



**Universitat**  
de les Illes Balears

## **TRABAJO DE FIN DE MÁSTER**

### **MOTIVACIÓN EN EL AULA Y EL USO DE LAS TIC**

**Estefanía Navarro Aranda**

**Máster Universitario de Formación del Profesorado**

**(Especialidad/Itinerario *Dibujo y Diseño*)**

**Centro de Estudios de Postgrado**

**Año Académico 2020-21**

# **MOTIVACIÓN EN EL AULA Y EL USO DE LAS TIC**

**Estefanía Navarro Aranda**

**Trabajo de Fin de Máster**

**Centro de Estudios de Postgrado**

**Universidad de las Illes Balears**

**Año Académico 2020-21**

Palabras clave del trabajo:

Alumnado, aprendizaje, TIC, enseñanza, motivación.

*Nombre Tutor/Tutora del Trabajo: Myriam Sánchez Ponce*

## Resumen

Se presenta un estudio sobre la motivación en el aula centrándonos en los estudiantes de la Educación Secundaria Obligatoria (ESO).

Para ello, se realizará una investigación; empezaremos explicando qué es la motivación, diferentes tipos, todo lo que aborda la motivación, estilos de aprendizaje, personalidad, estudios recientes, autores de referencia y metodologías.

La finalidad de este trabajo es la creación de una propuesta didáctica en relación a los estudios recientes; la cual defiende que aumenta la motivación utilizando herramientas tecnológicas y para ello aplico una metodología que permite utilizar recursos motivadores en el aula.

# Índice

Resumen.....	3
1. Introducción.....	5
2. Objetivos.....	6
3. Estado de la cuestión	
3.1. Definición de motivación y tipos.....	7
3.2. Motivación en el aula.....	9
3.3. La personalidad del alumnado.....	10
3.4. Estilos de aprendizaje.....	11
4. Desarrollo de la propuesta	
4.1. Estudio sobre el uso de las TIC como herramienta de motivación.....	14
4.2. Estrategias.....	16
4.3. Metodologías.....	18
4.4. Propuesta didáctica: “ <i>Vamos al museo</i> ”	
4.4.1. Metodología.....	21
4.4.2. Competencias.....	21
4.4.3. Contenidos.....	22
4.4.4. Objetivos.....	24
4.4.5. Criterios de evaluación.....	24
4.4.6. Recursos y temporalización.....	25
5. Experiencia en las prácticas de docente.....	26
6. Conclusiones.....	30
7. Bibliografía.....	31
8. Anexos.....	34

## 1. Introducción

Durante la vida pasamos por varias etapas; colegio, universidad, trabajo, situaciones personales... son diferentes momentos de la vida dónde la persona necesita una participación activa para poder realizar dicha actividad de la mejor manera y/o finalizarla satisfactoriamente.

Así pues, centrándonos en una de las etapas de nuestra vida como es la adolescencia, nos hace falta investigar a fondo para conocer la realidad de los adolescentes, aunque por lo general, según un estudio llamado *¿A quién le gusta estudiar? Evolución de la motivación y el esfuerzo del alumnado*; tenemos conocimiento de que a los estudiantes no les gusta ir al instituto.

Este estudio fue publicado en 2019, en Asturias y realizado por Álvaro Postigo, Marcelino Cuesta, Eduardo García-Cueto y José Muñiz. Grupo de Investigación Psicometría de la Universidad de Oviedo. Es una evaluación educativa a gran escala; diseñada para analizar la evaluación de la motivación en el aula de los alumnos.

En este programa se realizan una serie de preguntas a 4.820 alumnos de 4º de EP y cuatro años más tarde, se les hacen las mismas en 2º E.S.O.

Las preguntas van relacionadas con la motivación y en función de la respuesta del alumnado se determinaba tres grupos de motivación: motivación alta, alumno aplicado o motivación baja.

En el estudio se puede observar que el 63% del alumnado de 4º EP se ubica en el grupo de alta motivación, mientras que cuatro años más tarde, este mismo grupo solo concentra el 16% del alumnado.

La cuestión es ¿por qué?, esto ocurre por un factor principal que es la falta de motivación por parte de los alumnos en el proceso de aprendizaje y enseñanza. No obstante, hay que tener en cuenta que el no querer ir al instituto no es siempre por falta de motivación; también puede ser motivo de otras causas como dificultades varias de aprendizaje, de habilidades sociales, de personalidad, de acoso escolar,... por eso el docente es fundamental en esta etapa para el adolescente, no sólo para enseñar contenidos, si no para ayudar al alumno siempre que lo necesite.

## 2. Objetivos

Este Trabajo de Fin de Máster tiene como finalidad cumplir con los siguientes objetivos:

- Presentar los conocimientos y conceptos actualizados en relación a la motivación.
- Realizar la búsqueda de un estudio para a través de él tener datos realistas y poder llegar a conclusiones
- Dar a conocer metodologías que incentiven la motivación por el aprendizaje
- Explicar estrategias para tener en cuenta en el aula
- Ofrecer una propuesta didáctica motivadora que incremente el interés del estudiante

### 3. Estado de la cuestión

#### 3.1. ¿Qué es la motivación?

Piaget, define a la motivación como la voluntad de aprender, entendido como un interés del niño por absorber y aprender todo lo relacionado con su entorno. La palabra motivación, proviene del latín *motivus*, aquello que mueve o tiene virtud para mover; es decir, el motor de la conducta humana. Ese interés por realizar una actividad se despierta por una necesidad.

En este caso, hablaremos de la motivación en el aula; cómo motivar a un alumno en relación con el aprendizaje.

Aprender, la curiosidad, refuerzo positivo tanto del profesorado como de la familia, tener una imagen buena de uno mismo, alto nivel de autoestima, nivel de estimulación; todos estos conceptos son la fuente de la motivación, los cuales nos ayudan a conseguir el interés que necesitamos del alumnado.

La motivación interacciona con el rendimiento y el aprendizaje de diversas maneras. Según las investigaciones de Meyer y Maehr (1997), si una persona está motivada en alguna tarea concreta, aumenta su nivel de actividad y de energía; al igual que también sucede al contrario.

A veces las personas realizan actividades que les ofrecen inconvenientes y problemas, pero si a pesar de eso insisten, podemos afirmar que están motivadas. Por eso cuanto más tiempo dedique un estudiante a realizar sus actividades en el aula, en casa, o sea más participativo, quiere decirnos que está motivado en ese momento y podrá obtener un mayor rendimiento.

Existen varios tipos de motivación; llamaremos a motivación **intrínseca** aquella que está dirigida por las necesidades de experimentación, curiosidad y exploración, aumentar la propia competencia y sin necesidad de recibir estímulos externos. Por lo tanto, son acciones que realizamos por mera satisfacción, sin verlo como una obligación.

Estar motivado intrínsecamente implica realizar actividades o acciones libremente y voluntariamente, disfrutando de la experiencia y enriqueciéndose personalmente. Por ejemplo la realización de un hobby, hacer bien tu trabajo,

participar en un voluntariado, etc... son acciones realizadas en nuestra vida con una motivación intrínseca.

Este tipo de motivación presenta muchas más ventajas, ya que el alumno puede realizar actividades por iniciativa propia; afrontar situaciones complicadas, tolerar mejor la frustración o mejorar su rendimiento.

Si por el contrario el alumno realiza una acción o actividad aunque no le guste, simplemente por recompensa, ya sea por la fuerza de un premio o bien por la fuerza de un castigo; esa motivación es **extrínseca**.

Como dice la palabra, es externa, impulsada desde el exterior. Este tipo de motivación favorece el aprendizaje porque aumenta el tiempo que aporta el alumno a una actividad concreta, pero también puede ser un punto negativo, ya que es una circunstancia externa a él y tal vez busque el mínimo esfuerzo para realizarlo.

Por ejemplo, estudiar el día anterior al examen para intentar aprobar y no recibir un castigo; o al contrario, estudiar para sacar muy buena nota y que te den el premio que tus padres te habían prometido.

También destacar la **motivación extrínseca internalizada**, que son reflexiones externas convertidas en internas, como por ejemplo demostrarse a uno mismo la superación personal o capacidad para hacer algo.

A lo largo de los años se han realizado muchas teorías sobre la motivación; entre ellas las teorías cognitivas de la motivación, las cuales se centran en los procesos internos de la mente de la persona.

Lepper, Greene y Nisbett (1978) realizaron unos experimentos para probar que al ofrecer una motivación extrínseca disminuye la motivación intrínseca. Premiaron a unos niños por usar las pinturas y a otros no. La teoría era que los niños premiados tendrían más interés que los que no habían sido recompensados, pero sucedió lo contrario.

Los niños que no habían sido recompensados mostraron un interés similar al de antes en el uso de las pinturas.

Este experimento probó que puede generar un efecto negativo en términos de motivación introducir una recompensa cuando no es necesaria. Así pues, concluyeron que la motivación extrínseca solo es efectiva cuando la motivación intrínseca es muy baja.

### **3.2. Motivación en el aula**

Como hemos visto anteriormente, la motivación es la fuerza que nos mueve para realizar ciertas actividades o acciones. Continuamente escuchamos que los alumnos no muestran interés en el aula, pero lo que en realidad ocurre es que los alumnos sí están motivados para llevar a cabo otro tipo de actividades que a ellos les resulte más satisfactorias y gratificantes.

Para estimular a los alumnos y mantener la curiosidad es necesario hacer diferentes actividades y favorecer la motivación, así conseguiremos la atención del alumno. Para obtener estos resultados, el docente tiene que gestionar el proceso de forma que los alumnos vean que pueden alcanzar los objetivos planteados anteriormente.

Dweck y Elliot (1983) afirmaron que si el alumno al realizar una actividad se fija en la posibilidad de fracasar en lugar de aceptarla como un reto y de preguntarse qué voy a aprender, se centra más en los resultados que obtendrá finalmente que en el proceso para alcanzarlos.

A veces los alumnos no aprenden porque no estén motivados, si no al revés; no están motivados porque no aprenden. Su manera de pensar al afrontar una actividad es inadecuada, impidiendo la experiencia gratificante que supone al sentir que uno progresa por sí mismo.

Un estudio de Alonso Tapia (1997), identificó los factores que hacen que los alumnos se sientan más o menos motivados en cierta actividad. En primer lugar, averiguar qué significado atribuye el alumno a la tarea que tiene que realizar; la función de los objetivos que personalmente tengan fijados. En segundo lugar, la sensación que tienen los alumnos por las dificultades que se

puedan encontrar en el camino, si podrán superarlas o no. Y en tercer y último lugar, el esfuerzo y el tiempo que necesitan los alumnos para lograr el aprendizaje. Así cada alumno, en función de su experiencia académica variará su significado. Yo creo que todo ello está condicionado por la personalidad del alumno y el estilo de aprendizaje que veremos a continuación.

### **3.3. La personalidad del alumnado:**

La pirámide de Maslow (1970) es una teoría de la motivación la cual representa en una pirámide las necesidades motivacionales de una persona ordenadas jerárquicamente. En esta teoría se relaciona la motivación con la personalidad. La pirámide consta de cinco niveles; en el nivel más bajo se encuentra las necesidades primarias para la supervivencia, como alimentarse o respirar. Para poder satisfacer las motivaciones específicas es necesario cubrir las necesidades básicas. Y sólo al tenerlas cubiertas podemos subir al siguiente nivel donde se encuentran las necesidades secundarias y más arriba, las necesidades terciarias. En el último nivel se encuentra la autorrealización, que se define por un estado de satisfacción interno en el que las personas desarrollan su máximo potencial.

Esta teoría de la motivación explica la forma visual del comportamiento humano según nuestras necesidades. No podemos pretender subir a un nivel sin tener cubierto el anterior, o lo que es lo mismo, según vamos satisfaciendo nuestras necesidades más esenciales, subimos escalones para desarrollar deseos más elevados.

La motivación se considera un tema esencial de la psicología de la personalidad ya que constituye uno de los procesos fundamentales, que a la hora de interactuar con los demás procesos de carácter afectivo y cognitivo, nos permiten entender y explicar el comportamiento humano.

Las personas con una tendencia predominante de aproximación al éxito, prefieren actividades de dificultad moderada, en vez de actividades fáciles en las que todo el mundo podría alcanzar el éxito o actividades muy difíciles en las

que todos fracasan. De esta manera, estas personas pueden probar mejor su orientación al éxito.

En cambio, las personas con una tendencia predominante de evitación al fracaso, prefieren actividades muy fáciles, las cuales se aseguran que no van a fracasar o muy difíciles en las que el fracaso está justificado ya que nadie lo consigue.

La personalidad es un constructo psicológico para comprender y explicar la conducta. Es la conjunción entre el carácter y el temperamento. Existe una diferencia entre carácter; que es la voluntad de hacer alguna cosa, es la adherencia de la persona a los valores y costumbres de la sociedad en la que vive, y temperamento; la parte más fisiológica y biológica de una persona, como cuando te dicen por ejemplo “tienes el carácter de tu madre”. Theodore Millon (1928) lo describe como “El material biológico des de el cual la personalidad finalmente surge”.

Las características principales de la personalidad son las siguientes:

- No tiene una existencia real, es a partir de la consciencia.
- La personalidad es la forma habitual del comportamiento de cada individuo.
- Es individual y social.
- Incluye pensamientos, sentimientos y la conducta de cada persona.
- Se produce de la herencia genética y el ambiente.

La personalidad es un factor que influye en el estilo de aprendizaje, por tanto en función de la personalidad que se posea, se tiende a utilizar un estilo de aprendizaje u otro.

### **3.4. Estilos de aprendizaje:**

Cuando queremos aprender algo, cada uno de nosotros utiliza un método o conjunto de estrategias para ayudar a ese aprendizaje. Existen diferentes estilos de aprendizaje, los cuales depende de varios factores, por ejemplo de la motivación, la personalidad, el carácter,...

A lo largo de todos los años, muchos autores han hecho su propia definición de estilos de aprendizaje.

Según Keefe (1988), explica que “los estilos de aprendizaje son los rasgos cognitivos, afectivos y fisiológicos, que sirven como indicadores relativamente estables, de cómo los discentes perciben, interaccionan y responden a sus ambientes de aprendizaje”. Para Howard Gardner (1983), “los estilos son las inteligencias puestas a trabajar en tareas y contextos determinados”. R. Schmeck (1988) opina que los estilos de aprendizaje son “los modos característicos por los que un individuo procesa la información, siente y se comporta en las situaciones de aprendizaje”.

Los autores K. Dunny y G. Price (1995), piensan que “los estilos de aprendizaje reflejan la manera en que los estímulos básicos afectan a la habilidad de una persona para absolver y retener la información”.

Y finalmente; para Alonso, Gallego y Honey (1995), autores del libro *Los estilos de aprendizaje procedimientos de aprendizaje y mejora*, “es necesario saber más sobre los estilos de aprendizaje y cuál de éstos define nuestra forma predilecta de aprender. Esto es esencia tanto para los aprendices como para los maestros”.

Queda claro que los estilos de aprendizaje son un elemento muy importante a la hora de aprender y en este caso de motivar. Hemos visto que cada alumno puede tener una personalidad diferente y también necesitar un estilo de aprendizaje distinto a otros alumnos.

Existen cuatro estilos de aprendizaje; empezando por el más participativo, el **aprendizaje activo** es un estilo que fomenta trabajar en equipo. Las personas que utilizan este estilo de aprendizaje son personas más abiertas, les motiva resolver problemas, realizar rol-playing, y llevar a cabo variedad de actividades. Por tanto son alumnos que disfrutan de nuevas experiencias ya que poseen una mente más abierta. No les importa realizar actividades nuevas ni evitan los retos a pesar de que eso pueda llevar al fracaso.

El **aprendizaje reflexivo** es un estilo para personas más analíticas y observadoras. Escuchan mucho y apenas intervienen hasta que dominan la situación. Estos alumnos son más prudentes, analizan datos antes de intervenir y llegan a parecer más dubitativos.

Las personas que utilizan este estilo, aprenden investigando, escuchando, observando y haciendo intercambio de opiniones.

El **aprendizaje teórico** es un estilo de aprendizaje que suelen utilizar las personas más perfeccionistas, que necesitan rigidez. Son personas analíticas, les gusta sintetizar y buscan integrar teorías coherentes sin dejar preguntas sin respuesta. Estos alumnos procuran permanecer objetivos ante todo y son racionales.

Finalmente, el **aprendizaje pragmático** es un estilo que se caracteriza por aplicar la práctica de las ideas. Las personas que utilizan este estilo, encuentran aspectos positivos de las cosas y les gusta actuar con seguridad y rapidez. Aprenden imitando modelos, elaborando planes de acción y aplicando técnicas.

Estas personas son más bien prácticas y necesitan comprobar sus ideas. Son realistas a la hora de tomar decisiones y resolver cuestiones, dan respuestas a problemas concretos.

Aunque estos cuatro estilos de aprendizaje son los más destacados y usados, podemos encontrar otros estilos que han clasificado otros autores como el estilo matemático, social, solitario, estilo de aprendizaje visual, estilo auditivo, verbal, kinestésico, y finalmente estilo multimodal.

Estos estilos no resaltan tanto como los cuatro anteriores, aunque igualmente existen y se utilizan.

## 4. Desarrollo de la propuesta

### 4.1. Estudio sobre el uso de las TIC como herramienta de motivación:

El siguiente estudio que veremos a continuación, con el título de “El uso de las TIC como herramienta de motivación para alumnos de enseñanza secundaria obligatoria”, se llevó a cabo en 2018 por la Universidad de Nebrija, España por Antonio Jesús Amores-Valencia y Patricia de-Casas-Moreno.

Los autores de este estudio se basaron en otro anterior realizado por más de 4.000 estudiantes de Educación Primaria y Educación Secundaria de las Islas Canarias (2018), en el que se mostraba que los alumnos de la etapa de secundaria obligatoria tienen un mayor interés sobre el aprendizaje a través de las TIC.

Destacamos en el estudio de las Islas Canarias la relación entre el género y la motivación; existe un mayor porcentaje de hombres que prefieren realizar sus tareas con nuevas tecnologías comparado con un porcentaje menor que corresponde a las mujeres.

También se aprecia una relación entre la utilización de nuevas tecnologías en clase y disponer o no de un ordenador en casa. Resulta más fácil para un alumno saber usar los dispositivos a la hora de realizar la tarea en clase.

Así pues, volviendo al estudio de la Universidad de Nebrija y teniendo en cuenta los datos importantes del anterior estudio, se realizaron una serie de encuestas con la participación de un total de 120 estudiantes de centros públicos, privados y concertados de Educación Secundaria Obligatoria en la provincia de Málaga, España.

El objetivo general de este estudio fue analizar el nivel de motivación de los estudiantes ante el desarrollo de contenido a través de las TIC en la etapa de Educación Secundaria Obligatoria.

Las TIC están creciendo a un ritmo sin precedentes en la educación y en este estudio quisieron descubrir qué nivel de motivación presentan los estudiantes cuando utilizan las TIC, conocer qué recursos digitales emplean en las aulas, mostrar qué importancia tiene para los estudiantes las TIC y detectar el grado de formación que tienen los estudiantes ante estos recursos.

En lo que respecta a la edad de los estudiantes realizaron la encuesta, destacó mayor participación en la edad de 16 años (30,8%), seguido de 14 años (23,3%), los alumnos de 15 y 13 años con una participación menor y en el último lugar los de 12 años. Referente al género, predominó el masculino con un 55,8% frente a un 44,2% femenino.

Reflexionando con los resultados del estudio, un 95% de los encuestados declararon tener un Smartphone, además de un portátil (87%) y una Tablet (78%).

En el estudio se basaron también en las horas que usa el alumnado las nuevas tecnologías en casa, en el número de redes sociales que tienen, qué aplicaciones usan con mayor frecuencia, y si son autodidactas.

Respecto al uso de las TIC dentro del aula, destacaron que dentro de la etapa de Educación Secundaria Obligatoria no solían utilizar herramientas digitales dentro del aula que no sean para explicar contenido, buscar información o ver vídeos.

Los estudiantes aprecian positivamente el uso de las TIC dentro del aula, ya que desarrollan su motivación e intervención en clase. Sin embargo, no tienen experiencia en muchas aplicaciones multimedia, eso hace que surjan dudas a la hora de realizar actividades en el aula.

Concluyendo los resultados de este estudio, los estudiantes afirmaron que la motivación aumenta en las clases si se trabaja con herramientas digitales. Crea un clima más participativo en la que el alumnado se involucra más.

Por lo tanto, podemos afirmar que es necesario buscar estrategias y recursos que atraigan la motivación y atención del alumnado y gracias a herramientas y estrategias TIC se puede conseguir siempre que se utilicen de manera correcta y adecuada.

El docente debe ser el guía a través de estos nuevos medios. No podemos dejar al alumnado sólo ante la tecnología porque ellos la llevarán por el camino que quieren. Hay que aprovechar estos nuevos medios para facilitar la enseñanza y fomentar esa motivación que tanto les hace falta.

El docente tiene que tener gran variedad de estrategias para hacer frente a las diversas situaciones que se pueden generar. Debe saber elegir el papel que juegan las tecnologías en el aula y usarlas para mejorar, como por ejemplo, con el trabajo más colaborativo por parte del alumnado gracias a la presencia de estas nuevas tecnologías.

Así pues, los docentes necesitan una gran formación para poder aprovechar todos los recursos tecnológicos que tenemos en la actualidad y fomentar la motivación que tanto les hace falta a los alumnos.

#### **4.2. Estrategias:**

“El aprendizaje real en la clase depende de la habilidad del profesor para mantener y mejorar la motivación que traían los estudiantes al comienzo del curso. Sea cual sea el nivel de motivación que traen los estudiantes, será cambiado, a mejor o a peor, por lo que ocurra en el aula”. (Ericksen, 1978).

La mayoría de los alumnos responden positivamente a una asignatura bien organizada y sobretodo enseñada por un profesor motivado por su materia.

“Es necesario trabajar la motivación con el alumnado, de modo que, no infiera un impedimento para la enseñanza de los conocimientos, así como evitar que se convierta en una dificultad para los docentes en su desempeño diario de impartir clases” (Hernández, 2017)

A continuación, algunas estrategias importantes a tener en cuenta para motivar al alumnado:

- Durante el curso escolar es muy importante ir presentando a los alumnos información nueva. El factor sorpresa usando actividades poco comunes como pueden ser un debate, dinámicas dónde el protagonista es el alumno, reflexiones, noticias; acompañar las explicaciones con material gráfico, usar ilustraciones, ejemplos...
- Fomentar los recursos tecnológicos en el ámbito académico y potenciar las TIC, utilizando juegos, actividades online o físicas; hacer uso del mundo virtual.
- Realizar clases entretenidas e interesantes, para ello podemos plantear preguntas o problemas dónde el alumno se involucre y participe.
- Variar y diversificar las actividades para que no pierdan la motivación.
- Ceder el protagonismo a los estudiantes para que ellos participen siempre que quieran sin necesidad de cohibirse.
- Planificar bien todo el curso, que tenga una lógica clara y constante evitando las improvisaciones.
- Proponer actividades dónde trabajen en grupo para propiciar la colaboración y cooperación entre los alumnos, así tienen una responsabilidad y compromiso.
- Plantear proyectos para que realicen durante el curso. Eso hace que estén motivados y puedan presentarlo a final de curso. (Una obra de teatro, un video-documental, una página web, diseñar un producto...)
- Transmitir al alumno la importancia del proceso de aprendizaje y no los resultados académicos. Lo que nos sirve en el futuro son los recuerdos de este proceso, así que evitaremos dar demasiada importancia a las evaluaciones.
- Encontrar el equilibrio con los alumnos, que sepan que eres su guía pero dejarles su espacio para que trabajen independientemente.
- Por parte de los estudiantes, tienen que conocer siempre la importancia y la función de la actividad que vayamos a realizar. Que perciban que lo que

están estudiando, las competencias y conocimientos les ayudará en un futuro para afrontar problemas reales de la vida.

- Tener en cuenta que los estudiantes tienen experiencia en su vida, hacerles ver esos conocimientos para que aumenten su autoestima.
- Relacionar las actividades de clase con los intereses del alumnado que existen en la actualidad.
- Proponer objetivos parciales que se conseguirán escalonadamente con un objetivo final.
- Refuerzo emocional: resaltar los progresos del estudiante y señalar siempre el lado positivo de las respuestas de los alumnos aunque sean incorrectas, para que no afecte a su autoestima y confianza. Explicar que de los fallos y errores también se puede aprender.
- No comparar ni humillar a los alumnos, esto no quiere decir que no haya que corregirles pero nunca faltando al respeto porque esto causará rechazo entre los compañeros.
- Hacer saber a tus alumnos que en tu clase todos tienen posibilidades de éxito, todos pueden aprobar, y además disfrutar aprendiendo. Así pues, atender y dedicar tiempo a cualquier alumno que demande ayuda.

#### **4.3. Metodologías:**

En el proceso de la enseñanza-aprendizaje existen muchas formas para plantear el proceso. La metodología es uno de los elementos fundamentales que componen el currículum, obteniendo el conjunto de procedimientos, estrategias y acciones planificadas y organizadas por el docente. La finalidad es estimular el aprendizaje activo del alumnado, lograr los objetivos propuestos y para ello existen diferentes metodologías.

Estas son algunas de las metodologías que está demostrado que fomentan más la motivación del alumnado:

- Metodología basada en el intercambio y la representación simbólica
- Metodología basada en la observación y el análisis
- Metodología del problema
- Metodología del aprendizaje cooperativo

- Metodología del aula invertida o *flipped classroom*
- Metodología del aprendizaje basado en Proyectos
- Metodología del Aprendizaje-Servicio
- Metodología de gamificación

Después de haber documentado estudios recientes sobre las TIC y su motivación en el alumnado, las dos metodologías que más se relacionan con estos estudios y pueden ser positivas a la hora de motivar, son la clase invertida o *flipped classroom* y gamificación.

A continuación explicaré éstas dos metodologías y haré una propuesta didáctica sobre gamificación.

### **Flipped Classroom:**

También llamada clase invertida, se trata de cambiar la dinámica de las clases y conseguir que los estudiantes reciban los conocimientos en su casa, a través de las nuevas tecnologías. El profesor les ayuda en las horas de clase para poner en común los conocimientos, realizar trabajos y resolver dudas, pero los protagonistas principales del aprendizaje son los alumnos.

Éste método requiere la implicación de los alumnos ya que de forma autónoma tienen que buscar información, contrastar y resumir.

El objetivo es que el alumno se siente protagonista y encuentre interés en la asignatura, así aumenta su motivación. Hay que destacar que la asignatura sigue teniendo sus objetivos y adquiriendo los conocimientos del curriculum, sólo cambiamos la metodología.

### **Gamificación:**

Esta metodología llamada gamificación consiste en utilizar los recursos de los juegos para el proceso de enseñanza y aprendizaje, es una manera de jugar en clase y aprender a la vez.

Utilizar la metodología de gamificación es difícil de implantar debido a la dificultad de encontrar juegos que sean adecuados y puedas seguir el curriculum.

La gamificación es una herramienta que se emplea para lograr un mayor interés del alumnado hacia su aprendizaje, pero hay que tener cuidado y no desviarnos del objetivo principal que es aprender.

Los objetivos de ésta metodología son:

- Desarrollar la habilidad de atención visual del alumnado
- Mejorar la percepción y el reconocimiento espacial
- Fomentar la motivación
- Favorecer la adquisición de conocimientos
- Aumentar el atractivo de la innovación, diversión y la capacidad de retener conceptos

Aprovechando las TIC existe la gamificación virtual, con juegos donde los alumnos puedan tener recompensas, perder puntos, superar misiones, realizar batallas, etc...

Si el alumno trabaja bien en clase, gana puntos en el juego que le permiten tener “poderes” en la vida real como por ejemplo hacer preguntas durante un examen, comer en el aula... Al contrario si su comportamiento es incorrecto o tiene algún conflicto, pierde puntos siendo penalizado también en la evaluación. Todas estas recompensas o castigos las personaliza y crea el profesor como vea conveniente según el tipo de alumnado que tenga y utilizándolo siempre para crear una motivación del alumno.

El diseño debe ser una propuesta que encaje bien con la materia, hacer retos que el alumno pueda fallar y no pase nada, o que puedan volver a internarlo todas las veces que necesite. Sobre todo que el alumno pueda seguir jugando y que no se le elimine si no supera los retos ya que eso puede bajar su autoestima.

#### **4.4. Propuesta didáctica: “Vamos al museo”**

En base a todo lo expuesto respecto a la motivación en el aula, teniendo en cuenta los estudios que he aportado en este trabajo, valorando que estrategias son más efectivas para motivar al alumnado y analizando las diferentes metodologías que contribuyen a la motivación, la propuesta didáctica que planteo está basada en la metodología gamificación.

Después de ver el resultado de la investigación sobre el estudio de las TIC, planteo un juego online, con preguntas y misiones, adaptado a la asignatura de EPVA para los alumnos de Educación Secundaria Obligatoria, en concreto para 1º ESO.

##### **4.4.1. Metodología:**

La propuesta didáctica de gamificación se basará en un juego online para repasar todos los conceptos que hemos dado durante el curso.

El juego se basa en 3 niveles consecutivos que todos los alumnos tienen que seguir, cada nivel corresponde a un mapa diferente y tiene varias misiones. En cada mapa se empieza en un punto llamado CASA y vas pasando por diferentes misiones, 6 concretamente en el nivel 1 y 2 y 8 misiones en el nivel 3; las cuales tienes 3 oportunidades para responder correctamente. Las misiones te llevan a un punto final que es el MUSEO. Cuando consigues llegar hasta el museo pasas al siguiente nivel.

Por tanto, son un total de 20 misiones.

##### **4.4.2. Competencias:**

- Comunicación lingüística
- Competencias básicas en ciencia y tecnología
- Competencia digital
- Aprender a aprender
- Competencias sociales y cívicas
- Sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor
- Conciencia y expresiones culturales

Con esta propuesta desarrollamos las competencias clave que nos ayudan al aprendizaje, a analizar las misiones, desarrollar un vocabulario, comprender, tener cultura general, utilizar recursos tecnológicos, tomar decisiones,....

Al aplicar esta propuesta gamificada conseguimos aumentar el interés por el aprendizaje, es una forma de recordar contenidos y estudiar más libremente, más dinámico y divertido.

#### **4.4.3. Contenidos:**

##### **Elementos de evolución:**

- **Nivel 1 inicial:** Consta de un mapa de Madrid. Existen 6 misiones, en cada una consigues 0.50 puntos. Puntuación total si las haces correctamente son 3 puntos.

Cada misión se encuentra en un punto importante de la ciudad:

Casa: Fuencarral

Misión 1: Gran Vía

Misión 2: Plaza Mayor

Misión 3: Puerta del Sol

Misión 4: Cibeles

Misión 5: Parque del Retiro

Misión 6: Museo del Prado

- **Nivel 2 medio:** Consta de un mapa de Roma. Existen 6 misiones, en cada una consigues 0.50 puntos. Puntuación total si las haces correctamente son 3 puntos.

Casa: Trastevere

Misión 1: Coliseo

Misión 2: Foro Romano

Misión 3: Fontana Di Trevi

Misión 4: Panteón

Misión 5: Plaza Navona

Misión 6: Museo Vaticano

- **Nivel 3 superior:** Consta de un mapa de Nueva York. Existen 8 misiones, en cada una consigues 0.50 puntos. Puntuación total si las haces correctamente son 4 puntos.

Casa: East Village

Misión 1: Estatua de la Libertad

Misión 2: Trinity Church

Misión 3: Wall Street

Misión 4: Union Square

Misión 5: Empire State Building

Misión 6: Time Square

Misión 7: Central Park

Misión 8: Museo de Historia Natural

**Misiones:** son preguntas de temas realizados durante el curso. Las misiones serán dinámicas, atractivas, visuales y motivadoras. No serán de escribir mucho, más bien de relacionar conceptos, poner palabras, enlazar definiciones,... misiones fáciles de realizar aunque eso no quiere decir que el ejercicio de la misión sea también fácil.

Las misiones serán así para que la forma de puntuar sea instantánea y correcta. Si ponemos una misión donde el alumnado tiene que escribir mucho, será más complicado poder puntuar.

A continuación pondré unos ejemplos de una misión de cada nivel:

En el nivel 1 inicial, la primera misión constará de rellenar un círculo cromático que aparece vacío y al lado los colores. El alumno tendrá que colocar los colores correctamente en el círculo cromático, teniendo en cuenta cuales son los colores primarios, secundarios y terciarios.

Pasamos al nivel 2 medio, la primera misión del nivel es llegando al Coliseo encontramos una serie de fotografías a la izquierda de monumentos de Italia y a la derecha los nombres. Los alumnos tienen que relacionar correctamente los monumentos con sus respectivos nombres.

Finalmente llegamos al nivel 3 superior, y en la primera misión encontramos un repaso de los movimientos artísticos que hemos dado. Aparecerá un recuadro arriba con todos los movimientos y abajo obras de arte. Los alumnos tendrán que relacionar correctamente las obras de arte con su movimiento.

#### **4.4.4. Objetivos**

El objetivo principal de esta propuesta didáctica es el de motivar y mantener motivado al alumnado mediante la metodología de la gamificación.

Asimilar, entender y aprender los contenidos impartidos en esta asignatura a lo largo del curso.

Según la Teoría de la autodeterminación de Deci y Ryan, para que un “usuario”, en este caso el alumno, de un sistema gamificado haga las cosas, porque quiere y no por obligación, necesita sentir cubiertas las siguientes necesidades:

- Autonomía: Sentir que tiene el control
- Competencia: Superación
- Relación: Interactuar con otros. En este caso el juego es individual pero los alumnos jugarán en el aula y podrán ver a través del juego el ranking de quien lleva más puntos.

#### **4.4.5. Criterios de evaluación**

En las dinámicas de juego siempre se intenta hacer sentir al usuario que la actividad tiene una finalidad, dándole sentido al juego.

Dichas finalidades pueden ser recompensas, premios, o como en este caso una nota final sustituyendo a la realización de un examen. La nota que saque cada alumno puntuará un 50% de la nota final del último trimestre. (Es decir, en el último trimestre realizan 2 trabajos y el juego; cada trabajo será 25% y el juego 50% de la nota.)

### **Elementos competitivos / Puntuación:**

En el nivel 1 puedes conseguir 3 puntos, son 6 misiones y cada uno puedes obtener 0.50 de puntuación. Tienes 3 oportunidades en cada misión para realizarlo correctamente, si no lo haces, pasas a la siguiente misión sin puntos.

En el nivel 2 tienes otros 3 puntos que puedes conseguir con otras 6 misiones. Finalmente el nivel 3 que es el superior y más difícil puedes obtener 4 puntos. En este nivel existen 8 misiones; en cada misión puedes conseguir 0.50 puntos.

Si consigues pasar todas las misiones correctamente puedes llegar al final del juego con 10 puntos (3+3+4), que sería calificado como un 10 en la nota.

#### **4.5.6. Recursos y temporalización**

Para la temporalización, el juego se realizará en el tercer trimestre y puede durar de 6-8 sesiones. Los alumnos juegan individualmente.

El único recurso que necesitaran los alumnos será el chromebook para poder jugar mediante un enlace web que el docente les facilitará. Para poder entrar en el juego, al iniciarse, cada alumno se identificará con su nombre para el registro que posteriormente ayudará al docente para ver la puntuación del alumnado individualmente.

El programa que se utilizará es Genial.ly que permite realizar presentaciones, añadir mapas, crear juegos, cuestionarios, etc... Este programa se usa para crear recursos educativos y sería el adecuado.

## 5. Experiencia en las prácticas de docente

### ***Fase de observación:***

He estado prácticamente un mes observando cada día a alumnos del centro de IES Joan Ramis i Ramis. Primero asistí a todos los niveles de la asignatura de EPVA; desde 1º, 2º, 3º y 4º ESO hasta Dibujo Técnico I y II y Cultura Audiovisual de 1º y 2º Bachillerato.

Después de decidir qué curso y grupo impartir; en mi caso 1º ESO y 1º Bachillerato, asistí a otras materias como por ejemplo Lengua castellana, Lengua catalana, Inglés, Sociales, Tutorías,...

Pude ver la diversidad de metodologías que se emplean, ya que pude asistir a bastantes clases y cada uno tenía una manera diferente de impartir sus clases. Había clases más dinámicas, las cuales predominaba la participación del alumnado y eso generaba que no dejaran de mostrar interés sea la materia que sea. En cambio, había otras clases que el profesor explicaba, daba la teoría y luego los alumnos hacían un ejercicio. Eso creaba mucha desmotivación y disminuía la atención del alumnado al momento.

### ***Fase de impartición:***

Quería comprobar si podía cambiar esa desmotivación que había podido observar en los alumnos en algunas clases. Era complicado con el tema del Covid-19 porque la mayoría de las dinámicas de grupo no se podía realizar. En mi caso, en la clase de EPVA, los alumnos de 1º ESO no podían pintar con témperas, acrílicos, acuarelas, etc... sólo podían usar el material individual de cada alumno, que eran lápices de colores y rotuladores. Tampoco podían realizar trabajos en grupo, lo cual limitaba mucho la organización de las sesiones, ya que podía parecer muy monótono.

Los alumnos de 1º ESO utilizan chromebook en la mayoría de las materias, aunque EDPVA es una de las materias que no lo utilizan. El docente explica la teoría a su manera y las actividades pero no les deja usar las nuevas tecnologías. Por un lado me parece bien, supongo que es también para que puedan fomentar la creatividad y que no acaben copiando ningún dibujo.

Así que, teniendo en cuenta que no podía dar uso de las TIC, tuve que diseñar una unidad didáctica sobre el color que fuese entretenida y atractiva para el alumnado. Lo primero que hice fue crear un pdf con diapositivas de lo más importante que tenían que saber los alumnos, definición, los valores del color, círculo cromático, colores cálidos, fríos, complementarios,...

La presentación la dividí en dos sesiones, ya que observé que los alumnos te pueden escuchar entre 15 y 20 minutos; luego dejan de prestar atención.

Es importante interactuar constantemente con ellos haciendo las preguntas que luego responderás junto a la presentación. Por ejemplo, *¿Qué es el color?*, *¿Qué significa el valor de un color?*, *¿Sabéis que es el círculo cromático?*. Mantener la atención del alumnado es lo más importante, y lo conseguí.

Después hicimos una dinámica de crear el círculo cromático con temperas, vasos y agua. Los alumnos salían voluntariamente y cada uno hacia un color diferente del círculo cromático. Me sorprendió positivamente la participación de los alumnos y la motivación que tenían por mezclar los colores y ver como se creaban otros. No querían terminar la clase, hubieran seguido mezclando colores.

Durante las siguientes sesiones realizaron dibujos con temática libre, pero aplicando los colores que habíamos pactado. Harían una actividad con colores cálidos y fríos y otra con colores complementarios.

He de destacar que los alumnos me pedían usar el chromebook para tener ideas, buscar información, pero no se podía. Les comentaba que estábamos en clase de Plástica y que necesitaba que fomentaran su creatividad, que se que la tienen.

Pasaron las sesiones y los alumnos estaban contentos, motivados, cada uno dibujaba lo que más le gustaba, siempre pidiendo opinión. Unos dibujaban un Pokemon que habían diseñado individualmente, otros un monstruo, otros un animal, etc...

He podido observar que parte de la motivación, depende del profesor; del ejercicio que les ponga y de cómo explique la materia. También el alumnado tiene que estar receptivo y prestar atención. Lógicamente, un alumno sin ganas, conflictivo o con algún problema, le va a costar más prestar atención que otros.

Uno de los conceptos que pude comprobar que les motivaba, después de hacerles entender que no podían dar uso al chromebook, era dibujar lo que ellos querían. En otras clases había observado que les obligaban a dibujar algo en concreto, tal vez algo aburrido para ellos o muy difícil. La clave era dejarles libertad, creatividad, que disfrutaran lo que estaban dibujando y no les obligaras a hacer algo que no les resultaba atractivo.

Es complicado, porque no siempre puedes dejar al alumno esa libertad, pero dentro de cada unidad didáctica hay que intentar crear actividades dónde ellos también usen esa creatividad que tanto pedimos en EDPVA y que a la vez se la quitamos.

Respecto a los alumnos de 1º Bachillerato; la asignatura era totalmente diferente y la edad también. Son alumnos más maduros, piensan en otros temas. Los de 1º ESO podían distraerse con facilidad, tirándose papeles o jugando; en cambio los de Bachillerato se distraían de otra forma, hablando o simplemente dejando de prestar atención con la mirada perdida.

Tengo que decir, que el grupo de Bachillerato también era un grupo muy bueno, educados, con ganas de aprender y de participar; cabe decir que eran menos participativos que los de secundaria.

En esta asignatura, Cultura Audiovisual, trabajan constantemente con las nuevas tecnologías. Utilizan cámaras de fotografía, móviles, ordenadores, etc... Era un punto a mi favor para comprobar si funcionaba esa motivación con las TIC.

La unidad didáctica que impartí era sobre el cine; todo lo que engloba a la preproducción, producción, postproducción, planos, ángulos, movimientos de cámara, espacio y tiempo fílmico,... Es un tema interesante para los adolescentes ya que en la actualidad utilizan el móvil la mayor parte del día; hacen vídeos, fotos, redes sociales,...

Les expliqué en una sesión sobre los bloques más importantes del cine, siempre haciéndoles preguntas para que participaran y no dejaran de prestaran atención. Después hicieron grupos y repartimos los bloques.

Durante las siguientes sesiones buscaron información y la plasmaron en Google Sites para exponerlo en una presentación oral. Aparte de la

presentación, realizaron una autoevaluación y coevaluación para yo también conocer lo que les ha costado más hacer o les ha gustado más.

Estas sesiones fueron muy diferentes, ya que no estaba a diario explicándoles materia. Ellos trabajaban con el ordenador y yo me dirigía a las mesas para resolver dudas.

La motivación estaba en ellos; era un tema atractivo y actual que les gustaba. También la forma de explicar el trabajo en la primera sesión les implicaba desde el minuto uno para participar en el aula.

Pude observar que existía la motivación en el alumnado; trabajaban a gusto, prestando atención con un buen ambiente de aula.

En conclusión, la motivación depende de muchos factores. Empieza con el profesor y su manera de impartir, el uso de las TIC favorece positivamente. Otro factor importante es la participación del alumnado en esa etapa en la que el docente explica. También hay que tener en cuenta la actividad que el profesor presenta, que sea dinámica, que implique a los alumnos y si lo hace mediante las nuevas tecnologías también favorecerá la motivación.

Aquí entran todos los conceptos que he tratado en el TFM, la metodología, el estilo de aprendizaje, la personalidad del alumno, los objetivos que propone el docente, estrategias de motivación, uso de las TIC.

## 6. Conclusiones

La motivación es un factor de gran importancia para el aprendizaje de los alumnos. En este Trabajo Fin de Máster se ha expuesto cuáles son los factores que fomentan a la motivación.

Para ello, se ha realizado la búsqueda de un estudio en alumnos de Educación Secundaria Obligatoria basado en la importancia de las TIC, para a través de él tener datos realistas.

Se ha dado a conocer los tipos de motivación y los diferentes estilos de aprendizaje que existen, dando hincapié también en la personalidad del alumnado.

Se han explicado la diversidad de metodologías que incentivan la motivación en el aprendizaje y se han presentado una serie de estrategias para fomentar la misma.

En línea con lo anterior y relacionado con el estudio, en este trabajo, se ha planteado una propuesta didáctica con la metodología de gamificación. Esta propuesta motivadora es creada para incrementar el interés y la participación del alumnado.

En base al contenido teórico expuesto a lo largo del trabajo y a la propuesta didáctica presentada, podemos afirmar que se cumplen con los objetivos iniciales. Sin embargo, habrá que desarrollar las propuestas dinámicas para analizar si fomentan la motivación en el aula.

Para concluir y teniendo en cuenta mi experiencia en la impartición de clases, puedo afirmar que el uso de las TIC favorece positivamente a la motivación del alumnado. No confirmo que la motivación dependa solo de las nuevas tecnologías porque podemos basarnos en otras propuestas para fomentar esa motivación, pero si es una herramienta que ayuda tanto al docente como al alumnado, es un complemento para conseguir la motivación que muchos alumnos necesitan.

## 7. Bibliografía

- Estudio alumnado de Educación Secundaria:  
<http://191.98.147.22/ojs/index.php/HAMUT/article/view/1845>
- Estudio ¿A quién le gusta estudiar? Evolución de la motivación y el esfuerzo del alumnado  
[https://www.educastur.es/documents/10531/879356/2019-12+informe\\_evaluacion\\_N22\\_V03.pdf/17045750-e1ed-4ba8-9713-07fde39ba670](https://www.educastur.es/documents/10531/879356/2019-12+informe_evaluacion_N22_V03.pdf/17045750-e1ed-4ba8-9713-07fde39ba670)
- Beneficio de las TIC: <https://www.campuseducacion.com/blog/revista-digital-docente/las-nuevas-tecnologias-como-factor-de-motivacion/>
- HÉCTOR RUIZ TAPIA (2019). ¿Cómo aprendemos? Una aproximación científica al aprendizaje y la enseñanza.
- CESAR BONA: Las escuelas que cambian el mundo/ La nueva educación / La emoción de aprender.
- César Bona. [TEDx Talks] (2015) *Los nuevos retos de la educación* [Archivo de Vídeo] Youtube: <https://youtu.be/LcNWYNp2MSw>
- ALONSO TAPIA, J. (1992) *Motivar en la adolescencia: teoría, evaluación e intervención*, Servicio de Publicaciones de la Universidad Autónoma, Colección de Bolsillo, Madrid
- FERNANDO MIRALLES MUÑOZ AND AMABLE MANUEL CIMA MUÑOZ “Motivación en el aula y fracaso escolar”<https://0-ebookcentral-proquest-com.llull.uib.es/lib/balears/detail.action?docID=3217548>
- Estrategias:<https://vaventura.com/wp-content/uploads/2014/07/T1012017-Motivaci%C3%B3n.pdf>
- UNIVERSIDAD INTERNACIONAL DE VALENCIA (2016) “Cómo motivar a los alumnos: recursos y estrategias”: <http://www.viu.es/como-motivar-a-los-alumnos-recursos-y-estrategias/>
- Pirámide de Maslow: <https://economipedia.com/definiciones/piramide-de-maslow.html>
- Motivación para el aprendizaje:

[https://www.orientacioncadiz.com/files/EOEs/EOE%20ARCOS/2005\\_motivacion para el aprendizaje Perspectiva alumnos.pdf](https://www.orientacioncadiz.com/files/EOEs/EOE%20ARCOS/2005_motivacion_para_el_aprendizaje_Perspectiva_alumnos.pdf)

- Estilos de aprendizaje:  
[https://es.wikipedia.org/wiki/Estilo\\_de\\_aprendizaje#Howard\\_Gardner\\_\(1983\)](https://es.wikipedia.org/wiki/Estilo_de_aprendizaje#Howard_Gardner_(1983))
- Estilos de aprendizaje: <https://psicologiaymente.com/desarrollo/estilos-de-aprendizaje>
- Motivación:  
<https://psicologiaymente.com/psicologia/motivacion-intrinseca>  
<https://www.aquaeden.es/blog/motivacion-intrinseca-y-extrinseca-definiciones-y-ejemplos>  
<https://escuelaconcerebro.wordpress.com/2012/05/09/la-motivacion-en-el-aula/#:~:text=La%20motivaci%C3%B3n%20es%20la%20fuerza%20que%20nos%20mueve%20a%20realizar%20actividades.&text=Desde%20la%20perspectiva%20del%20alumno,aprendizaje%20suscitado%20por%20el%20docente>  
<https://www.feandalucia.ccoo.es/docu/p5sd5341.pdf>  
<https://es.slideshare.net/eduenco/la-motivacin-en-el-aula>  
<https://www.educo.org/Blog/Como-mantener-la-motivacion-en-el-aula>
- Gamificación:  
[http://filcat.uab.cat/clt/activitats/ice/2016/ICE2016\\_Canovas.pdf](http://filcat.uab.cat/clt/activitats/ice/2016/ICE2016_Canovas.pdf)
- Ejemplo gamificación: <https://www.eumed.net/actas/19/arte/10-gamificacion-y-educacion-artistica-desarrollo-de-un-juego-on-line.pdf>
- Juego gamificación:  
[https://elpais.com/ccaa/2018/11/26/madrid/1543235492\\_515611.html](https://elpais.com/ccaa/2018/11/26/madrid/1543235492_515611.html)  
<https://www.molaviajar.com/mapa-de-nueva-york/>  
<https://www.audioquiaroma.com/propuesta-visitas-roma.php>  
<https://www.autofacil.es/movilidad/mapa-madrid-central/169663.html>  
<https://queverenitalia.com/los-10-monumentos-de-italia-mas-conocidos/>

<https://www.romando.org/la-fontana-di-trevi/>

<https://buendiatours.com/es/guias/venecia/plaza-san-marcos>

<https://ingeoexpert.com/2020/05/28/torre-de-pisa-por-que-esta-inclinada/>

<https://www.redaccionmedica.com/secciones/sanidad-hoy/desinfectan-los-hospitales-del-vaticano-tras-su-primer-caso-por-coronavirus-3420>

<https://www.lacamaradelarte.com/2020/11/catedral-de-milan.html>

<https://academiaplay.es/siglo-xx-2-movimientos-artisticos/>

<https://raquelcascales.wordpress.com/2015/05/21/color-espacio-tiempo-y-figura/>

<https://www.ifema.es/noticias/arte/pop-art-que-es-artistas-caracteristicas>

<https://www.culturagenial.com/es/fauvismo/>

<https://wsimag.com/es/arte/21801-cubismo-y-guerra>

<https://www.capitaldelarte.com/expresionismo-en-arte/>

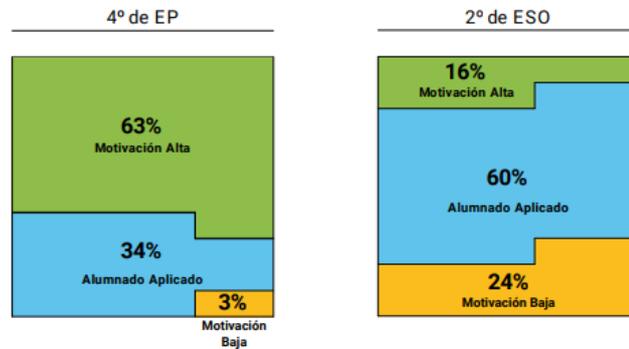
## 8. Anexos

- Estudio ¿A quién le gusta estudiar? Evolución de la motivación y el esfuerzo del alumnado

*Grupos de motivación:*

Tabla 1. Grupos de motivación en función de las respuestas a los cinco ítems del cuestionario.					
	(1) Me gusta estudiar	(2) Me esfuerzo por sacar buenas notas	(3) Atiendo a las explicaciones en clase	(4) Acabo mis tareas aunque sean difíciles	(5) Mis cuadernos están limpios y ordenados
Motivación Alta	SI	SI	SI	SI	SI
Alumnado Aplicado	NO	SI	SI	SI	SI
Motivación Baja	NO	NO	NO	NO	NO

*Porcentajes de alumnado por el perfil evolutivo de su motivación:*

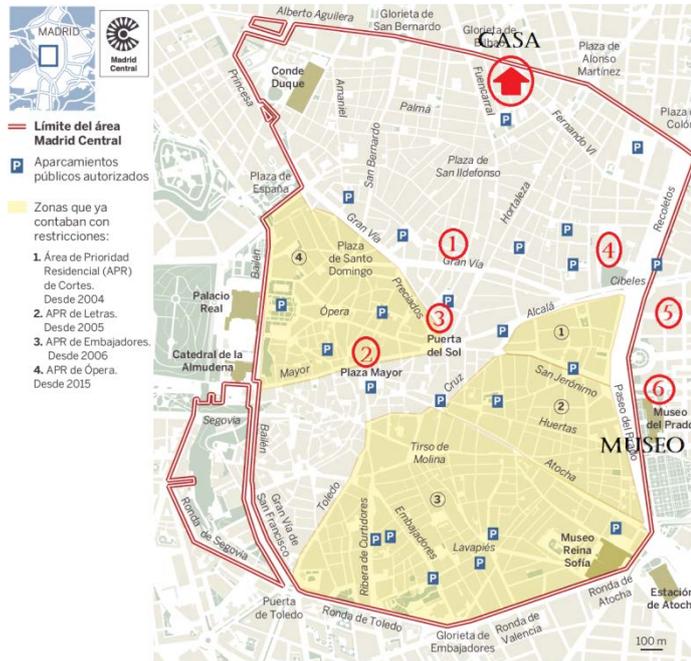


- La pirámide de Maslow (1970)



- Juego “Vamos al museo”

### Mapa misiones Madrid



### Mapa misiones Roma



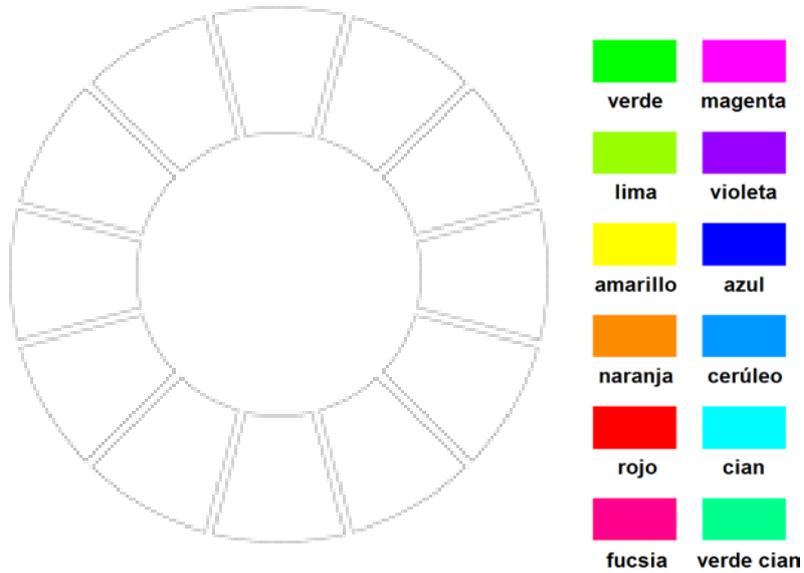
# Mapa misiones Nueva York



Misiones:

*Nivel 1 inicial:*

Misión 1: Rellena los colores del círculo cromático correctamente.



Nivel 2 medio:

Misión 1: Enlaza los monumentos con sus respectivos nombres correctamente:



Vaticano



Fontana Di Trevi



Torre de Pisa



Catedral de Milán



Piazza de San Marcos

Nivel 3 superior:

Misión 1: Relaciona cada movimiento artístico con su obra de arte.

Fauvismo	Cubismo	Expresionismo
Pop Art	Hiperrealismo	Abstracción geométrica

