

**TRABAJO DE FIN DE GRADO
DE MAESTRO EN EDUCACIÓN PRIMARIA**

**INFLUENCIA DE LOS GUSTOS PERSONALES DEL ALUMNADO EN
SU MOTIVACIÓN**

JOSÉ AARÓN ROCHA CAMACHO

CURSO ACADÉMICO 2021/2022

CONVOCATORIA: JULIO

Resumen

A menudo se habla de motivar al alumnado y se usan los términos de motivación intrínseca y extrínseca a la ligera. La motivación es un término bastante complejo el cual depende de varios elementos, como fijarnos un objetivo, decidimos a alcanzarlo y no desfallecer en el proceso. Por tanto si queremos realmente motivar a nuestro alumnado vamos a necesitar comprender este término para poder aplicar medidas al respecto. En este trabajo hemos propuesto el integrar los gustos e intereses del alumnado con los contenidos académicos para conseguir tratar de incrementar su motivación y obtener los beneficios derivados de eso, como por ejemplo la perseverancia necesaria para alcanzar nuestras metas. Los datos obtenidos han corroborado que la hipótesis planteada es correcta, dado que hemos obtenido un aumento en la motivación en el alumnado a medida que integramos sus gustos personales.

Palabras clave: proyecto de innovación, incremento de la motivación, gustos e intereses del alumnado.

Abstract

Motivating students is often talked about and the terms intrinsic and extrinsic motivation are used lightly. Motivation is a fairly complex term which depends on several elements, such as setting ourselves a goal, deciding to achieve it and not giving up in the process. Therefore, if we really want to motivate our students, we are going to need to understand this term in order to apply measures in this regard. In this work we have proposed to integrate the tastes and interests of the students with the academic content in order to try to increase their motivation and obtain the benefits derived from that, such as the perseverance necessary to achieve our goals. The data obtained have confirmed that the proposed proposal is correct, given that we have obtained an increase in the motivation of the students.

Keywords: innovation project, increased motivation, tastes and interests of students.

Índice

Introducción	pág.4
Datos de identificación del proyecto	pág.5
Justificación teórica	pág.5
Objetivos del proyecto	pág.7
Propuesta metodológica	pág.8
Actividades	pág.11
Agentes intervinientes	pág.15
Recursos materiales y humanos	pág.15
Recursos didácticos/educativos	pág.15
Temporalización	pág.15
Seguimientos de las actuaciones	pág.16
Propuesta de evaluación del proyecto	pág.16
Criterios e indicadores de evaluación	pág.17
Instrumentos de recogida de información	pág.17
Presupuesto	pág.18
Resultados y análisis	pág.18
Conclusiones	pág.19
Valoración personal	pág.20
Bibliografía	pág.21
Anexos	pág.21

Introducción

Tener un alumnado motivado es algo que cualquier docente desearía tener, puesto que la motivación es lo que nos permite perseguir las metas que nos planteamos funcionando a modo de combustible, el cual nos mantiene en movimiento siendo capaces de realizar las tareas que finalmente nos permitan alcanzar esa meta. Dicho de otra manera, sin motivación no conseguiríamos nada, ya que no tendríamos la voluntad necesaria para perseguir nuestros objetivos o metas, por tanto hacer que nazca esa motivación en el alumnado es clave para conseguir que se pongan en movimiento y alcancen las pequeñas metas o actividades que les planteamos día a día en el aula. No obstante esto es una tarea difícil y compleja, dado que la motivación es un término que suele ser usado sin sopesar todos los factores o variables que la determinan. Un ejemplo de estos posibles factores pueden ser la alimentación, la hora del día en la que se imparte la clase, el cansancio acumulado, estrés, falta de sueño, etcétera. Desde el puesto de docente no tenemos acceso a influir en muchos de estos factores, ya sea por falta de autoridad, dado que los padres son los que tienen la última palabra en cuanto a los hábitos de estudio y vida de sus hijos e hijas, o por falta de recursos como pueden ser el tiempo y los fondos económicos.

Por este motivo vamos a centrarnos en los factores sobre los que la actuación docente es capaz de incidir, más concretamente en el factor metodológico, optando en este caso por integrar los intereses y gustos personales del alumnado con los contenidos académicos. En este caso se ha puesto en práctica durante las sesiones de natural science y se ha seleccionado el grupo de quinto de primaria del Colegio Acaymo Nuestra Señora de la Candelaria. Lo que se ha hecho es impartir dos temas de contenido siguiendo la teoría pautada por el libro de texto. La metodología seguida en cada tema ha sido la misma, se han realizado explicaciones orales del contenido a impartir, y luego dicha teoría ha sido puesta en práctica en actividades tanto del libro como de fichas elaboradas personalmente. La diferencia radica en que en uno de esos dos temas hemos integrado los gustos e intereses del alumnado en las actividades y contenidos, para así poder comparar las diferencias entre los distintos niveles de motivación que presenta el alumnado cuando se tiene en cuenta sus intereses y cuando no se hace.

Datos de identificación del proyecto

Este Trabajo Fin de Grado (TFG) es un proyecto de innovación educativa. El proyecto parte de la siguiente hipótesis: los gustos personales del alumnado influyen positivamente en su motivación, hipótesis la cual ha acabado siendo confirmada.

El proyecto se ha realizado en el centro Colegio Acaymo Nuestra Señora de la Candelaria, el centro es de carácter urbano situado en la zona norte de San Cristóbal de La Laguna. En los alrededores podemos encontrar el centro cultural Pérez Soto y zonas recreativas y de esparcimiento como el Parque de las Torres.

En cuanto al perfil de las familias se puede decir que pertenecen a la clase media basándonos en que la mayoría son familias humildes que residen en la zona, ya que actualmente no existen estudios socioeconómicos que nos aporten más información al respecto.

El alumnado seleccionado pertenece al quinto curso de primaria, son un total de veintidós alumnos, siendo cinco de ellos pertenecientes al sexo masculino y diecisiete de ellos pertenecientes al sexo femenino. En lo que a necesidades educativas especiales se refiere, disponemos de un alumno con déficit de atención y otro alumno con trastorno grave de la personalidad y conducta desafiante.

Justificación teórica

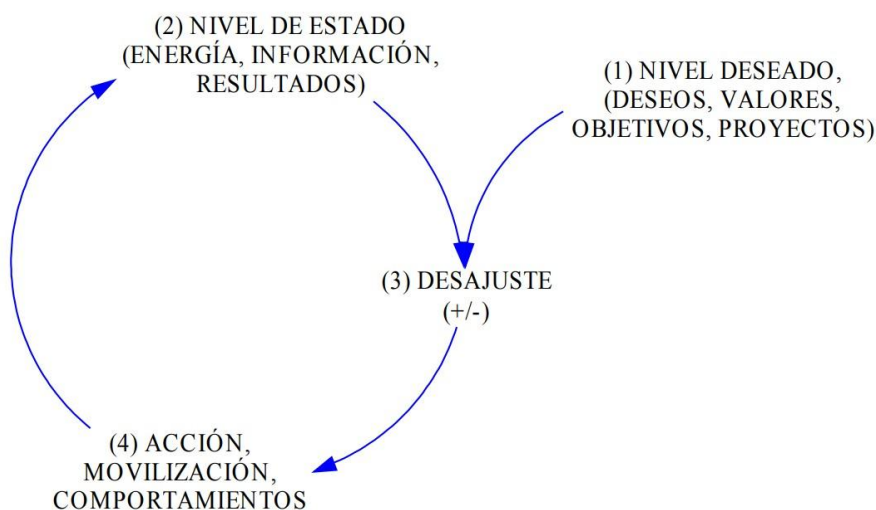
Para comenzar es importante definir el concepto de motivación, dado que con frecuencia se suelen usar los términos de motivación intrínseca y extrínseca para la realización de estudios, como por ejemplo el realizado a nivel nacional por Alonso y Pino-Juste (2014). En este trabajo, realizado con jóvenes gallegos pertenecientes a diversos cursos de la ESO, se puede apreciar como discriminan la motivación del estudiantado en extrínseca e intrínseca, para luego relacionarla con otros datos como edad, sexo, etc. Esto no es algo erróneo o que esté mal en un principio, puesto que se pueden sacar relaciones importantes e identificar patrones en una población, los cuales son útiles de cara a otras investigaciones, no obstante el término motivación es algo abstracto y complejo, por lo que merece la pena profundizar en lo que dicho término implica antes de comenzar una investigación relacionada con el mismo.

Según Iriarte (2007) el usar los términos extrínseco e intrínseco de cara a la motivación es poco útil. Asimismo defiende que la motivación es algo conformado esencialmente por tres elementos, siendo estos el tener un objetivo fijado, poseer la decisión de alcanzar dicho objetivo y mantener el esfuerzo necesario para alcanzarlo. Dicho en otras palabras, necesitamos fijar una meta, ponernos en camino y no desfallecer en el proceso. Por ejemplo si nosotros nos planteamos aprender un idioma, no lo hacemos necesariamente porque nos guste o nos llame la atención, ya que simplemente podemos proponernos conseguir ese objetivo independientemente de que nos guste o no, con lo cual descartamos que la motivación se encuentre relacionada al 100% con los gustos o intereses propios de la persona.

Dicho esto el autor propone que la motivación debe concebirse como una dinámica de autorregulación personal. Este proceso de autorregulación no se encuentra únicamente en la motivación sino que podemos encontrarla también en procesos de cambios conductuales y de aprendizaje. Para una mejor explicación vamos a usar el siguiente esquema (ver figura 1).

Figura 1

Proceso de autorregulación.



Nota. Elaborado por Iriarte (2007).

La persona se encuentra entre los estados (1) y (2), el primero es el estado actual en el que se encuentra, mientras que el segundo es el estado en el que se quiere encontrar, por tanto

surge el desajuste (3), de manera que la motivación hace que el individuo se ponga en marcha y comience a realizar acciones (4), las cuales le permitan llegar finalmente a su objetivo deseado (1).

Por último el autor deja un gran aporte en cuanto al desajuste que debemos de tener en cuenta, este no es otro que el tamaño del mismo. Si el desajuste entre (1) y (2) es muy grande va a necesitar de cantidades mayores de motivación y en algunos casos puede significar el abandono del objetivo previamente formulado. Esto lo explica mediante el ejemplo de una persona que quiere ser médico, no obstante las características de su situación actual (2) no son favorables, ya que la familia del sujeto no posee recursos económicos suficientes para costear los estudios de su hijo, lo cual puede hacer que el sujeto se plantee abandonar su objetivo o cambiarlo. Partiendo de este hecho resulta interesante el poder dotar al alumnado de la motivación necesaria para suplir el nivel de desajuste, para que puedan conseguir las metas educativas que va marcando el o la docente atendiendo a la ley vigente. Esto es una tarea difícil y compleja de conseguir, ya que cada alumno o alumna tiene su propia situación actual (2), la cual está condicionada por factores como la familia, los conocimientos previos, la alimentación, el estado anímico, las horas de descanso, etc. Los gustos propios también están incluidos en este grupo, siendo este el factor sobre el cual se ha decidido incidir en este trabajo.

Teniendo todo esto en cuenta se formula la hipótesis, que consiste en integrar esos gustos del alumnado dentro del proceso de aprendizaje, con la intención de ver aumentando su nivel de motivación, lo cual implica que el alumnado se decida a fijarse una meta u objetivo, en caso de no haberlo hecho ya, además de no desfallecer en el proceso de consecución. En resumen, mediante este proceso conseguiremos un mayor rendimiento académico, dado que los alumnos accederán a realizar las propuestas metodológicas del o la docente y trabajarán de manera constante hasta conseguirlas.

Objetivos del proyecto

El objetivo de este proyecto no es otro que el de comprobar la hipótesis de la que partimos, es decir, discernir si la integración de los intereses y gustos personales del alumnado en los contenidos académicos tiene un efecto positivo en su motivación. En otras palabras comprobar si las variables antes mencionadas presentan correlación positiva.

Propuesta metodológica


Para conseguir nuestro objetivo en primer lugar necesitamos conocer a nuestro alumnado. Cuanto mayor sea el conocimiento que disponga el o la docente sobre su alumnado, mejor será la integración con los contenidos, dado que se pueden utilizar los gustos comunes para una mayor eficiencia de la puesta en práctica. En este caso no disponemos de tanto tiempo, dado que pasaremos unos tres meses escasos con el alumnado, debido a recursos de espacio y tiempo, por este motivo vamos a diseñar una pequeña ficha con la cual recoger los datos necesarios (ver figura 2).

Figura 2

Ficha sobre gustos personales

Nombre y apellidos: _____

Rellena los siguientes apartados

 Libro favorito: _____

 Serie favorita: _____

 Deporte favorito: _____

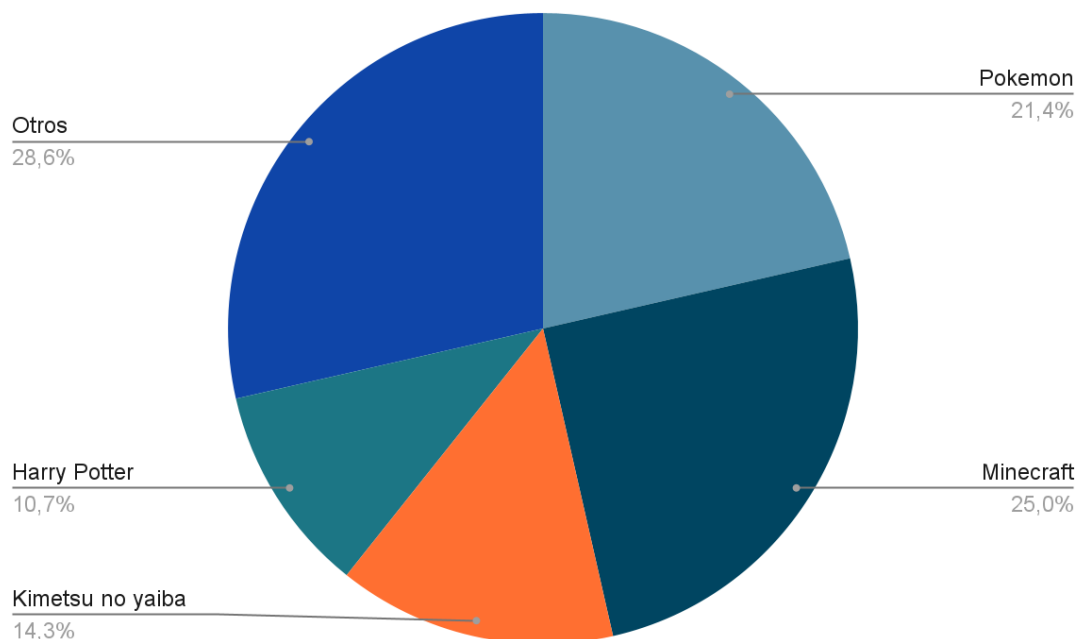
 Película favorita: _____

Otros: _____

Nota. Elaboración propia, 2022.

Una vez tengamos los datos realizaremos una tabla para poder tener una visión global de los mismos y trabajar con mayor comodidad. Esto ayudará a ver patrones de semejanza, como por ejemplo qué gustos comparten la mayoría del alumnado (ver Figura 2).

Figura 2
Gustos del alumnado.



Nota. Elaboración propia, 2022.

El siguiente paso a seguir es informarnos sobre qué son esas cosas que les gustan al alumnado, dado que los tiempos cambian y cada vez surgen más libros, series, películas, etc. Como docentes no solo debemos estar actualizados en cuanto a nuevas técnicas de enseñanza, sino que también debemos de estar sobre los gustos de los jóvenes. Una vez que nos hemos informado hemos obtenido lo siguiente:

Minecraft: Es un videojuego el cual consiste en recolectar materiales para su posterior uso en la fabricación de nuevos materiales y objetos. En este juego el jugador puede avanzar en su aventura de manera individual o colectiva, siendo un juego que fomenta la cooperación y creatividad. Otra característica es que todos los elementos del juego están formados por cubos los cuales pueden ser extraídos y colocados a voluntad por el jugador. El juego también ofrece otras mecánicas como la supervivencia, combate contra criaturas hostiles y crianza de animales.

Pokémon: Pokémon es una franquicia de medios que originalmente comenzó como un videojuego RPG, la cual ha obtenido la fama necesaria para expandirse al mercado de cartas, ropa, figuras, series televisivas, etc. Principalmente el juego consiste en capturar pokemons

para completar un registro de los mismos, además el jugador deberá entrenarlos para sacar su potencial de combate y que estos evolucionen.

Kimetsu no yaiba: manga japonés que gracias a su fama ha obtenido una serie televisada de varias temporadas. La historia trata de samurais que luchan contra los demonios para preservar la raza humana.

Harry Potter: Harry Potter es una serie de novelas fantásticas escrita por la autora británica J. K. Rowling, en la que se describen las aventuras del joven aprendiz de magia. Actualmente es muy famosa y ha conseguido llegar a la gran pantalla.

-Dentro de la categoría de otros, podemos encontrar gustos particulares de ciertos alumnos y alumnas tales como:

La casa de papel: serie de Netflix que trata sobre el robo organizado a la Fábrica Nacional de Moneda y Timbre.

Stranger Things: otra serie de Netflix, ambientada en los años ochenta, narra la historia de un pueblo donde ocurren cosas paranormales debido a experimentos del gobierno.

Spiderman: famoso superhéroe de Marvel, el cual se caracteriza por obtener poderes luego de que una araña modificada genéticamente le picase. Cuenta con varias sagas de películas siendo la más actual la protagonizada por el actor Tom Holland.

Películas de Disney en general: dentro de esta categoría encontramos películas clásicas de Disney como: encanto, la sirenita, Lilo y Stich, El rey León.

El grado de conocimiento de estos gustos determinará que tan bien podremos integrar los gustos del alumnado, para que no parezca una introducción forzosa dentro de los contenidos. Por esto es recomendable el indagar en cada uno de ellos hasta poder encontrar partes o aspectos que puedan ser enlazados con los contenidos.

Sabiendo los gustos del alumnado y conociendo en qué consisten dichos gustos procedemos a elegir un área de conocimiento sobre la cual desarrollar las sesiones. En este caso se ha optado por elegir las clases de natural science, ya que se están trabajando contenidos relacionados con los materiales, fuerzas y máquinas. Los cuales dan juego a ser enlazados con muchos de los gustos del alumnado, por ejemplo:

Con Minecraft se pueden dar explicaciones y actividades relacionadas con los materiales simples, materiales compuestos y máquinas simples, dado que estos conceptos aparecen en el juego de manera repetitiva.

Con Pokémon podríamos tratar temas energéticos, como por ejemplo la electricidad necesaria para mover una máquina o abordar la fuerza gravitacional basándonos en un pokémon legendario que controla dicha fuerza.

Una vez realizado todo lo anterior vamos a poner en práctica las actividades, las cuales se encuentran detalladas en el próximo apartado. Para finalizar los datos serán recogidos y analizados con el fin de llegar a la conclusión final sobre la práctica llevada a cabo.

Actividades

En cuanto a las actividades vamos a seguir la misma fórmula en todas las sesiones, esto lo haremos porque se deben de aislar todas las variables que influyen en la motivación, siempre y cuando estén dentro de nuestras posibilidades. En este caso impartiremos un total de dos temas del libro, el primero hace referencia a *Los combustibles y tipos de energía* mientras que el segundo hace referencia a *Materiales, máquinas y fuerzas*. Ambos temas se trabajarán siguiendo la misma dinámica la cual consistirá en:

- (1) Comenzar la sesión indagando sobre los conocimientos previos del alumnado y recordando los contenidos abordados en la sesión anterior.
- (2) Continuar con una exposición oral de los contenidos a impartir seguido de actividades para su puesta en práctica.

Estas actividades pueden ser creadas por el docente haciendo uso de fichas o pueden ser sacadas directamente del libro. Al final de cada tema pasaremos un cuestionario para evaluar el nivel de evaluación del alumnado. Hemos seleccionado el tema de *Las máquinas* para integrar los gustos del alumnado en él y así ver las diferencias en los niveles de motivación respecto al otro tema impartido. Un ejemplo, si el tema a tratar son los materiales y tipos de materiales, podríamos utilizar las siguientes explicaciones en base a los gustos del alumnado:

- A. En la vida real al igual que en el minecraft poseemos gran cantidad de materiales. Con estos materiales podemos construir muchas cosas, por ejemplo


en el minecraft es posible construir picos con hierro y madera. ¿Se les ocurren otros materiales con los que podrían construir dicha herramienta? ¿Esta herramienta la podríamos considerar una máquina? ¿Por qué?


- B. Los materiales compuestos son aquellos que están formados por dos o más materiales, por ejemplo en minecraft podemos hacer cemento con arena y grava, lo cual se asemeja bastante a cómo se hace el cemento en la vida real, puesto que necesitamos arcilla, caliza y al igual que en el juego necesitamos mezclarlo con agua. ¿Qué otros ejemplos de materiales podemos encontrar?

Utilizaremos fichas como las mostradas en las Figuras 3 y 4 creadas para *Minecraft* y *Kimetsu no Yaiba* respectivamente.

Figura 3

Ficha para alumnado al que le gusta *Minecraft*.






What are machines made of ?

possible materials

silicon	iron	metal
concrete	gold	wood
fibreglass		glass




1. Choose three objects and say what materials they are made of

Example: The table is made of wood and metal.
Composite materials are made up of two or more materials

Composite materials

Composite materials are made up of two or more materials

They have the properties of the materials that form them



Nota. Elaboración propia, 2022.

Esta ficha de Minecraft se ha realizado utilizando personajes del juego además de incluir nombres de materiales pueden ser encontrados en el mismo, además estos nombres son utilizados en inglés por la mayoría de jugadores, lo cual nos viene de perlas ya que natural science es una asignatura que se imparte en inglés. Estos materiales son el oro/gold, el hierro/iron, el cristal/glass, entre otros.

En la medida de lo posible intentaremos no limitarnos a decorar las fichas con los gustos del alumnado, ya que es preferible el enlazarlo con los contenidos para conseguir una integración más natural y que no sea forzada. Por otra parte, es cierto que para conseguirlo tendremos que tener un conocimiento profundo sobre de que tratan los gustos del alumnado. De este modo podremos elaborar explicaciones y fichas de mayor calidad.

Figura 4

Ficha para el alumnado que le guste Kimetsu no yaiba

COLEGIO ACAYMO - Ntra. Sra. de CANDELARIA
Centro Privado Concertado Cód. 38009096
C/ San Casiano, 10-El Cardonal-La Laguna
Teléfonos: 922 610694 // 626 638 130
www.colegioacaymo.com

Gobierno de Canarias
Consejería de Educación,
Universidades, Cultura y Deportes

Unit 6 Machines



What are machines?
Machines are things that make our lives easier

There are two types of machines

 <p>simple machines have one or few pieces</p>	<p>complex machines Made up of many different parts that work together</p> 
--	---

 **Create a list with examples of simple and complex machines**

Nota. Elaboración propia, 2022.

En esta ficha (ver Figura 4) trabajamos las máquinas simples y compuestas añadiendo la temática de *Kimetsu no Yaiba* no solo para decorar, ya que en el ejemplo de máquina simple tenemos una katana como la que usan los protagonistas de la serie. Esta Katana es una máquina simple, ya que está compuesta por pocas piezas, en este caso filo y mango, además

de que es usada del mismo modo que una palanca, salvo que en este caso se usa para cortar ejerciendo fuerza en un extremo para generar momento y realizar cortes con el giro de la hoja.

De este modo cada alumno y alumna tendrá una ficha personalizada atendiendo a sus gustos. Para ver otros ejemplos de fichas ver anexo I.

Agentes intervinientes

Las personas que intervendrán en este proceso serán como es obvio el alumnado de quinto de primaria del Colegio Acaymo Nuestra Señora de la Candelaria, la tutora de dicha clase, que supervisará las sesiones y por último el autor de este TFG.

Recursos materiales y humanos

En lo respectivo a materiales hemos necesitado un programa de edición de imágenes para la elaboración de las fichas y una impresora. En cuanto a recursos humanos solo se ha necesitado la actuación del docente.

Estos recursos pueden variar en función de la metodología que se quiera emplear. Mientras se cumpla la premisa de integrar los gustos e intereses del alumnado con los contenidos académicos, se puede emplear todo lo que el docente considere necesario.

En el caso de este TFG hemos optado por estos debido al bajo coste que presentan, puesto que el centro se hace cargo de las impresiones y el programa de edición de imágenes utilizado, el cual es PIXLR, es gratuito.

Recursos didácticos/educativos

Utilizaremos como recurso educativo las fichas personalizadas para el alumnado, que se realizarán partiendo de la teoría mostrada en el libro de texto añadiendo los cambios necesarios en función de los gustos de cada alumno y alumna.

Temporalización

Disponemos de dos semanas aproximadamente para impartir cada tema de contenidos, en este caso impartimos dos temas de natural sciences. Teniendo un total de

cuatro semanas. Este tiempo variará en función de los imprevistos que puedan surgir, pudiéndose extender una semana más.

Seguimientos de las actuaciones

Las sesiones están dispuestas atendiendo al siguiente cronograma.

Tema de *Las máquinas* impartido integrando los gustos del alumnado:

Del lunes 25 de abril de 2022 hasta el viernes 6 de mayo de 2022. Teniendo un total de diez sesiones, dado que dispondremos aproximadamente de una hora de clase por día, la cual se realizará en la primera o segunda hora de la mañana, en función de lo que diga la tutora de la clase.

Tema de *Las energías*:

Del lunes 9 de mayo de 2022 hasta el viernes 20 de mayo de 2022. Al igual que con el tema anterior dispondremos de diez sesiones de aproximadamente una hora de duración. En ambos casos si hace falta más tiempo se prolongará el tiempo que sea necesario, siempre y cuando no interfiera con algún evento del centro, como por ejemplo charlas, salidas, etc.

Propuesta de evaluación del proyecto

Para evaluar nuestro proyecto vamos a utilizar una rúbrica con una serie de ítems. Estos ítems se han elaborado tratando de cuantificar la motivación de nuestro alumnado. Antes de realizar esta tabla deberemos explicarles cada ítem para que lo comprendan debidamente. Cada ítem cuenta con una graduación numérica la cual facilita el posterior tratamiento de la información.

El momento elegido para evaluar será cuando hayamos concluido cada tema, teniendo un total de dos rúbricas por alumno. Se realizarán de manera completamente anónima, debido a que en ningún momento queremos coartar al alumnado. Es esencial que puedan contestarlas con total sinceridad, por esto les explicaremos el propósito de estas rúbricas antes de su realización.

Criterios e indicadores de evaluación

Los criterios que hemos seguido para la elaboración de la tabla evaluativa han sido tres. Estos tres criterios se han diseñado en función del sentimiento de aceptación o rechazo de la sesión de Natural Science, dado que es en esta sesión donde hemos puesto en práctica el proyecto, las ganas de realizar las actividades propuestas en las fichas y en el nivel de aceptación de las explicaciones dadas en las sesiones.

Otro criterio importante ha sido mantener el anonimato. Puesto que así evitaremos que se den respuestas falsas, derivadas de la presión de saber que el docente va a ver sus respuestas.

Instrumentos de recogida de información

Tabla 1

Rúbrica para medir la motivación del alumnado

<i>1 punto</i>	<i>2 puntos</i>	<i>3 puntos</i>	<i>4 puntos</i>
No quiero que llegue la clase de ciencias	No tengo especial interés en que llegue la clase de ciencias	Tengo ganas de que llegue la clase de ciencias	Tengo muchas ganas de que llegue la clase de ciencias.
Aunque me gusten las fichas no quiero hacerlas.	Aunque me gusten las fichas no me dan ganas de hacerlas	Me gusta la ficha y eso me motiva a hacerla	Me gusta mucho la ficha y esto hace que me den ganas de hacerla
No me motivan nada las explicaciones	Las explicaciones me motivan poco	Me motivan las explicaciones porque incorporan nuestros gustos	Me gustan mucho las explicaciones porque incorporan nuestros gustos

Presupuesto

El presupuesto varía en función de lo que se vaya a hacer. Por ejemplo, si vamos a usar únicamente explicaciones a la hora de implementar los gustos del alumnado, no vamos a necesitar un presupuesto. Sin embargo, si vamos a usar fichas personalizadas o a utilizar un disfraz referente a una serie popular entre la mayoría de alumnos o alumnas, necesitaremos un presupuesto el cual variará según la cantidad de alumnos y la complejidad del disfraz o de los recursos que desee emplear el o la docente. En este caso nos hemos limitado al uso de fichas y explicaciones por lo que el coste económico ha sido de 0,00€.

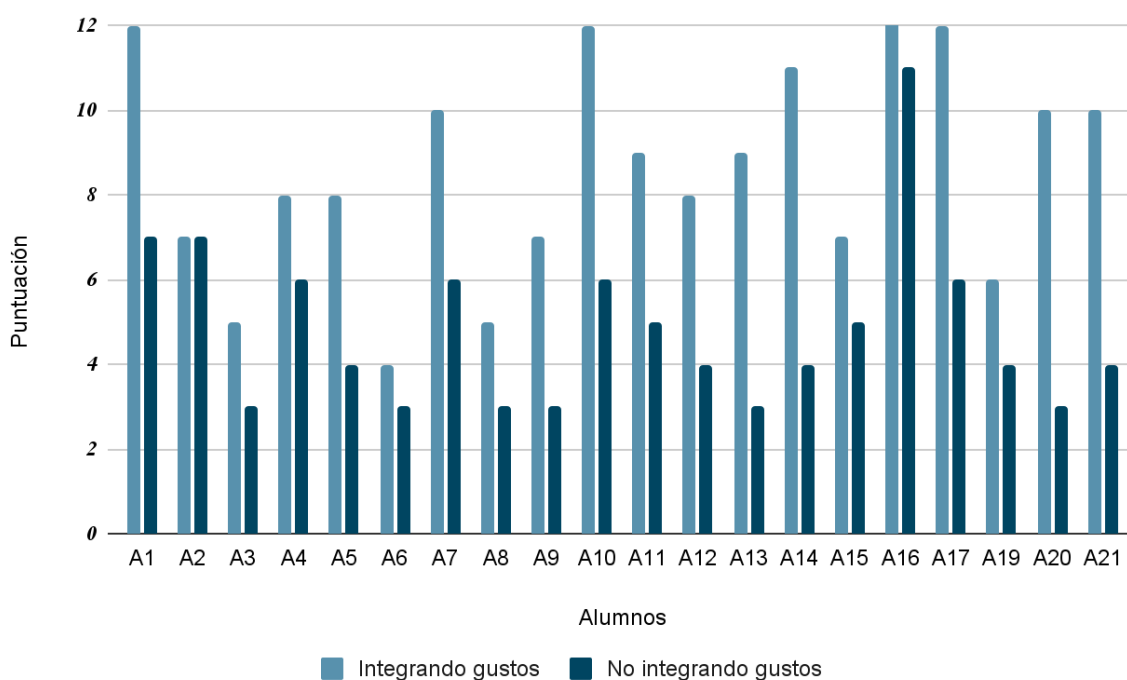
Resultados y análisis

Para medir los niveles de motivación se han utilizado rúbricas y listas de control.

Luego de obtener los datos necesarios mediante el uso de las fichas mencionadas en el apartado de evaluación, hemos procesado dicha información para poder visualizarla en los siguientes gráficos (ver figura 5).

Figura 5

Gráfico comparativo de las puntuaciones obtenidas en ambos temas por cada alumno o alumna.



La puntuación máxima que se puede obtener al realizar la tabla evaluativa es de doce puntos, mientras que la mínima es de tres puntos. Como puntuaciones intermedias tenemos nueve y seis puntos, de manera que hemos creado los siguientes intervalos (ver figura 6).

Figura 6

Intervalos de motivación

12
< Motivación alta
9
< Motivación media
6
< Motivación baja
3

Con todo esto dicho podemos observar que la motivación del alumnado es mayor cuando sus gustos son integrados en la dinámica escolar. Teniendo once alumnos que presentan una motivación alta, cinco con una motivación media y otros cinco con motivación baja. Todos estos niveles de motivación decrecen cuando obviamos sus intereses o gustos, por lo que podemos concluir que estos son un factor importante en su nivel de motivación.

Conclusiones

Una vez analizados los datos se ha llegado a la conclusión de que los gustos integrados con el contenido académico y la motivación del alumnado presentan una correlación positiva, lo cual demuestra que el aplicar una integración de los gustos del alumnado en el contenido curricular, tiene consecuencias positivas, ya que el alumnado verá incrementada su motivación y esto conlleva una mayor probabilidad de alcanzar las metas académicas. De este modo sabemos que podemos aumentar el nivel de motivación siguiendo este método, no obstante no tenemos datos de cuánto aumenta dicho nivel de motivación. Esto es difícil de medir, puesto que cada alumno y alumna presenta factores que fluctúan con distintos grados de sensibilidad dependiendo de la persona, dicho de otro modo cada persona responde de manera distinta frente a un mismo estímulo. Esto sumado al carácter abstracto de

la motivación hace que sea difícil de cuantificar, por tanto no sabemos qué cantidad de motivación necesita cada uno, en otras palabras no sabemos qué tan fuerte tiene que ser el estímulo para lograr vencer el desajuste de cada uno. Esto se evidencia en tres alumnos en los que los niveles de motivación se han mantenido bajos en ambos temas impartidos, lo cual nos dice que no hemos conseguido aumentar lo suficiente su motivación para vencer el desequilibrio entre la situación actual y la deseada. Lo que sí sabemos es que es beneficioso, dado que el aumento de motivación siempre conlleva un mejor rendimiento a la hora de perseguir la meta marcada.

Por otro lado, no podemos olvidar que existen muchos otros factores que condicionan la motivación en los sujetos. Factores a los cuales no tenemos acceso desde nuestra posición como docentes. Por tanto debemos de centrarnos en aquello en lo que sí podemos incidir, como en este caso en la integración de gustos con los contenidos académicos. A raíz de este proyecto pueden surgir nuevas investigaciones que se centren en medir el rendimiento académico al usar la dinámica empleada en esta propuesta.

Valoración personal

La realización de una investigación era algo que veía muy lejano. Algo que en mi mente estaba destinado para científicos preparados con reconocimiento y estudios de postgrado. No obstante luego de la realización de mi TFG me he dado cuenta de que siguiendo las pautas marcadas cualquiera puede realizar una investigación, siempre y cuando se tengan los conocimientos necesarios.

Ha sido muy agradable el encontrarse en primera línea, el trabajar con el alumnado y el analizar los datos de la investigación. Es una sensación gratificante el llegar a una conclusión por ti mismo, ya que sientes que finalmente estás empleando los conocimientos adquiridos en estos años de universidad. A raíz de este proyecto me han surgido ganas de seguir investigando sobre qué efectos puede tener la motivación en distintos ámbitos de la vida y cómo podemos aprender a aumentar nuestra motivación y conseguir llegar a los objetivos que nos fijamos.

Bibliografía

- Alonso, J. D., & Pino-Juste, M. R. (2014). *Motivación intrínseca y extrínseca: análisis en adolescentes gallegos*. <https://www.redalyc.org/pdf/3498/349851780036.pdf>
- García-Rodríguez, N., & Álvarez-Álvarez, M. (2007). La motivación del alumnado a través de la satisfacción con la asignatura. Efecto sobre el rendimiento. <https://dadun.unav.edu/handle/10171/9073>
- Iriarte, M. (2007). *¿ Motivación “intrínseca” y “extrínseca”*. https://www.incess.com/wpcontent/uploads/2011/05/13-Motivacion_Intrinseca_Extrinseca.pdf.
- Orbegoso, A. (2016). *La motivación intrínseca según Ryan & Deci y algunas recomendaciones para maestros*. 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
- Rodríguez, F., & Santiago, R. (2015). *Cómo motivar a tu alumnado y mejorar el clima en el aula*. <http://www.digital-text.com/FTP/LibrosMetodologia/gamificacion.pdf>

Anexos

Anexo I

Otras fichas elaboradas siguiendo distintas temáticas.



Forces

What is force?

Force is a transmission of energy, which depends on a moving mass

force can pass from one object to another

force can be absorbed

force can change the shape of objects



Types of forces

Force of gravity



Every object with mass attracts all other objects with mass.



Force of magnetism



Magnetic fields attract or repel metals.

Friction force



when two surfaces rub together this force appears





COLEGIO ACAYMO - Ntra. Sra. de CANDELARIA
Centro Privado Concertado Cód. 38009096
C/ San Casiano, 10-El Cardonal-La Laguna
Teléfonos: 922 610694 // 626 638 130
www.colegioacaymo.com



Gobierno de Canarias
Consejería de Educación,
Universidades, Cultura y Deportes



Unit 6 Machines



What are machines?

Machines are things that make our lives easier

There are two types of machines

simple machines

have one or few pieces



complex machines

Made up of many different parts that work together



Create a list with examples of simple and complex machines



Unit 6 Machines



What are machines?



Machines are things that make our lives easier

There are two types of machines

simple machines

have one or few pieces



complex machines

Made up of many different parts that work together



Create a list with examples of simple and complex machines



COLEGIO ACAYMO - Ntra. Sra. de CANDELARIA
Centro Privado Concertado Cód. 38009096
C/ San Casiano, 10-El Cardonal-La Laguna
Teléfonos: 922 610694 // 626 638 130
www.colegioacaymo.com



Gobierno de Canarias
Consejería de Educación,
Universidades, Cultura y Deportes

Unit 6 Machines



What are machines?

Machines are things that make our lives easier

There are two types of machines

simple machines

have one or few pieces



complex machines

Made up of many different parts that work together



Create a list with examples of simple and complex machines