal educativo.

Recuperado de

<http://www.quadernsdigitals.net/>

14. Posner (1978) “La atención y sus alteraciones: del cerebro a la conducta”.

Recuperado de

<https://books.google.com.pe/books?id=MJ59hywKArYC&pg=PA1&dq=atencion&hl=es&sa=X&ved=0ahUKEwiD877nhZHLAhVK2SYKHeQNBwUQ6AEIGzAA#v=onepage&q=atencion&f=false>

15. Romero R. (2002) “Utilización didáctica del video”. Universidad de Huelva.

16. Real academia española, (2001), diccionario de la lengua española (22. Ed.).

Consultado en

<http://www.rae.es/formulario/unidrae>

17. Tomas, A. (2009)

Recuperado de

<http://www.csi-csif.es/>

ANEXO 1.

MATRIZ DE CONSISTENCIA

Tema: Medios Audiovisuales y su relación como Recurso Motivacional en el Área de Comunicación en los estudiantes del 4to grado del nivel primario de la IEP “Indoamérica” en el Distrito de Villa María del Triunfo

<u>PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN</u>	<u>OBJETIVO DE INVESTIGACIÓN</u>	<u>HIPÓTESIS DE INVESTIGACIÓN</u>	<u>VARIABLES O INDICADORES</u>	<u>METODOLOGÍA</u>
<p><u>PROBLEMA GENERAL:</u> ¿En qué medida los Medios Audiovisuales se relacionan como Recurso motivacional en el área de comunicación en los estudiantes del 4to grado del nivel primario de la IEP Indoamérica en el</p>	<p><u>OBJETIVO GENERAL:</u> Determinar la relación de los Medios Audiovisuales como Recurso motivacional en el área de comunicación en los estudiantes del 4to grado del nivel primaria de la IEP Indoamérica en el</p>	<p><u>HIPÓTESIS GENERAL:</u> Los Medios audiovisuales se relacionan significativamente como Recurso motivacional en el área de comunicación en los estudiantes del 4to grado del nivel primario de la IEP</p>	<p>VI: “Medios Audiovisuales”.</p> <p><u>INDICADORES:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Materiales convencionales - Materiales tecnológicos 	<p><u>TIPO:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - BASICA <p><u>NIVELES:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - DESCRIPTIVO <p><u>MÉTODOS:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - DESCRIPTIVOS - CORRELACIONAL <p><u>DISEÑO:</u></p>

<p>distrito de Villa María del Triunfo?</p> <p><u>PROBLEMAS ESPECÍFICAS</u></p> <p>1.- ¿En qué medida los Medios Audiovisuales se relaciona en la mejora de la Motivación Intrínseca en el área de comunicación en los estudiantes del 4to grado del nivel primario de la IEP Indoamérica en el distrito de Villa María del Triunfo?</p> <p>2.- ¿En qué medida los Medios Audiovisuales se relaciona en la mejora de la</p>	<p>distrito de Villa María del Triunfo?</p> <p><u>OBJETIVOS ESPECÍFICOS</u></p> <p>1.- Determinar en qué medida los Medios Audiovisuales se relaciona en la Motivación Intrínseca en el área de comunicación en los estudiantes del 4to grado del nivel primario de la IEP Indoamérica en el distrito de Villa María del Triunfo?</p> <p>2.- Determinar en qué medida los Medios Audiovisuales se relaciona en la Motivación Extrínseca en el área de</p>	<p>Indoamérica en el distrito de Villa María del Triunfo</p> <p><u>HIPÓTESIS ESPECÍFICA</u></p> <p>1.- Los Medios Audiovisuales se relacionan significativamente en la mejora de la Motivación Intrínseca en el área de comunicación en los estudiantes del 4to grado del nivel primario de la IEP Indoamérica en el distrito de Villa María del Triunfo.</p> <p>2.- Los Medios Audiovisuales se relacionan significativamente en la mejora de la Motivación</p>	<p>VD: “Recursos motivacionales ”</p> <p><u>DIMENSIONES:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Motivación intrínseca - Motivación extrínseca - Conflicto cognitivo 	<p>NO EXPERIMENTAL</p> <p><u>POBLACIÓN:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - 120 ESTUDIANTES <p><u>MUESTRA:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - 76 ESTUDIANTES <p><u>TÉCNICA:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - ENCUESTA <p><u>INSTRUMENTOS:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - CUESTIONARIO
--	--	---	--	--

<p>Motivación Extrínseca en los estudiantes del 4to grado del nivel primario de la IEP Indoamérica en el distrito de Villa María del Triunfo? 3.- ¿En qué medida los Medios Audiovisuales se relacionan en el Conflicto Cognitivo en el área de comunicación en los estudiantes del 4to grado del nivel primario de la IEP Indoamérica en el distrito de Villa María del Triunfo?</p>	<p>comunicación en los estudiantes del 4to grado del nivel primario de la IEP Indoamérica en el distrito de Villa María del Triunfo? 3.- Determinar la relación de los Medios Audiovisuales en el Conflicto Cognitivo en el área de comunicación en los estudiantes del 4to grado del nivel primario de la IEP Indoamérica en el distrito de Villa María del Triunfo?</p>	<p>Extrínseca en el área de comunicación en los estudiantes del 4to grado del nivel primario de la IEP Indoamérica en el distrito de Villa María del Triunfo. 3.- Existe relación significativa entre los Medios Audiovisuales y el Conflicto Cognitivo en el área de comunicación en los estudiantes del 4to grado del nivel primario de la IEP Indoamérica en el distrito de Villa María del Triunfo.</p>		
---	---	---	--	--

ANEXO 2.



Universidad Privada Peruana los Andes

Filial-Lima

Facultad de Educación

ENCUESTA

Nombre: **Edad:**
Sexo: M / F

Nombre del colegio: "INDOAMERICA" **Fecha:** / /

INDICACIONES: Estimado estudiante a continuación te haremos las siguientes preguntas sobre los materiales que se utilizan en clase para tu aprendizaje.

Por favor, lea detenidamente y marque la opción correcta:

DIMENSIONES	ITEMS	VALORACIÓN		
		1	2	3
		Nunca	A veces	Siempre
Materiales Convencionales	1. ¿Utiliza tu profesora la pizarra para explicar la clase de comunicación?			
	2. ¿Disfrutas desarrollar los libros de comunicación en clase?			
	3. ¿Te gusta decorar con imágenes el periódico mural?			
	4. ¿Con qué frecuencia se utiliza el proyector para motivar la clase?			
	5. ¿Haces tus exposiciones con ayuda de imágenes o fotografías?			
	6. ¿Has aprendido a utilizar diapositivas para tus exposiciones?			
	7. ¿Utilizan Cds o Casetes para motivar tus clases?			
	8. ¿Te sientes feliz cuando ven videos en clase?			
	9. ¿Suelen utilizar el televisor para explicar la clase?			

Materiales Tecnológicos	10. ¿visitas la sala de cómputo para hacer tus tareas?			
	11. ¿Utilizas el internet para hacer tus trabajos escolares?			
	12. ¿Has desarrollado tus tareas de comunicación con programas educativos?			
Motivación Intrínseca	13. ¿Con frecuencia prestas atención a la clase de comunicación?			
	14. ¿Sientes seguridad al hacer los trabajos que te deja el profesor en clase?			
	15. ¿Tienes problemas para concentrarte en la clase de comunicación?			
Motivación Extrínseca	16. ¿El profesor felicita o premia tus buenas notas?			
	17. ¿El profesor menciona con frecuencia que debemos esforzarnos para lograr lo que nos proponemos?			
	18. ¿te sientes a gusto o adaptado en tu aula de clases?			
Conflicto cognitivo	19. ¿El profesor te pregunta acerca de lo que ya sabías antes?			
	20. ¿Te has preguntado a ti mismo cuanto has aprendido en clase?			
	21. ¿Trazas metas y objetivos en relación a tu futuro estudiantil?			

ANEXOS 3.



EN EL EXTERIOR DE LA I.E.P INDOAMERICA EN EL DISTRITO DE VILLA MARIA
DEL TRIUNFO



EXPLICANDO LA PRUEBA DE ENCUESTA EN EL INTERIOR DEL AULA DEL 4^{TO} GRADO



ENTREGANDO LAS PRUEBAS DE ENCUESTA A LOS NIÑOS DEL 4^{TO}
GRADO.



EXPLICANDO LAS INQUIETUDES DE LOS ESTUDIANTES DEL 4^{TO} GRADO.



RECOGIENDO LAS PRUEBAS DE ENCUESTA DEL 4^{TO} GRADO.



EXPLICANDO LA PRUEBA DE ENCUESTA A LOS ESTUDIANTES DEL 5^{TO} GRADO.



+



LOS NIÑOS DEL 5TO GRADO DESARROLLAN LA PRUEBA DE ENCUESTA SIN PROBLEMAS.



INGRESANDO A EL AULA DEL 6TO GRADO DE PRIMARIA Y REALIZANDO LA PRUEBA DE ENCUESTA.





RECOGIENDO LA PRUEBA DE ENCUESTA DEL 6^{TO} GRADO Y DIRIGIENDONOS A LA SALA DE COMPUTO.



OPINION DE EXPERTOS DEL INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
DATOS GENERALES

Apellido y Nombres del Informante:	Cargo o institución donde labora:	Nombre del Instrumento de Evaluación:	Autor del Instrumento:
Aspecto Rodríguez Irene Torres	Universidad P.F. Laguarda Rosario	Encuesta	Corina Argonaco, Talla Yareza, M.

Título de la investigación: "Medios audiovisuales y su relación como Recurso motivacional en el área Comunicación de los estudiantes del 4to grado del nivel primario de la I.E.P. Indomérica del distrito Villa María del Triunfo"

ASPECTOS DE VALIDACIÓN

⚡ Realizar su calificación con números

CRITERIOS	INDICADORES	DEFICIENTE 00-20%					REGULAR 21-40%					BUENA 41-60%					MUY BUENA 61-80%					EXCELENTE 81-100%						
		0 5	6 10	11 15	16 20	21 25	26 30	31 35	36 40	41 45	46 50	51 55	56 60	61 65	66 70	71 75	76 80	81 85	86 90	91 95	96 100							
CLARIDAD	Está formulado con lenguaje sencillo														70	X												
OBJETIVIDAD	Está expresado en capacidades observables.													65	X													
ACTUALIDAD	Está adscrito a conceptos de las teorías Audiovisuales y la motivación.													60	X													
ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica.																70	X										
SUPERFICIA	Comprende los aspectos de calidad y cantidad.																65	X										
INTEMODALIDAD	Adecuado para valorar aspectos Cognoscitivos.																65	X										
CONSISTENCIA	Basado en aspectos técnicos.																	65	X									
CORRENCIA	Existe coherencia entre los indicadores y los Descriptores.																		70	X								
METODOLOGÍA	La estrategia responde al propósito de la investigación.																		65	X								

OPINION DE APLICACIÓN:

PROMEDIO DE VALORACIÓN:

Muy Buena

Lugar y Fecha	DNI N°	Firma del experto Informante	Teléfono
22-Mayo-2015	09463089		986929591

PROMEDIO VALOR:

62%