

## Trabajo de graduación

**Importancia de los recursos didácticos manipulables para la motivación e innovación en la enseñanza.**

**José Manuel Alexander Mejía Velásquez**

**CUI: 3256 40246 1401**

**Carné: 201542933**

**Asesora**

**Lcda. Sherly Eliza Fernanda Antillón Laynez**

**Colegiado Activo No. 24974**

**Santa Cruz del Quiché 2,022**



**Centro Universitario de Quiché -CUSACQ-  
Universidad de San Carlos de Guatemala  
Licenciatura en Pedagogía y Administración  
Educativa con Especialidad en Medio Ambiente**

## **Trabajo de graduación**

**Importancia de los recursos didácticos manipulables para la motivación e innovación en la enseñanza del Instituto de Educación Básica por Cooperativa Cantón Cucabaj II.**

**José Manuel Alexander Mejía Velásquez**

**CUI: 3256 40246 1401**

**Carné: 201542933**

**Previo a Optar el título de: Licenciado En Pedagogía y Administración Educativa con Especialidad en Medio Ambiente.**

**Santa Cruz del Quiché 2,022**

**AUTORIDADES DE LA UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA,**

**USAC**

M.A. Pablo Ernesto Oliva Soto

Rector en funciones

Dr. Gustavo Enrique Taracena Gil

Secretario General

Ing. Porfirio Alejandro Marroquín Quiñónez

Director del Centro Universitario de Quiché

Lic. Emerson Emanuel Zacarías Nava

Secretario Académico del Centro Universitario de Quiché

**CONSEJO DIRECTIVO**

Dr. Carlos Augusto Vargas Gálvez

Rep. Colegio Profesional de Agrónomos de Guatemala

Lic. Felipe Hernández Sincal

Rep. Docente de la Facultad de Ciencias Económicas

Ing. Mec. Ind. Hugo Humberto Rivera Pérez

Rep. Docente de la Facultad de Ingeniería

Srita. Ana Sofía Cardona Reyes

Representante Estudiantil

Sr. Marvin Rodolfo Argueta Anzueto

Representante Estudiantil

**TRIBUNAL QUE PRACTICÓ EL EXAMEN DE DEFENSA DEL TRABAJO DE GRADUACIÓN**

**Presidente:** M.A. Gilberto Tuy Chopén

**Secretario:** Ing. Hugo David Natareno Barrios

**Vocal:** Lcda. Rosa Amalia Barreno Vicente

**Coordinador Académico:** M.A. Esteban Enrique Barreno Vicente

**Coordinador de Carrera:** Ing. Erick Orlando Urrutia Rodríguez

**Asesora del Trabajo de Graduación**

Lcda. Sherly Eliza Fernanda Antillón Laynez

**Nota:** Únicamente el autor es responsable de las doctrinas y opiniones sustentadas en la presente tesis. (Artículo 31 del Reglamento de Exámenes Teóricos y Profesionales del Centro Universitario de Quiché -CUSACQ- de la Universidad de San Carlos de Guatemala).

## Carta asesora



UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA  
CENTRO UNIVERSITARIO DE QUICHÉ  
CUSACQ

Santa Cruz del Quiché, 26 de noviembre 2021

Lic. Edgar Rolando López Carranza  
Coordinador de la Carrera de Licenciatura en Pedagogía  
CUSACQ, Plan Sabatino  
Presente.

Me es grato dirigirme a usted con el propósito de informarle que el estudiante de la carrera de Licenciatura en Pedagogía y Administración Educativa con Especialidad en Medio Ambiente: **José Manuel Alexander Mejía Velásquez**, quien se identifica con el número de CUI: 3256402461401, finalizó con las correcciones y requisitos mínimos en cuanto a contenido, forma, redacción y estilo del trabajo de graduación, titulado: **"Importancia de los recursos didácticos manipulables para la motivación e innovación en la enseñanza"**, aspectos solicitados según los lineamientos establecidos por el Centro Universitario CUSACQ, Quiché.

Por lo tanto, se **dictamina de manera favorable**, para continuar con el trámite respectivo y se establezca fecha para la presentación y sustentación del examen privado.

Sin otro particular, me es grato suscribirme de usted.

Licda. Sherly Eliza Fernanda Antillón Laynez  
Colegiado No. 24974

c.c. Archivo.

## Carta revisora



Santa Cruz del Quiché, 04 de marzo de 2,022

Ing. Erick Orlando Urrutia Rodríguez  
Coordinador de la Carrera de Licenciatura en Pedagogía  
CUSACQ, Plan Sabatino  
Presente.

Respetable Ingeniero Urrutia:

Mediante la presente y en mi condición de REVISORA de trabajo de graduación, le informo que el trabajo de investigación titulado: **“Importancia de los Recursos Didácticos Manipulables para la Motivación en la Enseñanza”**, presentado por José Manuel Alexander Mejía Velásquez, quien se identifica con su número de CUI 3256402461401, estudiante de la carrera de Licenciatura en Pedagogía y Administración Educativa con Especialidad en Medio Ambiente, se encuentra en condiciones de ser sustentado, por lo tanto, doy dictamen favorable.

Agradeciendo la atención a la presente me suscribo.

Atentamente

Lcda. Rosa Amalia Barreno Vicente  
Revisora

## Autorización de impresión



Universidad de San Carlos de Guatemala  
Centro Universitario de Quiché  
-CUSACQ-

Impresión CUSACQ: 003-05-2022

EL INFRASCRITO COORDINADOR DE CARRERA DE LA LICENCIATURA EN PEDAGOGÍA Y ADMINISTRACIÓN EDUCATIVA CON ESPECIALIDAD EN MEDIO AMBIENTE DEL CENTRO UNIVERSITARIO DE QUICHÉ DE LA UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA

Con base en el dictamen favorable emitido por el asesor y revisor del trabajo de graduación titulado **"IMPORTANCIA DE LOS RECURSOS DIDÁCTICOS MANIPULABLES PARA LA MOTIVACIÓN E INNOVACIÓN DE LA ENSEÑANZA DEL INSTITUTO DE EDUCACIÓN BÁSICA POR COOPERATIVA CANTÓN CUCABAJ II"**, presentado por el estudiante José Manuel Alexander Mejía Velásquez, con registro estudiantil 201542933, en donde se hace constar que se han cumplido con los requerimientos académicos y administrativos, esta Coordinación de la Carrera **AUTORIZA LA IMPRESIÓN del Trabajo de Graduación**, en la ciudad de Santa Cruz del Quiché a los diecisiete días del mes de mayo de 2022.

"ID Y ENSEÑAD A TODOS"

  
Ing. Erick Orlando Urrutia Rodríguez  
Coordinador de Carrera



## **Dedicatoria**

**A:**

**DIOS:** Principalmente a Él por la vida y salud.

**MIS PADRES:** Por las oraciones y consejos que me han dado desde pequeño hasta estos instantes de mi vida.

**MIS HERMANOS:** Por sus ánimos y compañía.

**CUSACQ:** Por la bendición de haberme educado en sus aulas.

**MIS DOCENTES:** Por ser excelentes personas y profesionales, pude tener una mano amiga en cada uno de ellos.

## **Agradecimiento**

**A:**

**DIOS:**

Por la sabiduría y perseverancia para finalizar este logro académico, ha sido fiel y me ha apoyado en todo momento.

**MIS PADRES:**

Por el apoyo infinito en todos los ámbitos de mi vida.

**ASESOR**

**DE**

M.A. Gilberto Tuy Chopén

**PROPEDEÚTICA**

**ASESORA DEL TRABAJO  
DE GRADUACIÓN**

Lcda. Sherly Eliza Fernanda Antillón Laynez

**REVISORA DEL TRABAJO  
DE GRADUACIÓN**

Lcda. Rosa Amalia Barreno Vicente

**IMBACUC**

Al personal docente y administrativo.

## Índice

Índice de tablas.....	13
Índice de gráficas .....	14
Resumen/Abstract .....	15
Introducción .....	i
<b>CAPÍTULO I</b>	
Marco Conceptual .....	20
1.1. Línea de investigación .....	20
1.2. Tema .....	20
1.3. Planteamiento del problema .....	20
1.4. Preguntas de investigación .....	22
1.4.1. Pregunta principal .....	22
1.4.2. Preguntas secundarias .....	22
1.5. Justificación .....	23
1.6. Objetivos.....	25
1.6.1. Objetivo general.....	25
1.6.2. Objetivos específicos .....	26
<b>CAPÍTULO II</b>	
Marco Teórico.....	27
2.1. Estado del arte.....	27
2.2. Fundamentación teórica .....	31
2.2.1. Creatividad.....	31
2.2.2. Creatividad educativa.....	32
2.2.3. Recursos didácticos.....	34
2.2.4. Recursos didácticos manipulables .....	35
2.2.5. Motivación .....	37
2.2.6. Importancia de la motivación .....	38
2.2.7. Motivación en el estudiante.....	40
2.2.8. Innovación .....	41
2.2.9. Importancia de la innovación .....	42
2.2.10. Innovación educativa.....	44

### **CAPÍTULO III**

Marco Metodológico.....	46
3.1. Metodología .....	46
3.2. Diseño de investigación.....	46
3.3. Operacionalización de las variables .....	48
3.4. Población y muestra .....	49
3.4.1. Población .....	49
3.4.2. Muestra .....	49
3.5. Estrategias para la recolección de datos.....	49
3.6. Estrategias de análisis de datos.....	49
3.7. Instrumento.....	50
3.7.1. Coeficiente de Alfa de Cronbach .....	51
3.7.2. Software estadístico IBM® SPSS .....	51
3.8. Procedimiento.....	52

### **CAPÍTULO IV**

Marco Operativo.....	53
Presentación, análisis y discusión de los resultados .....	53
Conclusiones .....	77
Recomendaciones.....	79
Apéndice .....	80
Anexos.....	222
Referencias.....	223

## Índice de tablas

### CAPÍTULO I

#### Marco metodológico

Tabla 1- Operacionalización de variables.....	48
Tabla 2- Confiabilidad instrumento piloto/AC.....	51
Tabla 3- Confiabilidad instrumento piloto/SPSS.....	52

### CÁPITULO IV

#### Presentación, análisis y discusión de los resultados

Tabla 1- Creatividad.....	53
Tabla 2- Recursos didáctico manipulable.....	54
Tabla 3- Motivación.....	55
Tabla 4- Innovación.....	56
Tabla 5- Originalidad e imaginación.....	58
Tabla 6- Medio de orientación.....	59
Tabla 7- Flexibilidad de los recursos.....	60
Tabla 8- Experiencia en recursos didácticos manipulables .....	61
Tabla 9- Utilización de recursos didácticos manipulables.....	62
Tabla 10- Recursos didácticos manipulativo y fases de la clase.....	63
Tabla 11- No utilización de recursos didácticos manipulativos.....	64
Tabla 12- Importancia de un medio de orientación.....	65
Tabla 13- Recurso efectivo para estimular.....	66
Tabla 14- Momento de motivación.....	67
Tabla 15- Iniciativa en participación.....	68
Tabla 16- Relevancia de los recursos didácticos manipulables.....	69
Tabla 17- Recurso didáctico de utilización frecuente.....	70
Tabla 18- Reflexión sobre nuevas formas de enseñar.....	71
Tabla 19- Estudiante protagonista.....	72
Tabla 20- Interés de conocer nuevos recursos educativos.....	73

## Índice de gráficas

### CÁPITULO IV

#### Presentación, análisis y discusión de los resultados

Gráfica 1- Originalidad e imaginación.....	58
Gráfica 2- Medio de orientación .....	59
Gráfica 3- Flexibilidad de los recursos.....	60
Gráfica 4- Experiencia en recursos didácticos manipulables .....	61
Gráfica 5- Utilización de recursos didácticos manipulables .....	62
Gráfica 6- Recursos didácticos manipulativo y fases de la clase .....	63
Gráfica 7- No utilización de recursos didácticos manipulativos .....	64
Gráfica 8- Importancia de un medio de orientación.....	65
Gráfica 9- Recurso efectivo para estimular.....	66
Gráfica 10- Momento de motivación.....	67
Gráfica 11- Iniciativa en participación.....	68
Gráfica 12- Relevancia de los recursos didácticos manipulables.....	69
Gráfica 13- Recurso didáctico de utilización frecuente.....	70
Gráfica 14- Reflexión sobre nuevas formas de enseñar.....	71
Gráfica 15- Estudiante protagonista.....	72
Gráfica 16- Interés de conocer nuevos recursos educativos .....	73

### **Resumen/Abstract**

Cada sector social se encuentra en constante cambio, unos más rápidos que otros, pero siempre en desarrollo. Lamentablemente la educación se ha estancado en varios países del mundo. Hay una variedad de causas que contribuyen a que la educación no tenga un avance a comparación de los demás ámbitos. Uno de muchos obstáculos es la implementación del modelo tradicional de enseñanza ya que dicha manera de educar no se adecúa a la actualidad. La sociedad en general tiene un gran desafío que enfrentar, especialmente Guatemala, país con índices bajo en desarrollo. En la actualidad es un desafío estimular y lograr un aprendizaje significativo, por lo tanto, los docentes ante las nuevas generaciones deben de actualizarse para conocer novedosas formas para educar. El objetivo principal de la investigación es describir la importancia que tienen los recursos didácticos de tipo manipulativo para la motivación e innovación en la enseñanza, con ello empezar a generar un cambio en la educación, fomentar y fortalecer la creatividad del docente y apoyarlo en la actualización educativa. El estudio tuvo un diseño de investigación participativa con enfoque cualitativo y un punto óptico emancipador, esto significa que se investigó un problema en el contexto de los sujetos, para esto hubo participación de ellos y así contribuir a una mejora respecto a la situación investigada. El estudio en el Instituto de Educación Básica por Cooperativa Cantón Cucabaj II, contribuyó a generar consciencia sobre este fenómeno y así empezar a disminuir la situación, es necesario cambiar la forma de pensar e impartir la enseñanza. Independientemente del ambiente, un docente creativo, comprometido e innovador, hará del aprendizaje algo complemente diferente y los estudiantes desarrollaran ese pensamiento que las cosas se pueden realizar de otras maneras, con un poco de creatividad, el mundo se verá desde otro punto óptico al tradicional.

Each social sector is constantly changing, some faster than others, but always developing. Unfortunately, education has stagnated in several countries around the world. There are a variety of causes that contribute to education failing to advance compared to others. One of the many obstacles is the implementation of the traditional teaching model, this way of educating does not adapt to today's world. Society in general has a great challenge to face, especially Guatemala, a country with low development indices. Teachers, before the new generations, must be updated to know new ways of educating. Today it is a challenge to stimulate and achieve meaningful learning. The research will seek to propose new motivating educational media. The main objective of the research is to describe the importance of manipulative didactic resources for motivation and innovation in teaching, thus beginning to generate a change in education, promote and strengthen teacher creativity and support them in educational updating. The study had a participatory research design with an emancipatory optical point and a qualitative approach, a problem was investigated in the context of the study subjects, for which there was participation to solve or contribute to an improvement with respect to the investigated situation. Research at the Institute of Basic Education of the Cantón Cucabaj II Cooperative, contributed to raising awareness about this phenomenon, and to begin to reduce the problem, it is necessary to change the way of thinking and teaching. Regardless of the environment, a creative, committed and innovative teacher will make learning something completely different and students will develop that thought that things can be done in other ways, with a little creativity, the world will be seen from another optical point to the traditional one.

## Introducción

Durante el transcurrir de los años la sociedad ha estado en constante progreso, ya sea en el ámbito económico, salud, tecnológico, pero el área educativa no ha tenido cambios de impacto significativo. Un evidente ejemplo que obstaculiza el avance de la educación es la implementación del modelo tradicional de enseñanza. Esto hace del aprendizaje que se imparte hoy sea un proceso pasivo, sin motivación e innovación.

Para apoyar y generar un cambio respecto a esta situación, particularmente en los centros educativos de Guatemala y específicamente del Instituto de Educación Básica por Cooperativa Cantón Cucabaj II de Santa Cruz del Quiché. Se realizó el estudio denominado: “Importancia de los recursos didácticos manipulables para la motivación e innovación en la enseñanza”.

El presente estudio contribuye en varios sectores, empezando por la ciencia, ya que aporta conocimientos novedosos tanto teóricos y prácticos acerca de la realidad del fenómeno de investigación. Asimismo, para la carrera de Licenciatura en Pedagogía y Administración Educativa con Especialidad en Medio Ambiente, en el sentido de aportar un nuevo estudio elaborado sistemáticamente con información relevante, además, el investigador elaboró un instrumento de investigación validado por expertos, realizando pruebas piloto, posteriormente dándole la confiabilidad necesaria por medio del análisis de fiabilidad de Alfa de Cronbach y de software estadístico IBM SPSS, obteniendo un rango alto de confiabilidad, esto para garantizar que el estudio y posibles investigaciones a futuro obtengan resultados fiables. Para la sociedad, la información del presente estudio es de relevancia pues la metodología que se utilizó tuvo el objetivo aportar nuevos datos para mejorar la situación. Y, por último, toda la información obtenida como resultado de la investigación es de utilidad para el Instituto de Educación Básica por Cooperativa Cantón Cucabaj II, de Santa Cruz del Quiché, Quiché, ya que en este contexto se enfocó el trabajo de investigación.

El objetivo principal de la investigación: “Importancia de los recursos didácticos manipulables para la motivación e innovación en la enseñanza” es contribuir a mejorar la situación de la educación actual por medio de la implementación de medios didácticos en el proceso de enseñanza, haciendo uso de creatividad por parte del docente en cuanto a su elaboración e implementación con ello, motivar al estudiante y mejorar la educación a la que se está acostumbrada a impartir y recibir.

En ocasiones se hace uso de recursos didácticos, pero sin objetividad, no se tiene una planificación adecuada para el uso correcto, por lo tanto, estos no despiertan ningún tipo de interés, curiosidad, motivación tipo educativa y no presentan ninguna innovación. En muchas ocasiones es muy difícil planificar una clase e involucrar a los estudiantes en ella. Es por eso de la importancia de conocer nuevas formas de enseñar para generar motivación, involucramiento y mejora educativa.

La metodología que se utilizó en el presente estudio tuvo un enfoque cualitativo con un diseño de investigación acción participativa y visión emancipadora, esto significa que, se estudió un fenómeno del contexto de los sujetos y para ello se tuvo la participación de cada uno de ellos para recolectar información necesaria para la investigación, al final, contribuir a mejorar la situación del contexto de los sujetos referente al fenómeno.

El estudio está estructurado por los siguientes marcos: CONCEPTUAL: en esta parte se presenta la línea de investigación, tema, planteamiento del problema, preguntas, justificación y los objetivos la investigación; TEÓRICO: está contenida de los estados de arte y la fundamentación teórica; METODOLÓGICO: se encuentra la metodología y diseño de investigación, operacionalización de las variables, población y muestra, estrategias de recolección y análisis de los datos, instrumentos de investigación y el procedimiento del trabajo

de campo, por último, OPERATIVO: en esta parte se encuentra la presentación, análisis y discusión de los resultados obtenidos del desarrollo de la investigación.

Toda la información contenida dentro del presente trabajo de investigación, asimismo, como la propuesta que se elaboró fue para contribuir a mejorar la situación de los docentes del Instituto de Educación Básica por Cooperativa Cantón Cucabaj II, respecto a la importancia de los recursos didácticos de tipo manipulativo para la motivación e innovación en la enseñanza.

## CAPÍTULO I

### Marco Conceptual

#### 1.1. Línea de investigación

Desarrollo de recursos educativos.

#### 1.2. Tema

Importancia de los recursos didácticos manipulables para la motivación e innovación en la enseñanza del Instituto de Educación Básica por Cooperativa Cantón Cucabaj II.

#### 1.3. Planteamiento del problema

En los últimos años, la sociedad en la cual habitamos ha tenido varias transformaciones importantes en la mayoría de sus ámbitos, lamentablemente al sector educativo no se le ha dado la prioridad necesaria en varios países del mundo, aún se sigue utilizando modelos antiguos de enseñar como el “tradicional”, la educación es el proceso de desarrollo social más importante que existe tanto para la persona individual como para la sociedad en general, ya que contribuye a su propio progreso y, por ende, del país. Tomando como ejemplo a Finlandia, caracterizándose por ser una de las naciones con mejor educación, situado en el primer lugar en el Índice de Competitividad Global en resultado de ciencias, lectura y matemática. El gobierno asigna el 11% al 12% de su presupuesto a la educación. ¿Por qué esta nación tiene una mejor educación en comparación a los demás países? La respuesta es simple, el país nórdico ha dejado de utilizar el modelo antiguo y tradicional de enseñanza, enfocándose más a una educación motivadora, creativa e integral para el estudiante. La educación en Finlandia hace énfasis en el desarrollo de la curiosidad, la creatividad y la experimentación (Cedros, 2018).

En la otra cara de la moneda está Guatemala, país donde aún en la actualidad se sigue utilizando en varios centros educativos el modelo tradicional de enseñanza. Guatemala se sitúa en el puesto 98 del Índice de Competitividad Global, es un lugar muy deficiente si se compara

con el resto de los 141 países. Ha ido retrocediendo con respecto a los resultados de las ciencias, lenguaje y matemáticas, ya que en el año 2018 estaba en el puesto 96. El gobierno guatemalteco asigna un deficiente porcentaje del 2.8% del presupuesto del Estado a la materia de educación. Actualmente se siguen realizando las pruebas estandarizadas posiblemente con el único objetivo de rendir cuentas administrativas. En el año 2019 la DIGEDUCA evaluó a 157,318 estudiantes próximos a graduarse del nivel de diversificado en donde únicamente el 37.03% ganó su evaluación de lectura y el 13.56% el de matemática. Son cifras realmente lamentables, ¿cómo podría mejorar la situación de la educación en el país? La respuesta es simple también, dándole la relevancia pertinente.

En el municipio de Santa Cruz del Quiché, específicamente en el Instituto de Educación Básica por Cooperativa Cantón Cucabaj II, desafortunadamente hay varias características de este tipo de enseñanza tradicional. Han pasado casi 2 décadas desde la fundación del IMBACUC y la forma de enseñar por parte de los docentes no cambiado significativamente, se puede observar que en ocasiones aún se sigue trabajado en base al modelo tradicional de enseñanza, en el diagnóstico que se realizó a principios del año 2020 por medio de diferentes instrumentos de recolección de datos se pudo obtener información y evidenciar un poco más este problema, los docentes son conscientes que se necesitan nuevas formas de enseñar para que los estudiantes estén motivados y que el proceso de aprendizaje sea integral, además, de estar dispuestos a recibir diferentes medios de apoyo para lograrlo, el director del centro educativo mencionaba que es necesario cambiar la manera de enseñar y conocer nuevas formas de hacerlo con el propósito que el estudiante esté interesado en aprender y que cada día tenga emoción por retornar al instituto para seguir aprendiendo.

Hay muchas causas que contribuyen a que este problema educativo se dé en el IMBACUC, una es por falta de actualización del docente. Menciona Ríos (2018), “la actualización

pedagógica docente es de suma importancia para alcanzar la calidad educativa” (p. 54). Otra causa son los espacios y equipos inadecuados para desarrollar efectivamente el proceso de enseñanza. El estudio surge de la observación y del análisis obtenido del diagnóstico y de la necesidad de apoyar a la educación, especialmente al docente en su actualización y brindar una educación diferente. De no hacer nada para solucionar los distintos problemas educativos, como efecto existirá más pobreza, deserción estudiantil y analfabetismo, lamentablemente un futuro incierto. Nunca es tarde para empezar de nuevo y aportar una ayuda a esta situación, por lo tanto, para poder contribuir a una mejora a la comunidad educativa, en especial a los docentes del IMBACUC, es momento de enseñar de una manera diferente y empezar a innovar en el ámbito de la educación, el educador debe de conocer que una de muchas formas de hacerlo es por medio de la implementación de recursos didácticos de tipo manipulativo, técnicas e incluso por medio de estos apoyos didácticos, cambiar la manera de planificar las sesiones de clases, saliendo de la monotonía educativa. Indican Summo et al (2016), “el impacto de la creatividad por parte del docente en la didáctica genera un mejor desempeño personal, así como un proceso de enseñanza y aprendizaje agradable” (p. 87).

#### **1.4. Preguntas de investigación**

##### ***1.4.1. Pregunta principal***

- ¿Cuál es la importancia de los recursos didácticos manipulables para la motivación e innovación en la enseñanza del Instituto de Educación Básica por Cooperativa Cantón Cucabaj II?

##### ***1.4.2. Preguntas secundarias***

- ¿Cuál es la situación del docente en la creatividad de los recursos didácticos?
- ¿Qué postura tienen el docente con relación a los recursos didácticos manipulables?

- ¿Cuál es el clima motivacional que genera el docente en el proceso de enseñanza?
- ¿Qué innovación presenta el docente en el proceso de enseñanza?

### **1.5. Justificación**

Actualmente la situación de la educación es lamentable, una de las causas que impide a su avance es la utilización del modelo tradicional de enseñanza, a pesar de su antigüedad se destaca en la actualidad por su fácil aplicación y por permitir la posibilidad de sistematizar los conocimientos y con ello “alcanzar” los objetivos. La escuela, como funciona en América Latina y en buena parte del mundo, tiene un formato que fue glorioso en la modernidad, pero que hoy parece estar agotado, sin éxito, hacemos lo posible para hacerlo funcionar, pero no podemos (Noro, 2017). Es un modelo muy cuestionado hoy en día y en varios centros educativos a nivel mundial se sigue utilizando, como consecuencia provoca en el proceso de enseñanza falta de interés, curiosidad y participación del estudiante y en muchas ocasiones, sin un éxito educativo.

Hoy un salón de clase refleja una mentalidad industrial: filas de pupitres, los estudiantes miran hacia delante, el profesor transmite información, ellos la absorben y, al final, hacen un examen. Quien rinde avanza. Esto está bien si lo que buscamos es gente que trabaje mecánicamente en una fábrica. Pero nuestra era, la de la innovación, exige habilidades distintas (Kao, 2015).

En Guatemala la utilización de este modelo de enseñanza, ha contribuido a no tener una educación de calidad. Conocer y manejar diferentes temas y metodologías para dejar atrás lo tradicional y poder transformar el sistema educativo del país (Xulú, 2017). Para poder innovar la educación a la que la mayoría está habituada se debe de buscar ideas para resolver creativamente y eficientemente desafíos que han estado presentes por mucho tiempo. Afirman Valles et al (2015), “la actualización y la propia formación permanente del docente se convierte

en uno de los grandes retos y también el mayor capital de una escuela; ya que abre una amplia gama de posibilidades de brindar mejor atención a los alumnos” (p. 203).

Los docentes del presente siglo deben de pensar y efectuar nuevas formas de enseñar y por medio de esto despertar emoción, curiosidad y entusiasmo de aprender y así dejar a un lado el modelo tradicional de enseñanza. Menciona Naranjo (2009), “cuando se genera una emoción se produce una predisposición a actuar. Es una motivación reactiva; es decir, la conducta es motivada como respuesta a las condiciones del medio. La emoción depende de lo que es importante para la persona” (p. 163).

Por tal razón, es de relevancia conocer nuevos medios educativos para contribuir a mejorar la educación que se imparte hoy en día. Con la realización de la investigación se presentó una variedad de recursos didácticos de tipo manipulativo como medios de apoyo motivadores e innovadores para los docentes del Instituto de Educación Básica por Cooperativa Cantón Cucabaj II. Aseveran Marichal et al (2018), “la motivación que puede cultivar el docente como facilitador, será efectiva si está asociada al interés de los alumnos, lo cual se produce cuando estos toman conciencia del motivo y de la necesidad de aprender” (p. 1259).

Esto traerá consigo estudiantes motivados en los diferentes momentos de su aprendizaje, tanto dentro como fuera del centro educativo, además de, docentes creativos e innovadores, características que debe de poseer un educador en la actualidad para que poco a poco con pequeñas, pero importantes acciones contribuyan a generar cambios en el sistema educativo, hoy se presentan nuevas oportunidades para reconstruir algo mejor, es de aprovecharlas. El alcance del estudio es describir la importancia de los recursos didácticos implementados por el docente, para contribuir a mejorar la situación actual de la educación específicamente del Instituto de Educación Básica por Cooperativa Cantón Cucabaj II se trabajó una guía de recursos didácticos de tipo manipulable para motivar e innovar la educación, con la limitación de la crisis

sanitaria que se vive a nivel mundial, incluyendo a este lugar debido a la pandemia, al no tener aún clases presenciales se dificulta la implementación de estos recursos, pero los medios proporcionados en la guía son recursos flexibles, se adaptan a cualquier contexto, es por ello de la importancia del uso de la creatividad por parte del docente, ya que por medio de utilización de ella, las ideas y soluciones son ilimitadas. El estudio abarca varios sectores, como en la ciencia, ya que aporta conocimientos novedosos teóricos, También, para la Licenciatura en Pedagogía y Administración Educativa con Especialidad en Medio Ambiente, en el sentido de aportar un nuevo estudio elaborado metodológicamente, además, del instrumento de investigación validado por expertos, realizando pruebas piloto, posteriormente dándole la confiabilidad necesaria por medio del análisis de fiabilidad de Alfa de Cronbach y de software estadístico IBM SPSS, obteniendo un rango alto de confiabilidad, esto para garantizar que el estudio y posibles investigaciones a futuro obtengan resultados consistentes. Para la sociedad, la información del presente estudio es de relevancia pues la visión que se tiene es contribuir a generar una mejora y además, de aportar una propuesta para empezar a generar cambios, Y, por último, toda la información obtenida como resultado de la investigación es de utilidad para comprender mejor el fenómeno presente en el Instituto de Educación Básica por Cooperativa Cantón Cucabaj II, de Santa Cruz del Quiché, Quiché, y así mismo aportar una propuesta para una mejora a la situación referente a este fenómeno.

## **1.6. Objetivos**

### ***1.6.1. Objetivo general***

- Describir la importancia de los recursos didácticos manipulables para la motivación e innovación en la enseñanza del Instituto de Educación Básica por Cooperativa Cantón Cucabaj II.

### ***1.6.2. Objetivos específicos***

- Determinar la situación del docente en la creatividad de los recursos didácticos por medio de un cuestionario.
- Analizar la postura del docente con relación a los recursos didácticos manipulables por medio de un cuestionario.
- Conocer el clima motivacional que genera el docente en el proceso de enseñanza por medio de un cuestionario.
- Identificar la innovación que presenta el docente en el proceso de enseñanza por medio de un cuestionario.

## CAPÍTULO II

### Marco teórico

#### 2.1. Estado del arte

Daniel Hernández Gutiérrez, en el año 2021 realizó una investigación denominada: “El aula revisitada: la innovación de los espacios educativos desde un enfoque comunicativo”, con el siguiente objetivo: Revisar críticamente sobre estudios de espacios educativos con el objetivo de incorporar al debate académico algunos elementos propios de la comunicación y, con ello, reforzar los marcos interpretativos de este fenómeno. La investigación se basó en una metodología de tipo documental, mediante análisis discursivo y observación de cuatro proyectos vinculados con la innovación del aula. Y obteniendo los resultados siguientes: puede afirmarse que un espacio educativo es, sobre todo, un espacio comunicativo cuya exigencia cognitiva, social y cultural demanda una revisión del modelo comunicativo imperante y que en muchos casos se nota anclado a modelos del siglo pasado, con pedagogías basadas en la transmisión, memorización y recepción pasiva. en consecuencia, es prudente decir que dichas prácticas educativas y comunicativas no alcanzan a cubrir todas las expectativas y retos a los que se encuentra convocada la escuela en el siglo XXI. Innovar actualmente es un desafío para todos los sectores sociales, cada vez surgen nuevas ideas de como ir mejorando para cambiar o satisfacer las necesidades de las personas. La educación también tiene esa obligación, más que eso, es una necesidad, preparar estudiantes para las diferentes situaciones de la vida constituye un gran desafío, ante una sociedad cambiante, la educación también lo debe de hacer, innovar ahora ya no es sinónimo de lujo, sino de mejorar para satisfacer una necesidad.

Juan Miguel González Velasco, en el año 2019, realizó un estudio denominado: “El aula mente social como potencial creativo en la Educación: Enfoque desde el pensamiento complejo”. Con el objetivo: Reflexionar sobre la construcción conceptual de aula mente social

como un aporte desde la complejidad en su aplicación a procesos creativos religados. Se debe partir de que el aula física no es el principal motor creativo del ser humano, sino el aula como tal está en el sujeto en cualquier escenario de aprendizaje y enseñanza que permita al sujeto no reproducir conocimiento, sino reflexionar, crear e innovar, por lo que el aula mente social es un proceso creativo muy sensible en el ser humano que nace en la manera que liga y religa su conocimiento y ve el mundo desde la Complejidad. El estudio fue de tipo cualitativo con la metodología teoría Fundamentada (Glaser y Strauss, 1967) para el desarrollo del concepto de aula mente social a partir de 5 textos educativos en el campo de la Teoría educativa Transcompleja desarrollados por el autor, logrando generar los procesos de codificación abierta, codificación axial y la generación del núcleo central representada por la categoría central. Obteniendo los resultados siguientes: Esta aula determinista clásica nos hace una camisa de fuerza para pensar en educación compleja y Transdisciplinar porque nos limita a una sola realidad, una realidad reduccionista, pre armada o la que muchos docentes creemos y hacemos creer a nuestros estudiantes es la que se debe hacer educación, ni siquiera se acerca al concepto "aprender para la vida y no para la escuela", conceptos del paradigma fenomenológico que están lejos de esta realidad que señalo. La educación está más allá de cuatro paredes, así como la creatividad no tiene límites, la importancia de la implementación de la creatividad por parte del docente es fundamental para desarrollar habilidades nuevas en el estudiante, utilizar la creatividad lo llevará a pensar más allá, enseñar tradicionalmente constituye un gran obstáculo para los estudiantes, se delimita de gran manera su futuro.

Vincent Summo, Stéphanie Voisin y Blanca Adriana Téllez Méndez, en el año 2016 realizaron un estudio llamado: "Creatividad: eje de la educación del siglo XXI". Con el objetivo: Esbozar de manera holística las bondades de la creatividad en el ámbito escolar, ahondando dos estrategias recomendadas en el ámbito de las lenguas extranjeras: el proyecto de clase y la

simulación global, y haciendo hincapié, en sus ventajas y limitaciones. El estudio fue basado en una investigación documental. Obteniendo los resultados: El docente deje de cierta forma la batuta al estudiante para que éste, con base en sus motivaciones y necesidades, se convierta en el educando activo al que las metodologías actuales apuntan; al ser capaz de analizar una situación y tomar ciertas decisiones, el educando desarrolla su capacidad creativa generando así un proceso de creación de conocimiento que posibilita encaminar al alumno hacia el aprendizaje a lo largo de la vida; , el impacto de la creatividad en la metodología es el grano de arena que apoya la evolución de un proceso muchas veces impregnado de artificialidad. Menciona Sagástegui (2004), “el aprendizaje situado renueva un imaginario de innovación invariablemente presente en los educadores de todos los tiempos; en él se resume el ideal de lograr una pedagogía que tienda puentes sólidos y flexibles entre los procesos educativos escolares y la realidad” (p. 30). Por su aspecto lúdico y relativamente flexible pueden llevar al educando a considerar la creatividad como un la institución pública o privada empleadora a vislumbrar otros horizontes y encaminarse hacia otras vías de desarrollo, por lo cual es imprescindible la creatividad en el ámbito profesional, ejercitada de antemano durante la formación: “si queremos que la siguiente generación afronte el futuro con gusto y confianza en sí misma, debemos educarla para que sea a la vez original y competente” (Csikszentmihalyi, 1998, p. 2). Es importante para hacer de la educación un proceso innovador y motivador el uso de creatividad, ya que presenta una gran variedad de ventajas no solo para mejorar la labor del docente, sino que también para el estudiante.

Zila Isabel Esteves Fajardo, Norma Fajardo (Universidad de Guayaquil, Ecuador), Verónica Narcisa Toala Santana y Elizabeth Eunice Poveda Gurumendi (Colegio Emblemático Guayaquil, Ecuador), en el año 2018 realizaron la investigación: “La importancia del uso del material didáctico para la construcción de aprendizajes significativos en la educación inicial”.

Con el siguiente objetivo: Analizar de qué manera incide el no usar en lo absoluto o en parte el material a disposición y los que carecen completamente de ellos. La metodología que utilizaron para fue cualitativa y de campo. Obteniendo los resultados siguientes: La puesta en escena de varias actividades motivó a los niños a querer practicar siempre algo nuevo. Fueron estimulados de manera correcta con diferentes materiales. Todo era novedoso para ellos y sentían curiosidad por descubrir su uso y, sobre todo, si ellos podían usar el material. Poco a poco fueron ganando confianza y se apropiaron de cada nueva experiencia y su respectivo aprendizaje. En cada clase, la diversidad de materiales que se usaron fue siempre diferente y la reacción de los niños fue muy positiva. Lo tomaban como nuevos “juegos” con nuevos objetos. La prueba final para plasmar el aprendizaje la superaron con éxito. La importancia de usar materiales didácticos motiva al estudiante a querer más, este caso, a seguir aprendiendo, ya que el material didáctico es un gran apoyo en el desarrollo del proceso de enseñanza y aprendizaje, hace de este proceso algo novedoso y sin duda alguna, divertida, pero significativa.

Carmen Nuñez y Sonia Quispe, de la Universidad Peruana Unión, en el año 2016 realizaron un estudio llamado: “Motivación de logro académico y rendimiento académico en estudiantes del cuarto y quinto grado de educación secundaria”. Con el siguiente objetivo general: Determinar la relación que existe entre motivación de logro académico y rendimiento académico en estudiantes de cuarto y quinto grado de educación secundaria. La metodología de la investigación fue no experimental de tipo correlacional descriptivo. El resultado del objetivo general fue: la tabla 4 muestra los niveles de Motivación de Logro que presentan los estudiantes del cuarto y quinto año de educación secundaria, y se aprecia que el 45.6% de los estudiantes presenta un nivel alto de motivación de logro académico, el 33.3% de los estudiantes presentan un nivel bajo de motivación de logro, indicando que este grupo de estudiantes no poseen la necesidad que los lleva a hacer algo percibido como difícil, de manera rápida y efectiva;

finalmente el 21.1% presenta un nivel de motivación de logro académico medio. Para el exitoso logro académico de los estudiantes la motivación tiene un papel fundamental en el rendimiento académico de los educandos.

## **2.2. Fundamentación teórica**

### ***2.2.1. Creatividad***

La palabra creatividad deriva del griego “poesis” que significa “creación, hacer, crear o producción” es un término que se define como una forma de sabiduría, conocimiento y lúdico.

Desde el inicio de la humanidad el hombre ha utilizado su creatividad para solucionar diferentes problemas, los primeros habitantes de la Tierra, hace más de 1 millón de años necesitaban encontrar una solución para cocinar sus alimentos, resguardarse de las heladas, defenderse de los depredadores, etc. Usando la curiosidad y su creatividad frotaron un palo con madera seca, y con esta idea surgió el fuego. Actualmente debido a la creatividad y la necesidad de innovar, hoy en día se puede encender fácilmente fuego con la ayuda de fósforos, encendedores de gas o incluso con electricidad. Esta habilidad nace en el ser humano esencialmente como una condición para sobrevivir, el hombre se caracteriza por adaptarse a su contexto y tener la destreza de solucionar sus problemas. Afirma Morales (2017), “la creatividad es esencial a nivel individual, para la solución de problemas y en la vida diaria, y a nivel social para llegar a descubrimientos científicos, para crear nuevos movimientos artísticos, nuevos inventos y nuevos programas sociales” (p. 54). La creatividad es una de las habilidades más importantes del ser humano, ya que por medio de esta destreza crea, innova ideas o entrelazar un conocimiento previo con otro para que surja una nueva idea y con ello solucionar un problema.

La creatividad se utiliza en todos los aspectos sociales, ya sea en lo laboral, tecnológico, financiero, salud, educación, etc., es una práctica que influye en todos los ámbitos de la sociedad.

En el mundo interconectado en el que vivimos, es fácil constatar que la cultura tiene el poder de transformar las sociedades. Sus diversas manifestaciones, que abarcan desde los más preciados monumentos históricos y museos hasta los ritos tradicionales y el arte contemporáneo, enriquecen nuestro día a día de múltiples maneras. La creatividad contribuye a la edificación de sociedades abiertas, inclusivas y pluralistas. El patrimonio y la creatividad contribuyen a la construcción de sociedades del conocimiento dinámicas, innovadoras y prósperas. (UNESCO, 2015).

El uso de la creatividad es esencial para el bien común de todas las personas, esta habilidad es la concatenación entre la imaginación con la realidad. No existe ninguna duda que sin la creatividad la humanidad estaría sin avanzar, se estaría siguiendo un proceso estandarizado, no habría desarrollo en sus ámbitos, es por ello que la creatividad es una de las habilidades más importantes del ser humano.

### ***2.2.2. Creatividad educativa***

La creatividad del ser humano permite el desarrollo individual como social, esta habilidad es puesta en práctica todos los días, en cualquier momento y en todos los ámbitos sociales; enfocándose en el sector educativo, utilizar la creatividad en el proceso de enseñanza y aprendizaje permite educar de una manera diferente a comparación de años pasados, se debe de erradicar en los centros educativos la forma tradicional de enseñar y empezar a hacer uso de la creatividad y con ello generar un cambio, mejora e innovación. La utilización de esta habilidad tiene una gran variedad de beneficios, pero lamentablemente la gran mayoría de países del

mundo aún siguen utilizando el modelo tradicional de enseñanza; el país nórdico de Finlandia es una de las naciones con mejor educación a nivel internacional, se caracteriza por impartir una educación motivadora y creativa. Actualmente en una sociedad que se encuentra en constante cambio, en donde día con día las personas se enfrentan ante diferentes obstáculos, la escuela como segundo hogar necesita educar de una manera diferente y así, los educandos puedan enfrentarse a la realidad proporcionando nuevas respuestas a los problemas, se necesitan personas visionarias, innovadoras y creativas. Considera Alvarado (2018):

Las aulas pueden llegar a convertirse en obstáculos creativos ya que muchas de las veces son espacios sub utilizados y no están en armonía con las actividades que realizamos, siendo esto perjudicial para el alcance de nuestros objetivos. Las salas de clases deberían ser ambientes estimulantes para la producción de ideas. Para esto es necesario rediseñar el espacio a favor de nuestras necesidades y de esa manera ayudarnos a fluir creativamente. (p. 42)

El docente tiene un papel fundamental en todo esto, en la actualidad debe de generar dentro y fuera del salón de clases estudiantes motivados, interesados y curiosos, lo puede lograr mediante una forma creativa o diferente de enseñar, el proceso educativo se puede enriquecer mediante la utilización de recursos didácticos, pero eso sí, que sean objetivos. En ocasiones algunos docentes utilizan material didáctico, pero estos no despiertan alguna motivación o el estudiante no tiene la oportunidad de participar en su aprendizaje. Menciona Valero et ál (2016), “el aprendizaje creativo se logra generar en un entorno dinámico donde el estudiante no está sujeto sólo a la transmisión de conocimientos, sino en un clima dinámico donde aflora la curiosidad, originalidad, la novedad, la imaginación y la reflexión” (p. 213). Es importante que el docente cambie la concepción de impartir clases para que el estudiante esté estimulado e interesado por su aprendizaje y con ello alcanzar los objetivos educativos, una idea de innovar

o mejorar la manera de enseñar es mediante la utilización de recursos didácticos creativos dentro y fuera del salón de clases, para que el estudiante sienta motivación en su proceso de aprendizaje.

### ***2.2.3. Recursos didácticos***

Estos materiales, recursos o apoyos didácticos educativos son medios elaborados y diseñados por el docente que tiene como finalidad ayudarlo en el proceso de enseñanza. No existe un concepto estandarizado con respecto a lo que son estos medios didácticos educativos, simplemente cualquier medio puede ser considerado como un recurso didáctico, pero eso sí, siempre y cuando facilite, y sea objetivo para el proceso educativo. Son de gran apoyo para el educador al momento de impartir el contenido dentro y fuera del salón de clases, la utilización de estos recursos favorece tanto al docente como al estudiante en el proceso de enseñanza-aprendizaje; estos materiales didácticos deben de ser elaborados con creatividad y objetividad, tienen que actualizarse, así como otras cosas lo han hecho con el transcurrir del tiempo, por ejemplo: los celulares y los automóviles no son los mismos de hace años atrás, han estado en constante evolución, mejora y con ello, satisfaciendo las necesidades o solucionando diferentes problemas de las personas. Asimismo, los docentes al momento de planear, planificar y elaborar los recursos didácticos, lo deben de hacer pensando siempre en los estudiantes y lo importante que puede ser al utilizarlos. Estos medios permiten que el desarrollo de las clases sea más dinámicas y significativas, dan la oportunidad de aprender y enseñar de una forma diferente. Considera Beltrán (2018):

Uno de los soportes más significativos y creativos en el mejoramiento de la calidad de la educación dentro de clase es crear y recrear materiales educativos que satisfagan las expectativas de los docentes frente a su responsabilidad de propiciar el cambio cualitativo de nuestra educación. (p. 1)

Los recursos didácticos en la clase se convierten en herramientas de apoyo, ayuda, acciones de aprendizaje motivadores para la transmisión eficiente y eficaz de la información. Para tener una educación diferente y de calidad se deben de utilizar este tipo de materiales, pero eso sí, de la manera adecuada, ahora creativa y objetiva, con la finalidad que el proceso de enseñanza y aprendizaje se más amena, participativa, motivadora, innovadora, interesante, significativa, tanto para el docente, pero en especial para los estudiantes. Todo esto va a depender significativamente en la forma de planeación, planificación y elaboración de dichos recursos. Afirma Beltrán (2018), “los recursos didácticos son muy importantes e indispensables ya que permiten desarrollar en los educandos destrezas y habilidades... estos juegan un papel muy importante ya que sin ellos los aprendizajes serían menos significativos y despertarían menos interés y motivación” (p. 33).

#### ***2.2.4. Recursos didácticos manipulables***

Los recursos didácticos manipulables son medios de apoyo en el quehacer de los docentes, estos medios permiten desarrollar las sesiones de clases de una manera diferentes. La mayoría de los educadores seguramente durante todo el tiempo de su profesión más de una o varias ocasiones han hecho uso de diferentes recursos, pero quizá no han sido los suficientemente objetivos ni creativos, provocando poco interés, motivación, compromiso o participación en los estudiantes. Probablemente algunos docentes desconocen del impacto que puede provocar en los estudiantes el uso de estos recursos didácticos creativos, es por ello de la importancia de hacerles saber que para hacer del proceso de enseñanza y aprendizaje totalmente diferente y así conseguir los objetivos esperados. Aseveran Asencio et al (2017):

Poco a poco, los centros educativos y sus profesionales constatan la necesidad de cambiar las metodologías tradicionales, pensando la actividad escolar desde un enfoque más innovador y participativo. Esto ha llevado a la introducción de nuevos recursos

materiales más atractivos y motivadores en los espacios escolares, lo cual se presenta bajo la forma de nuevos retos y oportunidades para el sistema educativo. (p. 168)

Los recursos didácticos manipulables elaborados de manera creativa y objetiva, hará que los estudiantes estén siempre motivados, interesados, emocionados, curiosos por aprender, y desde luego se conseguirá que la educación sea novedosa y significativa; esto no se podrá lograr si estos medios de apoyo son elaborados de manera improvisada, sin creatividad ni objetividad. La elaboración de los recursos didácticos de manera creativa no es realmente difícil, pero si requieren invertir tiempo y poner a desarrollar la imaginación. Hay que recordar que para cambiar la educación a la cual se está habituada, hay que pensar de forma innovadora, esto no quiere decir que se tengan que crear obligatoriamente nuevas formas de enseñar o recursos, aunque si se tiene la capacidad y habilidad sería excelente, sino también de mejorar las que se conocen, adaptarlas al contexto, situación e interés de los estudiantes. Consideran Margalef y Arenas (2016):

Innovación en relación a “una invención”, es decir, al proceso creativo por el cual dos o más conceptos existentes o entidades son combinados en una forma novedosa, la innovación es descrita como el proceso por el cual una innovación existente llega a ser parte del estado cognitivo de un usuario y de su repertorio conductual. Y, por último, una innovación es una idea, una práctica o un artefacto material que ha sido inventado o que es contemplado como novedad, independientemente de su adopción o no adopción. (p.14)

Estos recursos didácticos creativos deben de tener un aspecto agradable tanto para el docente como para el estudiante, ser atractivo, que genere motivación, participación, interés, que el educando pueda interactuar y manejarlos. El uso de estos medios facilitará la relación entre el educador y educando, se conseguirá cumplir con los objetivos académicos.

### **2.2.5. Motivación**

La palabra motivación deriva del latín “motio” que significa “movimiento”, es decir aquello que hace a las personas movilizarse a realizar una actividad. Atestiguan Perret y Vinasco (2016):

Motor, fuerza, energía, combustible, la motivación es lo que mueve e impulsa a una persona a lograr un objetivo. Ya sea conquistar a una pareja, sacar diez en un examen, conseguir un trabajo, vencer una enfermedad, competir por un alto puesto o prepararse y lanzarse a conquistar la cima del Everest, la única manera de lograr todo esto es con una fuerte motivación. (p. 15)

En el año 335 a. C. Aristóteles realizó importantes aportes y estudios acerca de la motivación, tenía la certeza que este estado estaba guiado por dos polos: agrado y desagrado; por naturaleza la mentalidad del ser humano lo conduce hacia el agrado y obviamente rechaza del desagrado, en otras palabras, el objetivo de la motivación es causar felicidad, a que las personas se puedan sentir mejor. Es un estado que activa, dirige, y mantiene la conducta de las personas a conseguir metas, objetivos o algún fin. Este estímulo es importante ya que le da energía, un impulso o motivo a las personas. Durante la industrialización se produjeron diferentes problemas entre los trabajadores aumentando la desmotivación, desinterés y ansiedad; con la creación de la Organización Internacional del Trabajo (O.I.T.), se comenzó a darle solución a los problemas y necesidades de los trabajadores, y con esto se empezaron a sentir motivados, interesados, a sentir agrado porque se inició a darle solución a los problemas, creando un clima agradable y productivo entre la organización y los subordinados. Da a conocer Morales (2017):

Motivar es mucho más que guiar a una persona o grupo de personas hacia algún lado al cual deben de llegar, ya que está vinculada con una serie de elementos propios de cada persona, como los valores, los prejuicios, las percepciones y la autoestima; y este

conjunto de elementos hacen que cada persona se motive por razones y condiciones distintas. (p. 9)

La motivación es un estado de suma importancia para el desarrollo individual como a nivel social, una persona motivada es alguien con energía, interés, con una conducta correcta y con esto alcanza los objetivos. La conducta de las personas depende de una gran cantidad de motivaciones, sus acciones van a depender de la influencia externa o interna que tengan. La motivación se presenta en todos los ámbitos sociales, es indispensable que los individuos se sientan bien en todo momento y en cualquier contexto, ya sea en el trabajo o en la escuela.

La motivación se puede lograr de múltiples formas, ya sea desde un simple saludo de buenos días hasta una actividad más compleja. Todas las personas están con toda la disponibilidad de conseguir sus metas, de ser eficientes y eficaces, pero eso sí, para que se encuentren constantemente así, deben de estar motivados.

### ***2.2.6. Importancia de la motivación***

El ser humano es alguien que se adapta a la naturaleza para sobrevivir, es el único ser que tiene la habilidad de razonar, pero también es un ser con emociones e impulsos, esto quiere decir que va a reaccionar o su conducta va depender de lo que le rodea o reciba. Es por ello que la motivación es de mucha importancia, impulsa al hombre a seguir hacia adelante y lograr sus objetivos, y como efecto sentirse contento.

La motivación es de vital importancia en todos los ámbitos sociales, empresarial, laboral, deportivo, educativo, etc., y se puede lograr de varias formas, ya sea de una manera simple hasta una más compleja, por ejemplo, en el sector laboral: Un saludo cordial de buenos días y darle la bienvenida a una nueva semana más de trabajo por parte de la persona a cargo hacia los subordinados, transmitiendo confianza, respeto, honestidad, seguridad; hasta algo más complejo, como la organización de reuniones para convivir con toda la organización. Lo importante es que

la persona esté motivada, con una excelente autoestima, independientemente del tipo de motivación: un saludo, aumento de sueldo, descanso, vacaciones, tardes de convivencia, etc., con esto se va a lograr que la persona tenga una buena autoestima, cuide su trabajo y por ende la organización, ambas partes saldrán beneficiadas. Es por ello de la importancia de la motivación, no solamente en lo laboral sino en todos los sectores sociales.

Cuando se despierta motivación en las personas, las actividades serán mejor aceptadas y puestas en ejecución fácilmente. Es de importancia que una empresa, un equipo deportivo o un centro educativo se preocupen por la motivación de los individuos que la integran, brindándoles seguridad, bienestar, haya estímulos y con ello todas las partes salgan favorecidas, todo esto gracias a la motivación. Aseveran Peña y Villón (2018):

Como elemento fundamental en el desarrollo asertivo de la organización, la motivación guarda una estrecha relación con la satisfacción laboral, las relaciones laborales y el entorno laboral. Todas las empresas que mantienen un alto grado de motivación en sus empleados también tendrán un alto grado de satisfacción hacia sus clientes... Saber motivar a los empleados se ha convertido en un rasgo de éxito para las organizaciones ya que de ello dependerá mayor producción laboral. (p. 179)

En la vida cotidiana, es fundamental estar siempre motivado y así efectuar las actividades diarias de la mejor manera, que no sea tedioso ir a trabajar o estudiar nada más porque en esos contextos no hay ningún tipo de motivación. Es otras palabras, una persona sin motivación o un ambiente no motivador, realizar efectiva y eficientemente las actividades se tornan difíciles, se complican o no se finalizan. Considera Orbegoso (2016), “un punto álgido de esta idea radica en que elevar el desempeño de las personas hacia determinados objetivos depende del grado de energía o motivación que ellas mismas decidan aplicarle a su acción” (p. 76).

### ***2.2.7. Motivación en el estudiante***

Ante las diferentes situaciones que se vive a nivel mundial, las instituciones educativas deben tener la obligación de motivar a los estudiantes en su proceso de aprendizaje. Hacer que los educandos se encuentren motivados asegura el éxito en su formación y, además, favorece también al centro educativo.

La motivación en los estudiantes hará que tengan un estado interno activo, participativo, creativo, con interés por su aprendizaje y el logro de los objetivos académicos. Al estar motivados no solo los ayudará en la escuela sino también en la sociedad. Ya que la motivación es fundamental en los estudiantes; los docentes deben de realizar actividades para fomentar o despertar este estado en los educandos, el profesorado tiene el compromiso de motivarlos de una u otra manera, realizando actividades que los anime a seguir aprendiendo, el docente se puede apoyar de varios medios para lograrlo. Entre mayor motivación tengan o reciban los educandos más interesados y dispuestos estarán por aprender, y de obtener buenos resultados y también de continuar con su proceso de formación. Es de suma importancia que la escuela deje de impartir clases tediosas, aburridas, en donde el docente no consiga motivar a sus estudiantes; modificar todo esto, por clases donde haya participación entre educador y educando. Según Ardila (2018):

Cambiar lo tradicional por algo innovador, lo clásico por algo actual y la desmotivación por motivación. De este modo, cambiar el pensamiento de muchos estudiantes que acuden a un colegio o institución educativa (más por interés y no por verdaderas ganas de aprender) es un verdadero desafío y una realidad que nos interpela. (p. 8)

En alguna parte del país hay establecimientos con estudiantes desmotivados, sin interés de aprender y con esto pueda a que incluso haya deserción estudiantil, debido a las formas

tradicionales de enseñanza, es por ello que es de urgencia buscar medios para motivarlos. Para Salvatierra y Reyna (2018):

Los estudiantes presentan el siguiente problema; un alto nivel de desmotivación que entre otra razón es por falta de estímulo docente y carencias de apropiadas estrategias de aprendizaje, que no les permite tener competencias en el desarrollo del conocimiento de sus asignaturas, cuando tiene que trabajar en el aula con conocimientos previos y habilidades cognoscitivas, surgen las dificultades... cuando tienen que plasmar sus ideas, ¿A qué se debe esto? Se debe a la falta de motivación que el docente debe de tener para conducir al estudiante en el desarrollo del proceso aprendizaje. (p. 7)

### **2.2.8. Innovación**

La palabra innovación deriva del latín *“innovatio - ōnis”* y de esta procede del término *“innovo - are”* que significa “hacer algo nuevo”. Innovar es una palabra polisémica, esto quiere decir que varía su significado dependiendo del contexto, pero con el fin único de lograr un cambio, mejora y desarrollo. Es una actividad del ser humano que ha realizado a lo largo del tiempo, ha tenido la necesidad de crear diferentes herramientas o mejorar las que ya posee, buscar soluciones a los problemas, es algo constante en la vida del hombre y abarca varios sectores de la sociedad. Según Shepherd et al (2019):

Es una característica inherente a la sociedad humana. Es especialmente importante en el surgimiento de una sociedad del conocimiento, donde la creación y comercialización de las nuevas ideas apuntalan tanto el éxito nacional como el éxito internacional de las empresas. Las ideas, los métodos, las estructuras innovadoras, además de los nuevos productos o servicios son los principales impulsores del crecimiento organizacional y económico. (p. 4)

En la actualidad la humanidad está en constante cambio. La innovación es algo completamente social porque tiene efecto sobre toda la ciudadanía y en todos sus sectores, innovar es sinónimo de perfeccionar, mejorar, transformar, con el fin de cambiar y satisfacer las necesidades de las personas mejorando su situación, calidad de vida o solucionar diferentes problemas. Para Valencia (2019):

La innovación es un constante cambio gracias a la variación que se presenta en el mundo. Considerando su relación con los procesos económicos, políticos, sociales y culturales de una sociedad naciente, que fundamenta normas globales de desarrollo. Dado que la innovación es uno de los elementos más importante para el progreso o el desarrollo de un país. (p. 7)

Innovar es una práctica que todas las personas hacen cotidianamente, es algo que se realiza en ocasiones conscientemente o no; la innovación es una actitud de mejora a los problemas de una manera novedosa, en otras palabras, para cambiar la situación actual, hay que hacer algo diferente y como efecto el mañana será mejor.

Innovar está relacionada con la creatividad, ambas son de mucha importancia para el desarrollo de ideas nuevas o mejorarlas, y así, cambiar una situación. Estas características del ser humano no son un fenómeno fácil de conseguir, por lo regular las ideas pueden surgir de manera espontánea o de un esfuerzo, la innovación y la creatividad se apoyan de conocimientos previos que posee la persona para buscar solución de una manera novedosa a un problema.

### ***2.2.9. Importancia de la innovación***

La innovación hoy en día es de suma importancia, ya que permite la creación de nuevas ideas, mejorar algunos recursos, solucionar problemas de una manera novedosa, esta actividad permite el progreso de las personas y, por ende, el de toda la sociedad. Consideran Tipán et al (2019):

Innovación y creatividad son dos conceptos gemelos, muy próximos a nivel semántico y operativo. Ambos reflejan procesos transformadores y valiosos para la sociedad. No es posible explicar el progreso humano, el avance científico, los descubrimientos o las pequeñas mejoras al margen del poder creativo e innovador de las personas y los grupos. Son conceptos interrelacionados. (p. 32)

En una sociedad en constante cambio, en donde cada día surgen nuevas necesidades o se presentan diferentes problemas, el hombre como ser con muchas capacidades y habilidades, debe de hallar formas diferentes para solucionar y satisfacer sus necesidades. La innovación es importante hoy en día para tener un mejor mañana.

En el mundo innovar ya no es una decisión, ya es toda una completa necesidad, algo totalmente obligatorio; por más buena que sea una idea, servicio o producto hoy, ya no será igual mañana, ya que será un nuevo día y la sociedad habrá cambiado, es por ello que la innovación es un proceso constante de mejora de día tras día. En cada sector social esta actividad toma relevancia e impacto, es una necesidad, independientemente del ámbito en donde se hable, ya sea en una pequeña o gran empresa, en un centro educativo público o privado, ... todos los sectores tienen una misión y visión similar “ser mejores cada día”, es por ello que son conscientes del impacto e importancia de innovar. Por lo tanto, acerca de la importancia de la innovación, afirman Hernández et al (2016):

La innovación supone el proceso por el que se buscan formas diversas, creativas y nuevas para satisfacer las necesidades aún no cubiertas, satisfechas de manera deficiente o emergente... sitúan como “motor” del proceso de “evolución social”, del “cambio social” o del “desarrollo. (p.170-171)

La innovación, además de contribuir a generar cambios, mejoras y progreso, tiene otros beneficios, facilitar a los sectores sociales a la incorporación a los mercados, permite el

desarrollo individual y social, y aunque la innovación no sea un proceso sencillo asegurará un desarrollo continuo y novedoso. Innovar como la creatividad son esenciales actualmente, ambas están relacionadas para contribuir al bienestar de todos los individuos de la sociedad.

### ***2.2.10. Innovación educativa***

En todos los ámbitos de la sociedad la importancia que tiene innovar es esencial para mejorar y seguir progresando, y en el sector educativo no debe de ser la excepción, pero lamentablemente en la actualidad varios centros educativos aún se siguen basando en el modelo tradicional de enseñanza, haciendo de la educación un proceso desmotivador, desinteresado, estandarizado, esto afecta en especial a los estudiantes. Es un tema que en la actualidad está tomando mayor relevancia en los centros educativos de varios países del mundo, ya que es de urgencia empezar a tener un desarrollo significativo en sus sistemas educativos. Para Ramírez (2020):

La innovación educativa aparece como un tema pendiente en las agendas de las instituciones educativas a nivel internacional. Las políticas educativas vigentes ponen de manifiesto la importancia de la innovación educativa como un elemento clave para la mejora de la calidad educativa y el desarrollo social. (p. 1)

La innovación en la educación significa hacer del proceso de enseñanza y aprendizaje algo totalmente novedoso, motivador, emocionante, interesante y significativo. De acuerdo con García (2016), “la innovación educativa se puede entender como el proceso que permite realizar cambios en el aprendizaje/formación que produzcan mejoras en los resultados de aprendizaje” (p. 1). La innovación educativa implica cambiar formas tradicionales de enseñar por un proceso que beneficie a los estudiantes en el desarrollo o estímulo de diferentes emociones, capacidades y habilidades, como la participación, motivación, compromiso, creatividad, trabajo en grupo, entre otras. Una manera de hacerlo es por medio de la utilización de materiales didácticos

creativos, distintos a los elaborados sin objetividad ni creatividad. La intención es modificar y erradicar la educación tradicional de impartir clases, para que el estudiante este motivado, participe, interese, emocione por su proceso de aprendizaje. Considera Fidalgo (2016):

La innovación docente se puede aplicar para reducir el esfuerzo que conlleva la aplicación de actividades, donde el alumnado participa de forma activa, junto con la adaptación de los recursos y el cambio en el proceso de evaluación. Para comprender cómo la innovación docente reduce el esfuerzo, debemos ver antes los principales aspectos en los que se basa. (p. 87)

El rol del docente es fundamental para logro de todos estos beneficios, debe de conseguir motivar a los estudiantes para despertar y desarrollar la curiosidad, creatividad, interés, compromiso, participación en ellos. Con base a Fidalgo et al (2019), “el caminante es el profesorado que innova, el camino a recorrer es la aplicación de la innovación educativa y la meta es la mejora del aprendizaje a conseguir, ya que la innovación educativa siempre supone cambio y mejora” (p. 2). Una idea para innovar la educación es mediante la utilización de creatividad para elaborar recursos didácticos de tipo manipulable e implementarlos en las sesiones de clases y así el docente puede innovar el aprendizaje mediante el uso de estos recursos.

## CAPÍTULO III

### Marco metodológico

#### 3.1. Metodología

La metodología que se utilizó para responder las preguntas de la investigación y con ello lograr los objetivos, se estructuró de la siguiente manera: El estudio tuvo un enfoque cualitativo. Manifiesta Hernández (2018), “la investigación desde la ruta cualitativa se enfoca en comprender los fenómenos, explorándolos desde la perspectiva de los participantes en su ambiente natural” (p. 390). En la investigación se observó y estudió un fenómeno en su contexto natural desde la perspectiva de quienes lo viven. Además, tuvo un diseño de investigación Acción Participativa, los sujetos de investigación del Instituto de Educación Básica por Cooperativa Cantón Cucabaj II, colaboraron en proporcionar información necesaria para el estudio y con ello contribuir a generar un cambio en la institución. Expresa Hernández (2018), “en estos diseños también se resuelve una problemática o se implementan cambios, pero en ello intervienen de manera aún más colaborativa y democrática uno o varios investigadores y participantes o miembros de la comunidad involucrada. (p. 557). Y, por último, tuvo una visión emancipadora, ya que uno de los objetivos del estudio fue generar en lo participantes un cambio por medio de la investigación. Da a conocer Hernández (2018), “el diseño no solo cumple funciones de diagnóstico y producción de conocimiento, sino que crea conciencia entre los individuos sobre sus circunstancias sociales y la necesidad de mejorar su calidad de vida” (p. 553).

#### 3.2. Diseño de investigación

El estudio tuvo un enfoque cualitativo, esta ruta permitió conocer mejor el fenómeno en el contexto de los individuos a partir sus experiencias, tal como lo menciona Hernández (2014), la meta de la investigación cualitativa es: “describir, comprender e interpretar los fenómenos, a

través de las percepciones y significados producidos por las experiencias de los participantes” (p. 11). Indica Monje (2011), “la investigación cualitativa se interesa por captar la realidad social ‘a través de los ojos’ de la gente que está siendo estudiada, es decir, a partir de la percepción que tiene el sujeto de su propio contexto” (p. 13). Es decir, este tipo de investigación se interesa por conocer la realidad que viven las personas por medio de sus propias experiencias. Manifiesta Hernández (2018), “la investigación desde la ruta cualitativa se enfoca en comprender los fenómenos, explorándolos desde la perspectiva de los participantes en su ambiente natural” (p. 390).

Además, fue una investigación Acción Participativa, ya que hubo participación de los sujetos de estudio, pues contribuyeron información importante para conocer mejor el fenómeno. Expresa Hernández (2018), “durante todo el proceso, los integrantes de la comunidad son considerados como socios y altamente valuados por sus perspectivas únicas y la información que proporcionan” (p. 557). Asimismo, este tipo de investigación tuvo como finalidad contribuir a mejorar la situación de los sujetos con relación al fenómeno. Resalta lo siguiente Hernández (2018), “en estos diseños también se resuelve una problemática o se implementan cambios, pero en ello intervienen de manera aún más colaborativa y democrática uno o varios investigadores y participantes o miembros de la comunidad involucrada” (p. 557). La IAP es un diseño que genera nuevos conocimientos y permite responder a preguntas que se tengan. Afirma Martínez (2009), “genera respuestas concretas a problemáticas que se plantean los investigadores y coinvestigadores cuando deciden abordar una interrogante, temática de interés o situación problemática y desean aportar alguna alternativa de cambio o transformación, y así lo reconoce” (p. 28).

Además, la investigación tuvo una óptica emancipadora, ya que más allá de contribuir con una posible mejora con relación al fenómeno viven los sujetos de estudio, se tiene una visión de

generar un cambio social por medio del estudio. Da a conocer Hernández (2018), “el diseño no solo cumple funciones de diagnóstico y producción de conocimiento, sino que crea conciencia entre los individuos sobre sus circunstancias sociales y la necesidad de mejorar su calidad de vida” (p. 553). Es importante contribuir para generar cambios en los sujetos de estudio del IMBACUC tanto para su propio beneficio y para la sociedad en general y con la visión de generar conciencia.

### 3.3. Operacionalización de las variables

**Tabla 1**

*Operacionalización de variables*

<b>Objetivo específico</b>	<b>Variable</b>	<b>No. Ítems</b>	<b>Método o técnica a utilizar</b>	<b>Instrumentos para la recolección de datos</b>	<b>Resultados esperados</b>
Determinar la situación del docente en la creatividad de los recursos didácticos.	Creatividad	Del No. 1 a la 4.	<b>Encuesta</b> Docente (16 ítems) <b>Muestreo</b> 1 grupo de enfoque.	Cuestionario	Determinar la creatividad del docente.
Analizar la postura del docente con relación a los recursos didácticos manipulables.	Recursos didácticos manipulables	De la No. 5 a la 8.		Cuestionario	Analizar cuál es la situación docente respecto los recursos didácticos manipulables.
Conocer el clima motivacional que genera el docente en el proceso de enseñanza.	Motivación	De la 9 a la 12.		Cuestionario	Conocer que motivación genera el docente.

Identificar la innovación que presenta el docente en el proceso de enseñanza.	Innovación	Cuestionario	Identificar que innovación presenta el docente.
	De la 13 a la 16.		

*Nota.* En la tabla anterior se determina la forma cómo será observado y medido el fenómeno de estudio. Fuente: Propia (2020).

### **3.4. Población y muestra**

#### **3.4.1. Población**

La población con la que se decidió trabajar fue con los docentes del Instituto de Educación Básica por Cooperativa Cantón Cucabaj II, está constituida por 10 catedráticos.

#### **3.4.2. Muestra**

Al ser una investigación cualitativa, la muestra fue de tipo homogénea, en esta muestra los sujetos de estudio seleccionados presentan características similares y el objetivo de este tipo es reunir información del tema a investigar. Y la muestra seleccionada fue el claustro del IMBACUC II.

### **3.5. Estrategias para la recolección de datos**

En el estudio se utilizó una encuesta para docentes validada y confiable, puesto que por medio de esta estrategia se obtuvo la información necesaria para la investigación, pues los datos obtenidos son la base de análisis del estudio. Indica Naresk (2004), “las encuestas son utilizadas con un gran número de personas implementando un cuestionario prediseñado... para obtener información específica” (p. 155-168).

### **3.6. Estrategias de análisis de datos**

Posteriormente a la recolección de la información en el IMBACUC por medio de la encuesta, los ítems con cada una de sus respuestas fueron codificados en el programa de Excel

y posteriormente se trasladaron dichos datos a una planilla del software IBM® SPSS (Statistical Package for the Social Sciences o Paquete Estadístico para las Ciencias Sociales) para ser analizados, se utilizaron además cuadros de categorías y gráficas circulares elaborados en el programa de Excel con sus respectivas tablas con su debida interpretación. Las gráficas circulares son muy útiles para mostrar de forma gráfica la proporción que presentan los distintos componentes de un hecho o una variable. (González, 2017).

### **3.7. Instrumento**

El instrumento que se utilizó para la recolección de datos de la investigación fue el cuestionario. Da a conocer Pérez (1991):

El cuestionario consiste en un conjunto de preguntas, normalmente de varios tipos, preparado sistemática y cuidadosamente, sobre los hechos y aspectos que interesan en una investigación o evaluación, y que puede ser aplicado en formas variadas, entre las que destacan su administración a grupos. (p. 106)

El cuestionario de 16 ítems para docentes utilizado para el estudio fue elaborado por el investigador, esto para hacer la investigación lo más apegado a los lineamientos del CUSACQ tal como la originalidad e idoneidad, el instrumento fue evaluado por expertos para darle validez al contenido y se realizó por medio de un formulario de validación, y para evaluar su confiabilidad se utilizó el método de homogeneidad de las preguntas y la técnica del Coeficiente Alfa de Cronbach, para responder a cada ítem del cuestionario se utilizó una escala politómica de tipo Likert, se realizó una prueba piloto al instrumento dicho cuestionario fue resuelto por sujetos con características similares a los del estudio, específicamente por docentes del IMBACOP Xatinap Primero, luego, dicho instrumento fue sometido a un análisis de consistencia de Alfa de Cronbach y respaldado por el software estadístico IBM® SPSS obtenido

un alfa de 0.71 ubicándose en un rango alto de confiabilidad. Posteriormente al obtener la validación y confiabilidad del instrumento creado por el estudiante, se implementó el cuestionario al IMBACUC, consecutivamente se analizó e interpretaron los datos obteniendo un alfa de 0.72 ubicándose en el rango alto de confiabilidad.

### 3.7.1. Coeficiente de Alfa de Cronbach

Es un índice de consistencia interna que toma valores entre 0 y 1, sirve para comprobar si el instrumento que se está evaluando recopila información defectuosa y, por lo tanto, lleva a conclusiones erróneas o si se trata de un instrumento confiable que hace mediciones estables y consistentes.

**Tabla 2**

*Confiabilidad instrumento piloto/AC*

<b>Prueba Alfa de Cronbach</b>				
Encuesta de 16 ítems con respuestas politómicas tipo estala de Likert.				
<b>Simbología</b>		<b>Datos</b>		
<b>Número de ítems</b>	$K$	$K:$	16	
<b>Varianza de cada ítem</b>	$V_i$	$V_i:$	10.47	
<b>Varianza total</b>	$V_t$	$V_t:$	31.89	
<b>Alfa</b>	$\alpha$	$\alpha$	<b>0.71646284</b>	
<b>Grados de confiabilidad</b>				
0.01 a 0.20	0.21 a 0.40	0.41 a 0.60	0.61 a 0.80	0.81 a 1,00
Muy baja	Baja	Moderada	<b>Alta</b>	Muy alta
<b>Resultado</b>				
El alfa es de 0.71 por lo tanto el instrumento se posiciona en un rango alto de confiabilidad.				
<i>Nota.</i> Resultado de la información de confiabilidad del instrumento piloto (2021).				

### 3.7.2. Software estadístico IBM® SPSS

Es un software diseñado para resolver problemas de negocio e investigación a través de análisis ad hoc, pruebas de hipótesis, análisis geoespacial y analítica predictiva. SPSS Statistics

es muy efectivo para comprender los datos, analizar tendencias, realizar previsiones y planificar para validar suposiciones, y sacar conclusiones precisas.

**Tabla 3**

*Confiabilidad instrumento piloto/SPSS*

<b>Resumen de procesamiento de casos</b>			
		<b>N</b>	<b>%</b>
<b>Casos</b>	<b>Válido</b>	<b>10</b>	<b>100.00</b>
	<b>Excluido *</b>	<b>0</b>	<b>.0</b>
	<b>Total</b>	<b>10</b>	<b>100.00</b>
a. La eliminación por lista se basa en todas las variables del procedimiento.			
<b>Estadística de fiabilidad</b>			
Alfa de Cronbach		N de elementos	
<b>.716</b>		16	

*Nota.* Resultado de la información de confiabilidad del instrumento piloto (2021).

### **3.8. Procedimiento**

El cuestionario elaborado por el estudiante posteriormente de ser dado como viable (filtro de expertos y prueba piloto) y confiable (alfa 0.71 ubicado en un rango alto de confiabilidad), se pidió autorización a la directora para distribuir las boletas, al obtener una respuesta positiva se coordinó los días y horarios con la administradora del Instituto de Educación Básica por Cooperativa Cantón Cucabaj II. La actividad se realizó en horario vespertino en las instalaciones del centro educativo, específicamente en el salón asignado como el administrativo “dirección”, el estudiante se presentó ante los docentes exponiendo el objetivo de la visita, se distribuyeron las boletas y, asimismo, se proporcionaron las instrucciones y se resolvieron inquietudes de algunos docentes.

## CAPÍTULO IV

### Marco Operativo

#### 4.1. Presentación, análisis y discusión de los resultados

**Tabla 1**

*Creatividad*

<b>Dimensión</b>	<b>Categoría</b>	<b>Interpretación</b>
Creatividad	Originalidad e imaginación	El 50% de los docentes del IMBACUC respondió que muy frecuentemente se debe de destacar la originalidad e imaginación en los recursos didácticos, mientras que el 40% indicó que es con frecuencia y el último 10% respondió que en ocasiones.
	Orientación en los recursos didácticos	En esta categoría el 90% de los docentes del instituto indicó que se apoyan del internet al momento de elaborar sus recursos didácticos y el 10% se orienta de su creatividad y propio conocimiento.
	Flexibilidad en los recursos	Mientras tanto en esta categoría el 80% de los docentes encuestados respondieron que los recursos didácticos que implementan regularmente son flexibles y el 20% indicó que la mayoría de veces no son flexibles.
Experiencia en elaboración		El 10% de los docentes contestaron que tienen una buena experiencia en la elaboración e implementación de recursos didácticos de tipo manipulativo, en cuanto el 80% indicó que

su experiencia es regular y por último el 10% que es muy mala.

---

En esta primera dimensión, se determinó la situación del docente en la creatividad de los recursos didácticos en cuanto a la su originalidad e imaginación, el medio que más utiliza como guía para elaborar los recursos didácticos, la flexibilidad que estos medios presentan y la experiencia que tienen en cuanto a su elaboración.

---

*Nota.* Presentación de resultados de la dimensión creatividad (2021).

**Tabla 2**

*Recursos didácticos manipulables*

<b>Dimensión</b>	<b>Categoría</b>	<b>Interpretación</b>
Recursos didácticos manipulables	Utilidad de los recursos didácticos	En la presente categoría el 10% de los catedráticos indicaron que frecuentemente hacen uso de este tipo de recursos didácticos, el 10% respondió que hace uso de manera ocasional y el 80% de los docentes utilizan raramente dichos medios.
	Dificultad en elaboración	El 20% de los docentes presentan demasiada dificultad en relacionar los contenidos con los recursos didácticos, el 70% presentan cierta dificultad y por último el 10% no tienen inconvenientes.
	Motivo de no utilización	En esta categoría el 20% no utiliza estos medios didácticos por falta de tiempo, mientras que el 60% de ellos es por falta de recursos económicos, el 10% indicó que es porque el centro educativo no proporciona el

material necesario para su elaboración y este mismo porcentaje indicó que es por desconocimiento en la elaboración de estos recursos.

---

Importancia  de un medio  de  orientación	El 50% de los docentes estuvieron de acuerdo que es muy importante tener un medio de orientación para la elaboración e implementación de estos recursos y este mismo porcentaje indicó que también es importante.
---	---

---

En esta segunda dimensión, se analizó la postura que tiene el docente con relación a los recursos didácticos de tipo manipulativa en cuanto a la frecuencia de utilización de estos medios, la dificultad que tienen en relacionar estos recursos con los contenidos de la clase, el motivo de no utilizarlos y la importancia que tiene con poseer un medio de orientación para la elaboración e implementación de este tipo de recursos educativos.

---

*Nota.* Presentación de resultados de la dimensión recursos didácticos manipulables (2021).

---

### **Tabla 3**

#### *Motivación*

<b>Dimensión</b>	<b>Categoría</b>	<b>Interpretación</b>
Motivación	Recursos de motivación	Los resultados de esta categoría fueron los siguientes: el 80% de los catedráticos considera más efectivo los juegos para motivar a los estudiantes y el 20% de ellos indicó que es mejor la utilización de recursos didácticos.
	Momentos de motivación	El 30% de los docentes respondieron que se debe de motivar a los estudiantes durante el desarrollo de la clase y el 70% indicó que es en todos los momentos.

Iniciativa en participación El 10% de los docentes indicaron que los estudiantes siempre se involucran en clase, el 40% de ellos dijo que la mayoría de veces los estudiantes lo hacen y el 50% regularmente tiene esa iniciativa de involucrarse.

---

Relevancia de los recursos R.D.M. En esta última categoría el 70% de los docentes encuestados consideran muy importante el uso de R.D.M. para motivar a los estudiantes, el 20% de ellos respondió que es importante y el último 10% están indecisos.

---

En esta tercera dimensión, se conoció el clima motivacional que genera el docente en el proceso de enseñanza en cuanto a que medio utiliza más efectivo para motivar a los estudiantes, además de conocer en qué momento de la clase se debe de motivarlos, la iniciativa que los estudiantes tienen de involucrarse en clase y la relevancia que tienen los recursos didácticos de tipo manipulativo para motivarlos.

---

*Nota.* Presentación de resultados de la dimensión motivación (2021).

#### **Tabla 4**

##### *Innovación*

<b>Dimensión</b>	<b>Categoría</b>	<b>Interpretación</b>
Innovación	Recurso didáctico de utilización frecuente	El 10% de los docentes utiliza más la pizarra para desarrollar sus clases, el 80% hace uso de hojas de trabajo y el 10% de medios multimedia para impartir sus clases.

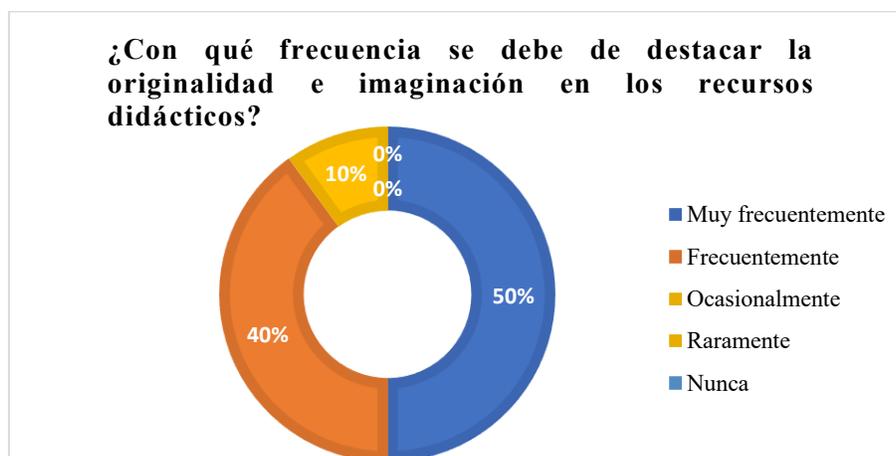
Reflexión de enseñar diferente	de	En la presente categoría el 20% de los docentes reflexionan sobre nuevas formas de enseñar, el 70% lo hace ocasionalmente y el 10% raramente busca nuevas formas para desempeñar sus clases.
Protagonismo en aprendizaje	el	El 20% de los catedráticos encuestados respondieron que brinda siempre la oportunidad a que los estudiantes sean protagonistas de su aprendizaje, el 40% de ellos lo hace regularmente y este mismo porcentaje la mayoría de veces no lo hace.
Interés de conocer nuevos recursos educativos	de	Y, por último, el 60% de los docentes están muy interesados por conocer nuevos medios didácticos para implementarlos en clase y el 40% de ellos indicó que están interesados.

En esta cuarta dimensión, se identificó la innovación que presenta el docente en el proceso de enseñanza con referente al medio que utiliza con más frecuencia al impartir su clase, con qué frecuencia tiene esa mentalidad de buscar nuevas formas de enseñar, el protagonismo que brinda a los estudiantes en clase y el interés que tiene el docente en conocer nuevos recursos didácticos.

*Nota.* Presentación de resultados de la dimensión innovación (2021).

## Gráfica 1

### *Originalidad e imaginación*



*Nota.* Presentación de resultados del cuestionario a docentes IMBACUC II. Fuente: Propia (2021).

## Tabla 5

### *Originalidad e imaginación*

RESPUESTAS	FRECUENCIA	PORCENTAJES
Muy frecuentemente	5	50%
Frecuentemente	4	40%
Ocasionalmente	1	10%
Raramente	0	0%
Nunca	0	0%

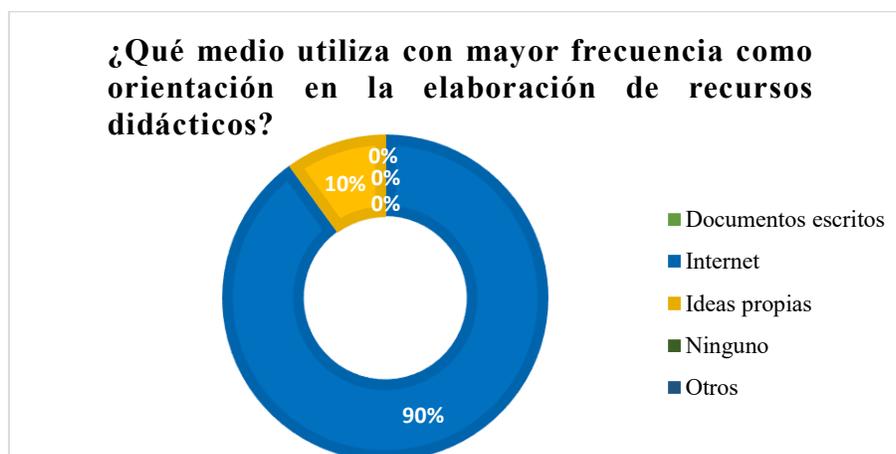
*Nota.* Tabulación de resultados del cuestionario a docentes IMBACUC II. Fuente: Propia (2021).

**INTERPRETACIÓN:** El 50% de los docentes encuestados respondió muy frecuentemente se debe de destacar la originalidad e imaginación en los recursos didácticos, el 40% indicó frecuentemente y el 10% indicó que ocasionalmente.

**INFERENCIA:** Con los datos anteriores se puede inferir que se debe de destacar la originalidad e imaginación en los recursos didácticos con frecuencia.

## Gráfica 2

*Medio de orientación*



*Nota.* Presentación de resultados del cuestionario a docentes IMBACUC II. Fuente: Propia (2021).

## Tabla 6

*Medio de orientación*

RESPUESTAS	FRECUENCIA	PORCENTAJES
Documentos escritos	0	0%
Internet	9	90%
Ideas propias	1	10%
Ninguno	0	0%
Otros	0	0%

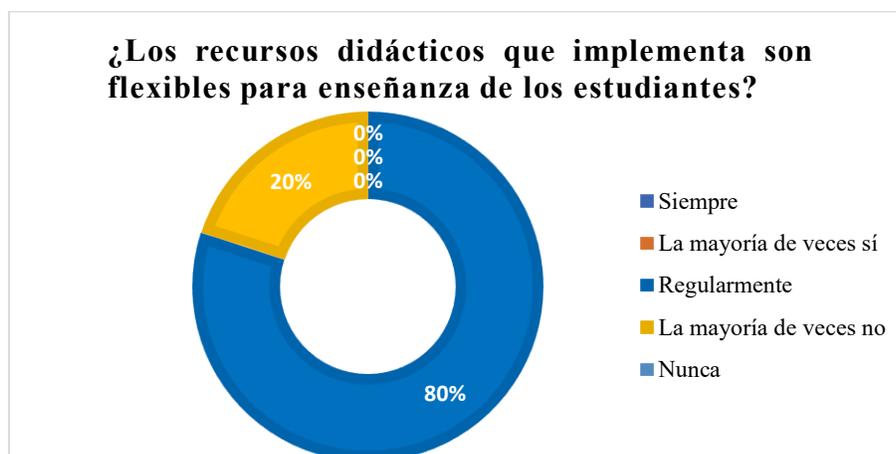
*Nota.* Tabulación de resultados del cuestionario a docentes IMBACUC II. Fuente: Propia (2021).

**INTERPRETACIÓN:** El 90% de los docentes encuestados respondió que el medio de apoyo que utilizan al elaborar los recursos didácticos es el internet y el 10% utiliza sus propias ideas.

**INFERENCIA:** Con los datos anteriores se puede inferir que los docentes se apoyan más del internet al momento de elaborar los recursos didácticos.

### Gráfica 3

#### *Flexibilidad de los recursos*



*Nota.* Presentación de resultados del cuestionario a docentes IMBACUC II. Fuente: Propia (2021).

### Tabla 7

#### *Flexibilidad de los recursos*

RESPUESTAS	FRECUENCIA	PORCENTAJES
Siempre	0	0%
La mayoría de veces sí	0	0%
Regularmente	8	80%
La mayoría de veces no	2	20%
Nunca	0	0%

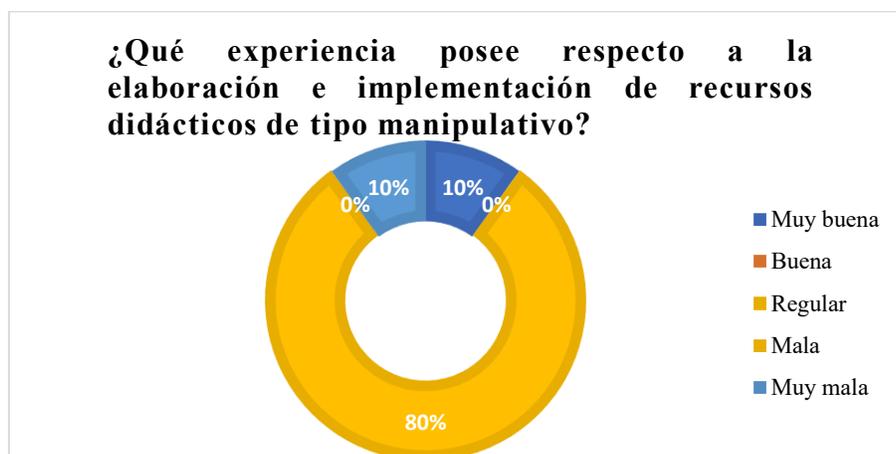
*Nota.* Tabulación de resultados del cuestionario a docentes IMBACUC II. Fuente: Propia (2021).

**INTERPRETACIÓN:** El 80% de los docentes encuestados respondió que regularmente los recursos didácticos que implementan son flexibles en los estudiantes y el 20% indicó que la mayoría de veces no.

**INFERENCIA:** Con los datos anteriores se puede inferir que la mayoría de los docentes implementan recursos didácticos que permiten a los estudiantes interactuar con ellos.

#### Gráfica 4

*Experiencia en recursos didácticos manipulables*



*Nota.* Presentación de resultados del cuestionario a docentes IMBACUC II. Fuente: Propia (2021).

#### Tabla 8

*Experiencia en recursos didácticos manipulables*

RESPUESTAS	FRECUENCIA	PORCENTAJES
Muy buena	1	10%
Buena	0	0%
Regular	8	80%
Mala	0	0%
Muy mala	1	10%

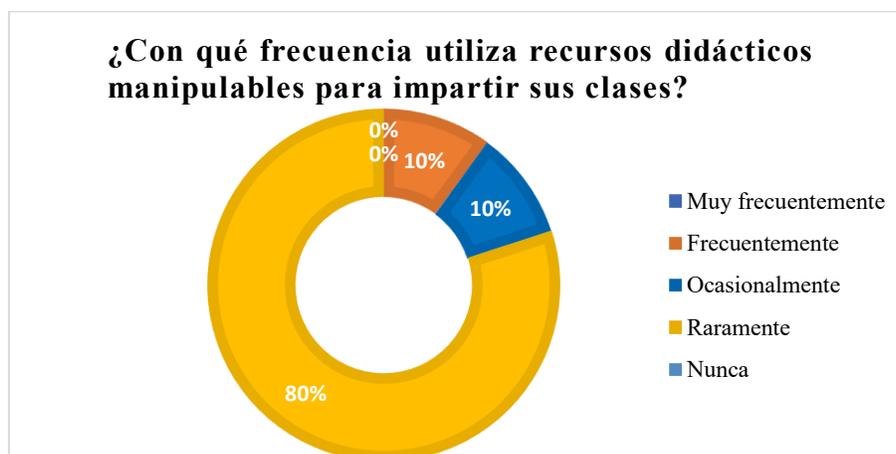
*Nota.* Tabulación de resultados del cuestionario a docentes IMBACUC II. Fuente: Propia (2021).

**INTERPRETACIÓN:** El 10% de los docentes encuestados respondió que tienen una buena experiencia respecto a la elaboración e implementación de recursos didácticos manipulativos, el 80% indicó que es regular y el 10% que es muy mala.

**INFERENCIA:** Con los datos anteriores se puede inferir que los docentes poseen una regular preparación respecto a la elaboración e implementación de estos medios educativos.

## Gráfica 5

*Utilización de recursos didácticos manipulables*



*Nota.* Presentación de resultados del cuestionario a docentes IMBACUC II. Fuente: Propia (2021).

## Tabla 9

*Utilización de recursos didácticos manipulables*

RESPUESTAS	FRECUENCIA	PORCENTAJES
Muy frecuentemente	0	0%
Frecuentemente	1	10%
Ocasionalmente	1	10%
Raramente	8	80%
Nunca	0	0%

*Nota.* Tabulación de resultados del cuestionario a docentes IMBACUC II. Fuente: Propia (2021).

**INTERPRETACIÓN:** El 10% de los docentes encuestados respondió que frecuentemente utilizan recursos didácticos manipulables en sus cátedras, el 10% indicó que ocasionalmente y el 80% respondió que raramente hacen uso de ellos.

**INFERENCIA:** Con los datos anteriores se puede inferir que la mayoría de los docentes del instituto utilizan en algunas ocasiones recursos didácticos manipulables para impartir sus clases.

## Gráfica 6

*Recursos didácticos manipulables y fases de la clase*



*Nota.* Presentación de resultados del cuestionario a docentes IMBACUC II. Fuente: Propia (2021).

## Tabla 10

*Recursos didácticos manipulables y fases de la clase*

RESPUESTAS	FRECUENCIA	PORCENTAJES
Demasiada	2	20%
Mucha	0	0%
Más o menos	7	70%
Poca	0	0%
Nada	1	10%

*Nota.* Tabulación de resultados del cuestionario a docentes IMBACUC II. Fuente: Propia (2021).

**INTERPRETACIÓN:** El 20% de los docentes encuestados respondió que tienen demasiada dificultad al relacionar los contenidos con los recursos didácticos, el 70% presentan cierta dificultad y el 10% que no tienen inconvenientes.

**INFERENCIA:** Se puede inferir que la mayoría de los docentes del instituto presentan un grado de dificultad en relacionar estos recursos con las diferentes fases de la clase.

## Gráfica 7

*No utilización de recursos didácticos manipulativos*



*Nota.* Presentación de resultados del cuestionario a docentes IMBACUC II. Fuente: Propia (2021).

## Tabla 11

*No utilización de recursos didácticos manipulativos*

RESPUESTAS	FRECUENCIA	PORCENTAJES
Falta de tiempo	2	20%
Falta de recursos económicos	6	60%
El centro educativo no proporciona materiales	1	10%
Desconocimiento del proceso de elaboración	1	10%
No son relevantes para el proceso de enseñanza	0	0%

*Nota.* Tabulación de resultados del cuestionario a docentes IMBACUC II. Fuente: Propia (2021).

**INTERPRETACIÓN:** El 20% respondió que por falta de tiempo no utilizan, el 60% indicó que, por falta de recursos económicos, el 10% porque el centro educativo no proporciona materiales y el 10% por desconocimiento del proceso de elaboración de estos recursos.

**INFERENCIA:** Con los datos anteriores se puede inferir que la razón por la cual la mayoría de los docentes no hace uso de esto materiales es por falta de recursos económicos.

## Gráfica 8

*Importancia de un medio de orientación*



*Nota.* Presentación de resultados del cuestionario a docentes IMBACUC II. Fuente: Propia (2021).

**Tabla 12**

*Importancia de un medio de orientación*

RESPUESTAS	FRECUENCIA	PORCENTAJES
Muy importante	5	50%
Importante	5	50%
Indeciso	0	0%
Poca importancia	0	0%
Sin importancia	0	0%

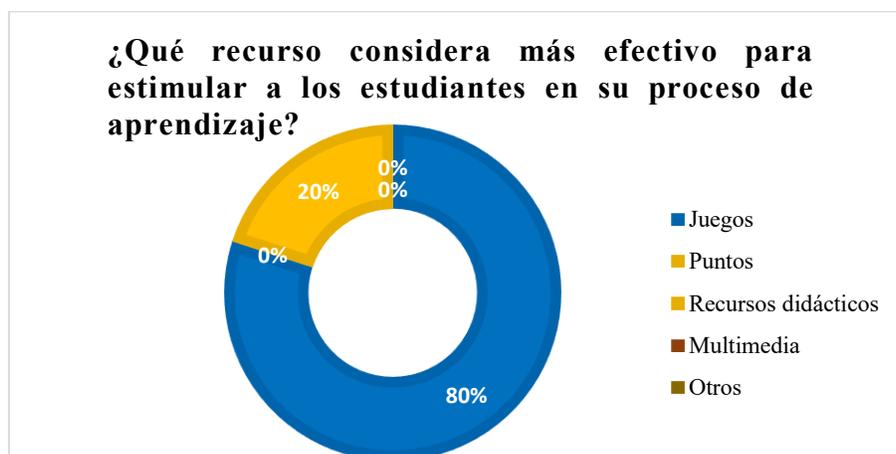
*Nota.* Tabulación de resultados del cuestionario a docentes IMBACUC II. Fuente: Propia (2021).

**INTERPRETACIÓN:** El 50% respondió que es muy importante poseer un medio de orientación y el otro 50% indican que es importante.

**INFERENCIA:** Con los datos anteriores se puede inferir que los docentes están totalmente de acuerdo en poseer un medio de orientación sobre la elaboración e implementación de recursos didácticos de tipo manipulativo.

## Gráfica 9

*Recurso efectivo para estimular*



*Nota.* Presentación de resultados del cuestionario a docentes IMBACUC II. Fuente: Propia (2021).

## Tabla 13

*Recurso efectivo para estimular*

RESPUESTAS	FRECUENCIA	PORCENTAJES
Juegos	8	80%
Puntos	0	0%
Recursos didácticos	2	20%
Multimedia	0	0%
Otros	0	0%

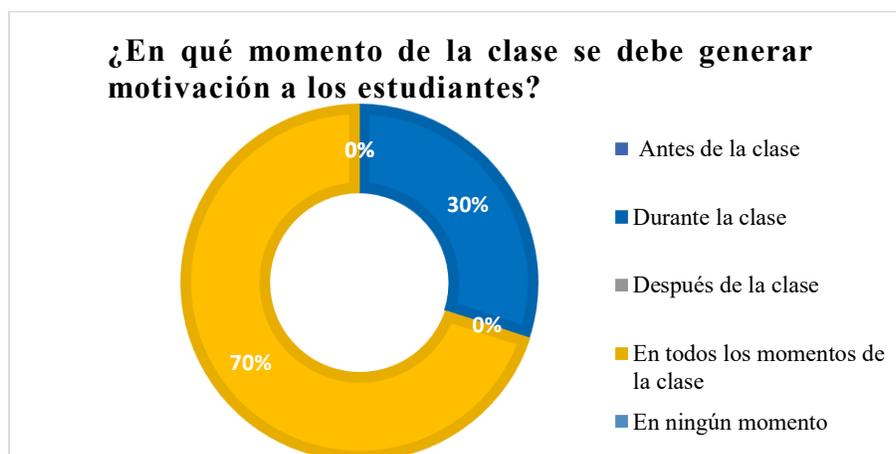
*Nota.* Tabulación de resultados del cuestionario a docentes IMBACUC II. Fuente: Propia (2021).

**INTERPRETACIÓN:** El 80% de los docentes encuestados consideran más efectivo la utilización de los juegos para estimular a los estudiantes en el proceso de enseñanza y aprendizaje y el 20% indicó que por medio de los recursos didácticos.

**INFERENCIA:** Con los datos anteriores se puede inferir que la mayoría de los docentes se inclinan por los juegos como recurso para estimular a los estudiantes.

## Gráfica 10

### Momento de motivación



*Nota.* Presentación de resultados del cuestionario a docentes IMBACUC II. Fuente: Propia (2021).

## Tabla 14

### Momento de motivación

RESPUESTAS	FRECUENCIA	PORCENTAJES
Antes de la clase	0	0%
Durante la clase	3	30%
Después de la clase	0	0%
En todos los momentos de la clase	7	70%
En ningún momento	0	0%

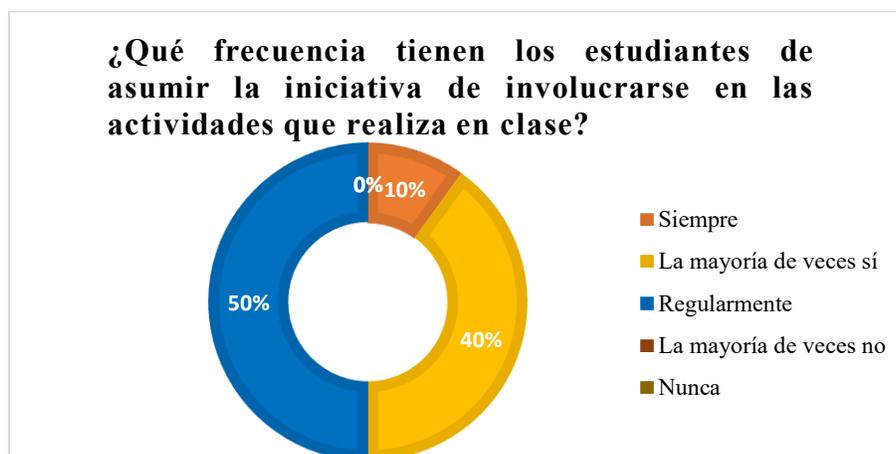
*Nota.* Tabulación de resultados del cuestionario a docentes IMBACUC II. Fuente: Propia (2021).

**INTERPRETACIÓN:** El 30% de los docentes encuestados respondió que se debe de motivar a los estudiantes durante la clase y el 70% de ellos que se debe de realizar en todos los momentos de la clase.

**INFERENCIA:** Con los datos anteriores se puede inferir que la mayoría de los docentes son conscientes de la importancia de motivar a los estudiantes en todos los momentos de la clase.

## Gráfica 11

### *Iniciativa en participación*



*Nota.* Presentación de resultados del cuestionario a docentes IMBACUC II. Fuente: Propia (2021).

## Tabla 15

### *Iniciativa en participación*

RESPUESTAS	FRECUENCIA	PORCENTAJES
Siempre	1	10%
La mayoría de veces sí	4	40%
Regularmente	5	50%
La mayoría de veces no	0	0%
Nunca	0	0%

*Nota.* Tabulación de resultados del cuestionario a docentes IMBACUC II. Fuente: Propia (2021).

**INTERPRETACIÓN:** El 10% de los docentes encuestados indican que los estudiantes siempre se involucran en la clase, el 40% indicó que la mayoría de veces sí y el 50% respondió que regularmente lo hacen.

**INFERENCIA:** Con los datos anteriores se puede inferir que regularmente los estudiantes tienen la iniciativa de involucrarse en las actividades educativas.

## Gráfica 12

*Relevancia de los recursos didácticos manipulables*



*Nota.* Presentación de resultados del cuestionario a docentes IMBACUC II. Fuente: Propia (2021).

## Tabla 16

*Relevancia de los recursos didácticos manipulables*

RESPUESTAS	FRECUENCIA	PORCENTAJES
Muy importante	7	70%
Importante	2	20%
Indeciso	1	10%
Poca importancia	0	0%
Sin importancia	0	0%

*Nota.* Tabulación de resultados del cuestionario a docentes IMBACUC II. Fuente: Propia (2021).

**INTERPRETACIÓN:** El 70% de los docentes encuestados respondió que es muy relevante el uso de recursos didácticos de este tipo para motivar a los estudiantes, el 20% indicó que es importante y el 10% que están indecisos.

**INFERENCIA:** Con los datos anteriores se puede inferir que la mayoría de los docentes consideran importante el uso de estos medios educativos para motivar al estudiante.

### Gráfica 13

*Recurso didáctico de utilización frecuente*



*Nota.* Presentación de resultados del cuestionario a docentes IMBACUC II. Fuente: Propia (2021).

### Tabla 17

*Recurso didáctico de utilización frecuente*

RESPUESTAS	FRECUENCIA	PORCENTAJES
Pizarra	1	10%
Hojas de trabajo	8	80%
Carteles	0	0%
Multimedia	1	10%
Otros	0	0%

*Nota.* Tabulación de resultados del cuestionario a docentes IMBACUC II. Fuente: Propia (2021).

**INTERPRETACIÓN:** El 10% de los docentes encuestados respondió utilizan la pizarra como recurso para impartir sus clases, el 80% indicó hojas de trabajo y el 10% multimedia.

**INFERENCIA:** Con los datos anteriores se puede inferir que la mayoría de los docentes utilizan hojas de trabajo para impartir sus clases.

## Gráfica 14

*Reflexión sobre nuevas formas de enseñar*



*Nota.* Presentación de resultados del cuestionario a docentes IMBACUC II. Fuente: Propia (2021).

## Tabla 18

*Reflexión sobre nuevas formas de enseñar*

RESPUESTAS	FRECUENCIA	PORCENTAJES
Muy frecuentemente	0	0%
Frecuentemente	2	20%
Ocasionalmente	7	70%
Raramente	1	10%
Nunca	0	0%

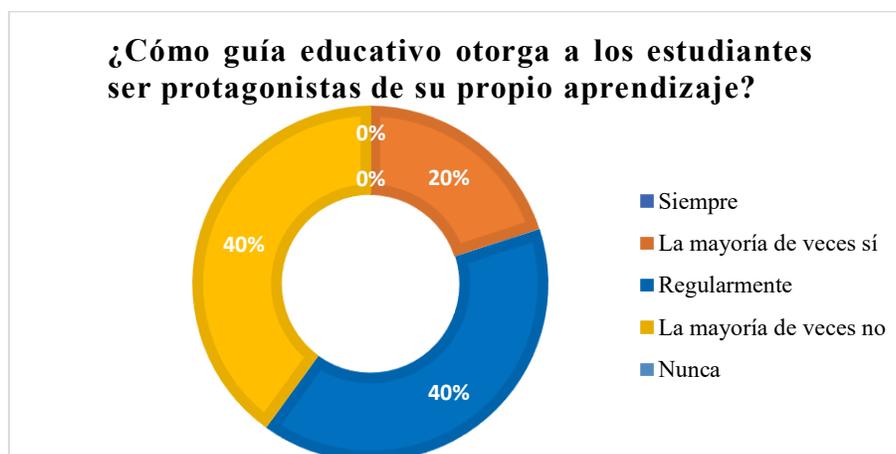
*Nota.* Tabulación de resultados del cuestionario a docentes IMBACUC II. Fuente: Propia (2021).

**INTERPRETACIÓN:** El 20% de los docentes encuestados respondió que reflexionan frecuentemente sobre nuevas de enseñar, el 70% lo hace en ocasiones y el 10% raramente lo hace.

**INFERENCIA:** Con los datos anteriores se puede inferir que la mayoría de los docentes buscan nuevas alternativas para enseñar y así mejorar el proceso educativo de los estudiantes.

## Gráfica 15

*Estudiante protagonista*



*Nota.* Presentación de resultados del cuestionario a docentes IMBACUC II. Fuente: Propia (2021).

## Tabla 19

*Estudiante protagonista*

RESPUESTAS	FRECUENCIA	PORCENTAJES
Siempre	0	0%
La mayoría de veces sí	2	20%
Regularmente	4	40%
La mayoría de veces no	4	40%
Nunca	0	0%

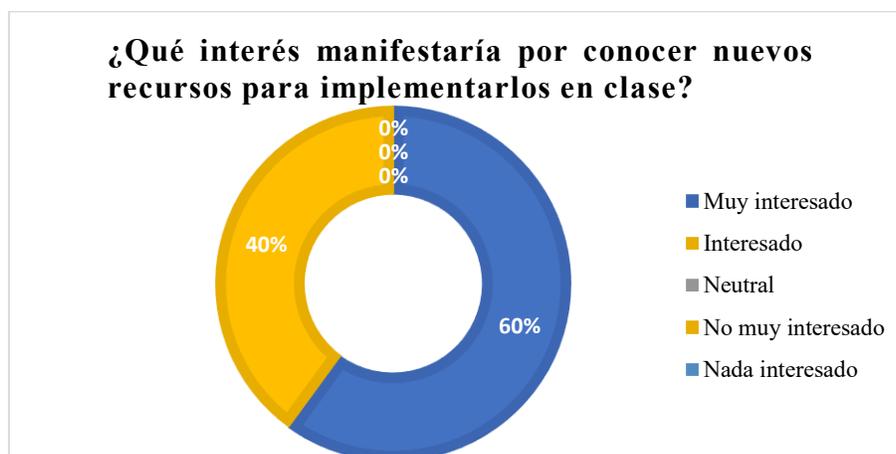
*Nota.* Tabulación de resultados del cuestionario a docentes IMBACUC II. Fuente: Propia (2021).

**INTERPRETACIÓN:** El 20% respondió que la mayoría de veces les dan la oportunidad a los estudiantes de ser protagonistas de su aprendizaje, el 40% indicó que regularmente y el otro 40% de ellos respondieron que la mayoría de veces no lo hacen.

**INFERENCIA:** Los estudiantes no son protagonista en todo momento de su propio aprendizaje, esto limita a desarrollar y fortalecer capacidades y habilidades.

## Gráfica 16

*Interés de conocer nuevos recursos educativos*



*Nota.* Presentación de resultados del cuestionario a docentes IMBACUC II. Fuente: Propia (2021).

## Tabla 20

*Interés de conocer nuevos recursos educativos*

RESPUESTAS	FRECUENCIA	PORCENTAJES
Muy interesado	6	60%
Interesado	4	40%
Neutral	0	0%
No muy interesado	0	0%
Nada interesado	0	0%

*Nota.* Tabulación de resultados del cuestionario a docentes IMBACUC II. Fuente: Propia (2021).

**INTERPRETACIÓN:** El 60% de los docentes encuestados respondió que están muy interesados por conocer nuevos recursos para implementarlos en clase y el 40% están interesados.

**INFERENCIA:** Con los datos anteriores se puede inferir que los docentes les gustaría conocer nuevos recursos educativos para desarrollar las clases y hacer de ella algo diferente.

El cuestionario para docentes utilizado para describir la importancia de los recursos didácticos manipulables para la motivación e innovación en la enseñanza del Instituto de Educación Básica por Cooperativa Cantón Cucabaj II, fue validado por expertos y dándole confiabilidad por medio del índice de consistencia Alfa Cronbach con un resultado de 0.72 y, además, por el software IMB SPSS con 0.726, ambas medidas ubicadas en el rango alto de confiabilidad, esto para obtener resultados consistentes en la investigación. Dicho instrumento estructurado por 16 ítems, dividido en 4 dimensiones: creatividad, recursos didácticos manipulables, motivación e innovación, y cada una de estas dimensiones divididas en 4 categorías. El análisis está basado en los resultados obtenidos para cada dimensión presente en el instrumento para docentes.

En la primera dimensión, se determinó la situación del docente en la creatividad de los recursos didácticos en cuanto a su originalidad e imaginación (C1), el medio que más utiliza como guía para elaborar los recursos didácticos (C2), la flexibilidad de estos medios (C3) y la experiencia que tienen en cuanto a su elaboración (C4). Por lo tanto, se pudo deducir que los docentes del IMBACUC deben de utilizar con más frecuencia la creatividad en los recursos didácticos, por medio de la orientación de otros recursos no únicamente del internet, y así estos materiales sean más flexibles y permitan a los estudiantes participar activamente en su proceso de enseñanza, además, mejor su experiencia en cuanto a la elaboración.

En la segunda dimensión, se analizó la postura que tiene el docente con relación a los recursos didácticos de tipo manipulativo en cuanto a la frecuencia de utilización de estos medios (C1), la dificultad que presentan en relacionar estos recursos con los contenidos (C2), el motivo de no utilizarlos (C3) y la importancia que tiene poseer un medio de orientación para la elaboración e implementación de este tipo de recursos educativos (C4). Por consiguiente, con los resultados

obtenidos, se pudo deducir que los docentes ocasionalmente hacen uso de este tipo de recursos didácticos por la complejidad que en ocasiones presenta al relacionar dichos materiales con los contenidos, otro obstáculo es el factor económico, pero a pesar de esto, los docentes estuvieron de acuerdo que es de suma importancia poseer un medio de orientación para la elaboración e implementación.

En la tercera dimensión, se conoció el clima motivacional que genera el docente en el proceso de enseñanza en cuanto a que medio utiliza más efectivo para motivar a los estudiantes (C1), conocer en qué momento de la clase motivan a los estudiantes (C2), la iniciativa que los estudiantes tienen de involucrarse en clase (C3) y la relevancia de los recursos didácticos de tipo manipulativo para motivarlos (C4). Por lo tanto, se pudo deducir que la mayoría del claustro considera más efectivo a los juegos como medio más efectivo para motivar e indican que en todas las etapas de la clase se debe de estimular a los estudiantes, y se deben de buscar nuevos medios para que el 100% de los estudiantes tengan la iniciativa de participar en clase; ya que no todos lo hacen, y la mayoría de los docentes concuerdan en la importancia de los recursos didácticos de tipo manipulativo para generar motivación.

Y, en la cuarta dimensión, se identificó la innovación que presenta el docente en el proceso de enseñanza con referente al medio que utiliza con más frecuencia al impartir clase (C1), la frecuencia que tiene por buscar nuevas formas de enseñar (C2), el protagonismo que brinda a los estudiantes en clase (C3) y el interés que tiene en conocer nuevos recursos didácticos (C4). Con los resultados recolectados, se pudo deducir que la mayoría de los docentes no presentan una innovación en sus clases ya que aparte de la pizarra utilizan hojas de trabajo, pero la mayor parte de ellos reflexionan de cómo utilizar medios más novedosos para que los estudiantes tomen

más protagonismo en clase y la mayor parte de los docentes están interesados por conocer diferentes medios educativos para implementarlos en clase.

La motivación, creatividad e innovación son características que no deben de faltar en los estudiantes y es en la escuela donde puede desarrollar dichas habilidades, esto con el apoyo de los docentes, es por ello que para mejorar la educación que se imparte de tiene que pensar, buscar e implementar metodologías novedosas, como los recursos didácticos de tipo manipulativo, estos materiales crean escenarios educativos diferentes permitiendo la participación, motivación, innovación, la fluidez de ideas desarrollando la creatividad, habilidad fundamental para la solución de diferentes problemas. La importancia de los recursos didácticos de tipo manipulativo para la motivación e innovación en la enseñanza, contribuye de manera oportuna a mejorar la situación educativa con referencia a las formas tradicionales de educar. Por el diseño de investigación implementado en el Instituto de Educación Básica por Cooperativa Cantón Cucabaj II, se obtuvieron resultados positivos, en todo momento hubo participación de los sujetos del estudio en la recolección de información, y así poder haber respondido a las diferentes preguntas establecidas y con ello también cumplir con los objetivos, todo el trabajo conjunto con un mismo fin, contribuir a mejorar la situación en la que viven. Los datos obtenidos del cuestionario ayudaron de una manera significativa a comprender mejor el problema, analizarlo, interpretarlo y proponer una solución.

## Conclusiones

1. Se describió la importancia de los medios de tipo manipulativo para la motivación e innovación en la enseñanza, estos medios representan novedad, creatividad, motivación y flexibilidad, mejoran el aprendizaje y crean escenarios en donde el docente y el estudiante interactúan dentro de un ambiente agradable, estos medios tienen una gran importancia para mejorar la educación, ante las nuevas generaciones, también surgen nuevos desafíos, personalidades, gustos, habilidades, al ser medios flexibles para mantener una motivación educativa continua e innovar en la enseñanza.
2. Se determinó la situación del docente en la creatividad de los recursos didácticos, la creatividad es un factor importante para destacar la originalidad e imaginación de los diferentes recursos didácticos y con ello lograr que los estudiantes interactúen activamente en el proceso de aprendizaje y con esto, motivar a cada uno de ellos, además, apoyarse de otros medios para la orientación en su elaboración y, asimismo, para ir adquiriendo más experiencia en cuanto a estos medios didácticos.
3. Se analizó la postura que tienen los docentes con relación a los recursos didácticos manipulativos, donde se tuvo claro que, la utilización de estos recursos didácticos no es frecuente ya que hay un grado de dificultad al momento de implementarlos, como por falta de recursos económicos y también, la relevancia tener un documento para la orientación sobre la elaboración e implementación de estos medios.
4. Se conoció el clima motivacional que generan los docentes en el proceso de enseñanza, la mayoría considera más efectivo a los juegos para estimular la participación, pero en ocasiones no se relaciona la actividad con los objetivos, simplemente se realizan con tal de distraer,

motivar a los estudiantes en todos los momentos de la clase en ocasiones es difícil, al perder la atención de ellos, es complicado a que participen en clase.

5. Se identificó la innovación que presentan los docentes en el proceso de enseñanza, en virtud a lo estudiado no asumen un avance significativo en relación al proceso educativo innovador, la mayoría utiliza documentos escritos en el desarrollo de las clases, pero buscan nuevas formas para enseñar y conseguir que los estudiantes sean protagonistas de su aprendizaje, estando anuentes de conocer nuevas metodologías para el desarrollo de las clases.

### **Recomendaciones**

1. Se sugiere al Instituto de Educación Básica por Cooperativa Cantón Cucabaj II, la implementación de la Guía de recursos didácticos manipulables para la motivación e innovación en la enseñanza.
2. Buscar nuevos medios de orientación para la elaboración de recursos didácticos para el docente tenga un gran repertorio y experiencia en estos medios y así, las pueda implementar en las diferentes fases del proceso de enseñanza.
3. Utilizar la guía didáctica para ir conociendo el proceso de elaboración e implementación de este tipo de recursos de tipo manipulativo para ir desarrollando habilidades como creatividad, experiencia en su elaboración y así, implementarlos con mayor frecuencia.
4. Estimular a los estudiantes mediante el uso de diferentes recursos didácticos ya que estos medios crean una motivación educativa, el aprendizaje práctico y significativo.
5. Participar frecuentemente en capacitaciones, talleres, conferencias o en cualquier medio para mejorar e innovar en la enseñanza.

## **Apéndice**

Los documentos elaborados para la investigación: “Importancia de los recursos didácticos manipulables para la motivación e innovación en la enseñanza del Instituto de Educación Básica por Cooperativa Cantón Cucabaj II”, fueron los siguientes: cuestionario tipo encuesta, validación por expertos del cuestionario piloto, cuadro de codificación de datos, prueba de confiabilidad de Alfa de Cronbach y del programa estadístico IMB SPSS de datos obtenidos de la encuesta oficial, Guía de recursos didácticos manipulables y fotografías.



**CUSACQ**  
TRICENTENARIA

Universidad de San Carlos de Guatemala  
Centro Universitario de Quiché

Centro Universitario de Quiché -CUSACQ-  
Universidad de San Carlos de Guatemala  
Licenciatura en Pedagogía y  
Administración Educativa con Especialidad

# ENCUESTA

*para docentes*

**Importancia de los recursos didácticos manipulables para la  
motivación e innovación en la enseñanza.**



## *Estimado docente:*

La presente encuesta es parte de una investigación previo a optar el título de Licenciado en Pedagogía y Administración Educativa con Especialidad en Medio Ambiente de la Universidad de San Carlos de Guatemala –CUSACQ-.

Cada una de las respuestas serán confidenciales y anónimas por lo tanto se le suplica responder con la mayor sinceridad posible ya que la información obtenida será de importancia para el trabajo de investigación.

Y, por favor, lea las instrucciones cuidadosamente.

**¡Desde ya, muchas gracias por su colaboración!**

# Parte informativa

El presente instrumento fue elaborado para recolectar información que será utilizada en la investigación denominada:

**“Importancia de los recursos didácticos manipulables para la motivación e innovación en la enseñanza del Instituto de Educación Básica por Cooperativa Cantón Cucabaj II”**

- **ESTRUCTURA:**

El contenido de la encuesta es de 16 ítems, cada uno con una serie de respuestas, debe de seleccionar una de acuerdo a la que considere pertinente.

- **TIEMPO:**

Responder la encuesta le tomará aproximadamente de 5 a 10 minutos.

- **ELABORADO Y APLICADO POR:**

José Manuel Alexander Mejía Velásquez

**Instrucciones:** marque con una **X** dentro del cuadro de la respuesta que usted crea más pertinente.

**1. ¿Con qué frecuencia se debe de destacar la originalidad e imaginación en los recursos didácticos?**

- Muy frecuentemente
- Frecuentemente
- Ocasionalmente
- Raramente
- Nunca

**2. ¿Qué medio utiliza con mayor frecuencia como orientación para la elaboración de recursos didácticos?**

- Documentos escritos
- Internet
- Ideas propias
- Ninguno
- Otros... (especifique, por favor) \_\_\_\_\_

**3. ¿Los recursos didácticos que implementa son flexibles para enseñanza de los estudiantes?**

- Siempre
- La mayoría de veces sí
- Regularmente
- La mayoría de veces no
- Nunca

**4. ¿Qué experiencia posee respecto a la elaboración e implementación de recursos didácticos de tipo manipulativo?**

- Muy buena
- Buena
- Regular
- Mala
- Muy mala

**5. ¿Con qué frecuencia utiliza recursos didácticos manipulables para impartir sus clases?**

- Muy frecuentemente
- Frecuentemente
- Ocasionalmente
- Raramente
- Nunca

**6. ¿Cuál es la dificultad que presenta al relacionar los recursos didácticos manipulativos con las diferentes fases de la clase?**

- Demasiada
- Mucha
- Más o menos
- Poca
- Nada

**7. ¿Cuál es la razón del por qué no utiliza con frecuencia recursos didácticos de tipo manipulativo?**

- Falta de tiempo
- Falta de recursos económicos
- El centro educativo no proporciona materiales como: papel de colores, cartulinas, marcadores, etc., para su elaboración.
- Desconocimiento del proceso de elaboración de estos recursos.
- No son relevantes para el proceso de enseñanza.

**8. ¿Considera importante poseer un medio de orientación sobre la elaboración e implementación este tipo de recursos didácticos?**

- Muy importante
- Importante
- Indeciso
- Poca importancia
- Sin importancia

**9. ¿Qué recurso considera más efectivo para estimular a los estudiantes en su proceso de aprendizaje?**

- Juegos
- Puntos
- Recursos didácticos manipulables
- Multimedia
- Otros... (especifique, por favor) \_\_\_\_\_

**10. ¿En qué momento de la clase se debe generar motivación a los estudiantes?**

- Antes de la clase
- Durante la clase
- Después de la clase
- En todos los momentos de la clase
- En ningún momento

**11. ¿Qué frecuencia tienen los estudiantes de asumir la iniciativa de involucrarse en las actividades que realiza en clase?**

- Siempre
- La mayoría de veces sí
- Regularmente
- La mayoría de veces no
- Nunca

**12. ¿Considera relevante el uso recursos didácticos manipulables para la motivación de los estudiantes?**

- Muy importante
- Importante
- Indeciso
- Poca importancia
- Sin importancia

**13. ¿Qué recurso didáctico utiliza con mayor frecuencia para desarrollar las clases?**

- Pizarra
- Hojas de trabajo
- Carteles
- Multimedia (proyector de imágenes, computadora, bocinas, etc.)
- Otros... (especifique, por favor) \_\_\_\_\_

**14. ¿Con qué frecuencia reflexiona sobre nuevas formas de enseñar para mejorar el proceso educativo de los estudiantes?**

- Muy frecuentemente
- Frecuentemente
- Ocasionalmente
- Raramente
- Nunca

**15. ¿Cómo guía educativo otorga a los estudiantes ser protagonistas de su propio aprendizaje?**

- Siempre
- La mayoría de veces sí
- Regularmente
- La mayoría de veces no
- Nunca

**16. ¿Qué interés manifestaría por conocer nuevos recursos para desarrollar las sesiones de clase?**

- Muy interesado
- Interesado
- Neutral
- No muy interesado
- Nada interesado

*¡Dios le bendiga estimado docente*



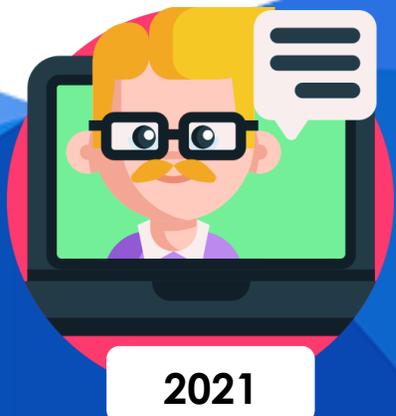
**CUSACQ**  
TRICENTENARIA  
Universidad de San Carlos de Guatemala  
Centro Universitario de Quiché

Centro Universitario de Quiché -CUSACQ-  
Universidad de San Carlos de Guatemala  
Licenciatura en Pedagogía y  
Administración Educativa con Especialidad

# VALIDACIÓN

*por expertos*

**Importancia de los recursos didácticos manipulables para la  
motivación e innovación en la enseñanza**



## Formulario

El objetivo del documento es validar el presente cuestionario por juicio de expertos.

En las respuestas de la escala de tipo Likert, marque por favor con una X en la casilla según su juicio.

**Categoría.** Creatividad.

**Objetivo No. 1.** Determinar la situación del docente en la creatividad de los recursos didácticos por medio de un cuestionario.

**Ítem No. 1.** ¿Con qué frecuencia se debe de destacar la originalidad e imaginación en los recursos didácticos?

- Muy frecuentemente
- Frecuentemente
- Ocasionalmente
- Raramente
- Nunca

Criterios a evaluar						
(1 = muy en desacuerdo; 2 = en desacuerdo; 3 = en desacuerdo más que en acuerdo; 4 = de acuerdo más que en desacuerdo; 5 = de acuerdo; 6 = muy de acuerdo)	Grado					
	1	2	3	4	5	6
<b>ADECUACIÓN</b> (adecuadamente formulada para los destinatarios a encuestar):						
<ul style="list-style-type: none"><li>• La pregunta se comprende con facilidad (clara, precisa, no ambigua, acorde al nivel de información y lenguaje del encuestado).</li></ul>						
<ul style="list-style-type: none"><li>• Las opciones de respuesta son adecuadas.</li></ul>						
<ul style="list-style-type: none"><li>• Las opciones de respuesta se presentan con un orden lógico.</li></ul>						
<b>PERTINENCIA</b> (contribuye a recoger información relevante para la investigación):						
<ul style="list-style-type: none"><li>• Es pertinente para lograr el OBJETIVO ESPECÍFICO.</li></ul>						

### Observaciones y recomendaciones

Motivos por los que se considera no adecuada.

Motivos por los que se considera no pertinente.

**Categoría.** Creatividad.

**Objetivo No. 1.** Determinar la situación del docente en la creatividad de los recursos didácticos por medio de un cuestionario.

**Ítem No. 2.** ¿Qué medio utiliza con mayor frecuencia como orientación para la elaboración de recursos didácticos?

- Documentos escritos
- Internet
- Ideas propias
- Ninguno
- Otros... (especifique, por favor) \_\_\_\_\_

**Criterios a evaluar**

(1 = muy en desacuerdo; 2 = en desacuerdo; 3 = en desacuerdo más que en acuerdo; 4 = de acuerdo más que en desacuerdo; 5 = de acuerdo; 6 = muy de acuerdo)

**Grado**  
1 2 3 4 5 6

**ADECUACIÓN** (adecuadamente formulada para los destinatarios a encuestar):

- La pregunta se comprende con facilidad (clara, precisa, no ambigua, acorde al nivel de información y lenguaje del encuestado).
- Las opciones de respuesta son adecuadas.
- Las opciones de respuesta se presentan con un orden lógico.

**PERTINENCIA** (contribuye a recoger información relevante para la investigación):

- Es pertinente para lograr el OBJETIVO ESPECÍFICO.

**Observaciones y recomendaciones**

Motivos por los que se considera no adecuada.

Motivos por los que se considera no pertinente.

**Categoría.** Creatividad.

**Objetivo No. 1.** Determinar la situación del docente en la creatividad de los recursos didácticos por medio de un cuestionario.

**Ítem No. 3.** ¿Los recursos didácticos que implementa son flexibles para enseñanza de los estudiantes?

- Siempre
- La mayoría de veces sí
- Regularmente
- La mayoría de veces no
- Nunca

**Criterios a evaluar**

(1 = muy en desacuerdo; 2 = en desacuerdo; 3 = en desacuerdo más que en acuerdo; 4 = de acuerdo más que en desacuerdo; 5 = de acuerdo; 6 = muy de acuerdo)

**Grado**  
1 2 3 4 5 6

**ADECUACIÓN** (adecuadamente formulada para los destinatarios a encuestar):

- La pregunta se comprende con facilidad (clara, precisa, no ambigua, acorde al nivel de información y lenguaje del encuestado).
- Las opciones de respuesta son adecuadas.
- Las opciones de respuesta se presentan con un orden lógico.

**PERTINENCIA** (contribuye a recoger información relevante para la investigación):

- Es pertinente para lograr el OBJETIVO ESPECÍFICO.

**Observaciones y recomendaciones**

Motivos por los que se considera no adecuada.

Motivos por los que se considera no pertinente.

**Categoría.** Creatividad.

**Objetivo No. 1.** Determinar la situación del docente en la creatividad de los recursos didácticos por medio de un cuestionario.

**Ítem No. 4.** ¿Qué experiencia posee respecto a la elaboración e implementación de recursos didácticos de tipo manipulativo?

- Muy buena
- Buena
- Regular
- Mala
- Muy mala

Criterios a evaluar						
(1 = muy en desacuerdo; 2 = en desacuerdo; 3 = en desacuerdo más que en acuerdo; 4 = de acuerdo más que en desacuerdo; 5 = de acuerdo; 6 = muy de acuerdo)	Grado					
	1	2	3	4	5	6
<b>ADECUACIÓN</b> (adecuadamente formulada para los destinatarios a encuestar): <ul style="list-style-type: none"><li>La pregunta se comprende con facilidad (clara, precisa, no ambigua, acorde al nivel de información y lenguaje del encuestado).</li><li>Las opciones de respuesta son adecuadas.</li><li>Las opciones de respuesta se presentan con un orden lógico.</li></ul>						
<b>PERTINENCIA</b> (contribuye a recoger información relevante para la investigación): <ul style="list-style-type: none"><li>Es pertinente para lograr el OBJETIVO ESPECÍFICO.</li></ul>						

**Observaciones y recomendaciones**

Motivos por los que se considera no adecuada.

Motivos por los que se considera no pertinente.

**Categoría.** Recursos didáctico manipulables.

**Objetivo No. 2.** Analizar la postura del docente con relación a los recursos didácticos manipulables por medio de un cuestionario.

**Ítem No. 5.** ¿Con qué frecuencia utiliza recursos didácticos manipulables para impartir sus clases?

- Muy frecuentemente
- Frecuentemente
- Ocasionalmente
- Raramente
- Nunca

### Criterios a evaluar

(1 = muy en desacuerdo; 2 = en desacuerdo; 3 = en desacuerdo más que en acuerdo;

**Grado**

**1 2 3 4 5 6**

4 = de acuerdo más que en desacuerdo; 5 = de acuerdo; 6 = muy de acuerdo)

**ADECUACIÓN** (adecuadamente formulada para los destinatarios a encuestar):

- La pregunta se comprende con facilidad (clara, precisa, no ambigua, acorde al nivel de información y lenguaje del encuestado).
- Las opciones de respuesta son adecuadas.
- Las opciones de respuesta se presentan con un orden lógico.

**PERTINENCIA** (contribuye a recoger información relevante para la investigación):

- Es pertinente para lograr el OBJETIVO ESPECÍFICO.

### Observaciones y recomendaciones

Motivos por los que se considera no adecuada.

Motivos por los que se considera no pertinente.

**Categoría.** Recursos didáctico manipulables.

**Objetivo No. 2.** Analizar la postura del docente con relación a los recursos didácticos manipulables por medio de un cuestionario.

**Ítem No. 6.** ¿Cuál es la dificultad que presenta al relacionar los recursos didácticos manipulativos con las diferentes fases de la clase?

- Demasiada
- Mucha
- Más o menos
- Poca
- Nada

#### Criterios a evaluar

(**1** = muy en desacuerdo; **2** = en desacuerdo; **3** = en desacuerdo más que en acuerdo; **4** = de acuerdo más que en desacuerdo; **5** = de acuerdo; **6** = muy de acuerdo)

**Grado**

**1 2 3 4 5 6**

**ADECUACIÓN** (adecuadamente formulada para los destinatarios a encuestar):

- La pregunta se comprende con facilidad (clara, precisa, no ambigua, acorde al nivel de información y lenguaje del encuestado).
- Las opciones de respuesta son adecuadas.
- Las opciones de respuesta se presentan con un orden lógico.

**PERTINENCIA** (contribuye a recoger información relevante para la investigación):

- Es pertinente para lograr el OBJETIVO ESPECÍFICO.

#### Observaciones y recomendaciones

Motivos por los que se considera no adecuada.

Motivos por los que se considera no pertinente.

**Categoría.** Recursos didáctico manipulables.

**Objetivo No. 2.** Analizar la postura del docente con relación a los recursos didácticos manipulables por medio de un cuestionario.

**Ítem No. 7.** ¿Cuál es la razón del por qué no utiliza con frecuencia recursos didácticos de tipo manipulativo?

- Falta de tiempo
- Falta de recursos económicos
- El centro educativo no proporciona materiales como: papel de colores, cartulinas, marcadores, etc., para su elaboración.
- Desconocimiento del proceso de elaboración de estos recursos.
- No son relevantes para el proceso de enseñanza.

#### Criterios a evaluar

(1 = muy en desacuerdo; 2 = en desacuerdo; 3 = en desacuerdo más que en acuerdo; 4 = de acuerdo más que en desacuerdo; 5 = de acuerdo; 6 = muy de acuerdo)

**Grado**  
1 2 3 4 5 6

**ADECUACIÓN** (adecuadamente formulada para los destinatarios a encuestar):

- La pregunta se comprende con facilidad (clara, precisa, no ambigua, acorde al nivel de información y lenguaje del encuestado).
- Las opciones de respuesta son adecuadas.
- Las opciones de respuesta se presentan con un orden lógico.

**PERTINENCIA** (contribuye a recoger información relevante para la investigación):

- Es pertinente para lograr el OBJETIVO ESPECÍFICO.

#### Observaciones y recomendaciones

Motivos por los que se considera no adecuada.

Motivos por los que se considera no pertinente.

**Categoría.** Recursos didáctico manipulables.

**Objetivo No. 2.** Analizar la postura del docente con relación a los recursos didácticos manipulables por medio de un cuestionario.

**Ítem No. 8.** ¿Considera importante poseer un medio de orientación sobre la elaboración e implementación este tipo de recursos didácticos?

- Muy importante
- Importante
- Indeciso
- Poca importancia
- Sin importancia

#### Criterios a evaluar

(1 = muy en desacuerdo; 2 = en desacuerdo; 3 = en desacuerdo más que en acuerdo; 4 = de acuerdo más que en desacuerdo; 5 = de acuerdo; 6 = muy de acuerdo)

**Grado**  
1 2 3 4 5 6

**ADECUACIÓN** (adecuadamente formulada para los destinatarios a encuestar):

- La pregunta se comprende con facilidad (clara, precisa, no ambigua, acorde al nivel de información y lenguaje del encuestado).
- Las opciones de respuesta son adecuadas.
- Las opciones de respuesta se presentan con un orden lógico.

**PERTINENCIA** (contribuye a recoger información relevante para la investigación):

- Es pertinente para lograr el OBJETIVO ESPECÍFICO.

#### Observaciones y recomendaciones

Motivos por los que se considera no adecuada.

Motivos por los que se considera no pertinente.

**Categoría.** Motivación.

**Objetivo No. 3.** Conocer el clima motivacional que genera el docente en el proceso de enseñanza por medio de un cuestionario.

**Ítem No. 9.** ¿Qué recurso considera más efectivo para estimular a los estudiantes en su proceso de aprendizaje?

- Juegos
- Puntos
- Recursos didácticos manipulables
- Multimedia
- Otros... (especifique, por favor) \_\_\_\_\_

**Criterios a evaluar**

(1 = muy en desacuerdo; 2 = en desacuerdo; 3 = en desacuerdo más que en acuerdo;

**Grado**

**1 2 3 4 5 6**

4 = de acuerdo más que en desacuerdo; 5 = de acuerdo; 6 = muy de acuerdo)

**ADECUACIÓN** (adecuadamente formulada para los destinatarios a encuestar):

- La pregunta se comprende con facilidad (clara, precisa, no ambigua, acorde al nivel de información y lenguaje del encuestado).
- Las opciones de respuesta son adecuadas.
- Las opciones de respuesta se presentan con un orden lógico.

**PERTINENCIA** (contribuye a recoger información relevante para la investigación):

- Es pertinente para lograr el OBJETIVO ESPECÍFICO.

**Observaciones y recomendaciones**

Motivos por los que se considera no adecuada.

Motivos por los que se considera no pertinente.

**Categoría.** Motivación.

**Objetivo No. 3.** Conocer el clima motivacional que genera el docente en el proceso de enseñanza por medio de un cuestionario.

**Ítem No. 10.** ¿En qué momento de la clase se debe generar motivación a los estudiantes?

- Antes de la clase
- Durante la clase
- Después de la clase
- En todos los momentos de la clase
- En ningún momento

**Criterios a evaluar**

(1 = muy en desacuerdo; 2 = en desacuerdo; 3 = en desacuerdo más que en acuerdo;

**Grado**

1 2 3 4 5 6

4 = de acuerdo más que en desacuerdo; 5 = de acuerdo; 6 = muy de acuerdo)

**ADECUACIÓN** (adecuadamente formulada para los destinatarios a encuestar):

- La pregunta se comprende con facilidad (clara, precisa, no ambigua, acorde al nivel de información y lenguaje del encuestado).
- Las opciones de respuesta son adecuadas.
- Las opciones de respuesta se presentan con un orden lógico.

**PERTINENCIA** (contribuye a recoger información relevante para la investigación):

- Es pertinente para lograr el OBJETIVO ESPECÍFICO.

**Observaciones y recomendaciones**

Motivos por los que se considera no adecuada.

Motivos por los que se considera no pertinente.

**Categoría.** Motivación.

**Objetivo No. 3.** Conocer el clima motivacional que genera el docente en el proceso de enseñanza por medio de un cuestionario.

**Ítem No. 11.** ¿Qué frecuencia tienen los estudiantes de asumir la iniciativa de involucrarse en las actividades que realiza en clase?

- Siempre
- La mayoría de veces sí
- Regularmente
- La mayoría de veces no
- Nunca

**Criterios a evaluar**

(1 = muy en desacuerdo; 2 = en desacuerdo; 3 = en desacuerdo más que en acuerdo;

**Grado**

1 2 3 4 5 6

4 = de acuerdo más que en desacuerdo; 5 = de acuerdo; 6 = muy de acuerdo)

**ADECUACIÓN** (adecuadamente formulada para los destinatarios a encuestar):

- La pregunta se comprende con facilidad (clara, precisa, no ambigua, acorde al nivel de información y lenguaje del encuestado).
- Las opciones de respuesta son adecuadas.
- Las opciones de respuesta se presentan con un orden lógico.

**PERTINENCIA** (contribuye a recoger información relevante para la investigación):

- Es pertinente para lograr el OBJETIVO ESPECÍFICO.

**Observaciones y recomendaciones**

Motivos por los que se considera no adecuada.

Motivos por los que se considera no pertinente.

**Categoría.** Motivación.

**Objetivo No. 3.** Conocer el clima motivacional que genera el docente en el proceso de enseñanza por medio de un cuestionario.

**Ítem No. 12.** ¿Considera relevante el uso recursos didácticos manipulables para la motivación de los estudiantes?

- Muy importante
- Importante
- Indeciso
- Poca importancia
- Sin importancia

Criterios a evaluar		Grado					
		1	2	3	4	5	6
(1 = muy en desacuerdo; 2 = en desacuerdo; 3 = en desacuerdo más que en acuerdo; 4 = de acuerdo más que en desacuerdo; 5 = de acuerdo; 6 = muy de acuerdo)							
<b>ADECUACIÓN</b> (adecuadamente formulada para los destinatarios a encuestar):							
<ul style="list-style-type: none"><li>• La pregunta se comprende con facilidad (clara, precisa, no ambigua, acorde al nivel de información y lenguaje del encuestado).</li><li>• Las opciones de respuesta son adecuadas.</li><li>• Las opciones de respuesta se presentan con un orden lógico.</li></ul>							
<b>PERTINENCIA</b> (contribuye a recoger información relevante para la investigación):							
<ul style="list-style-type: none"><li>• Es pertinente para lograr el OBJETIVO ESPECÍFICO.</li></ul>							

**Observaciones y recomendaciones**

Motivos por los que se considera no adecuada.

Motivos por los que se considera no pertinente.

**Categoría.** Innovación.

**Objetivo No. 4.** Identificar la innovación que presentan el docente en el proceso de enseñanza por medio de un cuestionario.

**Ítem No. 13.** ¿Qué recurso didáctico utiliza con mayor frecuencia para desarrollar las clases?

- Pizarra
- Hojas de trabajo
- Carteles
- Multimedia (proyector de imágenes, computadora, bocinas, etc.)
- Otros... (especifique, por favor) \_\_\_\_\_

**Criterios a evaluar**

(1 = muy en desacuerdo; 2 = en desacuerdo; 3 = en desacuerdo más que en acuerdo; 4 = de acuerdo más que en desacuerdo; 5 = de acuerdo; 6 = muy de acuerdo)

**Grado**  
1 2 3 4 5 6

**ADECUACIÓN** (adecuadamente formulada para los destinatarios a encuestar):

- La pregunta se comprende con facilidad (clara, precisa, no ambigua, acorde al nivel de información y lenguaje del encuestado).
- Las opciones de respuesta son adecuadas.
- Las opciones de respuesta se presentan con un orden lógico.

**PERTINENCIA** (contribuye a recoger información relevante para la investigación):

- Es pertinente para lograr el OBJETIVO ESPECÍFICO.

**Observaciones y recomendaciones**

Motivos por los que se considera no adecuada.

Motivos por los que se considera no pertinente.

**Categoría.** Innovación.

**Objetivo No. 4.** Identificar la innovación que presenta el docente en el proceso de enseñanza por medio de un cuestionario.

**Ítem No. 14.** ¿Con qué frecuencia reflexiona sobre nuevas formas de enseñar para mejorar el proceso educativo de los estudiantes?

- Muy frecuentemente
- Frecuentemente
- Ocasionalmente
- Raramente
- Nunca

**Criterios a evaluar**

(1 = muy en desacuerdo; 2 = en desacuerdo; 3 = en desacuerdo más que en acuerdo; 4 = de acuerdo más que en desacuerdo; 5 = de acuerdo; 6 = muy de acuerdo)

**Grado**  
1 2 3 4 5 6

**ADECUACIÓN** (adecuadamente formulada para los destinatarios a encuestar):

- La pregunta se comprende con facilidad (clara, precisa, no ambigua, acorde al nivel de información y lenguaje del encuestado).
- Las opciones de respuesta son adecuadas.
- Las opciones de respuesta se presentan con un orden lógico.

**PERTINENCIA** (contribuye a recoger información relevante para la investigación):

- Es pertinente para lograr el OBJETIVO ESPECÍFICO.

**Observaciones y recomendaciones**

Motivos por los que se considera no adecuada.

Motivos por los que se considera no pertinente.

**Categoría.** Innovación.

**Objetivo No. 4.** Identificar la innovación que presenta el docente en el proceso de enseñanza por medio de un cuestionario.

**Ítem No. 15.** ¿Cómo guía educativo otorga a los estudiantes ser protagonistas de su propio aprendizaje?

- Siempre
- La mayoría de veces sí
- Regularmente
- La mayoría de veces no
- Nunca

**Criterios a evaluar**

(1 = muy en desacuerdo; 2 = en desacuerdo; 3 = en desacuerdo más que en acuerdo; 4 = de acuerdo más que en desacuerdo; 5 = de acuerdo; 6 = muy de acuerdo)

**Grado**  
1 2 3 4 5 6

**ADECUACIÓN** (adecuadamente formulada para los destinatarios a encuestar):

- La pregunta se comprende con facilidad (clara, precisa, no ambigua, acorde al nivel de información y lenguaje del encuestado).
- Las opciones de respuesta son adecuadas.
- Las opciones de respuesta se presentan con un orden lógico.

**PERTINENCIA** (contribuye a recoger información relevante para la investigación):

- Es pertinente para lograr el OBJETIVO ESPECÍFICO.

**Observaciones y recomendaciones**

Motivos por los que se considera no adecuada.

Motivos por los que se considera no pertinente.

**Categoría.** Innovación.

**Objetivo No. 4.** Identificar la innovación que presenta el docente en el proceso de enseñanza por medio de un cuestionario.

**Ítem No. 16.** ¿Qué interés manifestaría por conocer nuevos recursos para desarrollar las sesiones de clase?

- Muy interesado
- Interesado
- Neutral
- No muy interesado
- Nada interesado

**CRITERIOS A EVALUAR**

(1 = muy en desacuerdo; 2 = en desacuerdo; 3 = en desacuerdo más que en acuerdo; 4 = de acuerdo más que en desacuerdo; 5 = de acuerdo; 6 = muy de acuerdo)

**Grado**  
1 2 3 4 5 6

**ADECUACIÓN** (adecuadamente formulada para los destinatarios a encuestar):

- La pregunta se comprende con facilidad (clara, precisa, no ambigua, acorde al nivel de información y lenguaje del encuestado).
- Las opciones de respuesta son adecuadas.
- Las opciones de respuesta se presentan con un orden lógico.

**PERTINENCIA** (contribuye a recoger información relevante para la investigación):

- Es pertinente para lograr el OBJETIVO ESPECÍFICO.

**OBSERVACIONES Y RECOMENDACIONES**

Motivos por los que se considera no adecuada.

Motivos por los que se considera no pertinente.

## Validación general del instrumento

Por favor, seleccione y marque con una respuesta con una X entre las opciones que se presentan:

	SÍ	NO
El instrumento contiene instrucciones claras y precisas para que los encuestados puedan responderlo adecuadamente		
Los ítems están distribuidos en forma lógica y secuencial		
El número de preguntas del cuestionario son suficientes para recolectar información		
Los ítems permiten el logro de los objetivos de la investigación		

	EVALUACIÓN GENERAL DEL CUESTIONARIO			
	Excelente	Buena	Regular	Deficiente
Validez de contenido del cuestionario				

OBSERVACIONES Y RECOMENDACIONES EN GENERAL DEL CUESTIONARIO	
Motivos por los que se considera no adecuada	
Motivos por los que se considera no pertinente	
Propuestas de mejora (modificación, sustitución o supresión)	

## Identificación del experto

<b>Nombre y apellidos:</b>	
<b>Ocupación:</b>	
<b>Correo electrónico</b>	
<b>Firma</b>	

¡Muchas gracias estimado profesional por su valiosa contribución a la validación de este cuestionario!

## Cuadro de codificación

En el correspondiente cuadro se presenta la codificación dirigida al cuestionario para docentes:

### ❖ Muestra

Grupo de enfoque de docentes:

- ✓ Grupo de enfoque 1: Claustro (10 docentes)

**Total:** 10 sujetos.

DIMENSIÓN	ÍTEM	CATEGORÍA	CÓDIGO	FRECUENCIA
<b>Creatividad</b>	¿Con qué frecuencia se debe de destacar la originalidad e imaginación en los recursos didácticos?	Muy frecuentemente	<b>5</b>	
		Frecuentemente	<b>4</b>	
		Ocasionalmente	<b>3</b>	
		Raramente	<b>2</b>	
		Nunca	<b>1</b>	
	¿Qué medio utiliza con mayor frecuencia como orientación para la elaboración de recursos didácticos?	Documentos escritos	<b>5</b>	
		Internet	<b>4</b>	
		Ideas propias	<b>3</b>	
		Ninguno	<b>2</b>	
		Otros	<b>1</b>	
	¿Los recursos didácticos que implementa son flexibles para enseñanza de los estudiantes?	Siempre	<b>5</b>	
		La mayoría de veces sí	<b>4</b>	
		Regularmente	<b>3</b>	
		La mayoría de veces no	<b>2</b>	
		Nunca	<b>1</b>	
¿Qué experiencia posee respecto a la elaboración e implementación de recursos didácticos de tipo manipulativo?	Muy buena	<b>5</b>		
	Buena	<b>4</b>		
	Regular	<b>3</b>		
	Mala	<b>2</b>		
	Muy mala	<b>1</b>		
<b>Recursos didácticos manipulables</b>	¿Con qué frecuencia utiliza recursos didácticos manipulables para impartir sus clases?	Muy frecuentemente	<b>5</b>	
		Frecuentemente	<b>4</b>	
		Ocasionalmente	<b>3</b>	
		Raramente	<b>2</b>	
		Nunca	<b>1</b>	
¿Cuál es la dificultad que presenta al relacionar los recursos didácticos	Demasiada	<b>5</b>		
	Mucha	<b>4</b>		
	Más o menos	<b>3</b>		

	manipulativos con las diferentes fases de la clase?	Poca	<b>2</b>	
		Nada	<b>1</b>	
	¿Cuál es la razón del por qué no utiliza con frecuencia recursos didácticos de tipo manipulativo?	Falta de tiempo	<b>5</b>	
		Falta de recursos económicos	<b>4</b>	
		El centro educativo no proporciona materiales.	<b>3</b>	
		Desconocimiento del proceso de elaboración.	<b>2</b>	
		No son relevantes	<b>1</b>	
	¿Considera importante poseer un medio de orientación sobre la elaboración e implementación este tipo de recursos didácticos?	Muy importante	<b>5</b>	
		Importante	<b>4</b>	
		Indeciso	<b>3</b>	
		Poca importancia	<b>2</b>	
		Sin importancia	<b>1</b>	
<b>Motivación</b>	¿Qué recurso considera más efectivo para estimular a los estudiantes en su proceso de aprendizaje?	Juegos	<b>5</b>	
		Puntos	<b>4</b>	
		Recursos didácticos manipulables	<b>3</b>	
		Multimedia	<b>2</b>	
		Otros	<b>1</b>	
	¿En qué momento de la clase se debe generar motivación a los estudiantes?	Antes de la clase	<b>5</b>	
		Durante la clase	<b>4</b>	
		Después de la clase	<b>3</b>	
		En todos los momentos de la clase	<b>2</b>	
		En ningún momento	<b>1</b>	
	¿Qué frecuencia tienen los estudiantes de asumir la iniciativa de involucrarse en las actividades que realiza en clase?	Siempre	<b>5</b>	
		La mayoría de veces sí	<b>4</b>	
Regularmente		<b>3</b>		
La mayoría de veces no		<b>2</b>		
Nunca		<b>1</b>		
¿Considera relevante el uso recursos didácticos manipulables para la	Muy importante	<b>5</b>		
	Importante	<b>4</b>		
	Indeciso	<b>3</b>		

<b>Innovación</b>	motivación de los estudiantes?	Poca importancia	<b>2</b>	
		Sin importancia	<b>1</b>	
	¿Qué recurso didáctico utiliza con mayor frecuencia para desarrollar las clases?	Pizarra	<b>5</b>	
		Hojas de trabajo	<b>4</b>	
		Carteles	<b>3</b>	
		Multimedia	<b>2</b>	
		Otros...	<b>1</b>	
	¿Con qué frecuencia reflexiona sobre nuevas formas de enseñar para mejorar el proceso educativo de los estudiantes?	Muy frecuentemente	<b>5</b>	
		Frecuentemente	<b>4</b>	
		Ocasionalmente	<b>3</b>	
		Raramente	<b>2</b>	
		Nunca	<b>1</b>	
	¿Cómo guía educativo otorga a los estudiantes ser protagonistas de su propio aprendizaje?	Siempre	<b>5</b>	
		La mayoría de veces sí	<b>4</b>	
		Regularmente	<b>3</b>	
		La mayoría de veces no	<b>2</b>	
		Nunca	<b>1</b>	
	¿Qué interés manifestaría por conocer nuevos recursos para desarrollar las sesiones de clase?	Muy interesado	<b>5</b>	
		Interesado	<b>4</b>	
		Neutral	<b>3</b>	
No muy interesado		<b>2</b>		
Nada interesado		<b>1</b>		



**CUSACQ**  
TRICENTENARIA

Universidad de San Carlos de Guatemala

Centro Universitario de Quiché

Centro Universitario de Quiché -CUSACQ-  
Universidad de San Carlos de Guatemala  
Licenciatura en Pedagogía y  
Administración Educativa con Especialidad

# CONFIABILIDAD

*alfa de cronbach y software spss*

**Importancia de los recursos didácticos manipulables para la  
motivación e innovación en la enseñanza**



2021

**Prueba alfa de Cronbach**  
Encuesta de 16 ítems con respuestas politómicas tipo escala de Likert

No. Docente	Ítem																Σ
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	
1.	5	4	3	3	3	5	4	5	5	4	4	5	5	4	3	5	67
2.	4	4	3	3	4	3	4	5	3	2	5	5	4	3	4	5	61
3.	4	4	3	5	2	3	4	5	5	2	3	5	4	4	3	5	61
4.	5	4	3	3	2	3	5	5	5	4	3	5	4	3	3	5	62
5.	5	4	2	3	2	5	3	4	5	2	3	5	4	3	2	4	56
6.	3	4	3	3	2	3	5	4	5	2	4	4	4	3	2	5	56
7.	5	4	3	3	2	3	4	4	5	2	4	5	4	3	2	5	58
8.	4	3	2	1	2	3	2	5	5	2	3	3	2	3	3	5	48
9.	4	4	3	3	2	3	4	4	3	2	4	5	4	2	4	4	55
10.	5	4	3	3	2	2	4	4	5	4	3	4	4	3	2	4	56
σ	0.44	0.09	0.16	0.8	0.41	0.81	0.69	0.25	0.64	0.84	0.44	0.44	0.49	0.29	0.56	0.21	

Cuadro de análisis				
Simbología		Ecuación		
Varianza	σ	$\alpha = \left( \frac{K}{K-1} \right) \left( 1 - \frac{\sum V_i}{V_T} \right)$		
Sumatoria	Σ			
Número de ítems	K	<b>Datos</b>		
Varianza de cada ítem	V <sub>i</sub>	K:	16	
Varianza total	V <sub>t</sub>	V <sub>i</sub> :	7.56	
Alfa	α	V <sub>t</sub> :	23.6	
		α	<b>0.72497175</b>	
Grados de confiabilidad				
0.02 a 0.20	0.21 a 0.40	0.41 a 0.60	0.61 a 0.80	0.81 a 1,00
Muy baja	Baja	Moderada	Alta	Muy alta

**Resultado**

El alfa es de 0.72 por lo tanto el instrumento se posiciona en un rango alto de confiabilidad.

**Prueba software IBM® SPSS (Statistical Package for the Social Sciences o Paquete Estadístico)**

Fiabilidad		
<b>Comentarios</b>		
<b>Entrada</b>	Datos	C:\Users\pc\Documents\Documentos\datos spss.sav
	Conjunto de datos activo	ConjuntoDatos1
	Filtro	<ninguno>
	Ponderación	<ninguno>
	Segmentar archivo	<ninguno>
	N de filas en el archivo de datos de trabajo	10
	Entrada de matriz	
<b>Manejo de valores perdidos</b>	Definición de perdidos	Los valores perdidos definidos por el usuario se tratan como perdidos.
	Casos utilizados	Las estadísticas se basan en todos los casos con datos válidos para todas las variables en el procedimiento.
<b>Sintaxis</b>		RELIABILITY /VARIABLES=Originalidad Orientación Flexibilidad Experiencia Utilización Dificultad Razón Medio Efectividad Generar Iniciativa Motivación Recurso Reflexión Guía Interés /SCALE('ALL VARIABLES') ALL /MODEL=ALPHA.
<b>Recursos</b>	Tiempo de procesador	00:00:00.03
	Tiempo transcurrido	00:00:00.02

**Escala: ALL VARIABLES**

Resumen de procesamiento de casos			
		N	%
Casos	Válido	10	100.0
	Excluido <sup>a</sup>	0	.0
	Total	10	100.0
a. La eliminación por lista se basa en todas las variables del procedimiento.			

Estadísticas de fiabilidad	
Alfa de Cronbach	N de elementos
0.7249	16

Libro de códigos		
<b>Comentarios</b>		
<b>Entrada</b>	Datos	C:\Users\pc\Documents\Documentos\datos spss.sav
	Conjunto de datos activo	ConjuntoDatos1
	Filtro	<ninguno>
	Ponderación	<ninguno>
	Segmentar archivo	<ninguno>
	N de filas en el archivo de datos de trabajo	10
<b>Sintaxis</b>		CODEBOOK Originalidad [o] Orientación [o] Flexibilidad [o] Experiencia [o] Utilización [o] Dificultad [o] Razón [o] Medio [o] Efectividad [o] Generar [o] Iniciativa [o] Motivación [o] Recurso [o] Reflexión [o] Guía [o] Interés [o] /VARINFO POSITION LABEL TYPE FORMAT MEASURE ROLE VALUETAGS MISSING ATTRIBUTES /OPTIONS VARORDER=VARLIST SORT=ASCENDING MAXCATS=200 /STATISTICS COUNT PERCENT MEAN STDDEV QUANTILES.
<b>Recursos</b>	Tiempo de procesador	00:00:00.05
	Tiempo transcurrido	00:00:00.04

1. ¿Con qué frecuencia se debe de destacar la originalidad e imaginación en los recursos didácticos?				
		Valor	Recuento	Porcentaje
<b>Atributos estándar</b>	Posición	1		
	Etiqueta	Originalidad		
	Tipo	Numérico		
	Formato	F8		
	Medición	Ordinal		
	Rol	Entrada		
<b>Valores válidos</b>	<b>1</b>	<b>Nunca</b>	<b>0</b>	<b>0.0%</b>
	<b>2</b>	<b>Raramente</b>	<b>0</b>	<b>0.0%</b>
	<b>3</b>	<b>Ocasionalmente</b>	<b>1</b>	<b>10.0%</b>
	<b>4</b>	<b>Frecuentemente</b>	<b>4</b>	<b>40.0%</b>
	<b>5</b>	<b>Muy frecuentemente</b>	<b>5</b>	<b>50.0%</b>

<b>2. ¿Qué medio utiliza con mayor frecuencia como orientación para la elaboración de recursos didácticos?</b>				
		Valor	Recuento	Porcentaje
<b>Atributos estándar</b>	Posición	2		
	Etiqueta	Orientación		
	Tipo	Numérico		
	Formato	F8		
	Medición	Ordinal		
	Rol	Entrada		
<b>Valores válidos</b>	<b>1</b>	<b>Otros</b>	<b>0</b>	<b>0.0%</b>
	<b>2</b>	<b>Ninguno</b>	<b>0</b>	<b>0.0%</b>
	<b>3</b>	<b>Ideas propias</b>	<b>1</b>	<b>10.0%</b>
	<b>4</b>	<b>Internet</b>	<b>9</b>	<b>90.0%</b>
	<b>5</b>	<b>Documentos escritos</b>	<b>0</b>	<b>0.0%</b>

<b>3. ¿Los recursos didácticos que implementa son flexibles para enseñanza de los estudiantes?</b>				
		Valor	Recuento	Porcentaje
<b>Atributos estándar</b>	Posición	3		
	Etiqueta	Flexibilidad		
	Tipo	Numérico		
	Formato	F8		
	Medición	Ordinal		
	Rol	Entrada		
<b>Valores válidos</b>	<b>1</b>	<b>Nunca</b>	<b>0</b>	<b>0.0%</b>
	<b>2</b>	<b>La mayoría de veces no</b>	<b>2</b>	<b>20.0%</b>
	<b>3</b>	<b>Regularmente</b>	<b>8</b>	<b>80.0%</b>
	<b>4</b>	<b>La mayoría de veces sí</b>	<b>0</b>	<b>0.0%</b>
	<b>5</b>	<b>Siempre</b>	<b>0</b>	<b>0.0%</b>

<b>4. ¿Qué experiencia posee respecto a la elaboración e implementación de recursos didácticos de tipo manipulativo?</b>				
		Valor	Recuento	Porcentaje
<b>Atributos estándar</b>	Posición	4		
	Etiqueta	Experiencia		
	Tipo	Numérico		
	Formato	F8		
	Medición	Ordinal		
	Rol	Entrada		
<b>Valores válidos</b>	<b>1</b>	<b>Muy mala</b>	<b>1</b>	<b>10.0%</b>
	<b>2</b>	<b>Mala</b>	<b>0</b>	<b>0.0%</b>
	<b>3</b>	<b>Regular</b>	<b>8</b>	<b>80.0%</b>
	<b>4</b>	<b>Buena</b>	<b>0</b>	<b>0.0%</b>
	<b>5</b>	<b>Muy buena</b>	<b>1</b>	<b>10.0%</b>

<b>5. ¿Con qué frecuencia utiliza recursos didácticos manipulables para impartir sus clases?</b>				
		Valor	Recuento	Porcentaje
<b>Atributos estándar</b>	Posición	5		
	Etiqueta	Utilización		
	Tipo	Numérico		
	Formato	F8		
	Medición	Ordinal		
	Rol	Entrada		
<b>Valores válidos</b>	<b>1</b>	<b>Nunca</b>	<b>0</b>	<b>0.0%</b>
	<b>2</b>	<b>Raramente</b>	<b>8</b>	<b>80.0%</b>
	<b>3</b>	<b>Ocasionalmente</b>	<b>1</b>	<b>10.0%</b>
	<b>4</b>	<b>Frecuentemente</b>	<b>1</b>	<b>10.0%</b>
	<b>5</b>	<b>Muy frecuentemente</b>	<b>0</b>	<b>0.0%</b>

<b>6. ¿Cuál es la dificultad que presenta al relacionar los recursos didácticos manipulativos con las diferentes fases de la clase?</b>				
		Valor	Recuento	Porcentaje
<b>Atributos estándar</b>	Posición	6		
	Etiqueta	Dificultad		
	Tipo	Numérico		
	Formato	F8		
	Medición	Ordinal		
	Rol	Entrada		
<b>Valores válidos</b>	<b>1</b>	<b>Nada</b>	<b>1</b>	<b>10.0%</b>
	<b>2</b>	<b>Poca</b>	<b>0</b>	<b>0.0%</b>
	<b>3</b>	<b>Más o menos</b>	<b>7</b>	<b>70.0%</b>
	<b>4</b>	<b>Mucha</b>	<b>0</b>	<b>0.0%</b>
	<b>5</b>	<b>Demasiada</b>	<b>2</b>	<b>20.0%</b>

<b>7. ¿Cuál es la razón del por qué no utiliza con frecuencia recursos didácticos de tipo manipulativo?</b>				
		Valor	Recuento	Porcentaje
<b>Atributos estándar</b>	Posición	7		
	Etiqueta	Razón		
	Tipo	Numérico		
	Formato	F8		
	Medición	Ordinal		
	Rol	Entrada		
<b>Valores válidos</b>	<b>1</b>	<b>No son relevantes</b>	<b>0</b>	<b>0.0%</b>
	<b>2</b>	<b>Desconocimiento en su elaboración</b>	<b>1</b>	<b>10.0%</b>
	<b>3</b>	<b>Falta de recursos materiales</b>	<b>1</b>	<b>10.0%</b>
	<b>4</b>	<b>Falta de recursos económicos</b>	<b>6</b>	<b>60.0%</b>
	<b>5</b>	<b>Falta de tiempo</b>	<b>2</b>	<b>20.0%</b>

<b>8. ¿Considera importante poseer un medio de orientación sobre la elaboración e implementación este tipo de recursos didácticos?</b>				
		Valor	Recuento	Porcentaje
<b>Atributos estándar</b>	Posición	8		
	Etiqueta	Medio		
	Tipo	Numérico		
	Formato	F8		
	Medición	Ordinal		
	Rol	Entrada		
<b>Valores válidos</b>	<b>1</b>	<b>Sin importancia</b>	<b>0</b>	<b>0.0%</b>
	<b>2</b>	<b>Poca importancia</b>	<b>0</b>	<b>0.0%</b>
	<b>3</b>	<b>Indeciso</b>	<b>0</b>	<b>0.0%</b>
	<b>4</b>	<b>Importante</b>	<b>5</b>	<b>50.0%</b>
	<b>5</b>	<b>Muy importante</b>	<b>5</b>	<b>50.0%</b>

<b>9. ¿Qué recurso considera más efectivo para estimular a los estudiantes en su proceso de aprendizaje?</b>				
		Valor	Recuento	Porcentaje
<b>Atributos estándar</b>	Posición	9		
	Etiqueta	Efectividad		
	Tipo	Numérico		
	Formato	F8		
	Medición	Ordinal		
	Rol	Entrada		
<b>Valores válidos</b>	<b>1</b>	<b>Otros</b>	<b>0</b>	<b>0.0%</b>
	<b>2</b>	<b>Multimedia</b>	<b>0</b>	<b>0.0%</b>
	<b>3</b>	<b>Recursos didácticos manipulables</b>	<b>2</b>	<b>20.0%</b>
	<b>4</b>	<b>Puntos</b>	<b>0</b>	<b>0.0%</b>
	<b>5</b>	<b>Juegos</b>	<b>8</b>	<b>80.0%</b>

<b>10. ¿En qué momento de la clase se debe generar motivación a los estudiantes?</b>				
		Valor	Recuento	Porcentaje
<b>Atributos estándar</b>	Posición	10		
	Etiqueta	Generar		
	Tipo	Numérico		
	Formato	F8		
	Medición	Ordinal		
	Rol	Entrada		
<b>Valores válidos</b>	<b>1</b>	<b>En ningún momento</b>	<b>0</b>	<b>0.0%</b>
	<b>2</b>	<b>En todos los momentos de la clase</b>	<b>7</b>	<b>70.0%</b>
	<b>3</b>	<b>Después de la clase</b>	<b>0</b>	<b>0.0%</b>
	<b>4</b>	<b>Durante la clase</b>	<b>3</b>	<b>30.0%</b>
	<b>5</b>	<b>Antes de la clase</b>	<b>0</b>	<b>0.0%</b>

<b>11. ¿Qué frecuencia tienen los estudiantes de asumir la iniciativa de involucrarse en las actividades que realiza en clase?</b>				
		Valor	Recuento	Porcentaje
<b>Atributos estándar</b>	Posición	11		
	Etiqueta	Iniciativa		
	Tipo	Numérico		
	Formato	F8		
	Medición	Ordinal		
	Rol	Entrada		
<b>Valores válidos</b>	<b>1</b>	<b>Nunca</b>	<b>0</b>	<b>0.0%</b>
	<b>2</b>	<b>La mayoría de veces no</b>	<b>0</b>	<b>0.0%</b>
	<b>3</b>	<b>Regularmente</b>	<b>5</b>	<b>50.0%</b>
	<b>4</b>	<b>La mayoría de veces sí</b>	<b>4</b>	<b>40.0%</b>
	<b>5</b>	<b>Siempre</b>	<b>1</b>	<b>10.0%</b>

<b>12. ¿Considera relevante el uso recursos didácticos manipulables para la motivación de los estudiantes?</b>				
		Valor	Recuento	Porcentaje
<b>Atributos estándar</b>	Posición	12		
	Etiqueta	Motivación		
	Tipo	Numérico		
	Formato	F8		
	Medición	Ordinal		
	Rol	Entrada		
<b>Valores válidos</b>	<b>1</b>	<b>Sin importancia</b>	<b>0</b>	<b>0.0%</b>
	<b>2</b>	<b>Poca importancia</b>	<b>0</b>	<b>0.0%</b>
	<b>3</b>	<b>Indeciso</b>	<b>1</b>	<b>10.0%</b>
	<b>4</b>	<b>Importante</b>	<b>2</b>	<b>20.0%</b>
	<b>5</b>	<b>Muy importante</b>	<b>7</b>	<b>70.0%</b>

<b>13. ¿Qué recurso didáctico utiliza con mayor frecuencia para desarrollar las clases?</b>				
		Valor	Recuento	Porcentaje
<b>Atributos estándar</b>	Posición	13		
	Etiqueta	Recurso		
	Tipo	Numérico		
	Formato	F8		
	Medición	Ordinal		
	Rol	Entrada		
<b>Valores válidos</b>	<b>1</b>	<b>Otros</b>	<b>0</b>	<b>0.0%</b>
	<b>2</b>	<b>Multimedia</b>	<b>1</b>	<b>10.0%</b>
	<b>3</b>	<b>Carteles</b>	<b>0</b>	<b>0.0%</b>
	<b>4</b>	<b>Hojas de trabajo</b>	<b>8</b>	<b>80.0%</b>
	<b>5</b>	<b>Pizarra</b>	<b>1</b>	<b>10.0%</b>

<b>14. ¿Con qué frecuencia reflexiona sobre nuevas formas de enseñar para mejorar el proceso educativo de los estudiantes?</b>				
		Valor	Recuento	Porcentaje
<b>Atributos estándar</b>	Posición	14		
	Etiqueta	Reflexión		
	Tipo	Numérico		
	Formato	F8		
	Medición	Ordinal		
	Rol	Entrada		
<b>Valores válidos</b>	<b>1</b>	<b>Nunca</b>	<b>0</b>	<b>0.0%</b>
	<b>2</b>	<b>Raramente</b>	<b>1</b>	<b>10.0%</b>
	<b>3</b>	<b>Ocasionalmente</b>	<b>7</b>	<b>70.0%</b>
	<b>4</b>	<b>Frecuentemente</b>	<b>2</b>	<b>20.0%</b>
	<b>5</b>	<b>Muy frecuentemente</b>	<b>0</b>	<b>0.0%</b>

<b>15. ¿Cómo guía educativo otorga a los estudiantes ser protagonistas de su propio aprendizaje?</b>				
		Valor	Recuento	Porcentaje
<b>Atributos estándar</b>	Posición	15		
	Etiqueta	Guía		
	Tipo	Numérico		
	Formato	F8		
	Medición	Ordinal		
	Rol	Entrada		
<b>Valores válidos</b>	<b>1</b>	<b>Nunca</b>	<b>0</b>	<b>0.0%</b>
	<b>2</b>	<b>La mayoría de veces no</b>	<b>4</b>	<b>40.0%</b>
	<b>3</b>	<b>Regularmente</b>	<b>4</b>	<b>40.0%</b>
	<b>4</b>	<b>La mayoría de veces sí</b>	<b>2</b>	<b>20.0%</b>
	<b>5</b>	<b>Siempre</b>	<b>0</b>	<b>0.0%</b>

<b>16. ¿Qué interés manifestaría por conocer nuevos recursos para desarrollar las sesiones de clase?</b>				
		Valor	Recuento	Porcentaje
<b>Atributos estándar</b>	Posición	16		
	Etiqueta	Interés		
	Tipo	Numérico		
	Formato	F8		
	Medición	Ordinal		
	Rol	Entrada		
<b>Valores válidos</b>	<b>1</b>	<b>Nada interesado</b>	<b>0</b>	<b>0.0%</b>
	<b>2</b>	<b>No muy interesado</b>	<b>0</b>	<b>0.0%</b>
	<b>3</b>	<b>Neutral</b>	<b>0</b>	<b>0.0%</b>
	<b>4</b>	<b>Interesado</b>	<b>4</b>	<b>40.0%</b>
	<b>5</b>	<b>Muy interesado</b>	<b>6</b>	<b>60.0%</b>

Resumen		
<b>Comentarios</b>		
<b>Entrada</b>	Datos	C:\Users\pc\Documents\Documentos\datos spss.sav
	Conjunto de datos activo	ConjuntoDatos1
	Filtro	<ninguno>
	Ponderación	<ninguno>
	Segmentar archivo	<ninguno>
	N de filas en el archivo de datos de trabajo	10
<b>Manejo de valores perdidos</b>	Definición de perdidos	Para cada variable dependiente en una tabla, los valores perdidos definidos por el usuario para la dependiente y todas las variables de agrupación se tratan como perdidas.
	Casos utilizados	Los casos utilizados para cada tabla no tienen valores perdidos en ninguna variable independiente y no todas las variables dependientes tienen valores perdidos.
<b>Sintaxis</b>		SUMMARIZE /TABLES=Originalidad Orientación Flexibilidad Experiencia Utilización Dificultad Razón Medio Efectividad Generar Iniciativa Motivación Recurso Reflexión Guía Interés /FORMAT=VALIDLIST NOCASENUM TOTAL LIMIT=100 /TITLE='Resúmenes de casos' /MISSING=VARIABLE /CELLS=COUNT.
<b>Recursos</b>	Tiempo de procesador	00:00:00.05
	Tiempo transcurrido	00:00:00.11

**Resumen de procesamiento de casos <sup>a</sup>**

	<b>Casos</b>					
	<b>Incluido</b>		<b>Excluido</b>		<b>Total</b>	
	<b>N</b>	<b>Porcentaje</b>	<b>N</b>	<b>Porcentaje</b>	<b>N</b>	<b>Porcentaje</b>
1. ¿Con qué frecuencia se debe de destacar la originalidad e imaginación en los recursos didácticos?	10	100.0%	0	0.0%	10	100.0%
2. ¿Qué medio utiliza con mayor frecuencia como orientación para la elaboración de recursos didácticos?	10	100.0%	0	0.0%	10	100.0%
3. ¿Los recursos didácticos que implementa son flexibles para enseñanza de los estudiantes?	10	100.0%	0	0.0%	10	100.0%
4. ¿Qué experiencia posee respecto a la elaboración e implementación de recursos didácticos de tipo manipulativo?	10	100.0%	0	0.0%	10	100.0%
5. ¿Con qué frecuencia utiliza recursos didácticos manipulables para impartir sus clases?	10	100.0%	0	0.0%	10	100.0%
6. ¿Cuál es la dificultad que presenta al relacionar los recursos didácticos manipulativos con las diferentes fases de la clase?	10	100.0%	0	0.0%	10	100.0%
7. ¿Cuál es la razón del por qué no utiliza con frecuencia recursos didácticos de tipo manipulativo?	10	100.0%	0	0.0%	10	100.0%
8. ¿Considera importante poseer un medio de orientación sobre la elaboración e implementación este tipo de recursos didácticos?	10	100.0%	0	0.0%	10	100.0%
9. ¿Qué recurso considera más efectivo para estimular a los estudiantes en su proceso de aprendizaje?	10	100.0%	0	0.0%	10	100.0%
10. ¿En qué momento de la clase se debe generar motivación a los estudiantes?	10	100.0%	0	0.0%	10	100.0%
11. ¿Qué frecuencia tienen los estudiantes de asumir la iniciativa de involucrarse en las actividades que realiza en clase?	10	100.0%	0	0.0%	10	100.0%
12. ¿Considera relevante el uso recursos didácticos manipulables para la motivación de los estudiantes?	10	100.0%	0	0.0%	10	100.0%
13. ¿Qué recurso didáctico utiliza con mayor frecuencia para desarrollar las clases?	10	100.0%	0	0.0%	10	100.0%
14. ¿Con qué frecuencia reflexiona sobre nuevas formas de enseñar para mejorar el proceso educativo de los estudiantes?	10	100.0%	0	0.0%	10	100.0%
15. ¿Cómo guía educativo otorga a los estudiantes ser protagonistas de su propio aprendizaje?	10	100.0%	0	0.0%	10	100.0%
16. ¿Qué interés manifestaría por conocer nuevos recursos para desarrollar las sesiones de clase?	10	100.0%	0	0.0%	10	100.0%

a. Limitado a los primeros 100 casos.

Resúmenes de casos <sup>a</sup>					
	1. ¿Con qué frecuencia se debe de destacar la originalidad e imaginación en los recursos didácticos?	2. ¿Qué medio utiliza con mayor frecuencia como orientación para la elaboración de recursos didácticos?	3. ¿Los recursos didácticos que implementa son flexibles para enseñanza de los estudiantes?	4. ¿Qué experiencia posee respecto a la elaboración e implementación de recursos didácticos de tipo manipulativo?	5. ¿Con qué frecuencia utiliza recursos didácticos manipulables para impartir sus clases?
1	Muy frecuentemente	Internet	Regularmente	Regular	Ocasionalmente
2	Frecuentemente	Internet	Regularmente	Regular	Frecuentemente
3	Frecuentemente	Internet	Regularmente	Muy buena	Raramente
4	Muy frecuentemente	Internet	Regularmente	Regular	Raramente
5	Muy frecuentemente	Internet	La mayoría de veces no	Regular	Raramente
6	Ocasionalmente	Internet	Regularmente	Regular	Raramente
7	Muy frecuentemente	Internet	Regularmente	Regular	Raramente
8	Frecuentemente	Ideas propias	La mayoría de veces no	Muy mala	Raramente
9	Frecuentemente	Internet	Regularmente	Regular	Raramente
10	Muy frecuentemente	Internet	Regularmente	Regular	Raramente
Total	N 10	10	10	10	10

Resúmenes de casos <sup>a</sup>					
	6. ¿Cuál es la dificultad que presenta al relacionar los recursos didácticos manipulativos con las diferentes fases de la clase?	7. ¿Cuál es la razón del por qué no utiliza con frecuencia recursos didácticos de tipo manipulativo?	8. ¿Considera importante poseer un medio de orientación sobre la elaboración e implementación este tipo de recursos didácticos?	9. ¿Qué recurso considera más efectivo para estimular a los estudiantes en su proceso de aprendizaje?	10. ¿En qué momento de la clase se debe generar motivación a los estudiantes?
1	Demasiada	Falta de recursos económicos	Muy importante	Juegos	Durante la clase
2	Más o menos	Falta de recursos económicos	Muy importante	Recursos didácticos manipulables	En todos los momentos de la clase
3	Más o menos	Falta de recursos económicos	Muy importante	Juegos	En todos los momentos de la clase
4	Más o menos	Falta de tiempo	Muy importante	Juegos	Durante la clase
5	Demasiada	Falta de recursos económicos	Importante	Juegos	En todos los momentos de la clase
6	Más o menos	Falta de tiempo	Importante	Juegos	En todos los momentos de la clase
7	Más o menos	El centro educativo no proporciona materiales	Importante	Juegos	En todos los momentos de la clase
8	Más o menos	Desconocimiento en su elaboración	Muy importante	Juegos	En todos los momentos de la clase
9	Más o menos	Falta de recursos económicos	Importante	Recursos didácticos manipulables	En todos los momentos de la clase
10	Nada	Falta de recursos económicos	Importante	Juegos	Durante la clase
Total	N 10	10	10	10	10

Resúmenes de casos <sup>a</sup>					
	11. ¿Qué frecuencia tienen los estudiantes de asumir la iniciativa de involucrarse en las actividades que realiza en clase?	12. ¿Considera relevante el uso de recursos didácticos manipulables para la motivación de los estudiantes?	13. ¿Qué recurso didáctico utiliza con mayor frecuencia para desarrollar las clases?	14. ¿Con qué frecuencia reflexiona sobre nuevas formas de enseñar para mejorar el proceso educativo de los estudiantes?	15. ¿Cómo guía educativo otorga a los estudiantes ser protagonistas de su propio aprendizaje?
1	Siempre	Muy importante	Pizarra	Frecuentemente	Regularmente
2	La mayoría de veces sí	Muy importante	Hojas de trabajo	Ocasionalmente	La mayoría de veces sí
3	Regularmente	Muy importante	Hojas de trabajo	Frecuentemente	Regularmente
4	Regularmente	Muy importante	Hojas de trabajo	Ocasionalmente	Regularmente
5	Regularmente	Muy importante	Hojas de trabajo	Ocasionalmente	La mayoría de veces no
6	La mayoría de veces sí	Importante	Hojas de trabajo	Ocasionalmente	La mayoría de veces no
7	La mayoría de veces sí	Muy importante	Hojas de trabajo	Ocasionalmente	La mayoría de veces no
8	Regularmente	Muy importante	Multimedia	Ocasionalmente	Regularmente
9	La mayoría de veces sí	Importante	Hojas de trabajo	Raramente	La mayoría de veces sí
10	Regularmente	Indeciso	Hojas de trabajo	Ocasionalmente	La mayoría de veces no
Total	N	10	10	10	10

Resúmenes de casos <sup>a</sup>	
	16. ¿Qué interés manifestaría por conocer nuevos recursos para desarrollar las sesiones de clase?
1	Muy interesado
2	Muy interesado
3	Muy interesado
4	Muy interesado
5	Interesado
6	Muy interesado
7	Muy interesado
8	Interesado
9	Interesado
10	Interesado
Total	N
	10



**CUSACQ**  
TRICENTENARIA  
Universidad de San Carlos de Guatemala  
Centro Universitario de Quiché

# Recursos didácticos Manipulables

## Guía





*"Si lo escucho, lo olvido.  
Si lo veo, lo entiendo.  
Si lo hago, lo aprendo"*  
*Confucio*





Recursos didácticos  
Manipulables

*Guía*



## AUTORIDADES

### **-CUSACQ-**

#### **Director**

Ing. Porfirio Alejandro Marroquín Quiñonez

#### **Coordinador de Pedagogía**

Ing. Erick Orlando Urrutia Rodríguez

#### **Docente de Propedéutica**

M.A. Gilberto Tuy Chopén

#### **Asesora**

Licda. Sherly Eliza Antillón Laynez

#### **Revisora**

Licda. Rosa Amalia Barreno Vicente

### **-IMBACUC-**

#### **Directora**

Sandra Lucrecia Carlos Castro

#### **Docente**

Licdo. Jeffrey George Calva Loarca

#### **Personal docente y administrativo**

DISEÑO Y ELABORACIÓN

#### **Estudiante**

PEM. Alexander Velásquez



# ÍNDICE

CONTENIDO	PÁG.
Presentación.....	1
Objetivo .....	2
Estructura.....	3
<b>PARTE 1</b>	
<b>Glosario</b> .....	4
<b>PARTE 2</b>	
<b>Definiciones</b> .....	6
Guía didáctica	
Creatividad educativa	
Recursos didácticos manipulativos.....	7
Motivación educativa.....	8
Innovación educativa	
Evaluación educativa	
Técnicas educativas.....	9
<b>PARTE 3</b>	
<b>Recursos didácticos manipulables</b> .....	10
Globos y dardos.....	11
Tarjetas misteriosas.....	13
Árbol de conocimiento.....	15
El mensajero.....	17
Muro de opiniones.....	19
El reloj de arena.....	21
Pregunta guía.....	23
El tendedero.....	25
El panal.....	27

El rompecabezas.....	29
El dominó.....	31
Dado y sobres.....	33
Los ejes.....	35
La pelota y sus preguntas.....	37
SÍ – NO.....	39
El ascensor.....	41
¿Cuál es la respuesta? .....	43
Pizarrón educativo.....	45
Cintas corredizas.....	47
¿Qué tiene el vaso?.....	49
Tablero de ejercicios.....	51
Diario de aprendizaje.....	54
El museo escolar .....	56
Caja causa y efecto.....	57
Escalera educativa .....	59
Cubo de pensar.....	61
Gotas del saber.....	64
La papelera.....	66

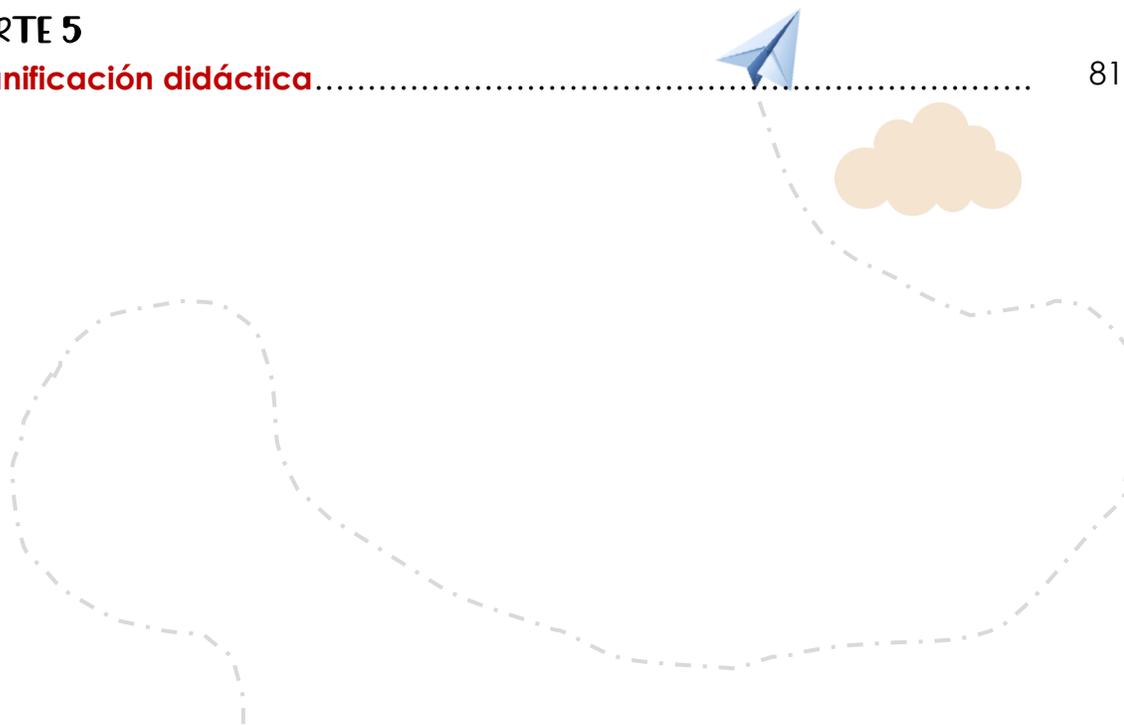
#### PARTE 4

<b>Técnicas didácticas educativas .....</b>	<b>68</b>
Casco y globos	
Tarjeta roja y amarilla.....	69
Tarjeta de respuesta	
Bombita.....	70
Cambio de roles	
¡Bingo!.....	71
¡Dame los 5!	
Mini rifa.....	72
¿Qué dice el sombrero?	
Ruleta.....	73
Soy un diccionario	
Huevos sorpresa.....	74

¿Qué número es?	
Monedas.....	75
Fijar metas altas.....	76
La asamblea.....	77
La ranita sorda.....	78
Árbol de manzanas.....	79

## PARTE 5

<b>Planificación didáctica</b> .....	81
--------------------------------------	----





*"La creatividad en la inteligencia divirtiéndose"*  
*Albert Einstein*

# PRESENTACIÓN

Desde hace muchas décadas la educación se ha basado en la transmisión de conocimiento, con el rol activo del docente y pasivo por parte del estudiante. En la era industrial, la escuela fue diseñada como motor para la formación de profesionales, en otras palabras, formaba personas para que hicieran lo que se les mandaba, pasaban varios años memorizando conocimientos para luego utilizarlos en las industrias en donde se castigaba el error.

Hoy en día todo ello debe de quedar en el pasado, la educación tiene que adaptarse a la actualidad y con ello, como parte de la comunidad educativa, el docente también lo debe de hacer. El perfil del profesor en el siglo XXI es ser creativo, innovador, motivador, facilitador, etc.

*"Si enseñamos a los estudiantes de hoy como enseñamos ayer, les estamos robando el mañana"*  
*John Dewey*

El presente documento es un aporte que surge de la investigación "La creatividad en los recursos didácticos manipulables para la motivación e innovación en la enseñanza".

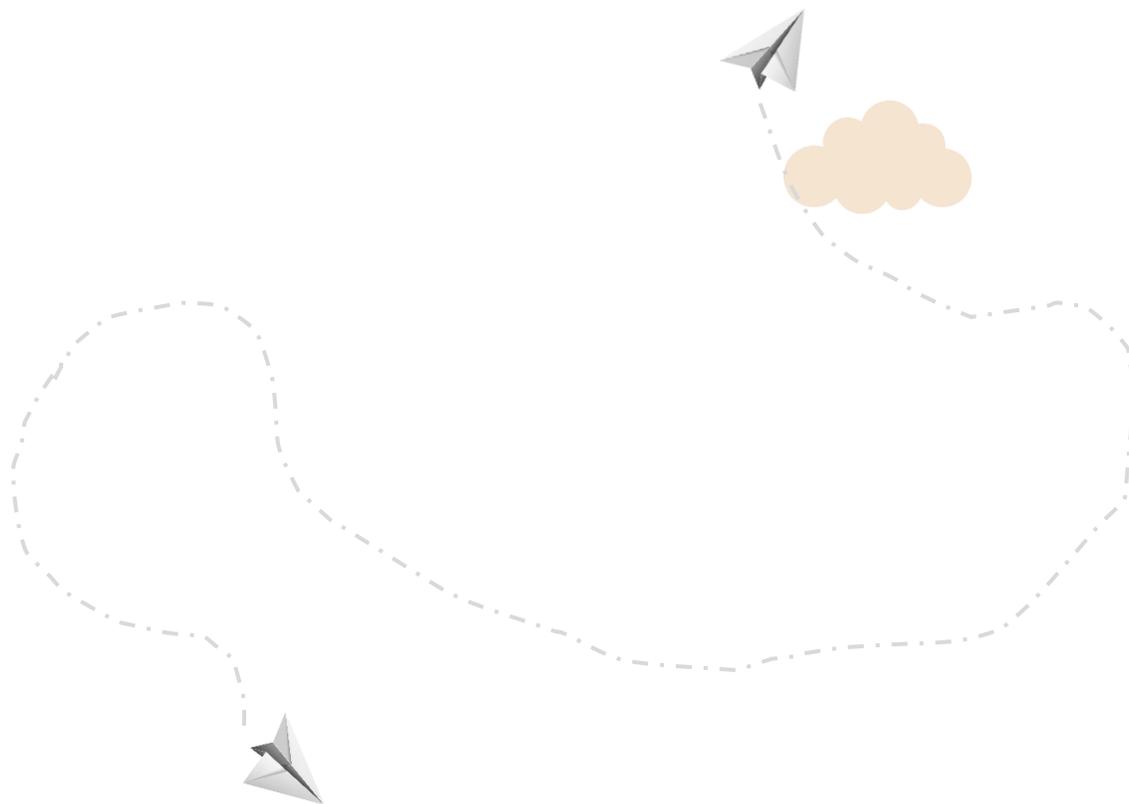
La guía contiene varias propuestas en relación a la elaboración e implementación de recursos didácticos de tipo manipulativo, el uso de estos medios contribuye a una manera diferente de enseñar, ya que fomentan la curiosidad, motivación, aprendizaje práctico y significativo, en donde el estudiante como el docente tienen un rol activo y, además, facilitar el aprendizaje apoyando a la labor del profesorado que realiza continuamente.

Actualmente, pensar diferente es algo muy valioso.

# OBJETIVO

Apoyar la labor docente para la motivación e innovación en la enseñanza a través de la presente herramienta educativa.

**2**



*"El objetivo principal de la educación es crear personas capaces de hacer cosas nuevas, y no simplemente repetir lo que otras generaciones hicieron"*  
*Jean Piaget*

# ESTRUCTURA

## PARTE 1

### Glosario

En este apartado se presenta una serie de palabras contenidas en la guía, cada una con su significado para su mejor comprensión.

## PARTE 2

### Definiciones

En este apartado se presentan conceptos relacionados a la guía.

## PARTE 3

### Recursos didácticos manipulativos

En este apartado se presentan sugerencias de elaboración e implementación de recursos didácticos de tipo manipulativo para los diferentes momentos de clase: activación de conocimientos previos y nuevos, explicación de los aprendizajes, ejercitación y evaluación.

## PARTE 4

### Técnicas didácticas educativas

En este apartado se presentan diferentes técnicas educativas para motivar a los estudiantes y a la vez enseñar.

## PARTE 5

### Planificación didáctica

En este apartado se presentan ejemplos de planificaciones diarias de clase con secuencias didácticas en relación de cómo pueden implementarse recursos y técnicas educativas.

*“La innovación requiere ideas nuevas... la educación tiene una  
responsabilidad frente a la tradición”*

*Seymour Papert*



*"Libres son los que crean, no quienes copian"*  
*Educarro Galeano*



A

**Alternativa**

Posibilidad de elegir entre opciones o soluciones diferentes.

G

**Guía**

Orientación.



5

I

**Implementación**

Poner en funcionamiento o llevar a cabo una cosa determinada.

M

**Manipulable**

Manejar una cosa o trabajar sobre ella haciendo uso con las manos, sentido o de alguna otra forma.

**Modalidad**

Tipo, categoría o variante de una cosa.

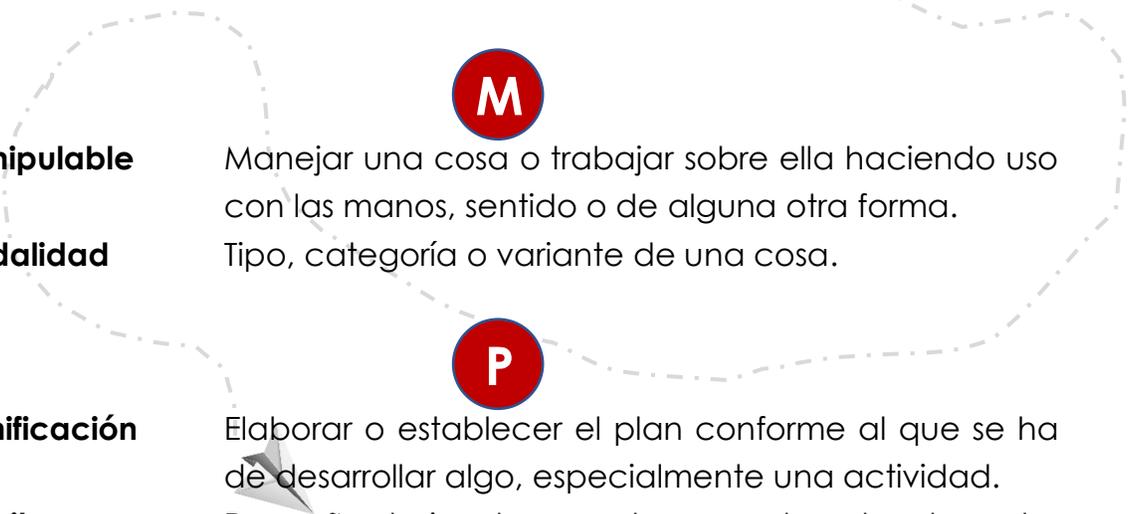
P

**Planificación**

Elaborar o establecer el plan conforme al que se ha de desarrollar algo, especialmente una actividad.

**Post it**

Pequeña hoja de papel, generalmente de color amarillo, que lleva una franja adhesiva que se puede pegar y despegar varias veces; se usa para escribir mensajes y recordatorios y pegarlos en un lugar visible.





*"La imaginación es más importante que el conocimiento.  
El conocimiento es limitado. En cambio, la imaginación abarca todo"*  
*Albert Einstein*

## ❖ *Guía didáctica*

La guía didáctica, es un instrumento digital o impreso que constituye un recurso de apoyo para el proceso de enseñanza - aprendizaje. Una es un elemento motivador para despertar el interés por un contenido, materia o algún otro contexto. Debe de ser un instrumento adecuado para guiar y facilitar el aprendizaje.

## ❖ *Creatividad educativa*

La creatividad, es una de las capacidades más importantes del ser humano, ha permitido la adaptación al medio y facilitar su vida. Hoy en día no es una de las capacidades que más se potencializan desde el punto óptico de la educación, en los centros educativos se utilizan métodos tradicionales de enseñanza, como consecuencia impide a potencializar esta capacidad y con ello también impide un avance en la educación.

## ❖ *Recursos didácticos manipulativos*

Los recursos didácticos de tipo manipulable, son aquellos medios elaborados e implementados con el propósito de facilitar, apoyar y evaluar el proceso de enseñanza y aprendizaje. Permite a los estudiantes interactuar cognitiva, psico-motriz (habilidad, destreza y pericia) y afectiva (gusto, involucramiento y compromiso) con ellos. Hace de los conocimientos sean más objetivos, atractivos e interesantes.

Estos medios elaborados sin objetividad no son valiosos, van a depender de la integración adecuada que se le dé en el proceso de enseñanza. Son una excelente herramienta, pero sin planificación adecuada no son objetivos.

## FUNCIONES

- Lograr el dominio de contenido por los estudiantes.
- No son únicamente medios para ilustrar o plasmar contenidos, sino que generan un aprendizaje significativo mediante su implementación activa, con ello fortalecer y dinamizar el aprendizaje.

## VENTAJAS

- Lograr una comunicación más efectiva entre docente y estudiante, ¿comunicación efectiva? Generar un cambio de actitud significativa para la asimilación positiva de cualquier tema.
- Útiles para racionalizar la carga de trabajo tanto para docentes como estudiantes.
- Disminuyen efectivamente el tiempo de aprendizaje ya que por medio de estos el estudiante se involucra directamente en los contenidos (aprendizaje activo).
- Aumenta la motivación y captan y mantienen el interés en los estudiantes.

## RELACIÓN CON LOS OBJETIVOS

- Facilitan la comprensión de lo que se estudia al presentar el contenido de manera tangible, observable y manejable.
- Concretan y ejemplifican la información que se expone, generando motivación individual o grupal.
- Refuerzan la retención de lo aprendido al estimular los sentidos de los estudiantes.

8

### ❖ Motivación educativa

La motivación, es un estado que activa, dirige y mantiene la conducta de las personas a conseguir metas, objetivos o algún fin. Este estímulo es importante ya que da energía, impulso o motivo a las personas. Y es un factor importante en el proceso educativo, en ocasiones es algo que pasa a segundo plano. Hacer que los educandos se encuentren motivados asegura el éxito en su formación.

## ❖ Innovación educativa

La innovación educativa, implica cambiar formas tradicionales de enseñar por un proceso que beneficie a los estudiantes en el desarrollo o estímulo de diferentes emociones, capacidades y habilidades, como la participación, motivación, compromiso, creatividad, trabajo en grupo, entre otras.

## ❖ Evaluación

La evaluación, permite obtener evidencias, elaborar juicios y brindar retroalimentación sobre los logros de los estudiantes, su esencia es evaluar el desempeño y no a la persona y se apoya de técnicas e instrumentos de enfoque cualitativo o cuantitativo.

Componentes	Momentos y tipos	Elementos
<b>Medición.</b> Valor	<b>Diagnóstica</b>	<b>¿Cuándo se evalúa?</b> • Inicio, durante y final
<b>Estimación.</b> Juicio	<b>Formativa</b> • Interactiva • Retroactiva • Proactiva	
<b>Calificación.</b> Cualitativa o cuantitativa	<b>Sumativa</b>	<b>¿Cómo se evalúa?</b> • Mediante técnicas e instrumentos
<b>Acreditación.</b> Decisión		<b>Tipos</b> • Informal, semiformal y formal

## ❖ Técnica educativa

Las técnicas educativas, son medios para facilitar la enseñanza y hacer práctico el aprendizaje. Por medio de estas técnicas se estimula el interés y participación de los estudiantes, ya que se utiliza más de un sentido.



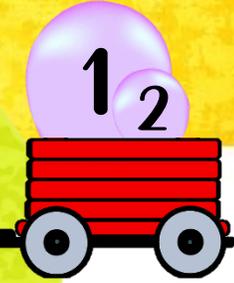
*"Es muy difícil mantener la curiosidad en un sistema educativo rígido. El espíritu de descubrimiento y pensamiento creativo se pierde en la rutina*

*escolar"*

*Albert Einstein*



# GLOBOS Y DARDOS



## Objetivo

Generar en los estudiantes motivación, participación, confianza y razonamiento.

## Implementación

Etapa de conocimientos previos

## Elaboración

10 minutos

## Modalidad

Presencial

## Alternativas

## Uso

Estudiante

11

## ¿Qué necesita?

- Globos
- Aguja
- Hoja de papel bond
- Marcador permanente negro
- Masking tape
- Plastilina
- Pieglo de papel bond, manila o cartulina

## Procedimiento

### PASO NO. 1

Realice con plastilina un cilindro de 5 cms de largo por 1 cmt de grosos.

*Tal como se muestra en la imagen.*



### PASO NO. 2

Introduzca la aguja en medio del cilindro de plastilina.

*Tal como se muestra en la imagen.*



### PASO N.º 3

Introduzca un pedazo de papel en el interior del globo antes de inflarlo. (En ellos irán anotadas preguntas, opiniones y algún tipo de incentivo como: dulces, chocolates, etc.).

### PASO N.º 4

Enumere con marcador permanente el globo.

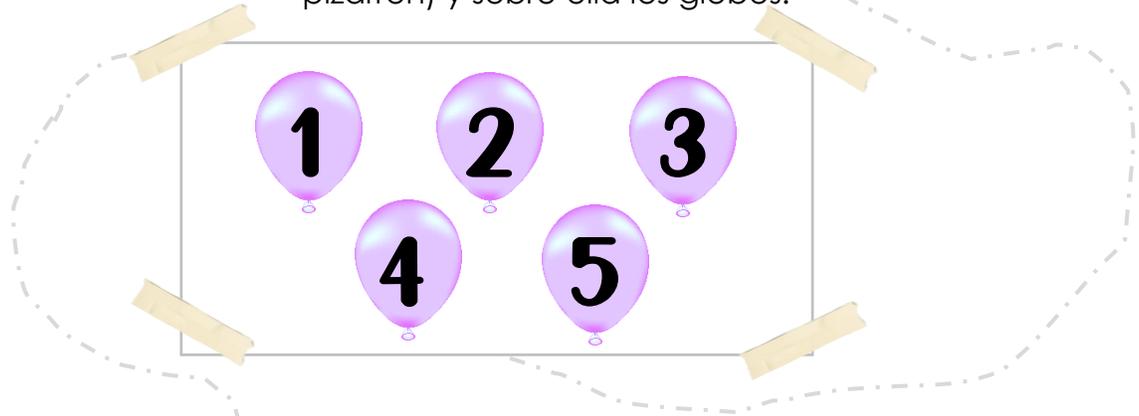
*Tal como se muestra en la imagen.*



### Instrucciones de uso

Teniendo ya los recursos didácticos manipulables:

- Pegue la cartulina en alguna superficie de la clase (pared, puerta, pizarrón) y sobre ella los globos.



- Seleccione a los estudiantes para tratar de explotar los globos con el dardo.
- El estudiante que explote un globo debe de realizar lo que indica el papel que estaba en el interior.



# TARJETAS MISTERIOSAS



## Objetivo

Generar en los estudiantes motivación, participación, confianza y razonamiento.

## Implementación

Etapa de conocimientos previos

## Elaboración

10 minutos

## Modalidad

Presencial

## Uso

Estudiante

## Alternativas

Puede sustituir las tarjetas con:

**Sobres:** Pegar sobres rotulados con números e introducir un papel y anotar una pregunta, comentario o incentivo y luego pegarlos en la pizarra.

**Pelotas:** Dibujar y recortar pelotas rotuladas con números y del otro lado pegar un papel y anotar una pregunta, comentario o incentivo.



## ¿Qué necesita?

- Papel de colores
- Marcador negro
- Lapicero
- Hoja de papel bond
- Masking tape

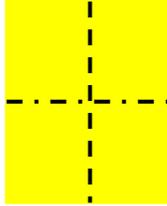


## Procedimiento

### PASO N.º 1

Divida la hoja de color en 4 partes iguales.

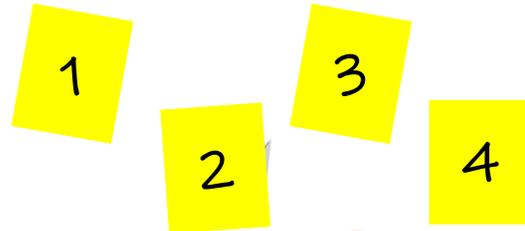
*Tal como se muestra en la imagen.*



### PASO N.º 2

Recorte y enumere cada una de ellas.

*Tal como se muestra en la imagen.*



### PASO N.º 3

Pegue en cada una de ellas un pedazo de papel bond y escriba una pregunta, opinión o un incentivo como: dulce, chocolate, etc.

*Tal como se muestra en la imagen.*



### PASO OPCIONAL

Realice un par de ojos con papel bond.

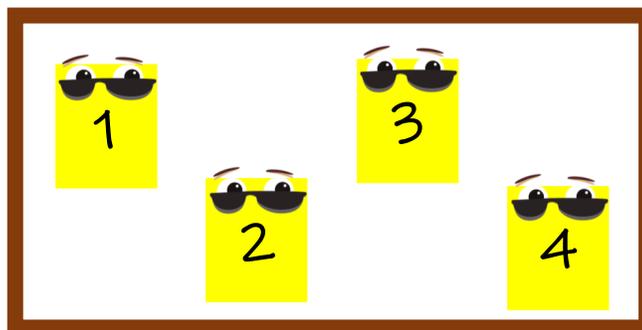
*Tal como se muestra en la imagen.*



## Instrucciones de uso

Teniendo ya los recursos didácticos manipulables:

- Pegue las tarjetas sobre el pizarrón.



- Seleccione a los estudiantes para elegir y realizar lo que le indica la tarjeta misteriosa.



# ARBOL DEL CONOCIMIENTO



## Objetivo

Generar en los estudiantes motivación, razonamiento, participación y confianza.

## Implementación

Etapa de conocimientos previos

## Elaboración

45 minutos

## Medialidad

Presencial

## USO

Estudiante

## Alternativas

Puede sustituir el árbol con:

**Flor:** elaborar el centro y tallo de una flor y entregar pétalos.

**Nube:** elaborar una nube y entregar gotas.

**Foco:** elaborar un niño y entregar focos.



## ¿Qué necesita?

- Pliego de cartulina, papel bond o manila
- Marcador negro
- Hojas de papel iris de color verde
- Pegamento
- Masking tape
- Lápiz
- Crayones
- Tijeras
- Lapiceros

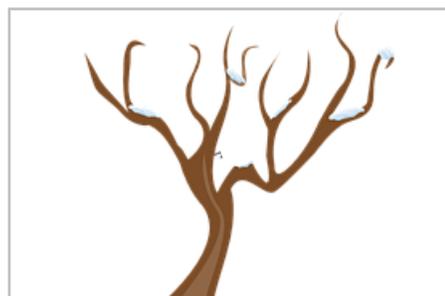


## Procedimiento

### Paso No. 1

Dibuje y pinte sobre la cartulina un tronco de un árbol con ramas.

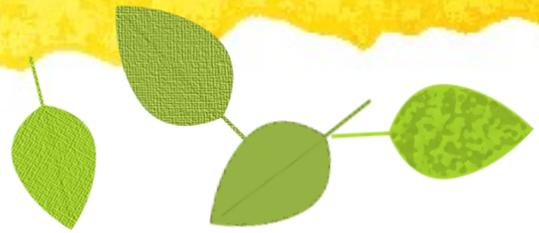
*Tal como se muestra en la imagen.*



## ***Paso No. 2***

Elabore varias hojas con el papel de color verde.

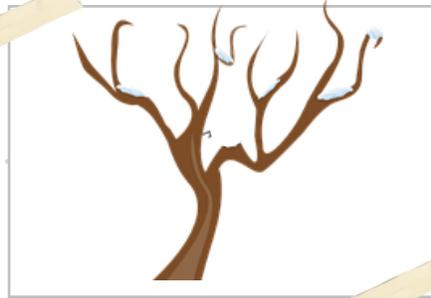
*Tal como se muestra en la imagen.*



## **Instrucciones de uso**

Teniendo ya los recursos didácticos manipulables:

- Pegue la cartulina sobre alguna superficie de la clase.



- Entregue e indique a los estudiantes anotar lo que conocen del tema sobre las hojas verdes.
- Luego pida a cada uno pegar las hojas sobre las ramas del árbol dibujado en la cartulina y así formar un árbol del conocimiento.





# EL MENSAJERO



## Objetivo

Generar en los estudiantes motivación, participación, confianza y razonamiento.

## Implementación

Etapa de conocimientos previos

## Elaboración

20 minutos

## Modalidad

Presencial

## USO

Estudiante

## Alternativas

### ¿Qué necesita?

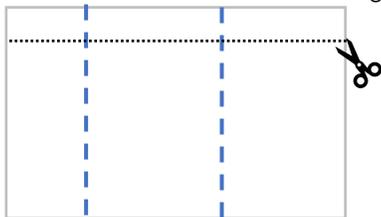
- Catulina, papel bond o manila
- Tijera
- Marcador negro
- Pegamento
- Hoja de papel bond
- Lapicero

### Procedimiento

#### Paso No. 1

Dibuje y recorte una línea de 20 cms sobre la cartulina y luego dóblela en 3 partes (dos partes iguales y una más pequeña).

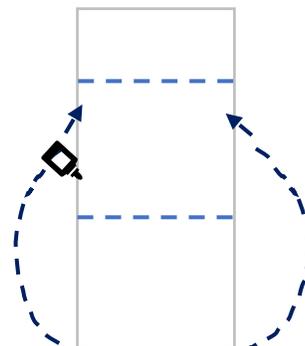
Tal como se muestra en la imagen.



#### Paso No. 2

Pegue los dos lados iguales de la cartulina.

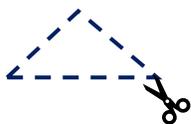
Tal como se muestra en la imagen.



### ***Paso No. 3***

Dibuje un triángulo sobre la parte pequeña y recorte los contornos exteriores.

*Tal como se muestra en la imagen.*



### ***Paso opcional***

Repase con marcador negro el contorno del sobre y puede pegarle ojos para hacerlo más llamativo.

*Tal como se muestra en la imagen.*



**18**

### ***Paso No. 4***

Escriba el nombre de cada estudiante en papelitos e introdúzcalos dentro del sobre gigante.



### ***Instrucciones de uso***

Teniendo ya los recursos didácticos manipulables:

- Usted se convertirá en “El mensajero” y sacará el nombre de un estudiante dentro del sobre, pero antes debe de decir lo siguiente: “¡Hola, soy Alex el mensajero! (saca un papelito del sobre y dice:) y traigo cartas para Miia.
- La estudiante debe dar su opinión acerca del tema que se trabajará en clase, después de haberlo hecho, Miia se convertirá en la nueva mensajera y sacará un papelito del sobre para que el nuevo destinatario (estudiante) dé su opinión.

Finalizará la actividad hasta que usted lo indique.



# MURO DE OPINIONES



## Objetivo

Generar en los estudiantes motivación, razonamiento, participación y confianza.

## Implementación

Etapa

## Elaboración

15 minutos

## Modalidad

Presencial dentro del aula

## Uso

Estudiante

## Alternativas

### ¿Qué necesita?

- Pliego de papel de regalo de ladrillos
- Post it o pedazos de papel bond
- Lapiceros
- Marcador negro
- Tijeras
- Pegamento o silicón
- Sellador o masking tape

### Procedimiento

#### Paso No. 1

Escriba con el marcador negro sobre la hoja de papel bond "MURO DE OPINIONES".

Tal como se muestra en la imagen.

**MURO DE  
OPINIONES**

#### Paso No. 2

Elabore un par de ojos con papel bond y el marcador negro.

Tal como se muestra en la imagen.



### **Paso No. 3**

Pegue sobre el papel de regalo el letrero y los ojos.

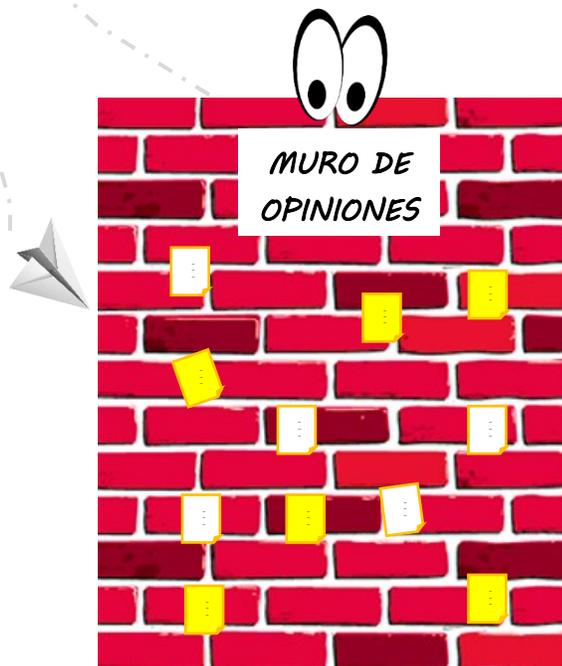
*Tal como se muestra en la imagen.*



### **Instrucciones de uso**

Teniendo ya los recursos didácticos manipulables:

- Pegue sobre la pizarra o pared el cartel "EL MURO DE OPINIONES".
  - Entregue un post it o pedazo de papel a cada estudiante.
- Indique que escriban lo que conocen del tema a trabajar, alguna pregunta, etc.
- Luego de unos minutos indique a los estudiantes ir a pegar sobre el muro sus opiniones.





# EL RELOJ DE ARENA



## Objetivo

Generar en los estudiantes motivación, razonamiento, participación y confianza.

## Implementación

Etapa de conocimientos previos

## Elaboración

30 minutos

## Modalidad

Presencial

## Alternativas

## Uso

Estudiante

## ¿Qué necesita?

- Botellas plásticas
- Arena seca
- Cinta negra
- Pinza o alicate
- Vela
- Fósforos
- Aguja

## Procedimiento

### Paso No. 1

Perfore un agujero sobre una tapita con la ayuda de una aguja caliente y el alicate o pinza.

*Tal como se muestra en la imagen.*



### Paso No. 2

Agregue arena seca y fina en el interior de una botella, posteriormente ciérrela con la tapita perforada.

(Calcule que se demore máximo 5 minutos en vaciar la botella, agrande el agujero si es necesario)

*Tal como se muestra en la imagen.*



### ***Paso No. 3***

Una las botellas (la botella con la tapita perforada + una botella sin tapita) con cinta negra.



*Tal como se muestra en la imagen.*



### **Instrucciones de uso**

- Reúna a los estudiantes en grupos.
- Indique que dialoguen en grupo y hacer un resumen respecto al tema a trabajar.
- Tome el tiempo con la ayuda del reloj de arena.



# PREGUNTAS GUIA



### Objetivo

Generar en los estudiantes motivación, razonamiento, participación y confianza.

### Implementación

Etapa de conocimientos previos

### Elaboración

10 minutos

### Modalidad

Presencial

### Alternativas

### Uso

Estudiante



### ¿Qué necesita?

- Papel iris o construcción de colores tamaño oficio
- Hojas de papel bond tamaño carta
- Regla
- Post it
- Lápiz
- Tijeras
- Pegamento o silicón
- Marcador negro
- Sellador



### Procedimiento

#### Paso No. 1

Divida y recorte en 2 una hoja de papel iris o construcción.

*Tal como se muestra en la imagen.*



#### Paso No. 2

Divida y recorte en 2 una hoja de papel bond.

*Tal como se muestra en la imagen.*



### PASO NO. 3

Escriba con un marcador sobre los pedazos de papel bond pronombres interrogativos, luego péguelos sobre el papel de color.

*Tal como se muestra en la imagen.*

¿Qué es?

¿Cuáles?

¿Cómo?



#### Instrucciones de uso

Teniendo ya los recursos didácticos manipulables:

- Dé a conocer el nombre del tema a los estudiantes.
- Entregue un post it o pedazo de papel bond a cada uno.
- Indique a los estudiantes que anoten en los papelitos lo que conocen del tema de acuerdo a las preguntas guía que vaya pegando.
- Pegue sobre el pizarrón la primer pregunta guía, después de un momento indique a los estudiantes ir a pegar el papelito debajo de la pregunta, y así sucesivamente hasta finalizar con las preguntas guías.



#### Ejemplo

El tema es “La contaminación, pegue el primer pronombre interrogativo ¿Qué es? sobre el pizarrón, dé un momento para que los estudiantes piensen y anoten en el papelito su opinión sobre ¿**Qué es** la contaminación?, luego pegarlos debajo de la pregunta guía.



# EL TENDEDERO



## Objetivo

Permitir a los estudiantes observar y conocer el desarrollo del tema a trabajar.

## Implementación

Etapa de explicación (nuevos conocimientos)

## Elaboración

45 minutos

## Modalidad

Presencial

## Uso

Docente

## Alternativas

Puede sustituir el tendedero por:

**Árbol:** elaborar un árbol sobre un cartel y conforme vaya desarrollando el tema ir pegando manzanas u hojas con los títulos sobre él.

**Banderines:** elaborar banderines de colores e ir colgando cada uno conforme el desarrollo del tema.

**Pizza:** elaborar un círculo sobre un cartel, dividirlo de acuerdo con la secuencia del tema. Con fomi elaborar creativamente rebanadas de una pizza y pegarlos sobre cada división del círculo. Conforme el desarrollo del tema tome una rebanada de la pizza hasta terminarla.



## ¿Qué necesita?

- Papel iris o construcción de colores
- Hojas de papel bond
- Regla
- Pita
- Ganchos para ropa
- Lápiz
- Tijeras
- Pegamento o silicón
- Marcador negro
- Sellador

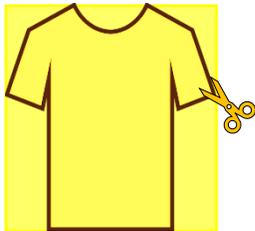


## Procedimiento

### PASO Nº. 1

Dibuje y recorte sobre una hoja de papel iris o construcción una camisa.

*Tal como se muestra en la imagen.*



### PASO Nº. 2

Repase con marcador negro el contorno de la imagen.

*Tal como se muestra en la imagen.*



### PASO Nº. 3

Escriba con un marcador sobre la hoja de papel bond el título del tema de la clase.

*Tal como se muestra en la imagen.*



## Instrucciones de uso

Teniendo ya los recursos didácticos manipulables:

- Coloque sellador en los extremos de la pita y péguelo en el pizarrón.
- Cuelgue con ganchos sobre la pita prenda por prenda de acuerdo con el desarrollo del tema.

(Conforme vaya realizando su clase, irá colgando las prendas formando un tendedero creativo con la secuencia de la cátedra).





# EL PANAL



### Objetivo

Permitir a los estudiantes observar y conocer el desarrollo del tema a trabajar.

### Implementación

Etapa de explicación (nuevos conocimientos)

### Elaboración

30 minutos

### Modalidad

Presencial

### Alternativas

### Uso

Docente



### ¿Qué necesita?

- Hoja de papel bond o iris de color amarillo
- Hoja de papel bond
- Marcador permanente negro
- Masking tape
- Tijeras
- Pegamento o silicón

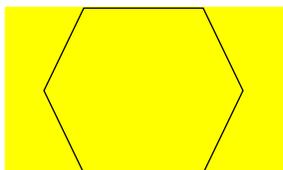


### Procedimiento

#### Paso No. 1

Dibuje y recorte un hexágono del tamaño de una hoja de papel construcción.

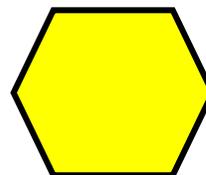
Tal como se muestra en la imagen.



#### Paso No. 2

Repase con el marcador permanente el contorno de cada hexágono.

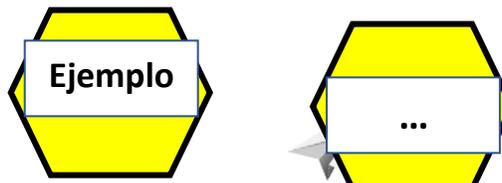
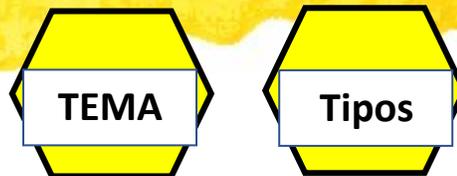
Tal como se muestra en la imagen.



### ***PASO N.º 3***

Utilice las hojas de papel bond para escribir la secuencia del tema y péguelas sobre cada hexágono.

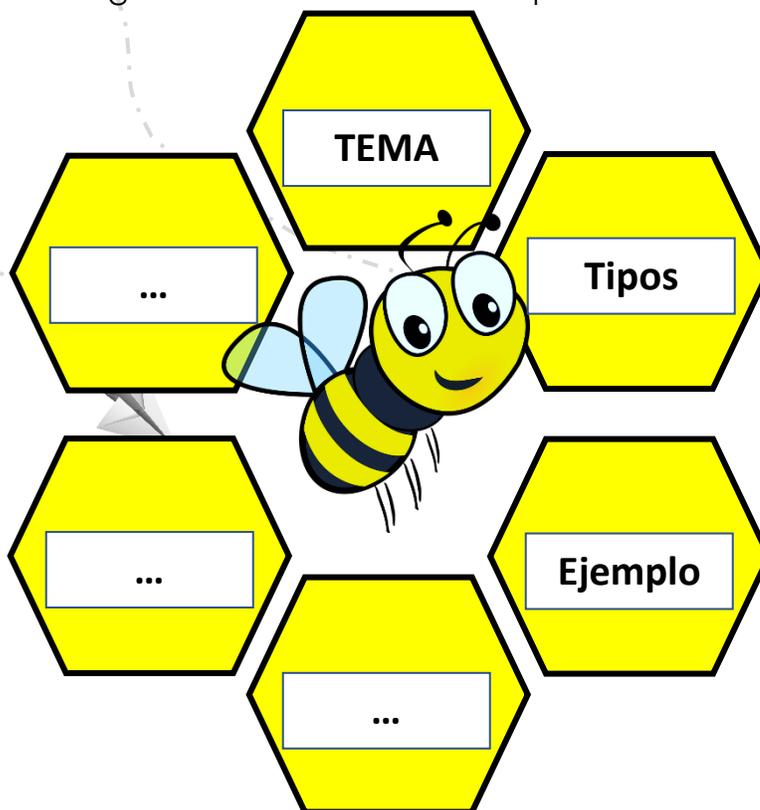
*Tal como se muestra en la imagen.*



### **Instrucciones de uso**

Teniendo ya los recursos didácticos manipulables:

- Conforme vaya desarrollando la clase, pegue sobre una superficie los hexágonos formando al final un panal creativo.





# EL ROMPECABEZAS



### Objetivo

Permitir a los estudiantes observar y conocer el desarrollo del tema a trabajar.

### Implementación

Etapa de explicación (nuevos conocimientos).

### Elaboración

45 minutos

### Modalidad

Presencial

### Uso

Docente

### Alternativas



### ¿Qué necesita?

- Papel iris o construcción de colores
- Hojas de papel bond
- Regla
- Compás
- Lápiz
- Tijeras
- Pegamento o silicón
- Marcador
- Masking tape



### Procedimiento



#### Paso No. 1

Dibuje y recorte sobre una hoja de papel iris o construcción una pieza del rompecabezas. Utilice el compás y regla.

Tal como se muestra en la imagen.



#### Paso No. 2

Repase con marcador el contorno de las piezas de rompecabezas. Tal como se muestra en la imagen.



### ***Paso No. 3***

Utilice las hojas de papel bond para escribir el desarrollo del tema y péguelas sobre cada pieza del rompecabezas.

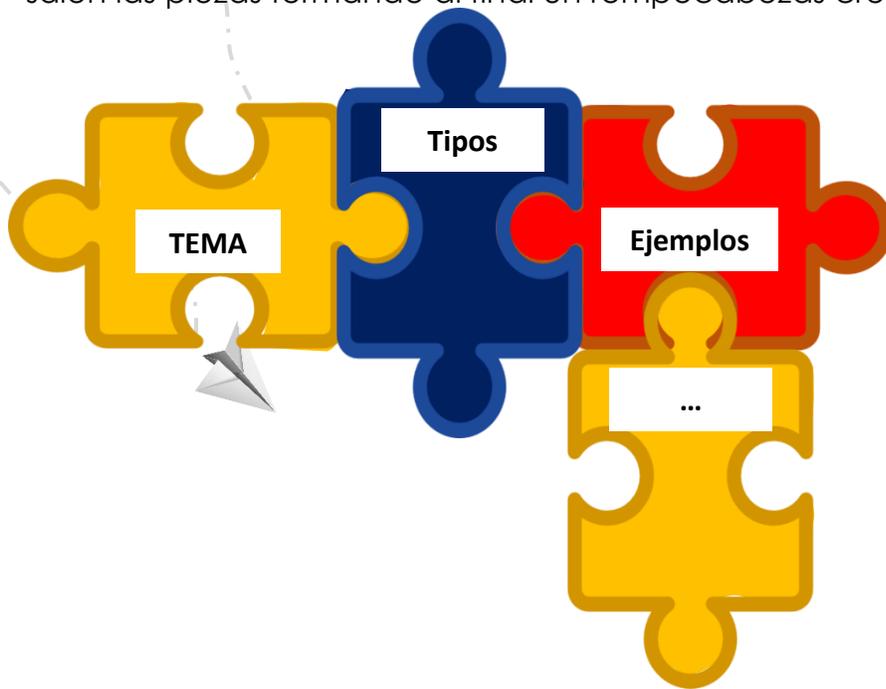
*Tal como se muestra en la imagen.*



### ***Instrucciones de uso***

Teniendo ya los recursos didácticos manipulables:

- Conforme vaya desarrollando la clase, pegue sobre una superficie del salón las piezas formando al final un rompecabezas creativo.





**Objetivo**

Permitir a los estudiantes observar y conocer el desarrollo del tema a trabajar.

**Implementación**

Etapa de explicación (nuevos conocimientos)

**Elaboración**

35 minutos

**Modalidad**

Presencial

**Alternativas**

**Uso**

Docente

**¿Qué necesita?**

- Cartulina blanca
- Hojas de papel bond
- Regla
- Papel de colores
- Sellador
- Lápiz
- Tijeras
- Pegamento o silicón
- Marcador negro

**Procedimiento**

**Paso No. 1**

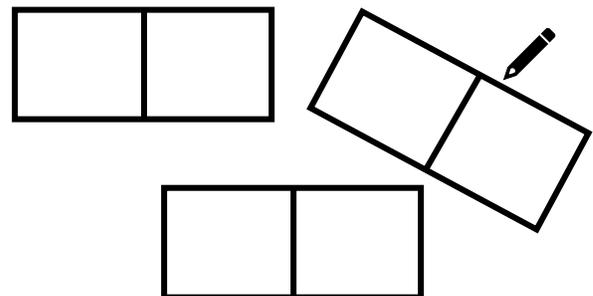
Dibuje y recorte sobre una cartulina piezas de 25 x 40 cmts.

*Tal como se muestra en la imagen.*

**Paso No. 2**

Repase con marcador negro el contorno de cada pedazo de papel y también divídalos en dos.

*Tal como se muestra en la imagen.*



### ***PASO Nº. 3***

Elabore varios círculos de 5 cmts de diámetro y péguelos sobre los pedazos de papel.

*Tal como se muestra en la imagen.*



### ***PASO Nº. 4***

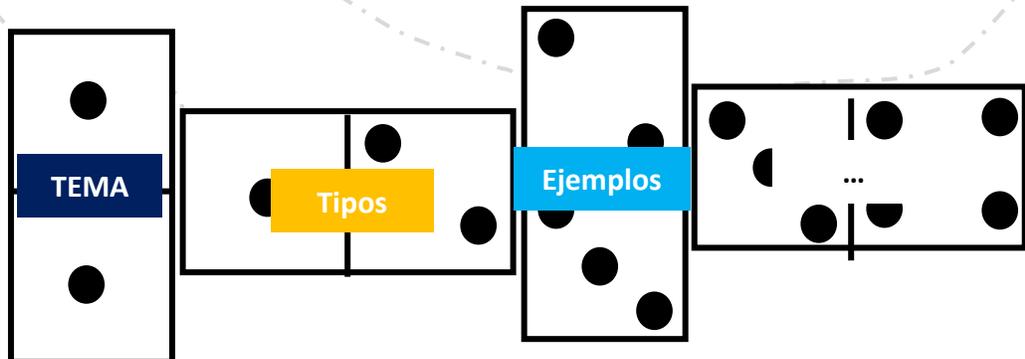
Utilice las hojas de colores para escribir el desarrollo del tema y péguelas sobre cada pieza del dominó.

**32**

### ***Instrucciones de uso***

Teniendo ya los recursos didácticos manipulables:

- Conforme vaya desarrollando la clase, pegue sobre una superficie del salón las piezas de papel formando un dominó creativo.





# DADO Y SOBRES



## Objetivo

Desarrollar en la práctica de conocimiento motivación y participación de los estudiantes.

## Implementación

Etapa de ejercitación

## Elaboración

45 minutos

## Modalidad

Presencial

## Uso

Estudiante

## Alternativas



## ¿Qué necesita?

- Cartulina o cartoncillo
- Papel construcción de color negro
- Hojas de papel bond
- Regla
- Lápiz
- Tijeras
- Pegamento o silicón
- Marcadores



## Procedimiento

### Paso No. 1

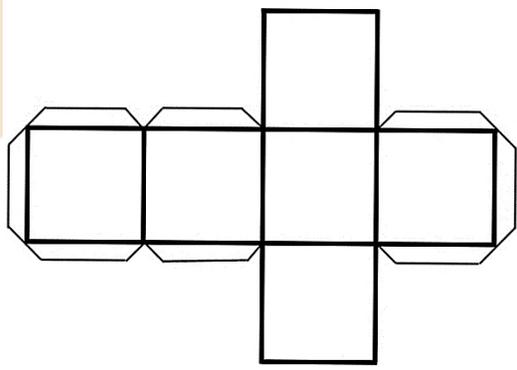
Con la regla y el lápiz dibuje sobre el cartoncillo 6 cuadrados de 25 cms<sup>2</sup> y 8 pestañas de 2 cms de ancho c/u.

*Tal como se muestra en la imagen.*

### Paso No. 2

Pegue círculos de 5 cms de diámetro papel construcción de color negro, recorte la imagen sobre el contorno, luego arme y pegue con pegamento o silicón.

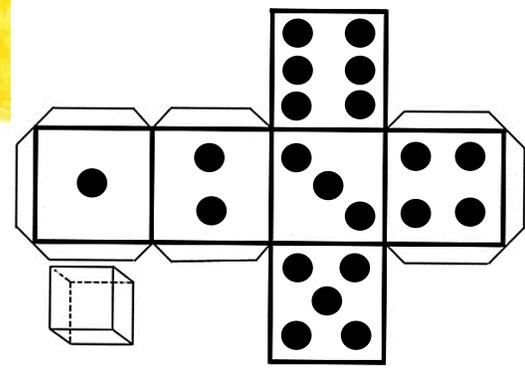
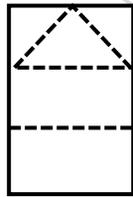
*Tal como se muestra en la imagen.*



### **PASO NO. 3**

Para los sobres doble en 3 partes una hoja de papel bond y dibuje en un extremo un triángulo.

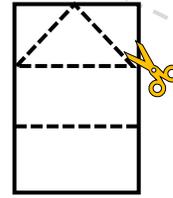
*Tal como se muestra en la imagen.*



### **PASO NO. 4**

Recorte los contornos exteriores del triángulo dibujado y formar el sobre.

*Tal como se muestra en la imagen.*



Teniendo el sobre, con un marcador escriba un número del 1 al 6.



### **Instrucciones de uso**

Teniendo ya los recursos didácticos manipulables:

- Pegue 6 sobres en el pizarrón, en el interior de cada uno habrá un papel con una pregunta, dinámica, recompensa, ... relacionado al tema de la clase.
- Seleccione a los estudiantes para lanzar el dado al aire.

### **Ejemplo**

El estudiante lanza el dado y le corresponde el número 3, se dirige al pizarrón para abrir el sobre con ese mismo número y saca del interior el papel para conocer lo que le corresponde realizar.



**Objetivo**

Desarrollar en la práctica de conocimiento motivación y participación de los estudiantes.

**IMPLEMENTACIÓN**

Etapa de ejercitación.

Material efectivo para ejercicios de clasificación

**ELABORACIÓN**

25 minutos

**MODALIDAD**

Presencial

**USO**

Estudiante

**ALTERNATIVAS**



**¿Qué necesita?**

- Papel iris o construcción de colores
- Hojas de papel bond
- Regla
- Sellador o masking tape
- Lápiz
- Tijeras
- Pegamento o silicón
- Marcador negro

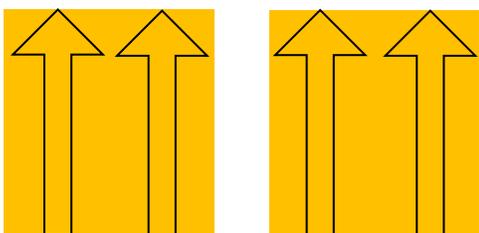


**Procedimiento**

**Paso No. 1**

Dibuje sobre dos hojas de papel iris o construcción cuatro flechas y luego repáselas con marcador negro.

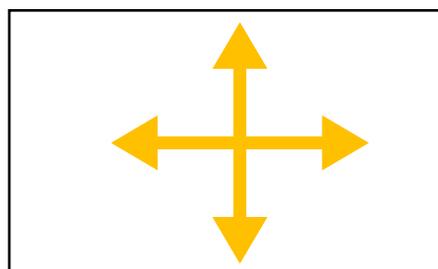
*Tal como se muestra en la imagen.*



**Paso No. 2**

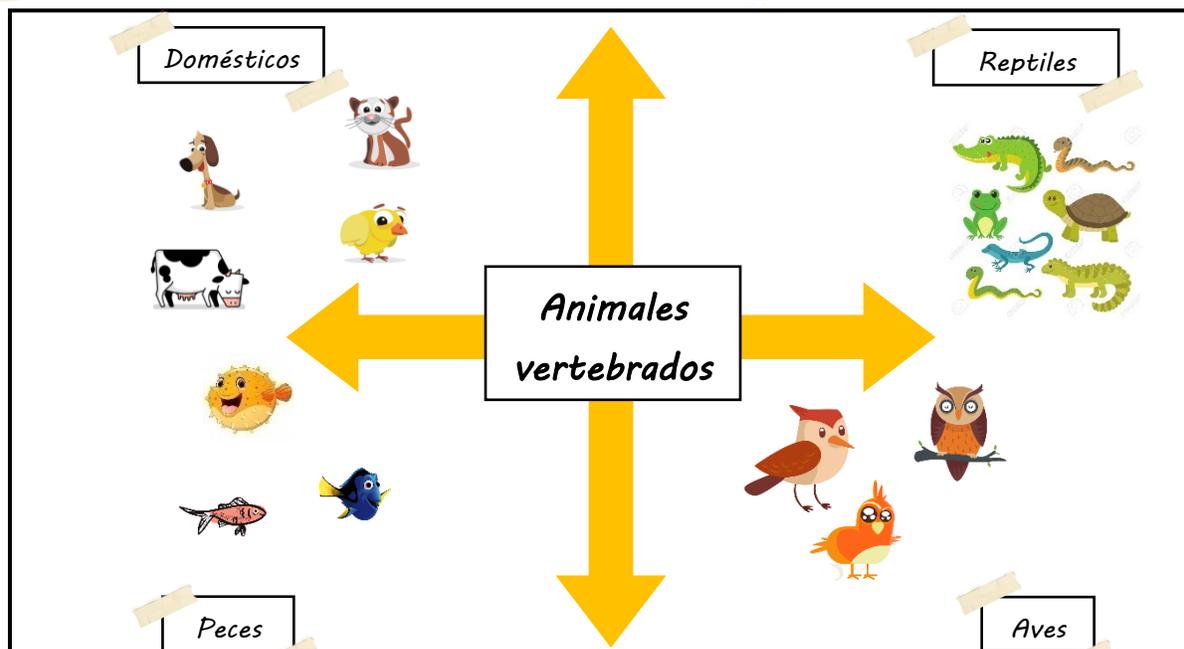
Recorte sobre el contorno de las flechas y péguelos en una cartulina, pliego de papel bond, manila o pizarra.

*Tal como se muestra en la imagen.*



### PASO NO. 3

Escriba con un marcador sobre la hoja de papel bond el título del tema de la clase, ejemplo o ejercicio.



36

#### Instrucciones de uso

Teniendo ya los recursos didácticos manipulables:

- Pegue el cartel sobre la pizarra.

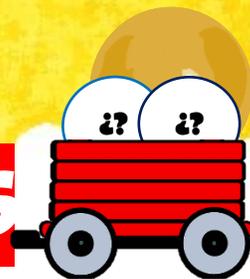
#### Ejemplo:

En el tema de campos semánticos, el docente ejercitará el campo semántico de animales vertebrados y pide el apoyo de los estudiantes para clasificar a que clase pertenece cada animal.

El docente introduce imágenes en una cajita y elegirá al azar a los estudiantes, cada uno saca una imagen y debe de colocarlo en el lugar donde corresponde.



# LA PELOTA Y SUS PREGUNTAS



## Objetivo

Desarrollar en la práctica de conocimiento motivación y participación de los estudiantes.

## Implementación

Etapa de ejercitación

## Modalidad

Presencial

## Alternativas

## Tiempo

45 minutos

## USO

Estudiante

37

## ¿Qué necesita?

- Pelota de plástico
- 10 cms de velcro
- Silicón caliente
- Pegamento
- Pedazo de cartón o papel grueso
- Marcador negro
- Hoja de papel bond
- Tijeras
- Lápiz

## Procedimiento

### Paso No. 1

Corte el velcro en 5 pedacitos.

Tal como se muestra en la imagen.



### Paso No. 2

Pegue sobre la pelota el lado áspero de los pedacitos de velcro (utilice silicón caliente).

Tal como se muestra en la imagen.



### **PASO NO. 3**

Realice 5 círculos de 4 cms de diámetro con el cartón y dibuje con marcador signos de interrogación.

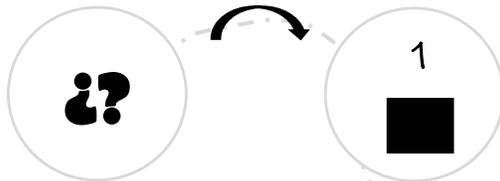
*Tal como se muestra en la imagen.*



### **PASO NO. 4**

En la parte de atrás de los círculos pegue el lado suave de los pedacitos de velcro y con un lapicero o marcador delgado escriba un número del 1 al 5.

*Tal como se muestra en la imagen.*

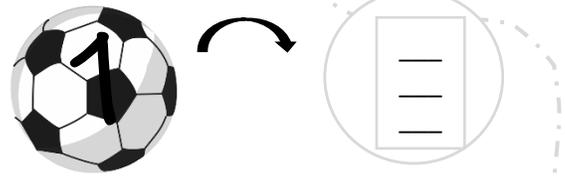


*Pegar cada circulo en la pelota.*

### **PASO NO. 5**

Dibuje 5 pelotas sobre la hoja de papel bond, enumere cada una y en la parte de atrás escriba una pregunta, opinión o recompensa; como: dulces, chocolates, etc.

*Tal como se muestra en la imagen.*



### **Instrucciones de uso**

Teniendo ya los recursos didácticos manipulables:

- Pegue sobre la pizarra las 5 pelotas hechas con papel bond.
- Luego los estudiantes irán pasando la pelota entre ellos (simulando la papa caliente) y en dónde quede la pelota el estudiante debe de arancar un círculo de la pelota y ver en la parte de atrás el número que le correspondió.
- Luego irá a quitar de la pizarra la pelota con el número que le correspondió y realizar lo que indica.

**Objetivo**

Desarrollar en la práctica de conocimiento motivación y participación de los estudiantes.

**Implementación**

Etapa de ejercitación

**Elaboración**

25 minutos

**Modalidad**

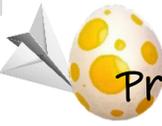
Presencial

**Uso**

Estudiante

**Alternativas****¿Qué necesita?**

- Papel construcción
- Pedazo de cartón grueso
- Papel bond
- Lápiz
- Tijeras
- Marcador negro
- Pegamento o silicón

**Procedimiento****Paso No. 1**

Utilice horizontalmente las hojas de papel bond para dibujar en grande y recortar las letras "SÍ - NO" y luego repase sobre el contorno con marcador.

*Tal como se muestra en la imagen.*

**Paso No. 2**

Pegue las letras sobre hojas de papel de colores.

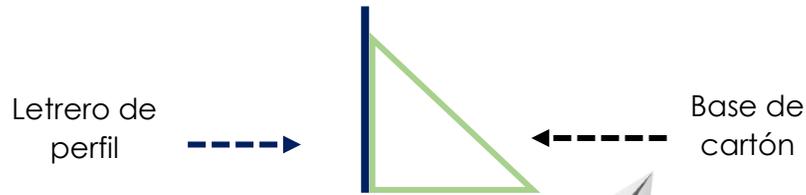
*Tal como se muestra en la imagen.*



### PASO NO. 3

Elabore una base con el cartón para posteriormente pegarlos atrás de los letreros.

Tal como se muestra en la imagen.



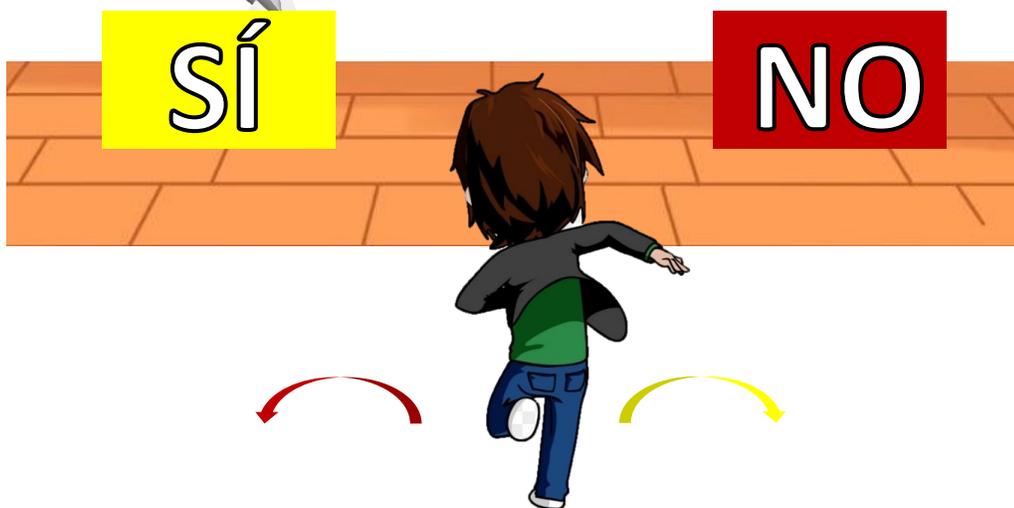
### Instrucciones de uso

Teniendo ya los recursos didácticos manipulables:

- Coloque sobre el suelo los dos letreros.
- El primer grupo o estudiante se colocará en la parte central de los letreros.
- Ahora usted irá haciendo preguntas y el estudiante o el grupo deberá saltar rápidamente hacia el lado de la respuesta que considere correcta. ¡Ganará el estudiante o grupo con la mayor de cantidad de respuestas correctas!

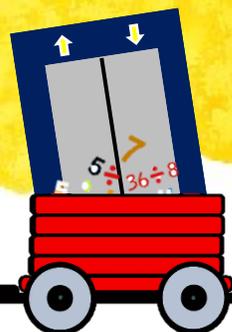
*Si la actividad se realiza en grupo se recomienda pedirles cerrar los ojos para que no se puedan copiar las respuestas.*

*Puede realizar todas las preguntas que considere conveniente, las respuestas pueden variar: verdadero-falso, sí-no, etc.*





# EL ASCENSOR



## Objetivo

Desarrollar en la práctica de conocimiento motivación y participación de los estudiantes.

## IMPLEMENTACIÓN

Etapa de ejercitación.

Medio por el cual se puede realizar efectivamente ejercicios matemáticos.

## ELABORACIÓN

35 minutos

## MODALIDAD

Presencial

## ALTERNATIVAS

## USO

Estudiante



## ¿Qué necesita?

- Pliego de papel construcción, iris, etc.
- Hoja de papel bond, iris, construcción, etc
- Tijeras
- Borrador
- Regla
- Pegamento o silicón
- Marcadores
- Lápiz

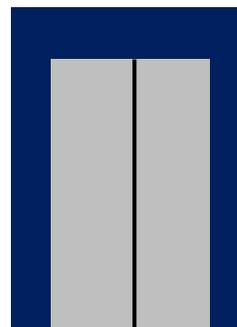


## Procedimiento

### **PASO N.º 1**

Sobre el pliego de papel iris de 65 x 50 cmts (azul), pegue un pedazo de 50 x 40cmts (gris) y luego dibuje una línea con marcador en medio de la parte gris.

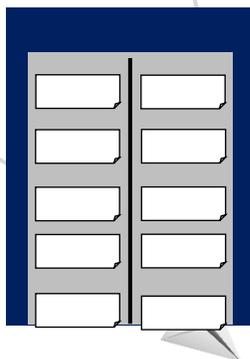
*Tal como se muestra en la imagen.*



### **PASO N.º 2**

Corte 10 pedazos de 8 x 15cmts de papel bond y luego, péguelos sobre el ascensor.

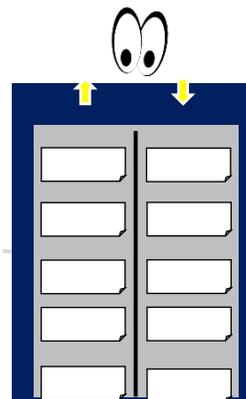
*Tal como se muestra en la imagen.*



### **PASO N.º 3**

Dibuje y recorte dos flechas con papel iris de color amarillo, y también dos ojos con papel bond.

*Tal como se muestra en la imagen.*



42

### **PASO N.º 4**

En los pedazos de papel bond, escriba ejercicios.



## Instrucciones de uso

Teniendo ya los recursos didácticos manipulables:

- Pegue sobre la pizarra o pared "El ascensor".
- Indique a los estudiantes copiar el primer ejercicio del nivel más fácil, después de haberlo resuelto copiar el siguiente y así sucesivamente hasta llegar al nivel más difícil.



# ¿CUÁL ES LA RESPUESTA?



## Objetivo

Desarrollar en la práctica de conocimiento motivación y participación de los estudiantes.

## Implementación

Etapa de ejercitación.

Medio por el cual se puede realizar efectivamente ejercicios matemáticos.

## Elaboración

30 minutos

## Modalidad

Presencial

## Alternativas

## Uso

Estudiante



## ¿Qué necesita?

- Papel iris o construcción de colores
- Tijeras
- Cartón grueso
- Silicón caliente
- Velcro
- Marcador negro
- Regla



## Procedimiento

### Paso No. 1

Recorte una cinta de cartón de 10 x 40 cmts y pegue el lado áspero del velcro sobre el cartón.

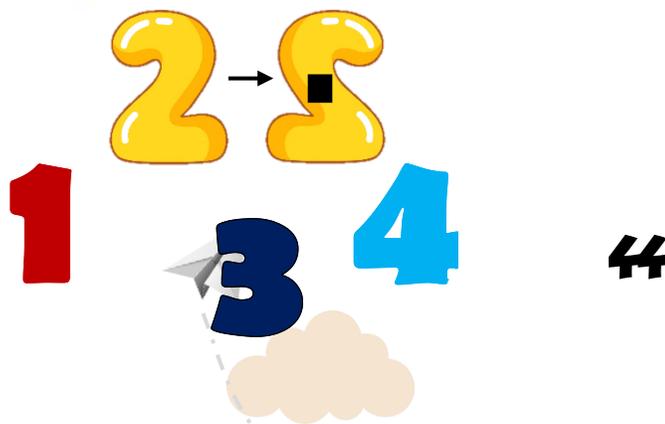
Tal como se muestra en la imagen.



## **Paso No. 2**

Realice varios números de papel iris o construcción y pegue un cuadrado de velcro del lado suave en la parte de atrás.

*Tal como se muestra en la imagen.*



### **Instrucciones de uso**

Teniendo ya los recursos didácticos manipulables:

- Escriba un ejercicio en el pizarrón.
- Indique a los estudiantes resolver el ejercicio y deben de utilizar el cartoncito y los números para para presentar el resultado.

### **Ejemplo**

El docente está impartiendo el tema de las potencias matemáticas y escribe el siguiente ejercicio en el pizarrón:

$$25^2$$

El estudiante rápidamente realiza el ejercicio, levanta la mano y presenta a todos la respuesta.

The number '625' is written in large, bold, yellow digits on a wooden board background. A black horizontal line is drawn through the middle of the digits.



# PIZARRÓN EDUCATIVO



### Objetivo

Desarrollar en la práctica de conocimiento motivación y participación de los estudiantes.

### Implementación

Etapa de ejercitación

### Elaboración

15 minutos

### Modalidad

Presencial

### Alternativas

### Uso

Estudiante

### ¿Qué necesita?

- Cartón grueso
- Hoja de papel bond
- Marcador para pizarrón
- Silicón
- Nylon adherible
- Masking tape o sellador
- Hojas de colores

### Procedimiento

#### Paso No. 1

Pegue la hoja de papel bond sobre el cartón grueso.

*Tal como se muestra en la imagen.*



#### Paso No. 2

Forre con nailon adherible la superficie de la hoja de papel bond.

*Tal como se muestra en la imagen.*



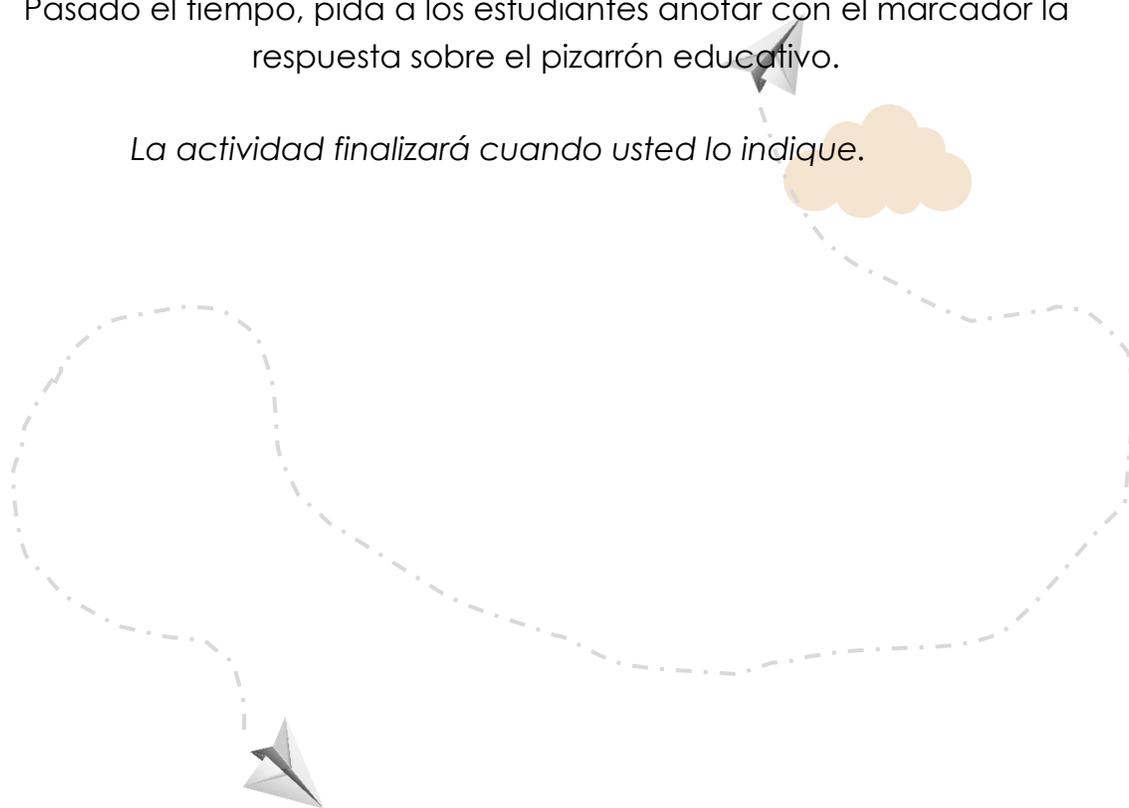


## Instrucciones de uso

Teniendo ya los recursos didácticos manipulables:

- Escriba un ejercicio sobre el pizarrón y dé unos minutos para que los estudiantes lo resuelvan.
- Pasado el tiempo, pida a los estudiantes anotar con el marcador la respuesta sobre el pizarrón educativo.

*La actividad finalizará cuando usted lo indique.*





# CINTAS CORREDIZAS



## Objetivo

Desarrollar en la práctica de conocimiento motivación y participación de los estudiantes.

## Implementación

Etapa de ejercitación.

Medio por el cual se pueden realizar ejercicios matemáticos.

## Elaboración

30 minutos

## Modalidad

Presencial

## Alternativas

## Uso

Estudiante



## ¿Qué necesita?

- Cartón
- Hoja de papel lino o 120 gramos
- Regla
- Lápiz
- Cuchilla
- Lapicero
- Marcadores de colores



## Procedimiento

### Paso No. 1

Corte un pedazo de cartón de 9 x 30 cms y con el apoyo de una cuchilla realice 6 cortes de 8 cms.

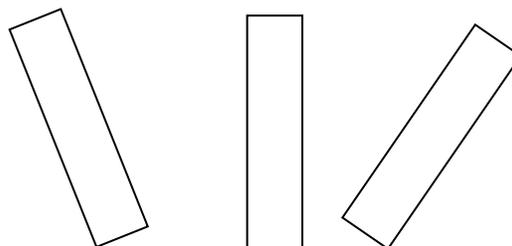
Tal como se muestra en la imagen.



### Paso No. 2

Realice 3 cintas de papel lino de 8 x 30 cms.

Tal como se muestra en la imagen.



### **PASO N.º 3**

Marque en cada cinta 10 líneas iguales.

### **PASO N.º 4**

Escriba en una cinta el nombre de diferentes operaciones, en la segunda diferentes operaciones y en la última las respuestas.

*Tal como se muestra en la imagen.*

**48**

<b>Suma</b>		<b>245</b>
<b>MCM</b>	2,574 + 7,521	<b>1,284</b>
<b>Suma</b>	2,581 + 2,514	<b>821</b>
<b>Division</b>	3,520 + 7,532	<b>3,252</b>
<b>Multiplicación</b>	234 + 215	<b>9,420</b>
<b>Pontecia</b>	2,018 + 3,985	<b>6,003</b>
<b>Resta</b>	3,541 + 5,879	<b>449</b>
<b>MCD</b>	3,017 + 235	<b>11,034</b>
<b>Suma</b>	32 + 789	<b>5,095</b>
<b>Raíz C.</b>	963 + 321	<b>10,095</b>
	147 + 235	

### **Instrucciones de uso**

Teniendo ya los recursos didácticos manipulables:

- Introduzca las cintas en los orificios del cartón.

#### **Ejemplo**

Pida a los estudiantes deslizar la cinta de los nombres de las operaciones en la posición de SUMA, luego indique que deslicen la segunda cinta en "x" operación, realizar la operación en el cuaderno, si su respuesta la encontrará en la tercera cinta.

*La segunda cinta debe remplazarse de acuerdo al nombre de la operación a trabajar al igual que la cinta de las respuestas.*



# ¿QUÉ TIENE EL VASO?



## Objetivo

Desarrollar en la práctica de conocimiento motivación y participación de los estudiantes.

## Implementación

Etapa de ejercitación.

## Elaboración

25 minutos

## Modalidad

Presencial

## Alternativas

Puede sustituir los vasos con:

**Caja:** en una caja pequeña introduzca papeles con preguntas, ejercicios, recompensa, etc.



## Use

Estudiante

## ¿Qué necesita?

- Vasos de plástico o papel
- Pegamento o silicón
- Hoja de papel bond
- Tijera
- Lapicero
- Marcador permanente

## Procedimiento

### PASO NO. 1

Realice un círculo de papel bond del tamaño de la circunferencia inferior del vaso y escriba una pregunta, ejercicio, recompensa, etc.

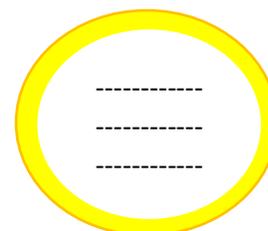
Tal como se muestra en la imagen.



### PASO NO. 2

Pegue el papel en la parte de adentro del vaso.

Tal como se muestra en la imagen.



### ***PASO NO. 3***

Enumere con marcador cada vaso.

*Tal como se muestra en la imagen.*



**50**



### **Instrucciones de uso**

Teniendo ya los recursos didácticos manipulables:

- Coloque los vasos hacia abajo sobre una mesa, silla, etc.
- Seleccione a un estudiante agarrar un vaso, antes de voltearlo los demás estudiantes deben de decir:

***“(Nombre del estudiante), ¿qué tiene el vaso?”***

Y, él estudiante volteará el vaso, verá en el interior qué es lo que tiene y realizar lo que indica el vaso.



# TABLERO DE EJERCICIOS



## Objetivo

Conocer por medio de técnicas e instrumentos creativos in y semi formales el logro de aprendizajes de los estudiantes.

## Implementación

Etapa de evaluación

## Elaboración

Libre

## Modalidad

Presencial

## Uso

Estudiante

## Alternativas

Puede sustituir el tablero de ejercicios con:

**Tablero cuadros de ajedrez:** elaborar un tablero de ajedrez y en cada cuadro irán anotados ejercicios, cada estudiante tendrá un tiempo y un turno para resolver el ejercicio, resuelto en el tiempo establecido y de manera correcta el estudiante tomará una pieza de ajedrez del otro participante, ganará quien elimine las piezas de su oponente.



## ¿Qué necesita?

- Cartulina blanca o catoncillo
- Regla
- Lápiz
- Marcadores
- Crayones
- Dados pequeños
- Papel de colores

A continuación, se presenta una sugerencia de cómo podría elaborar el tablero de ejercicios. Queda a libertad del docente utilizar los materiales que considere necesario para su elaboración, y, además, de la creatividad a utilizar a utilizar.

<p><b>INICIO</b></p>	<p>Menos 3 puntos</p>	<p><b>1 puntos</b> 5550 + 25</p>	<p><b>2 puntos</b> TabLa del 9</p>	<p><b>2 puntos</b> 3 X 8 X 10</p>	<p><b>3 puntos</b> 20 + 86 - 15 X 3</p>
<p><b>1 puntos</b> 13 - 5</p>	<p><b>TABLERO DE EJERCICIOS</b></p>				<p><b>1 puntos</b> 657 - 357</p>
<p><b>1 puntos</b> 237 - 19</p>					<p><b>3 puntos</b> 56 + 95 - 67</p>
<p>Pierde turno</p>					<p><b>0 puntos</b> ?</p>
<p><b>1 puntos</b> TabLa del 7</p>					<p>Pierde turno</p>
<p><b>1 puntos</b> 220 / 10</p>					<p><b>1 puntos</b> 65 X 20</p>
<p><b>1 puntos</b> 821 - 584</p>					<p>Tire de nuevo</p>
<p><b>1 puntos</b> ?</p>					<p><b>2 puntos</b> 21 X 30</p>



## Instrucciones de uso

Teniendo ya los recursos didácticos manipulables:

- Seleccione aleatoriamente a los estudiantes para jugar y seguir aprendiendo con el tablero de ejercicios. Cada uno tendrá un turno para lanzar el dado, ganará el estudiante quien tenga al final la mayor puntuación.

**2 puntos**

21 X 30

Resuelve el ejercicio correctamente y obtiene los puntos indicados en la casilla.

Menos 2 puntos

Se restan "x" puntos de lo que lleva del recorrido en el tablero.

Pierde turno

Pierde el turno y le corresponde al otro estudiante.

**1 puntos**

¿?

Agarra una tarjeta y realiza correctamente lo que se le indica en ella y obtiene los puntos indicados en la casilla.



# DIARIO DE APRENDIZAJE



### Objetivo

Conocer por medio de técnicas e instrumentos creativos in y semi formales el logro de aprendizajes de los estudiantes.

### Implementación

Etapa de evaluación.

Permite a los estudiantes registrar su experiencia y conocimiento de la clase.

### Elaboración

Libre

### Modalidad

Presencial o fuera del aula

### Uso

Estudiante

### Alternativas

Puede sustituir el diario con:

**Calendario:** los estudiantes deben de elaborar creativamente un calendario gigante (tamaño de una cartulina) en cada día o semana anotar lo aprendido en clase durante determinado tiempo.



### ¿Qué necesita?

- Hoja de papel bond
- Crayones
- Tijeras
- Imágenes
- Lapicero
- Marcadores
- Pegamento
- Papel de colores
- Lápiz



## Instrucciones de uso

- Pida a los estudiantes al inicio de la clase de tomar apuntes del desarrollo de la clase, ya que dicha información será de apoyo para poder realizar su diario de clase.

A continuación, se presenta una sugerencia de cómo podrían elaborar los estudiantes su diario de clase. Indique también que queda a libertad de ellos utilizar su creatividad para la elaboración de cada hoja del diario, al final por medio de un portafolio deberá presentar todas las hojas del diario.

**Todo lo anterior queda a criterio de cada docente.**

Fecha

TEMA

Breve descripción

¿Qué sabía?

---

¿Qué aprendí?

---

¿Cómo lo aprendí?

---

¿Qué recursos utilice para aprender?

---





¿Qué dificultades tuve?

---

¿Cómo me pareció la clase?

---

Calificación ¿Cómo me pareció la clase?







# EL MUSEO ESCOLAR



## Objetivo

Este recurso didáctico de tipo manipulativo permite practicar y desarrollar la cultura de evaluación de una manera diferente.

## Implementación

Etapa de evaluación.

Permite la socialización de lo aprendido en clase, además de intercambiar información oral y visual, y a generar mayor confianza.

## Elaboración

Libre

## Modalidad

Presencial o fuera del aula

## Uso

Estudiante

## Alternativas



## ¿Qué necesita?

- Pliego de papel bond, manila o cartulina
- Marcadores
- Tijeras
- Imágenes
- Lápiz
- Silicón o pegamento
- Crayones



## Instrucciones de uso

- Cada estudiante debe de elaborar ya sea de manera individual o grupal un cartel creativo con lo aprendido en clase referente al tema desarrollado. O a modo de exposición asigne un tema. Al día o fecha siguiente cada estudiante o grupo debe de colocar en alguna parte de la clase su cartel, de manera ordenada los demás estudiantes deben de pasar a observar y escuchar la exposición de cada uno.
- La actividad finalizará cuando todos los estudiantes o grupos realicen su exposición.



# CAJA CAUSA Y EFECTO



### Objetivo

Conocer por medio de técnicas e instrumentos creativos in y semi formales el logro de aprendizajes de los estudiantes.

### Implementación

Etapa de evaluación

### Modalidad

Presencial

### Alternativas

### Elaboración

25 minutos

### Uso

Estudiante

### ¿Qué necesita?

- Cajita pequeña
- Papel bond
- Pedazo de cartón
- Tijeras
- Marcadores
- Lapicero
- Lápiz
- Silicón o pegamento
- Paletas

### Procedimiento

#### Paso No. 1

Divida en dos la cajita con el pedazo de cartón.

Tal como se muestra en la imagen.



#### Paso No. 2

Elabore dos pequeños letreros (CAUSA – EFECTO) con el papel bond y el marcador.

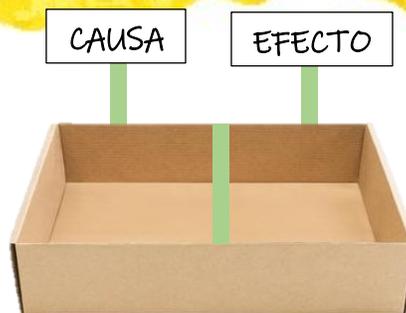
Tal como se muestra en la imagen.

CAUSA

EFECTO

### ***Paso No. 3***

Pegue los letreros en la cajita con silicón o pegamento y la ayuda de dos paletas de helado. Tal como se muestra en la imagen.



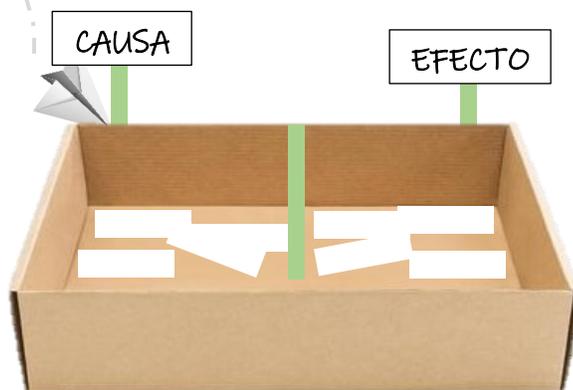
**58**



### **Instrucciones de uso**

Teniendo ya los recursos didácticos manipulables:

- En el lado izquierdo de la caja (CAUSA) introduzca varios papeles con operaciones matemáticas y del lado derecho (EFECTO) papeles con las respuestas.
- Indique a cada los estudiantes sacar un papel del lado izquierdo, resolver el problema planteado y, por último, buscar la respuesta del lado derecho de la caja. Si es correcta su respuesta tienen que encontrarla en la cajita.





# ESCALERA EDUCATIVA



## Objetivo

Conocer por medio de técnicas e instrumentos creativos in y semi formales el logro de aprendizajes de los estudiantes.

## Implementación

Etapa de evaluación

## Elaboración

25 minutos

## Modalidad

Presencial o fuera del aula

## Uso

Estudiante

## Alternativas



## ¿Qué necesita?

- Hoja de papel bond
- Hojas de papel de colores
- Tijeras
- Silicón o pegamento
- Lápiz
- Lapicero
- Marcador
- Masking tape



## Procedimiento

### Paso No. 1

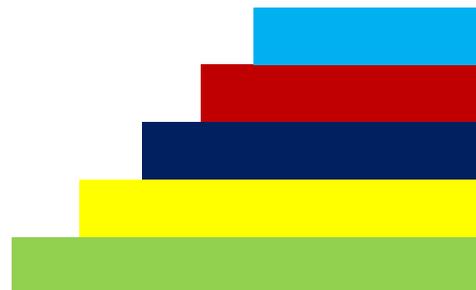
Corte varias cintas de colores de las siguientes medidas:

- 1 cinta de 3 x 21 cms
- 1 cinta de 3 x 18 cms
- 1 cinta de 3 x 15 cms
- 1 cinta de 3 x 12 cms
- 1 cinta de 3 x 9 cms

### Paso No. 2

Pegue las cintas sobre la hoja de papel bond.

Tal como se muestra en la imagen.



### ***PASO N.º 3***

Escribir al lado de cada escalón lo siguiente:

*¿Cómo puedo utilizar en la vida lo aprendido? (primer escalón)*

*¿Qué me ha resultado fácil o difícil? (segundo escalón)*

*¿Cómo lo ha aprendido? (tercer escalón)*

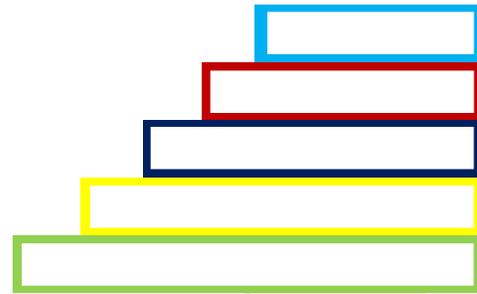
*¿Qué he aprendido? (cuarto escalón)*

*¿Qué sabía? (quinto escalón)*

### ***PASO N.º 4***

Pegue un pedazo de papel sobre cada escalón.

*Tal como se muestra en la imagen.*



**60**



### ***Instrucciones de uso***

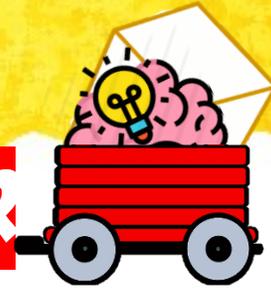
Teniendo ya los recursos didácticos manipulables:

- Indique a cada estudiante anotar sobre el espacio en blanco de cada escalón su respuesta a cada interrogante.
- Al finalizar, pida voluntariamente a los estudiantes dar a conocer su proceso de aprendizaje del tema o actividad de su escalera educativa.





# CUBO DE PENSAR



## Objetivo

Conocer por medio de técnicas e instrumentos creativos in y semi formales el logro de aprendizajes de los estudiantes.

## Implementación

Etapa de evaluación.

Permite a los estudiantes participar en la socialización de lo aprendido.

## Elaboración

20 minutos

## Modalidad

Presencial

ALTERNATIVAS

## USO

Estudiante

## ¿Qué necesita?

- Hoja de papel bond
- Cartón delgado
- Tijeras
- Silicón o pegamento

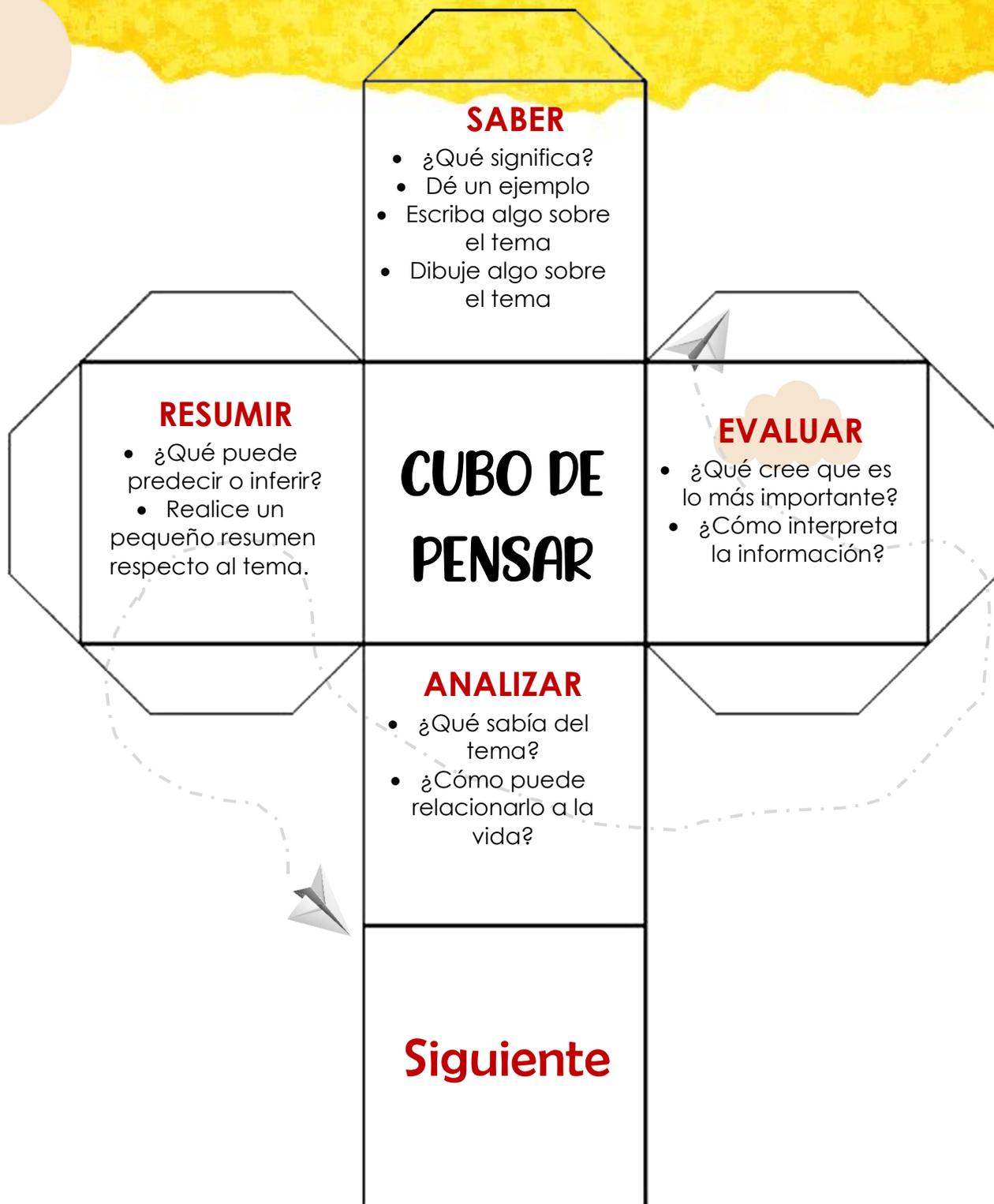
## Procedimiento

### PASE NO. 1

Pegue sobre un cartón delgado la imagen del cubo de pensar que se encuentra en la página siguiente.

### PASE NO. 2

Pegado la imagen sobre el cartón, doble cada pestaña y forme el cubo.





## Instrucciones de uso

Teniendo ya los recursos didácticos manipulables:

- Organice a los estudiantes en grupo o de manera individual para lanzar el cubo de pensar y responder una pregunta del lado del cubo que le haya correspondido.

(Debe de responder en relación al tema desarrollado en clase).

- Realizado lo indicado por el cubo de pensar, socializar la respuesta con toda la clase, al llegar a una conclusión, pasará otro grupo o estudiante a repetir la dinámica (lanzar, responder y socializar).





# GOTAS DEL SABER



## Objetivo

Conocer por medio de técnicas e instrumentos creativos in y semi formales el logro de aprendizajes de los estudiantes.

## Implementación

Etapa de evaluación.

Permite conocer la comprensión del tema que presentan los estudiantes.

## Elaboración

10 minutos

## Modalidad

Presencial

## Uso

Estudiante

## Alternativas

Puede sustituir las gotas con:

**Semáforo:** elaborar 3 círculos (rojo, amarillo y verde) para cada estudiante.

**Clima:** elaborar una nube gris y un sol para cada estudiante.

## ¿Qué necesita?

- Fomi azul o celeste
- Tijeras
- Lápiz

## Procedimiento

### **Paso No. 1**

Dibuje y recorte una gota pequeña, mediana y grande.

Tal como se muestra en la imagen.





## Instrucciones de uso

Teniendo ya los recursos didácticos manipulables:

- Entregue y indique que significa la gota pequeña (poca comprensión de tema), mediana (comprensión normal) y grande (comprensión máxima) a cada estudiante.
- Conjuntamente con los estudiantes cante lo siguiente:  
♪♪ Thinking in the rain,  
Gotas del saber,  
Thinking in the rain,  
¿cuánto me empapé?  
Thinking in the rain ♪♪
- Después de cantar juntos los estudiantes deben de levantar la gota de acuerdo de cómo se hayan empapado de conocimiento.

65

### ALTERNATIVAS

**Semáforo:** círculo rojo (poca comprensión), amarillo (comprensión normal) y verde (comprensión máxima).

**Clima:** nube gris (poca comprensión), nube y sol (comprensión normal) y el sol (comprensión máxima).



# LA PAPELERA



## Objetivo

Conocer por medio de técnicas e instrumentos creativos in y semi formales el logro de aprendizajes de los estudiantes.

66

## Implementación

Etapa de dudas o sugerencias finales

### Tiempo

25 minutos

### Modalidad

Presencial

### USO

Estudiante

## ALTERNATIVAS

### ¿Qué necesita?

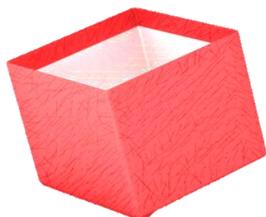
- Caja pequeña de cartón o bote de plástico
- Papel lustre
- Tape
- Hoja de papel bond
- Marcador negro
- Pegamento o silicón
- Post it
- Tijeras

## Procedimiento

### PASO NO. 1

Forre la caja con papel lustre.  
(Omita este paso si utilizará el bote de plástico).

*Tal como se muestra en la imagen.*



### PASO NO. 2

Elabore con la hoja de papel y el marcador un rótulo "LA PAPELERA".

*Tal como se muestra en la imagen.*

LA  
PAPELERA

### ***PASO NO. 3***

Pegue el rótulo en la parte de enfrente central de la caja o bote de plástico.

*Tal como se muestra en la imagen.*



### ***PASO OPCIONAL***

Elabore un par de ojos y péguelos en la caja o bote.

*Tal como se muestra en la imagen.*



### ***Instrucciones de uso***

Teniendo ya los recursos didácticos manipulables:

- Entregue un post it o un pedacito de papel a los estudiantes.
- Indique a los estudiantes anotar en los papeles dudas, sugerencias o comentarios constructivos de la clase.
- Pase a recoger con "LA PAPELERA" las anotaciones hechas por los estudiantes.
- Saque uno por uno los papeles y responda a las anotaciones si es necesaria.



*"La innovación requiere ideas nuevas... La educación tiene una  
responsabilidad frente a la tradicional"*

*Seymour Papert*



## Casco y globos

### PROCEDIMIENTO

Corte una pelota de plástico a la mitad y pegar sobre ella una chinche (clip de plástico con aguja). Coloque en el interior de los globos preguntas, ínfeles y cuélguelos en una pita.

### USO

Forme a los estudiantes en grupos, cada estudiante del equipo debe de explotar un globo con el casco y responder la pregunta, quien termine de explotar los globos y responder correctamente será el ganador.

ELABORACIÓN	RECURSOS
20 minutos	Globos, chinchas, pita o lana



## Tarjeta roja y amarilla

### PROCEDIMIENTO

Elabore dos tarjetas una de color roja y la otra amarilla.

### USO

Haga preguntas y los estudiantes deben de utilizar las tarjetas para responder, si la respuesta es correcta o verdadera levantan la tarjeta amarilla, de no ser así levantan la de color roja.

ELABORACIÓN	RECURSOS
5 minutos	Papel de colores y tijeras



## Tarjeta de respuestas

### PROCEDIMIENTO

Elabore 4 tarjetas de colores cada una irá enumerada de 1 al 4.

### USO

El docente hará preguntas y los estudiantes deben de utilizar las tarjetas para seleccionar la alternativa correcta.

### Ejemplo:

¿De qué color eran las mangas del chaleco de Pedro de Alvarado?

1. Rojo      2. Amarillo      3. Blanco      4. Ningún color

### ELABORACIÓN

10 minutos

### RECURSOS

Papel de colores, marcadores y tijeras

70

## Bombita



### PROCEDIMIENTO

Pegue un pedazo de lana en un globo.

### USO

Encienda con la ayuda de un fósforo el extremo suelto de lana y luego los estudiantes deben de rotar la bombita entre ellos cuidadosamente y en donde haga explosión, debe de responder a una pregunta.

### ELABORACIÓN

5 minutos

### RECURSOS

Globo, lana y fósforo



## Cambio de roles

### PROCEDIMIENTO

Escriba, explique y resuelva un ejercicio en pizarrón.

### USO

De manera aleatoria seleccione a un estudiante para que se convierta por un momento en el docente y debe de escribir, explicar y resolver un ejercicio delante de los demás.

### ELABORACIÓN

Libre

### RECURSOS

Estudiante y docente

71

## ¡Bingo!

BINGO



### PROCEDIMIENTO

Coloque en un recipiente varios papelitos con preguntas, opiniones o recompensas (dulces, chocolates, etc.)

### USO

Seleccione a un estudiante para sacar un papelito del recipiente para realizar lo que indica y luego de responder correctamente el estudiante debe de decir ¡Bingo!

### ELABORACIÓN

10 minutos

### RECURSOS

Recipiente, papel e incentivos



## ¡Deme los 5!

### PROCEDIMIENTO

Indique a los estudiantes dibujar la palma de su mano en una hoja del cuaderno. Y en cada dedo escriben lo siguiente:

*¿qué sabía?*

*¿qué aprendí?*

*¿cómo lo aprendí?*

*¿qué dificultades tuve?*

*¿cómo puedo mejorar?*

### USO

De manera aleatoria seleccione a los estudiantes para que pasen a dar a conocer sus anotaciones a las respuestas. Cuando un estudiante termine acérquese a él y dígame: "¡Eso es, dame los 5"! (y ambos se chocan las manos).



72

### ELABORACIÓN

15 minutos

### RECURSOS

Cuaderno, crayones, lápiz y lapicero



## Mini rifa

### PROCEDIMIENTO

Elabore números de acuerdo a la cantidad de los estudiantes.

### USO

Aquel que sale sorteado, resulta ganador de la rifa y, por lo tanto, se hace acreedor del premio estipulado: dulce, chocolate, pregunta, nada, etc.

### ELABORACIÓN

10 minutos

### RECURSOS

Recipiente, papel, lapicero e incentivos



## ¿Qué dice el sombrero?

### PROCEDIMIENTO

Elabore dos sombreros de mago.

### USO

Cada estudiante irá colocándose el sombrero en la cabeza hasta donde usted diga ¡Detente sombrero! El estudiante a quien le quedó el sombrero debe de decir: "Adivina sombrero, lero lero, ¿Qué pienso en estos momentos?", usted debe de sacar del otro sombrero un papelito donde irá anotado (dulce, chocolate, pregunta, nada, etc.), pero antes debe de decir estas palabras: "El sombrero, lero lero dice que piensa en (saca un papelito del sombrero)".

### ELABORACIÓN

30 minutos

### RECURSOS

Papel de colores, silicón, regla, tijera y lápiz

73

## Ruleta



### PROCEDIMIENTO

Dibuje, recorte, decore sobre un material grueso una ruleta, divida el círculo en las porciones que se considere conveniente, aleatoriamente escriba en las partes de la ruleta (dulce, chocolate, pregunta, nada, etc.)

### USO

Seleccione aleatoriamente a los estudiantes para girar la ruleta y realizar lo que indica lo que le correspondió.

### ELABORACIÓN

50 minutos

### RECURSOS

Cartón, papel de colores, pedazo de madera, clavo, lápiz, regla, tijeras, marcadores e incentivos.



## Soy un diccionario

### PROCEDIMIENTO

Elabore todas las letras de abecedario.

### USO

De manera sorteada cada estudiante o grupo tendrá una letra.

### Ejemplo:

El primer integrante del grupo #1 le correspondió la letra "C" entonces debe decir "¡Hola, soy la letra C del diccionario"! y luego decir en menos de 10 segundos todas las palabras que sepa con la inicial de esa letra.

Y, así sucesivamente hasta pasar cada integrante del grupo.

Ganará el grupo que diga más palabras. El grupo con la menor cantidad de palabras debe de responder a las preguntas planteadas por usted en relación a tema trabajado en clase.

### ELABORACIÓN

20 minutos

### RECURSOS

Papel de colores, tijeras, lápiz, regla y marcador.

74

## Huevos sorpresa



### PROCEDIMIENTO

Introduzca papelitos en donde debe de anotar: dulce, chocolate, pregunta, nada, etc. dentro de huevos de plástico.

### USO

Seleccione aleatoriamente a los estudiantes para elegir un huevo, abrirlo y realizar lo que indica el papelito.

### ELABORACIÓN

10 minutos

### RECURSOS

Huevos de plástico, papel e incentivos.



## ¿Qué número es?

### PROCEDIMIENTO

Anote en un papel un número.

### USO

Los estudiantes deben de adivinar y anotar en un papel el número que el usted anotó con anterioridad y que revelará después.

*(Puede utilizar el pizarrón educativo).*

### Ejemplo:

Usted anota en un papel el número 7, indique a los estudiantes que es un número entre 1 al 20, los estudiantes piensan y anotan el número que creen correcto, usted cuenta hasta 10 y ellos revelan el número. Ahora su turno, los estudiantes dicen: "¿Qué número es?" y usted revela el número.

Ganará el estudiante que haya adivinado. De haber dos o más ganadores, se irán descartando hasta haber un ganador. Los estudiantes que no adivinen deben de responder a las preguntas planteadas por usted en relación a tema trabajado en clase.

### ELABORACIÓN

5 minutos

### RECURSOS

Papel y lapicero

75

## Monedas



### PROCEDIMIENTO

Elabore monedas con fomi.

### USO

Entregue una o varias a cada estudiante. Al finalizar la clase se pueden intercambiar las monedas entre ellos mismos a cambio de algo que quieran saber en relación al tema trabajado en clase, también se puede intercambiar con el docente.

### ELABORACIÓN

20 minutos

### RECURSOS

Fomi, lápiz y tijeras

## Fijar metas altas



**U**n maestro enseñó una lección especial a sus estudiantes, y para ello les dio la oportunidad de escoger entre tres exámenes: uno de cincuenta preguntas, uno de cuarenta y uno de treinta. A los que escogieron el de treinta les puso una "C", sin importar que hubieran contestado correctamente todas las preguntas. A los que escogieron el de cuarenta les puso una "B", aun cuando más de la mitad de las respuestas estuviera mal. Y a los que escogieron el de cincuenta les puso una "A", aunque se hubieran equivocado en casi todas. Como los estudiantes no entendían nada, el maestro les explicó: "Queridos estudiantes: permítanme decirles que yo no estaba examinando sus conocimientos, sino su voluntad de apuntar a lo alto".

76

### ENSEÑANZA

Cuando le apuntamos a lo alto, estamos más cerca de nuestros sueños que si nos conformamos con pequeños objetivos.



## La asamblea



**H**ubo en la carpintería una asamblea; las herramientas se reunieron para arreglar sus diferencias. El martillo fue el primero en ejercer la presidencia, pero la asamblea le notificó que debía renunciar. ¿La causa? Hacía demasiado ruido, y se pasaba el tiempo golpeando. El martillo reconoció su culpa, pero pidió que fuera expulsado el tornillo: había que darle muchas vueltas para que sirviera de algo. El tornillo aceptó su retiro, pero a su vez pidió la expulsión de la lija: era muy áspera en su trato y siempre tenía fricciones con los demás. La lija estuvo de acuerdo, con la condición de que fuera expulsado el metro, pues se la pasaba midiendo a los demás, como si él fuera perfecto. En eso entró el carpintero, se puso el delantal e inició su trabajo, utilizando alternativamente el martillo, la lija, el metro y el tornillo. Al final, el trozo de madera se había convertido en un lindo mueble. Cuando la carpintería quedó sola otra vez, la asamblea reanudó la deliberación. Dijo el serrucho: “Señores, ha quedado demostrado que tenemos defectos, pero el carpintero trabaja con nuestras cualidades. Eso es lo que nos hace valiosos. Así que no pensemos ya en nuestras flaquezas, y concentrémonos en nuestras virtudes”. La asamblea encontró entonces que el martillo era fuerte, el tornillo unía y daba solidez, la lija limaba asperezas y el metro era preciso y exacto. Se sintieron como un equipo capaz de producir hermosos muebles, y sus diferencias pasaron a segundo plano.

77

### Enseñanza

Cuando el personal de un equipo de trabajo suele buscar defectos en los demás, la situación se vuelve tensa y negativa. En cambio, al tratar con sinceridad de percibir los puntos fuertes de los demás, florecen los mejores logros. Es fácil encontrar defectos —cualquier necio puede hacerlo—, pero encontrar cualidades es una labor para los espíritus superiores que son capaces de inspirar el éxito de los demás.

\*Contribución de Jaime Lopera Gutiérrez y Marta Inés Bernal Trujillo, del Libro *La Culpa es de la Vaca*, 2002.

## La ranita sorda



**U**n grupo de ranas viajaba por el bosque, cuando de repente dos de ellas cayeron en un pozo profundo. Las demás se reunieron alrededor del agujero y, cuando vieron lo hondo que era, les dijeron a las caídas que, para efectos prácticos, debían darse por muertas. Sin embargo, ellas seguían tratando de salir del hoyo con todas sus fuerzas. Las otras les decían que esos esfuerzos serían inútiles. Finalmente, una de las ranas atendió a lo que las demás decían, se dio por vencida y murió. La otra continuó saltando con tanto esfuerzo como le era posible. La multitud le gritaba que era inútil pero la rana seguía saltando, cada vez con más fuerza, hasta que finalmente salió del hoyo. Las otras le preguntaron: “¿No escuchabas lo que te decíamos?” La ranita les explicó que era sorda, y creía que las demás la estaban animando desde el borde a esforzarse más y más para salir del agujero.

78

### Enseñanza

La palabra tiene poder de vida y de muerte. Una voz de aliento a alguien que se siente desanimado puede ayudarlo a terminar el día, mientras que una palabra negativa puede acabar por destruirlo. Cualquiera puede decir palabras que roben a los demás el espíritu que les permite seguir la lucha en medio de tiempos difíciles. Tengamos cuidado con lo que decimos, pero sobre todo con lo que escuchamos.

## Árbol de manzanas



**E**ste era un enorme árbol de manzanas al cual un niño amaba mucho. Todos los días jugaba a su alrededor, trepaba hasta el tope, comía sus frutos y tomaba la siesta bajo su sombra. El árbol también lo quería mucho.

Pasó el tiempo, el niño creció y no volvió a jugar alrededor del árbol. Un día regresó y escuchó que este le decía con cierta tristeza:

—¿Vienes a jugar conmigo? Pero el muchacho contestó:

—Ya no soy el niño de antes que juega alrededor de los árboles. Ahora quiero tener juguetes, y necesito dinero para comprarlos.

—Lo siento —dijo el árbol—. No tengo dinero, pero te sugiero que tomes todas mis manzanas y las vendas; así podrás comprar tus juguetes.

El muchacho tomó las manzanas, obtuvo el dinero y se sintió feliz. También el árbol fue feliz, pero el muchacho no volvió. Tiempo después, cuando regresó, el árbol le preguntó:

—¿Vienes a jugar conmigo?

—No tengo tiempo para jugar; debo trabajar para mi familia y necesito una casa para mi esposa e hijos. ¿Puedes ayudarme?

—Lo siento —repuso el árbol—. No tengo una casa, pero puedes cortar mis ramas y construir tu casa.

El hombre cortó todas las ramas del árbol, que se sintió feliz, y no volvió. Cierta día de un cálido verano, regresó. El árbol estaba encantado.

—¿Vienes a jugar conmigo? —le preguntó.

—Me siento triste, estoy volviéndome viejo. Quiero un bote para navegar y descansar, ¿puedes dármelo? El árbol contestó:

—Usa mi tronco para construir uno; así podrás navegar y serás feliz.

El hombre cortó el tronco, construyó su bote y se fue a navegar por un largo tiempo. Regresó después de muchos años y el árbol le dijo:

—Lo siento mucho, pero ya no tengo nada que darte, ni siquiera manzanas.

El hombre replicó:

—No tengo dientes para morder ni fuerzas para escalar, ya estoy viejo.

Entonces el árbol, llorando, le dijo:

—Realmente no puedo darte nada. Lo único que me queda son mis raíces muertas. Y el hombre contestó:

—No necesito mucho ahora, sólo un lugar para reposar. Estoy cansado después de tantos años...

—Bueno —dijo el árbol—, las viejas raíces de un árbol son el mejor lugar para recostarse y descansar. Ven, siéntate conmigo y descansa. El hombre se sentó junto al árbol y este, alegre y risueño, dejó caer algunas lágrimas.

80

### Enseñanza

Esta es la historia de cada uno de nosotros: el árbol son nuestros padres. De niños, los amamos y jugamos con ellos. Cuando crecemos los dejamos solos; regresamos a ellos cuando los necesitamos, o cuando estamos en problemas.

No importa lo que sea, siempre están allí para darnos todo lo que puedan y hacernos felices. Usted puede pensar que el muchacho es cruel con el árbol, pero ¿no es así como tratamos a veces a nuestros padres.





*"Si buscar resultados distintos, no hagas siempre lo mismo"*

*Albert Einstein*

# Plan diario

**Área.** Comunicación y lenguaje

**Grado.** Primero básico

**Duración.** 45 minutos

**Fecha.** 00-00-000

## Competencia

1. Formula preguntas y respuestas con relación a un hecho real o imaginario según el contexto en el que se encuentre.

## Indicador de logro

1.1 Pregunta y responde con el tono, timbre, e intensidad y haciendo las pausas adecuadas, cuando interactúa con las y los demás.

## Contenidos

**Declarativo.** El diálogo

**Procedimental.** Utilización del diálogo como medio de búsqueda de consensos para resolución de conflictos.

**Actitudinal.** Respeto a la opinión propia y ajena al interactuar oralmente.

## Recursos

### Humanos

- Estudiante
- Docente

### Didácticos

- Nube de fomi
- Papel bond
- Banderines
- Pita y ganchos
- Letreros SÍ – NO
- Papel de colores
- Tijeras, lápiz, crayones, ...

## Secuencia didáctica

**Bienvenida.** Reflexión “La asamblea” (10 minutos)

**Conocimientos previos.** Nube del conocimiento. (5 minutos)

**Nuevos conocimientos.** Los banderines. (15 minutos)

**Ejercitación.** SÍ-NO. (10 minutos)

**Evaluación.** Escalera educativa. (5 minutos)

# Plan diario

**Área.** Matemáticas  
**Grado.** Primero básico

**Duración.** 45 minutos  
**Fecha.** 00-00-000

## Competencia

**1. Identifica elementos comunes en patrones algebraicos y geométricos.**

## Indicador de logro

**1.1 Usa variables para representar información.**

## Contenidos

**Declarativo.** Operaciones abiertas (potencia).

**Procedimental.** Resolución de operaciones abiertas (suma, resta, multiplicación, división, potencias y raíces).

**Actitudinal.** Disposición abierta ante el esfuerzo y las dificultades en el desarrollo de las expresiones algebraicas.

## Recursos

### Humanos

- Estudiante
- Docente

### Didácticos

- Globo
- Lana
- Fósforo
- Pizarrón y marcador
- Cuaderno
- Papel de colores y bond
- Cartón
- Tijeras, lápiz, regla, ...

## Secuencia didáctica

**Bienvenida.** Reflexión "Fijar metas altas". (10 minutos)

**Conocimientos previos.** Bombita. (5 minutos)

**Nuevos conocimientos.** (15 minutos)

**Ejercitación.** Ascensor. (10 minutos)

**Evaluación.** Cintas corredizas. (5 minutos)



*"La mente que se abre a una nueva idea,  
Jamás volverá a su tamaño original"*  
*Albert Einstein*





**CUSACQ**  
TRICENTENARIA  
Universidad de San Carlos de Guatemala  
Centro Universitario de Quiché

IR Y ENSEÑAR A TODOS

## Solicitud



UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA  
CENTRO UNIVERSITARIO DE QUICHÉ  
CUSACQ

Santa Cruz del Quiché, 30 de enero de 2020

Lic. Jeffrey George Calva Loarca  
Director del Instituto Mixto Básico por Cooperativa Cantón Cucabaj II  
Santa Cruz del Quiché, Quiché.

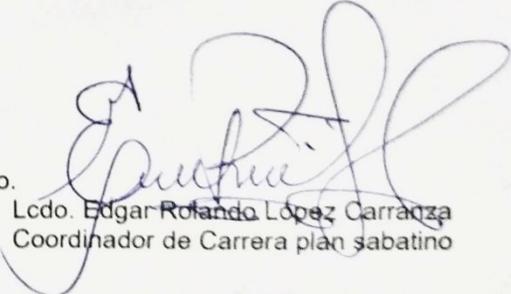
### APRECIABLE LICENCIADO:

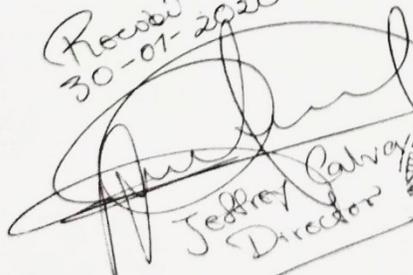
Me es grato dirigirme a usted, el propósito es para solicitar su valiosa colaboración con el estudiante, José Manuel Alexander Mejía Velásquez, quien se identifica con Documento Personal de Identificación DPI –CUI 3256 40246 1401 y el número de registro estudiantil 201542933, a efecto que se le autorice realizar el Trabajo de Investigación en el centro educativo que su digna persona dirige. Dicha investigación constituye un requisito indispensable previo a optar el Título de Licenciado en Pedagogía y Administración Educativa con Especialidad en Medio Ambiente; el trabajo comprende cuatro fases: Diagnóstico situacional para seleccionar el tema a investigar, recolección de datos para su análisis, propuesta de acción y presentación de resultados. El trabajo académico en mención se llevará a cabo a partir del presente año, a partir del presente mes. Me permito hacer de su conocimiento que el trabajo a ejecutar por el estudiante consiste en un estudio intelectual y no de infraestructura, compra de mobiliario, equipo u otro, sino de una propuesta al problema detectado, ya sea en el área pedagógica, administrativa o ambiental. Para el efecto el estudiante coordinará con su persona en relación al tiempo que necesita para la realización de las etapas del trabajo de investigación.

Sin otro en particular y en espera de contar con su colaboración y anuencia, me suscribo de usted, atentamente.

  
M.A. Gilberto Tuy Chopén  
Docente

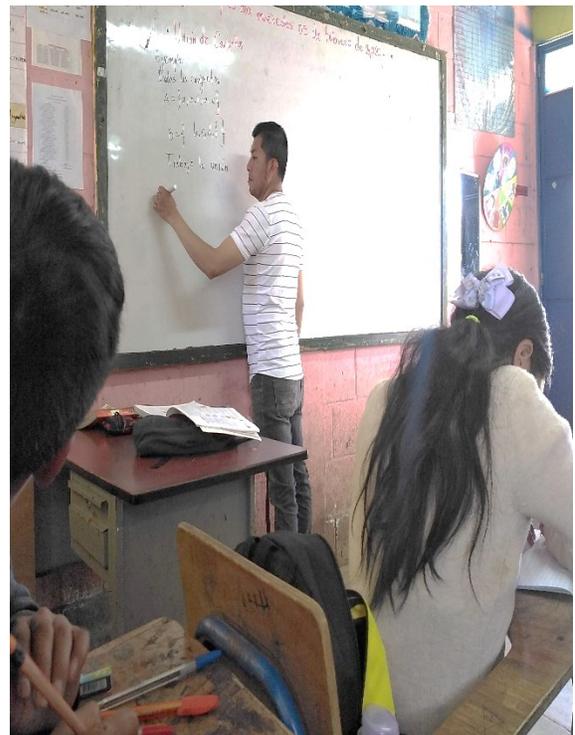
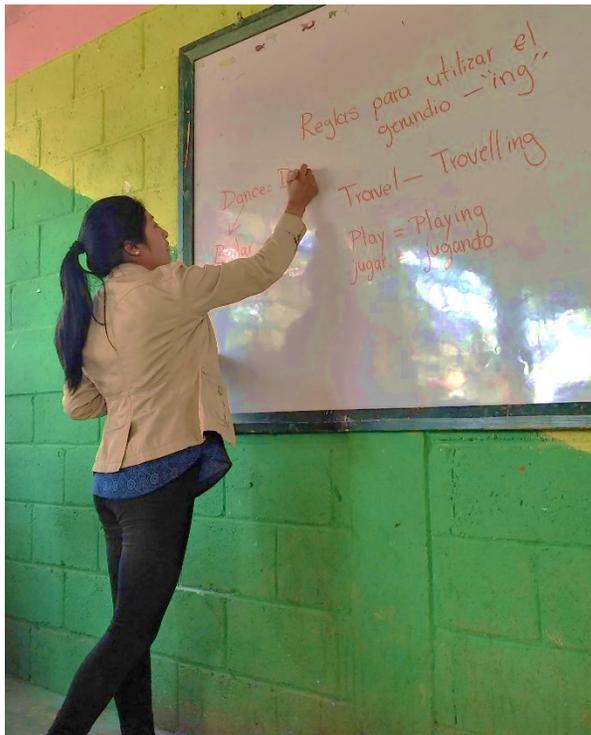
Vo. Bo.

  
Lcdo. Edgar Rolando López Carranza  
Coordinador de Carrera plan sabatino

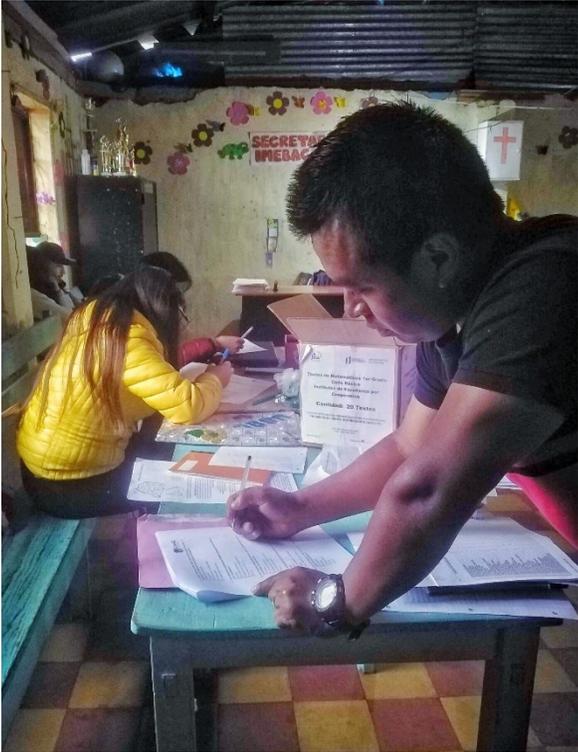
Recibido:  
30-01-2020  
  
Jeffrey Calva  
Director  


## Fotografías

### Etapas de diagnóstico



Prueba piloto del instrumento al Instituto Básico por Cooperativa Xatinap Primero



Encuesta validada y confiable al Instituto de Educación Básica por Cooperativa Cantón Cucabaj II



Presentación de trabajo de graduación al Instituto de Educación Básica por Cooperativa  
Cantón Cucabaj II

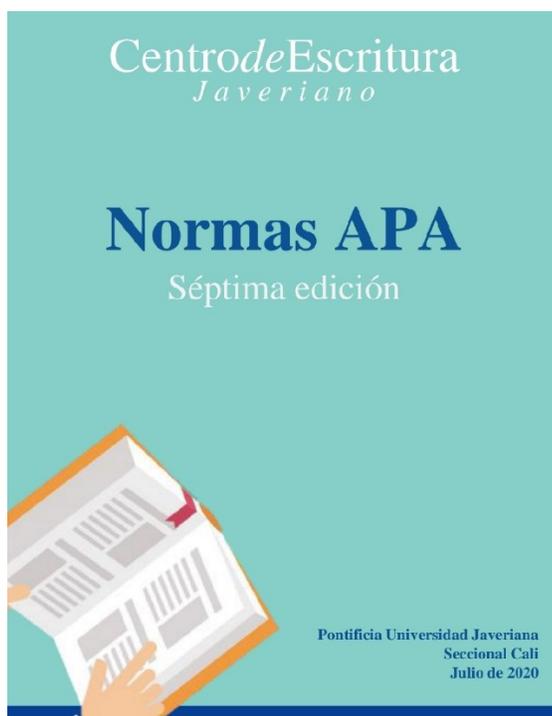






## Anexos

Manual de normas APA -Séptima edición-



Manual para la elaboración del Plan de Investigación Trabajo de Graduación -CUSACQ-



## Referencias

- Alvarado, R. (2018). Creatividad y educación: Importancia de la creatividad en los procesos de enseñanza y aprendizaje. *Investigaciones artísticas Tsantsa*, 6(2018), 35-44. <https://publicaciones.ucuenca.edu.ec/ojs/index.php/tsantsa/article/view/2649/1708>
- Ardila, C. (2018). *Crear, innovar y motivar en el aula gratificada*, [Tesis de pregrado, Pontificia Universidad Javeriana]. <https://repository.javeriana.edu.co/bitstream/handle/10554/39771/Ivonne%20Ardila%20-%20tesis%20gamificacio%cc%81n.pdf?sequence=4&isAllowed=y>
- Asencio, E., García, J., Redondo, S., y Thoilliez, B. (2017). *Fundamentos de la investigación y la innovación educativa*. Unir. [https://www.unir.net/wp-content/uploads/2017/04/Investigacion\\_innovacion.pdf](https://www.unir.net/wp-content/uploads/2017/04/Investigacion_innovacion.pdf)
- Beltrán, J. (2018). Los recursos didácticos y el aprendizaje significativo. *Electrónica sinergias educativas*, 3(2). <https://www.revistaespirales.com/index.php/es/article/view/4>
- Cedros. (2018, 23 de enero). *5 claves del alto nivel educativo de Finlandia*. Cedros. <https://blog.colegios-cedros-yaocalli.mx/cedros/claves-alto-nivel-educativo-finlandia#:~:text=M%C3%A9todo%20educativo,->
- Csikszentmihalyi, M. (1998). Creatividad: el *fluir* y la psicología del descubrimiento y la invención. *Red*, 4(2002). <https://www.redalyc.org/pdf/547/54700403.pdf>
- Esteves, A., Garcés, N., Toala, V y Poveda, E. (2018). La importancia del material en la educación inicial. *Innova*, 3(6), 168-176. <https://repositorio.uide.edu.ec/bitstream/37000/3407/3/document%20%2814%29.pdf>
- Fidalgo, Á. (2016). La innovación docente y los estudiantes. *La cuestión universitaria*, 7(2011), 84-91. <http://polired.upm.es/index.php/lacuestionuniversitaria/article/view/3372/3426>
- Fidalgo, Á., Sein, L., y García, F. (2019, 8 de mayo). ¿Pueden las tendencias de innovación educativa predecir los cambios que transformarán el modelo educativo? [conferencia]. *Anticipándose al futuro*, Bilbao, Madrid. [https://www.researchgate.net/publication/332912692\\_PUEDEN\\_LAS\\_TENDENCIAS\\_DE\\_INNOVACION\\_EDUCATIVA\\_PREDECIR\\_LOS\\_CAMBIOS\\_QUE\\_TRANSFORMARAN\\_EL\\_MODELO\\_EDUCATIVO](https://www.researchgate.net/publication/332912692_PUEDEN_LAS_TENDENCIAS_DE_INNOVACION_EDUCATIVA_PREDECIR_LOS_CAMBIOS_QUE_TRANSFORMARAN_EL_MODELO_EDUCATIVO)

- García, J. (2016). *En clave de innovación educativa. Construyendo el nuevo ecosistema de aprendizaje*.  
[https://www.researchgate.net/publication/310645126\\_EN\\_CLAVE\\_DE\\_INNOVACION\\_EDUCATIVA\\_CONSTRUYENDO\\_EL\\_NUEVO\\_ECOSISTEMA\\_DE\\_APRENDIZAJE](https://www.researchgate.net/publication/310645126_EN_CLAVE_DE_INNOVACION_EDUCATIVA_CONSTRUYENDO_EL_NUEVO_ECOSISTEMA_DE_APRENDIZAJE)
- González, J. (2019). “El aula mente social como potencial creativo en la Educación: Enfoque desde el pensamiento complejo”. *Edu*, 6(1).  
[http://www.scielo.org.bo/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S2518-82832019000100008](http://www.scielo.org.bo/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2518-82832019000100008)
- González, P. (2017, 6 de noviembre). *Diagrama circular: Principales características de estos gráficos*. Guioteca. <https://www.guioteca.com/educacion-para-ninos/diagrama-circular-principales-caracteristicas-de-estos-graficos/1>
- Hernández, D. (2021). “El aula revisitada: la innovación de los espacios educativos desde un enfoque comunicativo”. *Edur*. 37.  
<https://www.scielo.br/j/edur/a/dL9pG3Dhh6JrCHkJLjBMMnv/>
- Hernández, J., Tirado, P y Ariza A. (2016). El concepto de innovación social: ámbitos, definiciones y alcances teóricos. *Economía pública, social y cooperativa*, 88(2016), 164-199. <https://www.redalyc.org/pdf/174/17449696006.pdf>
- Hernández, S. (2014). *Metodología de la investigación*. México. Sexta edición por McGraw-Hill Interamericana Editores, S.A. de C.V. <https://www.uca.ac.cr/wp-content/uploads/2017/10/Investigacion.pdf>
- Hernández, S. (2018). *Metodología de la investigación*. McGraw-Hill Interamericana Editores, S.A. de C.V., 2018. <https://www.uca.ac.cr/wp-content/uploads/2017/10/Investigacion.pdf>
- Kao, J. (2015, 7 de septiembre). *El gurú de la creatividad le hace un examen a la educación en Colombia*. SEMANA. <https://www.semana.com/educacion/articulo/john-kao-el-guru-de-la-creatividad-le-hace-un-examen-la-educacion-en-colombia/441633-3/>
- Margalef, L. y Arenas, A. (2006). ¿Qué entendemos por innovación educativa? A propósito del desarrollo curricular. *Perspectiva Educacional, Formación de Profesores*, 47 (2006), 13-31. <https://www.redalyc.org/pdf/3333/333328828002.pdf>

- Marichal, B., Navarro, O., Suárez, M. y Barceló, Y. (2018). *La motivación en el contexto del proceso enseñanza-aprendizaje en las carreras de las Ciencias Médicas*. <http://scielo.sld.cu/pdf/rme/v40n4/rme320418.pdf>
- Martínez, M. (2009). *Ciencia y arte en la metodología cualitativa*. Trillas. [https://www.academia.edu/29811850/Ciencia\\_y\\_Arte\\_en\\_La\\_Metodologia\\_Cualitativa\\_Martinez\\_Miguel PDF](https://www.academia.edu/29811850/Ciencia_y_Arte_en_La_Metodologia_Cualitativa_Martinez_Miguel PDF)
- Monje, C. (2011). *Metodología de la investigación cuantitativa y cualitativa*. Universidad Sur colombiana. <https://www.uv.mx/rmipe/files/2017/02/Guia-didactica-metodologia-de-la-investigacion.pdf>
- Morales, C. (2017). La creatividad, una revisión científica. *Arquitectura y Urbanismo*, 38(2), 53-62. <https://www.redalyc.org/pdf/3768/376852683005.pdf>
- Morales, L. (2017). *Factores intrínsecos y extrínsecos que más influyen en la motivación y su repercusión en el desempeño laboral de los trabajadores*. [Tesis de pregrado, Universidad de San Carlos de Guatemala] <http://www.repositorio.usac.edu.gt/7636/1/T13%20%283069%29.pdf>
- Naranjo, M. (2009). Motivación: perspectivas teóricas y algunas consideraciones de su importancia en el ámbito educativo. *Educación*, 33(2), 153-170. <https://www.redalyc.org/pdf/440/44012058010.pdf>
- Naresk, M. (2004). *Investigación de mercados*. Pearson. <http://www.elmayorportaldegerencia.com/Libros/Mercadeo/%5BPD%5D%20Libros%20-%20Investigacion%20de%20Mercados.pdf>
- Noro, J. (2017, 9 de agosto). *¿Por qué la escuela tradicional es un fracaso en el mundo?* Infobae. <https://www.infobae.com/2014/08/09/1586495-por-que-la-escuela-tradicional-es-un-fracaso-todo-el-mundo/>
- Núñez, C. y Quispe, S. (2016). *Motivación de logro académico y rendimiento académico en estudiantes del cuarto y quinto grado de educación secundaria*. [Tesis de pregrado, Universidad Peruana Unión]. <https://repositorio.upeu.edu.pe/handle/20.500.12840/516>

- Orbegoso, A. (2016). La motivación intrínseca según Ryan & Deci y algunas recomendaciones para maestros. *UPN*, 2(1), 75-93. [https://www.researchgate.net/profile/arturo\\_orbegoso/publication/311162177\\_la\\_motivacion\\_intrinseca\\_segun\\_ryan\\_deci\\_y\\_algunas\\_recomendaciones\\_para\\_maestros/links/5dc037dba6fdcc2128011bce/la-motivacion-intrinseca-segun-ryan-deci-y-algunas-recomendaciones-para-maestros.pdf](https://www.researchgate.net/profile/arturo_orbegoso/publication/311162177_la_motivacion_intrinseca_segun_ryan_deci_y_algunas_recomendaciones_para_maestros/links/5dc037dba6fdcc2128011bce/la-motivacion-intrinseca-segun-ryan-deci-y-algunas-recomendaciones-para-maestros.pdf)
- Peña, H., y Villón, S. (2018). Motivación laboral. Elemento fundamental en el éxito organizacional. *Universidad Estatal Península de Santa Elena*, 3(7), 177-192. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/7011913.pdf>
- Pérez, R. (1991). *Pedagogía experimental. La medida en educación*. Uned. <https://www.worldcat.org/title/pedagogia-experimental-la-medida-en-educacion-curso-de-adaptacion/oclc/777906884>
- Perret, R., y Vinasco, Z. (2016). *El secreto de la motivación*. <https://static1.squarespace.com/static/54d1216ae4b032ab36c26b61/t/5aa32f749140b73db65c927f/1520643968955/EI+Secreto+de+La+Motivaci%C3%B3n+WEB.pdf>
- Ramírez, N. (2020). Tendencias de la innovación educativa en los contextos sociales. *Educación*, 44(1), 1-18. <https://www.redalyc.org/journal/440/44060092001/44060092001.pdf>
- Ríos, J. (2018). *La actualización docente en la calidad educativa*. <https://repositorio.pucesa.edu.ec/bitstream/123456789/2647/1/Actualizaci%C3%B3n%20Docente.pdf>
- Sagástegui, D. (2004). Una apuesta por la cultura: el aprendizaje situado. *Electrónica Sinéctica*, 6(24), 30-39. <https://www.redalyc.org/pdf/998/99815918005.pdf>
- Salvatierra, J., y Reyna, M. (2018). *La motivación en el aprendizaje significativo* [Tesis de pregrado, Universidad de Guayaquil]. <http://repositorio.ug.edu.ec/bitstream/redug/30810/1/BFILO-PMP-18P05.pdf>
- Shepherd, C. D., Ahmed, P. K., Ramos, L., y Ramos, C. (2019). *Administración de la innovación*. Pearson. <http://190.57.147.202:90/xmlui/bitstream/handle/123456789/531/Administracion%20de%20la%20Innovacion%20K.%20Ahmed.pdf?sequence=12>

- Summo, V., Voisin, S. y Téllez, B. (2016). Creatividad: eje de la educación del siglo XXI. *Iberoamericana de Educación Superior*, 18(7), 83-98. <http://www.scielo.org.mx/pdf/ries/v7n18/2007-2872-ries-7-18-00083.pdf>
- Tipán, J., Cervantes, J., y Larenas, F. (2019). Importancia de la innovación y creatividad en el desarrollo de productos. *Producción, Ciencias e Investigación*, 3(22), 31-37. [https://redib.org/Record/oai\\_articulo2466258-importancia-de-la-innovaci%C3%B3n-y-creatividad-en-el-desarrollo-de-productos](https://redib.org/Record/oai_articulo2466258-importancia-de-la-innovaci%C3%B3n-y-creatividad-en-el-desarrollo-de-productos)
- UNESCO (2015, 18 de abril). *Proteger el patrimonio y fomentar la creatividad*. UNESCO. <https://es.unesco.org/themes/proteger-patrimonio-y-fomentar-creatividad>
- Valencia, B. (2019). *La importancia de la innovación para el desarrollo de los países*. [https://repository.ucc.edu.co/20.500.1\\_inovacion\\_desarrollo\\_paises.pdf](https://repository.ucc.edu.co/20.500.1_inovacion_desarrollo_paises.pdf)
- Valero, J., Oteo, I., Coca, R., y Laurencio, A. (2016). Creatividad y educación para el siglo XXI desde una perspectiva sociológica. *Investigaciones Políticas y Sociológicas*, 15(2), 201-222. <https://www.redalyc.org/pdf/380/38049062010.pdf>
- Valles, M., Viramontes, E., y Campos, A. (2015). Retos de la formación permanente de maestros. *Ra Ximhai*, 11(4), 201-212. <https://www.redalyc.org/pdf/461/46142596014.pdf>
- Xulú, G. (2017, 24 de septiembre). *¿Educación de calidad en Guatemala?* Entremundos. <https://www.entremundos.org/revista/uncategorized-2/educacion-calidad-guatemala/>