

Escuela Nacional Superior de Arte Dramático

“Guillermo Ugarte Chamorro”



TRABAJO DE INVESTIGACIÓN

“ESTUDIO DE COMO LA APLICACIÓN DE ACTIVIDADES DRAMATICAS, FOMENTA LA MOTIVACION DEL LOGRO EN LOS ESTUDIANTES INGRESANTES DE EDUCACION DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN AGUSTIN”

PARA OPTAR EL GRADO DE BACHILLER EN EDUCACIÓN
ARTÍSTICA, ESPECIALIDAD ARTE DRAMÁTICO

AUTOR:

MESTAS ZAPATA JOSE DANIEL

ASESORA:

QUINTANA BENAVENTE, NANCY SOFÍA REGINA

2020

Dedicatoria:

A Daniela, el motor y gran amor de mi vida.

ÍNDICE
CAPÍTULO I
PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

	Pagina
1.1. Descripción del Problema	07
1.2. Formulación del Problema	07
1.2.1. Problema General	07
1.3. Determinación de Objetivos	08
1.3.1. Objetivo General	08
1.3.2. Objetivos Específicos	08
1.4. Justificación e Importancia de la Investigación	08
1.5. Alcances	09

CAPÍTULO II
MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes de la Investigación	09
2.2 Fundamentos de la Investigación	09
2.2.1 Fundamentos Filosóficos	09
2.2.2 Fundamentos Científicos	09
2.2.3 Fundamentos Pedagógicos	10
2.2.3.1 Método y Corrientes Pedagógicas	10
2.3. Marco Conceptual	10

CAPÍTULO III
MÉTODO DE INVESTIGACIÓN

3.1. Diseño de la Investigación	13
3.2. Tipo de Investigación	14
3.3. Método de Investigación Utilizado	14
3.4. Población y Muestra	14
3.5. Sistema de Hipótesis	14
3.5.1. Hipótesis General	14
3.5.2. Hipótesis Específica	14
3.6. Variable e Indicadores	14
3.6.2. Variable Dependiente	14
3.6.2.1. Indicadores	14
3.7 Técnicas e Instrumentos de Recolección de Datos	14
3.8 Matriz de Consistencia	15

CAPÍTULO IV
TRABAJO DE CAMPO

4.1 Aplicación de la prueba de entrada	16
4.1. Resultados de la prueba de entrada	19
4.2. Resultados Específicos	21
4.3. Aportes Surgidos de la Investigación	22

CAPÍTULO V
PROPUESTA PEDAGÓGICA

5.1 Características	24
5.2. Unidades Didácticas	26
CONCLUSIONES	37
RECOMENDACIONES	37
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	37
ANEXOS	38

RESUMEN

En el presente estudio, se determina como la aplicación de Actividades Dramáticas fomenta la motivación del logro en los estudiantes ingresantes de Educación, de la Universidad Nacional de San Agustín empleando el método científico para corroborar la afirmación.

ABSTRACT

This research, determined that drama activities, fomented the achievement motivation, in education students from the first year of San Agustín National University, I used the scientific method in order to corroborate the affirmation.

INTRODUCCIÓN

Una de las finalidades como educadores, es formar de manera íntegra a los estudiantes para contribuir con el saludable crecimiento de la sociedad, por ello, es importante que estos identifiquen sus motivaciones de logro en una de las etapas más importantes de la vida, el inicio de su carrera profesional.

En tal sentido el presente estudio busca determinar si “La aplicación de Actividades Dramáticas, fomenta la motivación del logro en los estudiantes ingresantes de Educación de la Universidad Nacional de San Agustín”

Las conclusiones devienen de la aplicación del método científico, para determinar la veracidad de la afirmación sostenida, concluyendo que esta es cierta y los alumnos identificaron sus propias motivaciones del logro a través de las Actividades Dramáticas.

Teniendo esto en cuenta, se recomienda que todas las casas superiores de estudio, deben incluir de manera obligatoria y en los primeros semestres, el curso de Teatro bajo el objetivo de desarrollar las motivaciones de logro en los estudiantes.

CAPÍTULO I

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1. Descripción del problema

La investigación está centrada en el tema, “¿Cómo influye la aplicación de actividades dramáticas, para fomentar la motivación del logro en los estudiantes ingresantes de Educación de la Universidad Nacional de San Agustín?”.

La motivación es importante para el ser humano y esta debe partir desde el verdadero conocimiento personal y con la presente investigación, pretendo fomentar la motivación del logro utilizando las actividades dramáticas como herramienta. Se debe considerar que todo aquello que motiva a las personas es imprescindible o conveniente, por lo tanto la motivación es el lazo que hace posible la acción y mejora de autoestima y desarrollo personal, consecuentemente la mejora de la sociedad.

Al respecto, en el país he observado por ejemplo, que los estudiantes universitarios abandonan la carrera universitaria en un promedio del 20% y estas cifras están en aumento, siendo una causa la falta de motivación del logro para alcanzar sus metas.

Según concepto del psicólogo McClelland, se dice que la motivación al logro es la predisposición por sobresalir en algo, superar los retos, alcanzar las metas y forma parte del comportamiento humano, por ello, la aplicación de actividades dramáticas constituye un estímulo importante como se demostrará para encontrar la motivación del logro en el estudiante de Educación de la Universidad Nacional de San Agustín, ayudando a su desarrollo personal y profesional.

Frente a esta situación, he buscado alternativas dentro del campo de mi especialidad que es la dramatización, que permita actuar con eficacia, para que los estudiantes puedan superar esta situación. Una de estas alternativas, que se ha puesto a prueba es el empleo de actividades dramáticas como como herramienta didáctica para mejorar la motivación del logro.

1.2. Formulación del problema

1.2.1 Problema general

¿Cómo influye la “Aplicación de actividades dramáticas, para mejorar la motivación del logro en los estudiantes ingresantes de Educación de la Universidad Nacional de San Agustín”?

1.2.2 Problemas específicos

¿Cuál es el nivel de desarrollo de la motivación de logro en estudiantes ingresantes de educación de la Universidad Nacional de San Agustín antes de la aplicación de actividades dramáticas?

¿Cómo influye la aplicación de actividades dramáticas para reconocer su motivación del logro en estudiantes ingresantes de educación de la Universidad Nacional de San Agustín?

¿Cómo influye la aplicación de actividades dramáticas en la presentación de sus propuestas referidas a sus motivaciones del logro?

¿Cómo influye la aplicación de actividades dramáticas en la representación de sus apreciaciones sobre el mundo motivacional que tienen?

¿Cómo influye la aplicación de actividades dramáticas, en la expresión de su interés por algunas motivaciones de logro para seleccionar las dramatizaciones?

¿Cómo influye la aplicación de actividades dramáticas en la expresión libre de su realidad y perspectiva de futuro?

1.3 Determinación de Objetivos

1.3.1 Objetivo general

Determinar la influencia en la “Aplicación de actividades dramáticas para fortalecer la motivación del logro en estudiantes ingresantes de Educación de la Universidad Nacional de San Agustín”.

1.3.2. Objetivos Específicos

Conocer el nivel de desarrollo de la motivación de logro en estudiantes ingresantes de educación de la Universidad Nacional de San Agustín antes de la aplicación de actividades dramáticas

Determinar cómo influye la aplicación de actividades dramáticas para reconocer su motivación del logro en estudiantes ingresantes de educación de la Universidad Nacional de San Agustín

Saber cómo influye la aplicación de actividades dramáticas en la presentación de sus propuestas referidas a sus motivaciones del logro

Conocer cómo influye la aplicación de actividades dramáticas en la representación de sus apreciaciones sobre el mundo motivacional que tienen

Establecer la influencia de la aplicación de actividades dramáticas, en la expresión de su interés por algunas motivaciones de logro para seleccionar las dramatizaciones

Determinar cómo influye la aplicación de actividades dramáticas en la expresión libre de su realidad y perspectiva de futuro

1.4 Justificación e importancia de la investigación

El principal objetivo de la investigación, es determinar como la aplicación de actividades dramáticas, fortalecerá la motivación del logro en estudiantes ingresantes de Educación de la Universidad Nacional de San Agustín.

Para esto se debe considerar que el fortalecimiento de la motivación, utiliza un método independiente de los métodos utilizados para el aprendizaje y puede ser fomentado a través de la fantasía y creatividad. La motivación debería poder manipular las situaciones motivacionales mediante la creación de condiciones externas adecuadas y favorables, situaciones fomentadas por las actividades dramáticas.

1.5. Alcances

La presente investigación, se llevó a cabo con veinte alumnos ingresantes de la facultad de Educación de la Universidad Nacional de San Agustín - Arequipa, durante el periodo 2019

CAPÍTULO II MARCO TEÓRICO

2.1 Antecedentes de la investigación

Se ha indagado en diferentes fuentes y no se ha encontrado antecedentes sobre ese tema en específico.

2.2 Fundamentos de la investigación

2.2.1 Fundamentos filosóficos

La filosofía se ocupa de responder los grandes interrogantes que inquietan al hombre como el origen del universo, nuestro propio origen y sentido de la vida; es aquí, en el concepto de “Sentido de la Vida”, donde podemos incluir la motivación del logro. Para que el ser humano encuentre el sentido de su vida, debe lograrlo a través del análisis coherente y racional que consistirá en el planteamiento y respuesta de la vida.

La palabra motivación es resultado de la combinación de los vocablos motus (Motivo) y motio (Movimiento). A juzgar por el sentido que se le atribuye al concepto desde el campo de la psicología y de la filosofía, una motivación se basa en aquellas cosas que impulsan a un individuo a llevar a cabo ciertas acciones y mantener firme su conducta hasta lograr cumplir todos los objetivos planteados. La noción además, está asociada a la voluntad y al interés. La filosofía busca dar respuesta al ¿Por qué? de las cosas y la motivación es el interés que te impulsa a buscar esa respuesta, es decir encontrar un objetivo para plantear metas y alcanzarlas.

Aristóteles organiza su propuesta ética en torno al problema de la felicidad, su punto de partida es la convicción que: “Para todos los hombres, en todos los oficios y ocupaciones, lo común es perseguir un fin, tener una motivación”; en el caso especial de la ética, ese fin que se pretende alcanzar es la felicidad. Concluyentemente, ser humano necesita una meta para ser feliz y el combustible que ayuda al ser humano para alcanzar esa meta, se llama motivación.

2.2.2 Fundamentos científicos

Dalton, Hoyle & Watts (2007), describe la motivación como: estímulo emocional que nos hace actuar. Es el deseo que se siente por mejorar, crear, realizar trabajos o acciones positivas en nuestra vida. Es esa fuerza interior que nos hace actuar para poder luchar y tratar de alcanzar aquello que más nos interesa. Implica una condición dentro del individuo que se considera como una necesidad y algo al que se conoce como incentivo o meta. Para que exista la motivación es necesario que el individuo sienta una necesidad hacia algo exterior a él, esto sería la meta o el incentivo que lo hará actuar. Esta necesidad está acompañada por un estado de inquietud o tensión que origina que el comportamiento sea dirigido a satisfacer la necesidad, eliminando así la inquietud. Para McClelland, la motivación de logro del individuo es considerada como la principal causa de desarrollo y progreso económico de las sociedades.

El desarrollo neurológico de la motivación como funciones conativas y volitivas, se desarrolla intensamente a partir de la adolescencia hasta la madurez. Por tal motivo, los estudiantes de las universidades, tienen suficientes capacidades para motivarse hacia una carrera o una función dentro de la sociedad, sin embargo no siempre estas facultades son estimuladas.

2.2.3 Fundamentos Pedagógicos

A partir de la práctica de actividades dramáticas, es posible desarrollar aspectos importantes de la personalidad, individual y social, tales como la Motivación del logro, porque la práctica de las actividades dramáticas permite que pueda tener más confianza para expresar los sentimientos y emociones

Para que las actividades dramáticas puedan ser utilizadas, deben tener en primer lugar un orden es decir una secuencialidad, que tengan un ordenamiento lógico y gradual, teniendo en cuenta las características bio-psico-sociales del individuo. Las actividades dramáticas deben ir de lo más simple a lo más complejo, de lo más fácil de realizar a lo más elaborado, reflejando las inquietudes y sentimientos de los participantes.

2.2.3.1 Método y Corrientes Pedagógicas

El método se traduce en experiencias creativas vividas en forma ágil, variada, en el ambiente de sala abierta, en respuesta a motivaciones diversas (Como sonidos, elementos, situaciones), ligadas a los intereses específicos de cada grupo y a la realidad vital del mismo. Dichas vivencias deben tener carácter formativo, integral e inductivo, pues tienden al descubrimiento de valores individuales y sociales.

Tomas Motos afirma que la dramatización puede ser útil para desarrollar la fluidez e intuición de las personas y es una forma completa de expresión creadora al ser un instrumento de expresión libre poniendo en funcionamiento el pensamiento divergente de las personas en un tiempo breve, siguiendo los siguientes pasos:

1. Motivación integrativa por parte del conductor
2. Propuesta del tema (Orientado hacia lo que es motivación del logro)
3. Discusión en grupo para determinar la anécdota, los personajes y las acciones
4. Improvisación por grupo y selección de propuestas
5. Representación

En esta última etapa utilizamos los pasos que ayudan a la representación basándonos en la percepción, acción y reflexión y para alcanzar estos momentos se distribuye la sesión en:

1. Introducción lúdica
2. Relajación
3. Expresión - Comunicación

Para la expresión nos hemos basado en la comunicación corporal y vocal, empleando el espacio

2.3 Marco conceptual

La aplicación de actividades dramáticas es una estrategia didáctica, activo - participativa que va a permitir fomentar la motivación del logro a partir de ampliar la expresión,

creatividad, las oportunidades de desarrollo integral y bienestar personal, así como la mejora de la convivencia en comunidad y se define a la motivación del logro como una necesidad de auto mejora para obtener una realidad significativa a través del dominio de destrezas, ideas que permitan al estudiante fortalecer la personalidad y el carácter.

La motivación para el logro, puede ser más fácilmente encontrada dentro de un espacio de expresión

2.3.1 La motivación del logro

Decíamos que la motivación del logro, es el estímulo emocional que nos hace actuar. Es el deseo que se siente por mejorar, crear, realizar trabajos o acciones positivas en nuestra vida. Es esa fuerza interior que nos hace actuar para poder luchar y tratar de alcanzar aquello que más nos interesa

Se divide el trabajo en:

- a) Involucramiento con el concepto de motivación del logro

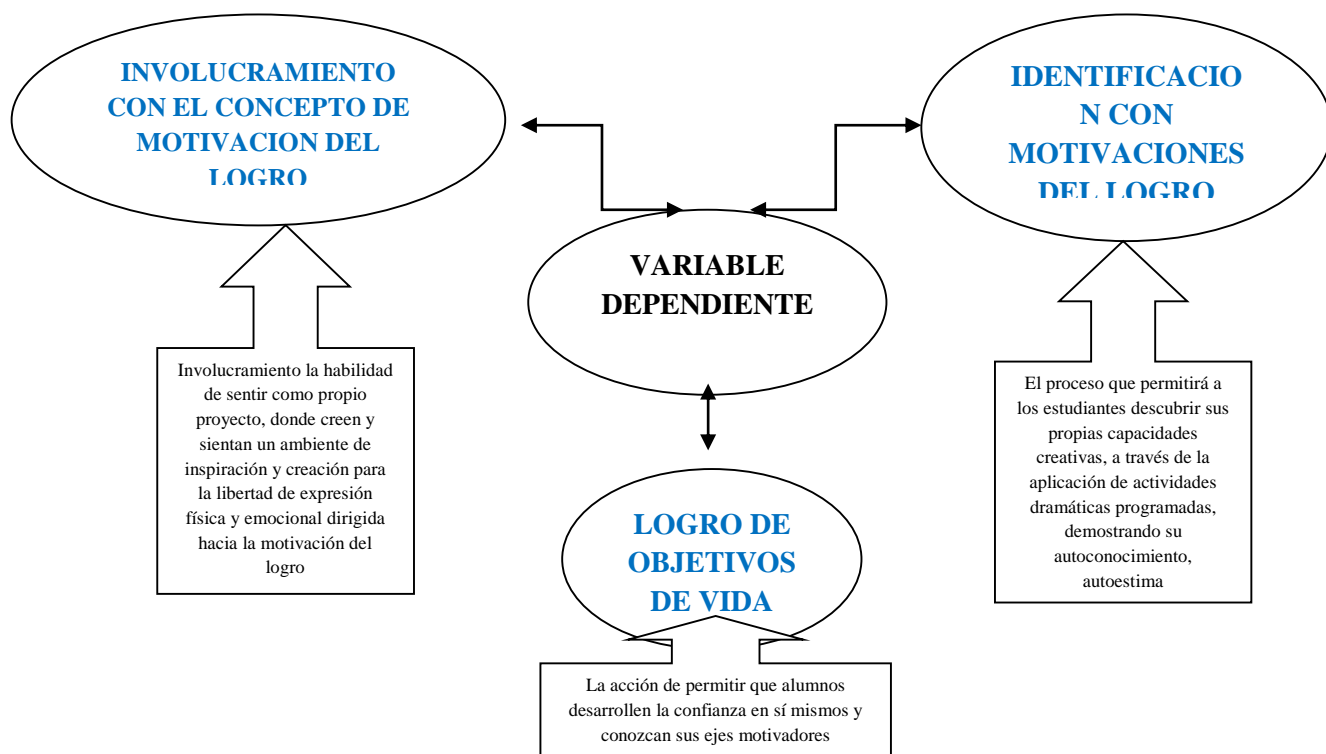
La habilidad de sentir como propio el proyecto, donde creen y sienten un ambiente de inspiración y creación para la libertad de expresión física y emocional dirigida hacia la motivación del logro

- b) Identificación con motivaciones del logro

Se ayudó al estudiante a descubrir sus propias capacidades creativas, a través de la aplicación de actividades dramáticas programadas, demostrando su autoconocimiento y autoestima, haciendo que el alumno exprese su interés por algunas motivaciones de logro en la selección de las dramatizaciones.

- c) Logro de objetivos de vida

La confianza en sí mismos y conozcan sus ejes motivadores, haciendo que exprese libremente su realidad y perspectiva de futuro



2.3.2 Aplicación de actividades dramáticas

Las Actividades dramáticas son todas aquellas actividades en las que se observa la representación e interpretación de conflictos humanos, en los cuales se observan estados de ánimo y situaciones determinadas hasta concepciones de una civilización, motivadas por elementos externos como la música.

a) Implementación del espacio teatral

Es la una actividad inicial que permitirá involucrar a los estudiantes en la conversión e implementación del espacio para la representación de situaciones que propicien la motivación intrínseca, con ello se alcanzó:

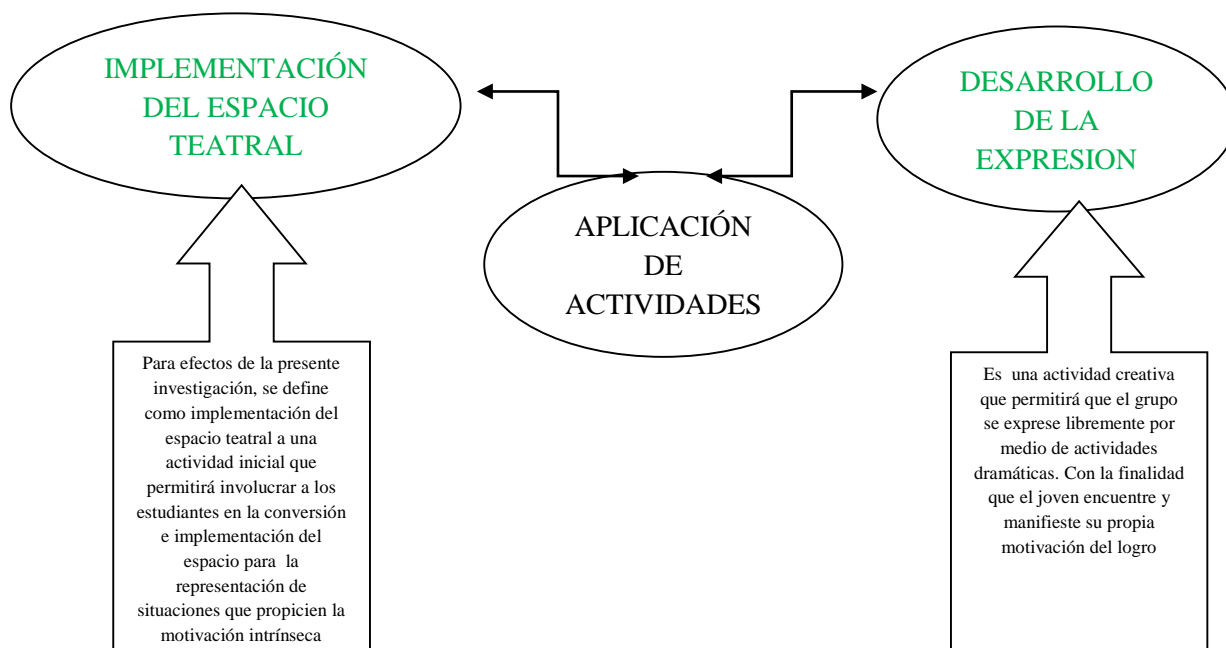
- Facilitar la involucración de los estudiantes a través de la transformación de un espacio cotidiano en un espacio teatral adecuado
- Crear un espacio adecuado para la expresión teatral, desde las perspectivas y necesidades propias del alumno
- Motivar a través de adecuación del espacio la, identificación, creatividad y el reconocimiento del mismo, por parte del grupo de trabajo, buscando la integración y desenvolvimiento

b) Desarrollo de la expresión

Es una actividad creativa que permitirá que el grupo se exprese libremente por medio de actividades dramáticas con la finalidad que el joven encuentre y manifieste su propia motivación del logro

Con el trabajo se hizo que el grupo se exprese libremente por medio de actividades dramáticas, con la finalidad que el joven encuentre y manifieste su propia motivación del logro, con ello se alcanzó:

- Facilitar a través de las actividades dramáticas la estimulación de la creatividad del grupo enfocado en situaciones cotidianas, representando percepciones de presente y visualizaciones de futuro.
- Incentivar la expresión por medio de la música, elementos visuales y expresión física, realizando un trabajo final



2.4 Definición de términos

2.4.1 Motivación del logro: Es el estímulo emocional que nos hace actuar e impulsa a alcanzar un objetivo

2.4.2 Actividades Dramáticas: Son todas aquellas actividades en las que se observa la representación e interpretación de conflictos humanos, en los cuales se observan estados de ánimo y situaciones determinadas hasta concepciones de una civilización.

2.4.3 Secuencialidad: Serie o sucesión de cosas relacionadas y en orden. En un sentido amplio, por secuencia, se refiere a una serie o sucesión de cosas que presentan cierta relación entre sí, de acuerdo al contexto en el cual se emplee a la misma.

2.4.4 Características Bio-psico-sociales: Son las características biológicas (físicas), pero a su vez su accionar influenciado por aspectos psicológicos (como deseos, motivaciones e inhibiciones) y por el entorno social (la presión que ejercen otras personas).

2.4.5 Sala abierta: Hago referencia a que no existe un pre-requisito para poder formar parte del grupo a realizar el trabajo

2.4.6 Pensamiento Divergente: También conocido como pensamiento lateral, es aquel proceso o método de pensamiento que el cerebro utiliza para generar ideas creativas al explorar todas las posibles soluciones de cómo enfrentar cada circunstancia.

2.4.7 Improvisación: Ejercicios dramáticos utilizando los recursos disponibles y la imaginación

2.4.8 Didáctica activo Participativa: Esta forma de trabajo concibe a los participantes como agentes activos en la construcción del conocimiento y no como simplemente receptores.

2.4.9 Motivación Intrínseca: Es la que nos impulsa a hacer cosas por el simple gusto de hacerlas. La propia ejecución de la tarea es la recompensa, su fuente es interna por parte del individuo.

CAPÍTULO III MÉTODO DE INVESTIGACIÓN

3.1. Diseño de la investigación

La presente Investigación es de tipo pre-experimental

3.2. Método de la investigación

La presente Investigación siguió el siguiente método:

1. Diseño de la Investigación
2. Desarrollo de los instrumentos
3. Validación de los instrumentos
4. Aplicación de los instrumentos
5. Recopilación de datos
6. Análisis y procesamiento de la Información
7. Conclusiones finales

3.3. Método de Investigación Utilizado

La presente investigación fue aplicada explicativa.

3.4. Población y Muestra

La presente investigación, se llevó a cabo con veinte alumnos ingresantes de la facultad de Educación de la Universidad Nacional de San Agustín - Arequipa, durante el periodo I 2019

3.5 Sistema de Hipótesis

3.5.1 Hipótesis General

La aplicación de actividades dramáticas, fortalecerá la motivación del logro en estudiantes ingresantes de educación de la universidad Nacional de San Agustín

3.5.2 Hipótesis específicas

El nivel de desarrollo de la motivación de logro en estudiantes ingresantes de educación de la Universidad Nacional de San Agustín antes de la aplicación de actividades dramáticas es deficiente.

La influencia de la aplicación de actividades dramáticas para reconocer la motivación del logro en estudiantes ingresantes de educación de la Universidad Nacional de San Agustín es significativa

La aplicación de actividades dramáticas en la presentación de sus propuestas referidas a sus motivaciones del logro es positiva

La aplicación de actividades dramáticas ayuda a la representación de sus apreciaciones sobre el mundo motivacional que tienen

La influencia de la aplicación de actividades dramáticas, fomenta la expresión y su interés por algunas motivaciones de logro al momento de seleccionar las dramatizaciones

La influencia de la aplicación de actividades dramáticas fomenta la expresión libre de su realidad y perspectiva de futuro

3.6. Variable e Indicadores

3.6.2. Variable Dependiente

Reconoce sus motivaciones del logro.

A través de sus propuestas, muestra: sus motivaciones del logro

Representa sus apreciaciones sobre el mundo motivacional que tiene

Expresa su interés por algunas motivaciones de logro en la selección de las dramatizaciones

Expresa libremente su realidad y perspectiva de futuro a través de una puesta escénica de creación colectiva basado sobre objetivos de vida

3.6.2.1. Indicadores

Involucrar al estudiante en una participación creativa para transformar el espacio, con propuestas acordes a sus expectativas.

Enfoque en situaciones cotidianas, con miras a su percepción de futuro.

Incentivar la expresión por medio de la música, elementos visuales y expresión física, realizando un trabajo final.

3.7 Técnicas e instrumentos de recolección de datos

Se utilizaron tres instrumentos en la aplicación del trabajo, la ficha de observación, Prueba de entrada y prueba de salida

3.8 Matriz de consistencia

Problema	Objetivo	Hipótesis	Indicadores
<p>General ¿Cómo influye la aplicación de actividades dramáticas, para fomentar la motivación del logro en los estudiantes ingresantes de educación superior técnica?</p> <p>Específicos ¿Cuál es el nivel de desarrollo de la motivación de logro en estudiantes ingresantes de educación de la Universidad Nacional de San Agustín antes de la aplicación de actividades dramáticas?</p> <p>¿Cómo influye la aplicación de actividades dramáticas para reconocer su motivación del logro en estudiantes ingresantes de educación de la Universidad Nacional de San Agustín?</p> <p>¿Cómo influye la aplicación de actividades dramáticas en la presentación de sus propuestas referidas a sus motivaciones del logro?</p> <p>¿Cómo influye la aplicación de actividades dramáticas en la representación de sus apreciaciones sobre el mundo motivacional que tienen?</p> <p>¿Cómo influye la aplicación de actividades dramáticas, en la expresión de su interés por algunas motivaciones de logro para seleccionar las dramatizaciones?</p> <p>¿Cómo influye la aplicación de actividades dramáticas en la expresión libre de su realidad y perspectiva de futuro?</p>	<p>General: Determinar la influencia en la aplicación de actividades dramáticas para fortalecer la motivación del logro en estudiantes ingresantes de educación de la Universidad nacional de San Agustín.</p> <p>Específicos: Conocer el nivel de desarrollo de la motivación de logro en estudiantes ingresantes de educación de la Universidad Nacional de San Agustín antes de la aplicación de actividades dramáticas</p> <p>Determinar cómo influye la aplicación de actividades dramáticas para reconocer su motivación del logro en estudiantes ingresantes de educación de la Universidad Nacional de San Agustín</p> <p>Saber cómo influye la aplicación de actividades dramáticas en la presentación de sus propuestas referidas a sus motivaciones del logro</p> <p>Conocer cómo influye la aplicación de actividades dramáticas en la representación de sus apreciaciones sobre el mundo motivacional que tienen</p> <p>Establecer la influencia de la aplicación de actividades dramáticas, en la expresión de su interés por algunas motivaciones de logro para seleccionar las dramatizaciones</p> <p>Determinar cómo influye la aplicación de actividades dramáticas en la expresión libre de su realidad y perspectiva de futuro</p>	<p>General: La aplicación de actividades dramáticas, fortalecerá la motivación del logro en estudiantes ingresantes de educación de la universidad Nacional de San Agustín.</p> <p>Específicos: El nivel de desarrollo de la motivación de logro en estudiantes ingresantes de educación de la Universidad Nacional de San Agustín antes de la aplicación de actividades dramáticas es deficiente</p> <p>La influencia con la aplicación de actividades dramáticas para reconocer la motivación del logro en estudiantes ingresantes de educación de la Universidad Nacional de San Agustín es significativa</p> <p>La aplicación de actividades dramáticas en la presentación de sus propuestas referidas a sus motivaciones del logro es positiva</p> <p>La aplicación de actividades dramáticas ayuda a la representación de sus apreciaciones sobre el mundo motivacional que tienen</p> <p>La influencia de la aplicación de actividades dramáticas, fomenta la expresión y su interés por algunas motivaciones de logro al momento de seleccionar las dramatizaciones</p> <p>La influencia de la aplicación de actividades dramáticas fomenta la expresión libre de su realidad y perspectiva de futuro</p>	<p>VARIABLE INDEPENDIENTE Involucrar al estudiante en una participación creativa para transformar el espacio, con propuestas acordes a sus expectativas.</p> <p>Enfoque en situaciones cotidianas, con miras a su percepción de futuro.</p> <p>Incentivar la expresión por medio de la música, elementos visuales y expresión física, realizando un trabajo final.</p> <p>VARIABLE DEPENDIENTE Reconoce sus motivaciones del logro.</p> <p>A través de sus propuestas, muestra: sus motivaciones del logro</p> <p>Representa sus apreciaciones sobre el mundo motivacional que tiene</p> <p>Expresa su interés por algunas motivaciones de logro en la selección de las dramatizaciones</p> <p>Expresa libremente su realidad y perspectiva de futuro a través de una puesta escénica de creación colectiva basado sobre objetivos de vida</p>

CAPÍTULO IV TRABAJO DE CAMPO

4.1 Aplicación de la prueba de entrada

Análisis de los resultados

- a) **Muestra:**
20 alumnos ingresantes de la facultad de ciencias de la Educación de la Universidad Nacional de San Agustín

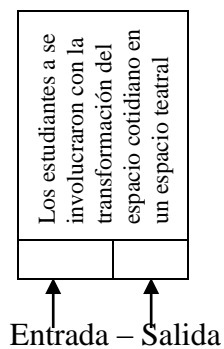
- b) **Periodo**
Marzo – Abril 2019

- c) **Instrumentos:**
Ficha de observación, Prueba de entrada y prueba de salida

5.1 Resultados de la ficha de observación

- a) Valores:
0= de ninguna forma
1= de forma deficiente
2= de forma regular
3= de manera optima

- b) De las columnas:
Los valores determinados son:
Columna derecha= Entrada
Columna Izquierda= Salida
Valor máximo por Indicador= 60 (100%)
Valor mínimo por indicador= 0



		Variable Independiente								Variable Dependiente									
DIMENSIONES		IMPLEMENTACIÓN DEL ESPACIO TEATRAL				DESARROLLO DE LA EXPRESION				INVOLUCRAMIENTO CON EL CONCEPTO DE MOTIVACION DEL LOGRO				IDENTIFICACION CON MOTIVACIONES DEL LOGRO		LOGRO DE OBJETIVOS DE VIDA			
Indicadores	Alumnos	Los estudiantes a se involucraron con la transformación del espacio cotidiano en un espacio teatral		Los alumnos crean un espacio adecuado para la expresión teatral, sus perspectivas y necesidades		El alumno se integra y desenvuelve en el espacio		La aplicación correcta de actividades dramáticas estimulan la creatividad del alumno en situaciones cotidianas, representando percepciones de presente y visualizaciones de futuro		La música, elementos visuales y expresión física, incentivan la expresión del alumno motivándolo a realizar un trabajo final		Reconoce el concepto de motivación del logro y también sus propias motivaciones (las tiene o no las tiene)		Muestra interés en los temas motivacionales que se reflejan en la dramatización		Expresa su interés por algunas motivaciones de logro en la selección de las dramatizaciones		Expresa libremente su realidad y perspectiva de futuro a través de una puesta escénica de creación colectiva basado sobre objetivos de vida	
		1		0	3	0	3	3	3	1	3	1	3	1	3	0	3	1	3
2		2	3	2	3	2	3	1	3	1	3	1	3	0	3	1	3	0	3
3		0	3	0	3	2	3	0	3	1	3	1	3	0	2	1	3	0	3
4		0	3	0	3	2	3	0	3	1	3	1	3	0	3	1	3	0	3
5		1	3	0	3	1	3	0	3	2	3	1	2	0	3	1	2	0	3
6		1	3	0	3	1	3	0	3	1	3	2	3	0	3	1	3	0	3
7		0	3	0	3	1	3	1	3	1	3	0	3	1	3	1	3	0	3
8		2	3	0	3	1	3	0	3	1	3	1	3	0	3	1	3	0	3
9		1	3	0	3	1	3	0	3	1	3	0	3	0	2	1	3	0	3
10		0	2	0	3	1	3	1	3	1	3	0	3	2	3	1	3	0	3
11		1	3	0	3	1	2	1	3	1	3	1	3	2	3	1	3	0	3
12		0	3	1	3	0	3	0	3	1	3	1	2	1	3	1	2	0	3
13		2	2	3	3	2	3	1	3	1	3	2	3	2	3	1	3	0	3
14		0	1	1	2	1	3	0	3	1	3	1	3	0	3	1	3	0	3
15		0	3	1	3	1	3	0	3	1	3	1	3	0	3	1	3	0	3
16		0	3	0	3	0	3	1	3	1	3	1	3	0	3	1	3	0	3
19		2	3	0	3	0	2	1	3	1	3	1	3	1	3	1	3	0	3

20	0	3	1	3	0	2	0	3	1	3	1	3	1	3	1	3	0	3
Entrada	14		9		21		8		21		18		10		19		0	
Salida		53		55		54		57		57		55		55		55		57

Consolidado:

IMPLEMENTACIÓN DEL ESPACIO TEATRAL				DESARROLLO DE LA EXPRESION				INVOLUCRAMIENTO CON EL CONCEPTO DE MOTIVACION DEL LOGRO				IDENTIFICACION CON MOTIVACIONES DEL LOGRO		LOGRO DE OBJETIVOS DE VIDA			
Los estudiantes a se involucraron con la transformación del espacio cotidiano en un espacio teatral		Los alumnos crean un espacio adecuado para la expresión teatral, sus perspectivas y necesidades		El alumno se integra y desenvuelve en el espacio		La aplicación correcta de actividades dramáticas estimulan la creatividad del alumno en situaciones cotidianas, representando percepciones de presente y visualizaciones de futuro		La música, elementos visuales y expresión física, incentivan la expresión del alumno motivándolo a realizar un trabajo final		Reconoce el concepto de motivación del logro y también sus propias motivaciones (las tiene o no las tiene)		Muestra interés en los temas motivacionales que se reflejan en la dramatización		Expresa su interés por algunas motivaciones de logro en la selección de las dramatizaciones		Expresa libremente su realidad y perspectiva de futuro a través de una puesta escénica de creación colectiva basado sobre objetivos de vida	
Entrada	Salida	Entrada	Salida	Entrada	Salida	Entrada	Salida	Entrada	Salida	Entrada	Salida	Entrada	Salida	Entrada	Salida	Entrada	Salida
14	53	9	55	21	54	8	57	21	57	18	55	10	55	19	55	0	57

Valores Máximos por Item = 60

Valores Mínimos por Item = 0

Valor Regular = 40

*Todos los valores comprendidos entre 0 y 14 son considerados como muy deficientes

*Todos los valores comprendidos entre 15 y 29 son considerados como deficientes

*Todos los valores iguales a 30 son considerados como regulares

*Todos los valores comprendidos entre 31 y 46 son considerados como eficientes

*Todos los valores comprendidos entre 47 y 60 son considerados como muy eficientes

Podemos concluir que el fomento de la motivación del logro era deficiente antes de la aplicación de Actividades dramáticas como herramienta para fomentar la motivación del logro en estudiantes de Educación de la Universidad Nacional de San Agustín.

Por otra parte, que el fomento de la motivación del logro fue eficiente después de la aplicación de Actividades dramáticas como herramienta para fomentar la motivación del logro en estudiantes de Educación de la Universidad Nacional de San Agustín era deficiente

4.1. Resultados de la prueba de entrada

a) Prueba de entrada.

Califica del 1 al 5

1. ¿Consideras que el espacio es adecuado para expresar tus pensamientos?

	Alumnos	%
a. Muy deficiente	2	10
b. Deficiente	2	10
c. Regular	15	75
d. Eficiente	1	5
e. Muy eficiente	0	0
TOTAL	20	100

2. Dentro de la escala ¿Cuan motivado te sientes en la universidad y en tu carrera?
Contesta si y no

	Alumnos	%
a. Totalmente desmotivado	1	5
b. Poco motivado	5	25
c. Regular	10	50
d. Motivado	2	10
e. Muy Motivado	2	10
TOTAL	20	100

3. ¿Conoces a los integrantes de tu equipo?

	Alumnos	%
SI	3	15
NO	17	85
TOTAL	20	100

4. ¿Alguna vez representaste tus emociones como una historia?

	Alumnos	%
SI	0	0
NO	20	100
TOTAL	20	100

5. ¿Alguna vez actuaste en una obra de teatro donde te identificaste con los logros obtenidos por el protagonista?

	Alumnos	%
SI	0	0
NO	20	100
TOTAL	20	100

6. ¿Sientes que puedes expresar tus pensamientos y motivaciones libremente en una obra de teatro?

	Alumnos	%
SI	9	45
NO	11	55
TOTAL	20	100

b) Prueba de salida.

Califica del 1 al 5

1. ¿Consideras que el espacio es adecuado para expresar tus pensamientos?

	Alumnos	%
a. Muy deficiente	0	0
b. Regular	1	5
c. Eficiente	18	90
d. Muy eficiente	1	5
TOTAL	20	100

2. Dentro de la escala ¿Cuan motivado te sientes en la universidad y en tu carrera?
Contesta si y no

	Alumnos	%
a. Totalmente desmotivado	0	0
b. Poco motivado	1	5
c. Regular	3	15
d. Motivado	12	60
e. Muy Motivado	4	20
TOTAL	20	100

3. ¿Conoces a los integrantes de tu equipo?

	Alumnos	%
SI	20	100
NO	0	0
TOTAL	20	100

4. ¿Alguna vez representaste tus emociones como una historia?

	Alumnos	%
SI	19	95
NO	1	5
TOTAL	20	100

5. ¿Alguna vez actuaste en una obra de teatro donde te identificaste con los logros obtenidos por el protagonista?

	Alumnos	%
SI	19	95
NO	1	5
TOTAL	20	100

6. ¿Sientes que puedes expresar tus pensamientos y motivaciones libremente en una obra de teatro?

	Alumnos	%
SI	19	95
NO	1	5
TOTAL	20	100

4.2. Resultados Específicos

Comparativos gráficos

Entrada

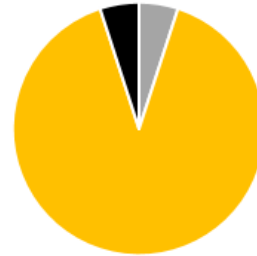
1. ¿Consideras que el espacio es adecuado para expresar tus pensamientos?



■ a. Muy deficiente ■ b. Deficiente ■ c. Regular ■ d. Eficiente ■ e. Muy eficiente

Salida

1. ¿Consideras que el espacio es adecuado para expresar tus pensamientos?



■ a. Muy deficiente ■ b. Deficiente ■ c. Regular ■ d. Eficiente ■ e. Muy eficiente

Los alumnos ven como positivo la adecuación del lugar

- Dentro de la escala ¿Cuan motivado te sientes en la universidad y en tu carrera?



■ a. Totalmente desmotivado ■ b. Poco motivado
■ c. Regular ■ d. Motivado
■ e. Muy Motivado

- Dentro de la escala ¿Cuan motivado te sientes en la universidad y en tu carrera?



■ a. Totalmente desmotivado ■ b. Poco motivado
■ c. Regular ■ d. Motivado
■ e. Muy Motivado

Se incrementó la motivación del logro en los alumnos participantes

3. ¿Conoces a los integrantes de tu equipo?



■ SI ■ NO

3. ¿Conoces a los integrantes de tu equipo?



■ SI ■ NO

Se integró positivamente el grupo

Entrada

4. ¿Alguna vez representaste tus emociones como una historia?



■ SI ■ NO

Salida

4. ¿Alguna vez representaste tus emociones como una historia?



■ SI ■ NO

Los estudiantes lograron expresarse libremente

5. ¿Alguna vez actuaste en una obra de teatro donde te identificaste con los logros obtenidos por el protagonista?



■ SI ■ NO

5. ¿Alguna vez actuaste en una obra de teatro donde te identificaste con los logros obtenidos por el protagonista?



■ SI ■ NO

Los protagonistas asimilaron y expresaron positivamente sus logros a través de las actividades dramáticas

6. ¿Sientes que puedes expresar tus pensamientos y motivaciones libremente en una obra de teatro?



■ SI ■ NO

6. ¿Sientes que puedes expresar tus pensamientos y motivaciones libremente en una obra de teatro?



■ SI ■ NO

Los estudiantes utilizaron las actividades dramáticas como herramienta que fomentó encontrar las motivaciones de logro

4.3 Aportes surgidos de la investigación

Con la presente investigación, se ha podido desarrollar el carácter humano del estudiante de educación de la Universidad Nacional de San Agustín, así como también se ha logrado el desarrollo persona de los mismos. Las actividades dramáticas jugaron un rol importante para

fomentar la motivación del logro en la unidad de estudio y la presente investigación comprueba como satisfactoriamente encontraron y desarrollaron su motivación del logro, empleando actividades dramáticas. Se sugiere realizar actividades vinculadas al desarrollo humano de los profesionales utilizando este método en todos los alumnos de la facultad.

CAPÍTULO V PROPUESTA PEDAGÓGICA

5.1 Características

VARIABLE INDEPENDIENTE		UNIDAD DE APRENDIZAJE	VARIABLE DEPENDIENTE	
COMPONENTE	INDICADOR		INDICADOR	COMPONENTE
IMPLEMENTACIÓN DEL ESPACIO TEATRAL	Unidad de Aprendizaje N° 1: Rompiendo el hielo con Ejercicios dramático: A través de los ejercicios dramáticos se desarrollaron los medios de expresión, empezando por la atención, concentración y terminando en sensibilidad, estos ejercicio ayudaron al proceso integrativo del estudiante. Duración: 6 horas			
	Crea un espacio adecuado para la expresión teatral, desde las perspectivas y necesidades propias del alumno	Nombre de AAS: Construyo mi espacio de expresión. Se buscó integrar e identificar el ambiente con elementos propios de la realidad del estudiante 2 horas.	Muestra interés en los temas motivacionales que se refleja en la dramatización	INVOLUCRAMIENTO CON EL CONCEPTO DE MOTIVACION DEL LOGRO
	Facilitar la involucración de los estudiantes a través de la transformación de un espacio cotidiano en un espacio teatral adecuado	Nombre de la AAS: Conociendo el concepto de motivación. Se acercaron los primeros conceptos básicos referidos a motivación del logro y su relación con su vida cotidiana. 2 horas.	Reconoce el concepto de motivación del logro y también sus propias motivaciones (las tiene o no las tiene)	
	Motivar a través de adecuación del espacio la, identificación y creatividad y el reconocimiento del mismo, por parte del grupo de trabajo, buscando la integración y desenvolvimiento	Nombre de la AAS: Explorando mis motivaciones. Se buscó integrar e identificar el ambiente con elementos propios de la realidad del estudiante 2 horas.	Reconoce el concepto de motivación del logro y también sus propias motivaciones (las tiene o no las tiene)	
DESARROLLO DE LA EXPRESION	Unidad de Aprendizaje N° 2 La Pantomima como herramienta de comunicación: A través de movimientos y actitudes expresivas del cuerpo se estimuló la imaginación y la sensibilidad, haciendo también que le alumno evocara emociones. Buscamos una expresión sincera y espontánea y también que el estudiante sienta libertad de expresarse adecuadamente de todo lo que siente. Duración 4 horas			
	Facilitar a través de las actividades dramáticas la estimulación de la creatividad del grupo enfocado en situaciones cotidianas, representando percepciones de presente y visualizaciones de futuro	Nombre de la AAS: Construyo mí mascara. El alumno explora con elementos reciclados y construye una máscara libre. 2 horas.	Muestra interés en los temas motivacionales que se refleja en la dramatización	INVOLUCRAMIENTO CON EL CONCEPTO DE MOTIVACION DEL LOGRO

	Facilitar a través de las actividades dramáticas la estimulación de la creatividad del grupo enfocado en situaciones cotidianas, representando percepciones de presente y visualizaciones de futuro	Nombre de la AAS: Exploro movimientos con mi máscara. El alumno explora con su cuerpo y el uso de la máscara construida. 2 horas.	Muestra interés en los temas motivacionales que se refleja en la dramatización	
DESARROLLO DE LA EXPRESION	Unidad de Aprendizaje N° 3 Haciendo improvisaciones: Es la creación de una escena dramática donde determinados personajes interactúan de manera espontánea, como consecuencia de un estímulo relacionado a su realidad y referidas a la motivación del logro Duración 2 horas			IDENTIFICACION CON MOTIVACIONES DEL LOGRO
	Facilitar a través de las actividades dramáticas la estimulación de la creatividad del grupo enfocado en situaciones cotidianas, representando percepciones de presente y visualizaciones de futuro	Nombre de la AAS: Realizo improvisaciones con mi máscara. El alumno se expresa individual y grupalmente con el uso de la máscara construida sobre el tema referido a la motivación. 2 horas	Expresa su interés por algunas motivaciones de logro en la selección de las dramatizaciones	
DESARROLLO DE LA EXPRESION	Unidad de Aprendizaje N° 4 Me expreso con el drama creativo: Proceso creativo que fue orientado a la improvisación de una obra dramática corta, espontánea e improvisada, sobre la base de la motivación del logro. Duración 4 horas			LOGRO DE OBJETIVOS DE VIDA
	Incentivar la expresión por medio de la música, elementos visuales y expresión física, realizando un trabajo final	Nombre de la AAS: El secreto de mi éxito. El alumno se expresa de manera explícita sobre que es el éxito y como se puede alcanzar. 4 horas	Expresa libremente su realidad y perspectiva de futuro a través de una puesta escénica de creación colectiva basado sobre objetivos de vida	

5.2. Unidades Didácticas

Unidad de Aprendizaje	N° AAS	Fecha	Duración en minutos	Nombre de la AAS
Unidad de Aprendizaje N° 1: Rompiendo el hielo con Ejercicios dramático	1	04/03/2019	60	Compartiendo Mi música y elementos favoritos
		05/03/2019	60	
	2	11/03/2019	60	Conociendo sobre la motivación y cuales han sido mis motivaciones
		12/03/2019	60	
	3	18/03/2019	60	Compartiendo cuales son mis motivaciones actuales y como las relaciono a mi realidad
		19/03/2019	60	
Unidad de Aprendizaje N° 2 La Pantomima como herramienta de comunicación	4	25/03/2019	60	Explorando mi kinesfera y construyendo mi mascara
		26/03/2019	60	
	5	01/04/2019	60	Empleando mi mascara y expresa emociones
		02/04/2019	60	
Unidad de Aprendizaje N° 3 Haciendo improvisaciones	6	08/04/2019	60	Conociendo que es una improvisación y realizándolas
		09/04/2019	60	
Unidad de Aprendizaje N° 4 Me expreso con el drama creativo	7	15/04/2019	60	Creando historias y presentándolas
		16/04/2019	60	
		22/04/2019	60	
		23/04/2019	60	

4.2.1 Unidad de aprendizaje significativo 1

a) Datos generales:

- Institución: Universidad Nacional de San Agustín
- Facultad: Ciencias de la Educación
- Profesor: José Daniel Mestas Zapata
- N° Alumnos: 20

b) Nombre de la Unidad de Aprendizaje:

Rompiendo el hielo con ejercicios dramáticos

c) Justificación:

La creación de un espacio donde exista libertad de expresión con el uso de ejercicios dramáticos, para mostrar los interés referidos a temas motivacionales y de esta forma facilitar el involucramiento de los estudiantes hacia la identificación y el reconocimiento de los mismo, buscando la integración y desenvolvimiento.

d) Duración:

6 horas

e) Programación de Actividades de aprendizaje significativo que integran la unidad

Actividad de Aprendizaje Significativo	Estrategias	Fecha	Medios y Recursos
Actividad AS 1.1	Opinar: Se comparte situaciones actuales y adecua el ambiente a la realidad	04 y 05/03/19	Equipo Multimedia
Actividad AS 1.2		11 y 12/03/19	

Actividad AS 1.3	Motivar: Fomentar el concepto de motivación y cuales han sido sus motivaciones Compartir: Cuales son las motivaciones actuales y como se relacionan con la realidad	18 y 19/03/19	Elementos diversos Imágenes diversas
------------------	--	---------------	---

Actividad AS 1.1: Compartiendo Mi música y elementos favoritos

Contenidos	Indicadores de logro
Nociones <ul style="list-style-type: none"> • Espacio • Opinión 	<ul style="list-style-type: none"> • Reconoce el ambiente como propio y sugiere mejoras • Respeta el tiempo y opiniones de los demás
Procedimientos <ul style="list-style-type: none"> • Expresión Oral 	<ul style="list-style-type: none"> • Participa activamente
Actitudes <ul style="list-style-type: none"> • Respeto • Comunicación 	<ul style="list-style-type: none"> • Entrega su opinión en orden, esperando su turno y respetando las diversas posiciones

Intervención didáctica

Secuencia metodológica	Acciones	Tiempo	Recursos
Contextualización	Bienvenida a los estudiantes y toma de lista	10 min.	Lista
Motivación <ul style="list-style-type: none"> • Extrínseca • Intrínseca 	El profesor forma grupos y realiza una muestra de imágenes, y elementos acompañados con música, buscando que los estudiantes memoricen el orden de aparición y relación de las parejas Los estudiantes mencionan determinados ritmos y elementos relacionados entre sí y escogen aquellos con los que se identifican más. También traen elementos con los que se identifican	20 min	Equipo Multimedia Elementos e imágenes diversas
Desarrollo del proceso de aprendizaje	Relaciona el ritmo musical con un objeto o imagen, y narrar por qué están relacionadas a través de una historia	30 min	
Aplicación	De los diversos elementos e imágenes, luego de relacionarlos con los ritmos, escogen uno con el cual se sienta identificados para generar entre todos una sola narración. Para ello toman turnos creando una sola historia. La característica para crear la historia es que el participante debe recordar la narración del compañero anterior y agregar una nueva situación	40 min	Elementos diversos
Transferencia	Se plasma la historia en un hoja de papel	10 min	
Metacognición	¿Qué les motivaba a contar esa historia? ¿Por qué tuvo ese fin o porque paso lo que paso en la historia? En referencia a la clase, realiza una frase final entre todos diciendo una palabra cada uno	10 min	

Actividad AS 1.2 Conociendo sobre la motivación y cuales han sido mis motivaciones

Contenidos	Indicadores de logro
Nociones <ul style="list-style-type: none"> • Motivación • Inspiración 	<ul style="list-style-type: none"> • Reconoce el concepto de motivación • Reconoce las fuentes de inspiración para generar una acción
Procedimientos <ul style="list-style-type: none"> • Expresión Oral • Expresión Corporal 	<ul style="list-style-type: none"> • Participa activamente • Comparte sus experiencias • Utiliza su cuerpo como herramienta de comunicación
Actitudes <ul style="list-style-type: none"> • Expresión • Empatía 	<ul style="list-style-type: none"> • Entrega su opinión en orden, esperando su turno y respetando las diversas posiciones. • Respeto la posición del compañero sin hacer crítica

Intervención didáctica

Secuencia metodológica	Acciones	Tiempo	Recursos
Contextualización	Bienvenida a los estudiantes y toma de lista	10 min.	
Motivación <ul style="list-style-type: none"> • Extrínseca • Intrínseca 	El profesor hace recuerdo de la sesión anterior y define los conceptos de motivación e inspiración Los alumnos utilizan los elementos traídos desde casa que son la fuente de motivación a contar una anécdota positiva que represente éxito.	10min	Equipo Multimedia
Desarrollo del proceso de aprendizaje	Los alumnos exponen sus elementos motivacionales que les ayudaron a relacionar elemento con imagen y sonido	5min	
Aplicación	Los alumnos se mueven libremente por el espacio y se relacionan entre sí, juntándose en grupos de dos tres cuatro, hasta llegar a 20. Luego de manera individual irán exponiendo sus anécdotas en donde relacionan los elementos traídos de casa con alguna melodía e imagen. Se nombra un secretario de aula que será el encargado de colocar un título a cada anécdota. Luego se dividirá el salón en dos grupos y se realizarán charadas, en donde los estudiantes saldrán uno por uno a representar en silencio la anécdota vivida por su compañero del grupo contrario, el grupo tiene que adivinar a quien le pertenece esa anécdota.	40 min 40 min	
Transferencia	Leer en voz alta los nombres de las historias	5 min	
Metacognición	¿Cuál te pareció más inspiradora? ¿Cuál de todas te pasó a ti también? En referencia a la clase, realiza una frase final entre todos diciendo una palabra cada uno	10 min	

Actividad AS 1.3 Compartiendo cuales son mis motivaciones actuales y como las relaciono a mi realidad

Contenidos	Indicadores de logro
<p>Nociones</p> <ul style="list-style-type: none"> • Creatividad • Integración 	<ul style="list-style-type: none"> • Reconoce el concepto de creatividad e integración • Realiza actividades creativas • Expresa creativamente sus motivaciones
<p>Procedimientos</p> <ul style="list-style-type: none"> • Expresión Oral • Expresión Corporal 	<ul style="list-style-type: none"> • Participa activamente • Explora su pensamiento divergente • Utiliza su cuerpo como herramienta de comunicación
<p>Actitudes</p> <ul style="list-style-type: none"> • Voluntad • Sociabilidad 	<ul style="list-style-type: none"> • Esta dispuesto a realizar los ejercicios y actividades. • Sociabiliza con el grupo

Intervención didáctica

Secuencia metodológica	Acciones	Tiempo	Recursos
Contextualización	Bienvenida a los estudiantes y toma de lista	10 min.	Lista
<p>Motivación</p> <ul style="list-style-type: none"> • Extrínseca • Intrínseca 	<p>El docente formará dos grupos para explica las consignas de las dinámicas y los motivara a alcanzar la victoria</p> <p>El grupo se organiza y planifica las estrategias para alcanzar la victoria</p>	5 min	
Desarrollo del proceso de aprendizaje	Los alumnos buscara cumplir satisfactoriamente las tareas establecidas, respetando las reglas y también planificarán como alcanzarlas	5 min	
Aplicación	<p>Misil perdido: Uno de los estudiantes del grupo 1estará con los ojos vendados y tendrá dos minutos para alcanzar tres blancos del equipo contrario (serán las metas a alcanzar). El equipo del alumno vendado, guiara al misil utilizando solo cuatro palabras determinadas por el equipo contrario, si se dice cualquier otra palabra el representante perderá inmediatamente. Gana el equipo que alcance más metas</p> <p>Róbame el pañuelo El grupo 1 y 2 tendrán cada uno en el bolsillo del pantalón un pañuelo el cual no deben dejar que se lo roben. Para robar solo se tiene 30 segundos. Para poder robar primero deben responder correctamente una pregunta de cultura general. El equipo que tenga más pañuelos gana</p> <p>Espejito Espejito</p>	75 min	Pañuelos de colores

	Los alumnos se colocarán en círculo intercalándose los representantes de cada grupo, el primer alumno hace un movimiento, seguido inmediatamente por el alumno de su costado derecho, quien tiene que repetir el primer movimiento y agregar el suyo. El tercer alumno debe repetir los dos primeros movimientos y agregar uno nuevo, así hasta que alguien cometa el error y sea descalificado. Gana el equipo que tenga más representantes o elimine completamente al equipo contrario		
Transferencia	Escribe cuáles fueron tus sentimientos al perder o ganar una actividad, responde ¿Después de la derrota deseo volver a intentarlo? ¿Después de la Victoria deseo volver a intentarlo?	15 min	
Metacognición	¿Cuáles mi reacción cuando estoy por darme por vencido? Y ¿Cómo debo controlarla? ¿Cuándo una tarea es complicada que debo hacer para no darme por vencido? En referencia a la clase, realiza una frase final entre todos diciendo una palabra cada uno	10 min	

4.2.2 Unidad de aprendizaje significativo 2

a) Datos generales:

- Institución: Universidad Nacional de San Agustín
- Facultad: Ciencias de la Educación
- Profesor: José Daniel Mestas Zapata
- N° Alumnos: 20

b) Nombre de la Unidad de Aprendizaje:

La Pantomima como herramienta de comunicación

c) Justificación:

La pantomima como actividad dramática, facilita la estimulación de la creatividad ayudando a visualizar el futuro relacionado a temas motivacionales y reflejados en la dramatización.

d) Duración:

4 horas

e) Programación de Actividades de aprendizaje significativo que integran la unidad

Actividad de Aprendizaje Significativo	Estrategias	Fecha	Medios y Recursos
Actividad AS 2.1	Explorando: el espacio personal y concepto de kinesfera, y construyen su mascara	25 y 26/03/19	Material de reciclado, goma lápiz y tijera

Actividad AS 2.2	Expresa: Emociones utilizando su máscara como herramienta de comunicación	01 y 02/04/19	Elástico Equipo Multimedia
------------------	---	---------------	----------------------------------

Actividad AS 2.1 Explorando mi kinesfera y construyendo mi máscara

Contenidos	Indicadores de logro
Nociones <ul style="list-style-type: none"> • Kinesfera • Pantomima 	<ul style="list-style-type: none"> • Reconoce el concepto de Kinesfera e integración • Realiza actividades dramáticas referidas a una motivación
Procedimientos <ul style="list-style-type: none"> • Expresión Oral • Expresión Corporal 	<ul style="list-style-type: none"> • Participa activamente • Explora su pensamiento divergente • Relaciona máscara y cuerpo como herramienta de comunicación de motivaciones
Actitudes <ul style="list-style-type: none"> • Aceptación • Esfuerzo 	<ul style="list-style-type: none"> • Realiza la elaboración de la máscara • Expresa con su cuerpo movimientos representativos de alcanzar una meta

Intervención didáctica

Secuencia metodológica	Acciones	Tiempo	Recursos
Contextualización	Bienvenida a los estudiantes y toma de lista	10 min.	Lista
Motivación <ul style="list-style-type: none"> • Extrínseca • Intrínseca 	<p>El docente explica con un elástico los movimientos físicos corporales que ayudan a la expresión, luego explica los pasos para el desarrollo de una máscara.</p> <p>El alumno planifica mentalmente los movimientos expresivos a llevar a cabo y revisa los materiales necesarios para elaborar una máscara</p>	20 min	Materiales reciclados, goma, lápiz y tijera
Desarrollo del proceso de aprendizaje	El alumno se relaciona con los materiales a emplear como herramienta de comunicación y también para la elaboración de la máscara	15 min	Elástico
Aplicación	<p>El docente empleando un elástico circular de 1.8m explica cómo se puede expresar una acción, en este caso el esfuerzo, luego los alumnos toman turnos para el uso del elástico para que ellos mismos expresen de manera simbólica y a su manera las palabras “Esfuerzo” – “Motivación”- “Meta” – “Logro”, etc.</p> <p>Luego elaboran una máscara hecha con material reciclado, según las indicaciones del docente y siguiendo un molde ya establecido.</p>	50 min	

Transferencia	En casa se puede decorar, pintar o mejorar la máscara según sus propios intereses	10 min	
Metacognición	¿Sentiste que expresabas realmente la palabra con el cuerpo? ¿Tus movimientos están relacionados a una actividad específica de tu día a día? ¿Pensaste en un hecho que te ha pasado para la representación? ¿Pensaste en un hecho que quieres que suceda al momento de representar las palabras?	15 min	

Actividad AS 2.2 Empleando mi máscara y expresa emociones

Contenidos	Indicadores de logro
Nociones <ul style="list-style-type: none"> • Metas • Pantomima 	<ul style="list-style-type: none"> • Reconoce el concepto de metas • Realiza actividades dramáticas referidas a una motivación
Procedimientos <ul style="list-style-type: none"> • Expresión Oral • Expresión Corporal 	<ul style="list-style-type: none"> • Participa activamente en la creación • Explora su pensamiento divergente • Relaciona máscara y cuerpo como herramienta de comunicación de motivaciones
Actitudes <ul style="list-style-type: none"> • Aceptación • Dedicación • Disciplina 	<ul style="list-style-type: none"> • Reconoce su realidad actual • Reconoce los conceptos de dedicación y disciplina que lo impulsaron a alcanzar sus metas • Expresa con su cuerpo movimientos representativos que lo impulsaron a alcanzar una meta

Intervención didáctica

Secuencia metodológica	Acciones	Tiempo	Recursos
Contextualización	Bienvenida a los estudiantes y toma de lista	10 min.	Lista
Motivación <ul style="list-style-type: none"> • Extrínseca • Intrínseca 	Se explica brevemente el concepto Aristotélico de una puesta (Inicio Nudo y desenlace), con lo que los alumnos elaboraran historias utilizando la Pantomima, música y sus máscaras para comunicarlas. Todo esto referido al tema motivacional, Los grupos (4) establecerán bajo su propio criterio los personajes y las situaciones a representar	20 min	Equipo Multimedia
Desarrollo del proceso de aprendizaje	Los grupos compartirán las experiencias y percepciones de motivación, logro y metas logradas, expresándolas en conjunto	15min.	
Aplicación	Caminando por el espacio se realiza la Motivación integrativa por parte del conductor, haciendo que los participantes se junten en parejas, hagan espejos con su pareja, sigan las	50 min	

	manos y se genere desplazamiento libre. Luego los participantes tendrán que hacer estatuas referidos al tema central, utilizando consignas como logro, esperanza, motivación, meta, fracaso, etc. Finalmente se el docente junta grupo de 4 participantes para que estos (empleando sus máscaras) realicen una representación grupal respetando el modelo Aristotélico referido a sus motivaciones de logro actuales que los motivaron a convertirse en estudiantes de la facultad de Educación de la Universidad Nacional de San Agustín. La presentan a sus compañeros sin utilizar palabras		
Transferencia	Discusión en grupo para determinar la anécdota de cada presentación, los personajes y las acciones.	20 min	
Metacognición	¿Te identificaste con el trabajo de tu grupo o de algún otro grupo? En referencia a la clase, realiza una frase final entre todos diciendo una palabra cada uno	5 min	

4.2.3 Unidad de aprendizaje significativo 3

a) Datos generales:

- Institución: Universidad Nacional de San Agustín
- Facultad: Ciencias de la Educación
- Profesor: José Daniel Mestas Zapata
- N° Alumnos: 20

b) Nombre de la Unidad de Aprendizaje: Haciendo Improvisaciones

c) Justificación:

Las improvisaciones son la estimulación de la creatividad, representando percepciones de presente y visualizaciones de futuro, referido a sus motivaciones de logro.

d) Duración: 2 horas

e) Programación de Actividades de aprendizaje significativo que integran la unidad

Actividad de Aprendizaje Significativo	Estrategias	Fecha	Medios y Recursos
Actividad AS 3.1	Estimular: La creatividad con el uso de las marcaras enfocando las situaciones en hechos cotidianos y representando percepciones de presente y futuro.	08 y 09/04/19	Equipo Multimedia Mascaras elementos diversos

Actividad AS 3.1 Conociendo que es una improvisación y realizándolas

Contenidos	Indicadores de logro
Nociones <ul style="list-style-type: none"> • Futuro • Pantomima 	<ul style="list-style-type: none"> • Reconoce el concepto de futuro y cuáles son sus metas • Realiza actividades dramáticas referidas a una motivación
Procedimientos <ul style="list-style-type: none"> • Expresión Oral • Expresión Corporal 	<ul style="list-style-type: none"> • Participa activamente • Explora su pensamiento divergente • Se expresa con libertad
Actitudes <ul style="list-style-type: none"> • Aceptación • Dedicación • Disciplina 	<ul style="list-style-type: none"> • Reconoce su realidad actual y perspectivas de futuro • Reconoce los conceptos de dedicación y disciplina para alcanzar sus próximas metas • Expresa con su cuerpo movimientos representativos de alcanzar una meta

Intervención didáctica

Secuencia metodológica	Acciones	Tiempo	Recursos
Contextualización	Bienvenida a los estudiantes y toma de lista	10 min.	Lista
Motivación <ul style="list-style-type: none"> • Extrínseca • Intrínseca 	<p>Se recuerda el concepto Aristotélico de una puesta (Inicio Nudo y desenlace), con lo que los alumnos elaboraran historias utilizando la Pantomima, voz, música y/o sus máscaras para comunicarlas. Todo esto referido al tema motivacional,</p> <p>Los grupos (4) establecerán bajo su propio criterio los personajes y las situaciones a representar</p>	20 min	Equipo Multimedia Indumentos diversos
Desarrollo del proceso de aprendizaje	Los grupos compartirán las experiencias y percepciones de motivación, logro y metas futuras, expresándolas en conjunto	15min.	
Aplicación	Caminando por el espacio se realiza la Motivación integrativa por parte del conductor, haciendo que los participantes se junten en parejas, sigan al líder, imiten animales y se genere desplazamiento libre. Luego los participantes tendrán que hacer estatuas referidos al tema central, utilizando consignas como logro, esperanza, motivación, meta, fracaso, etc. Finalmente se el docente junta grupo de 4 participantes para que estos realicen una representación hablada grupal respetando el modelo Aristotélico referido a las motivaciones de logro futuras y su perspectiva de éxito profesional. Se recomendará que uno de los participantes utilizara una máscara como	50 min	

	personaje simbólico representativo de una emoción/Valor (Éxito-fracaso-retraso- impulso-pensamiento-etc.) La presentan a sus compañeros		
Transferencia	Discusión en grupo para determinar la anécdota de cada presentación, los personajes y las acciones.	20 min	
Metacognición	¿Te identificaste con el trabajo de tu grupo o de algún otro grupo? En referencia a la clase, realiza una frase final entre todos diciendo una palabra cada uno	5 min	

4.2.4 Unidad de aprendizaje significativo 4

a) Datos generales:

- Institución: Universidad Nacional de San Agustín
- Facultad: Ciencias de la Educación
- Profesor: José Daniel Mestas Zapata
- N° Alumnos: 20

b) Nombre de la Unidad de Aprendizaje:

Me expreso con el drama creativo

c) Justificación:

El drama creativo fomenta la expresión libre, referida a su realidad, perspectiva de futuro y plasmada en una puesta escénica de creación colectiva basada en sus objetivos de vida.

d) Duración:

4 horas

e) Programación de Actividades de aprendizaje significativo que integran la unidad

Actividad de Aprendizaje Significativo	Estrategias	Fecha	Medios y Recursos
Actividad AS 4.1	Expresar: Utilizando medios como la música, elementos visuales, máscaras y expresión física, un trabajo grupal que exprese libremente su realidad y perspectiva de futuro, basado sobre objetivos de vida	15, 16, 22 y 23/04/19	Equipo Multimedia Indumentos diversos Mascaras

Actividad AS 4.1 Creando historias y presentándolas

Contenidos	Indicadores de logro
Nociones <ul style="list-style-type: none"> • Metas • Éxito • Creación colectiva 	<ul style="list-style-type: none"> • Reconoce el concepto de éxito • Reconoce el concepto de creación colectiva • Realiza actividades dramáticas referidas a una motivación

Procedimientos <ul style="list-style-type: none"> • Expresión Oral • Expresión Corporal • Expresión escrita 	<ul style="list-style-type: none"> • Realiza un guion de la historia • Participa activamente • Explora su pensamiento divergente • Se expresa con libertad
Actitudes <ul style="list-style-type: none"> • Autoconfianza • Carácter 	<ul style="list-style-type: none"> • Expresa positivamente sus perspectivas de futuro • Reconoce los conceptos de Autoconfianza • Desarrolla decididamente el trabajo expresivo

Intervención didáctica

Secuencia metodológica	Acciones	Tiempo	Recursos
Contextualización	Bienvenida a los estudiantes y toma de lista	10 min.	Lista
Motivación <ul style="list-style-type: none"> • Extrínseca • Intrínseca 	El docente explica el concepto de creación colectiva y recomendaciones básicas de movimientos escénicos. Con el uso de música, elementos y situaciones propuestas, el alumno propondrá una historia estructurada.	20	Equipo Multimedia Indumentos diversos Mascaras
Desarrollo del proceso de aprendizaje	Expresa a través de una propuesta escénica la perspectiva positiva de futuro a través de una puesta escénica de creación colectiva basado sobre objetivos de vida	40 min	
Aplicación	Para la creación, guionización y repetición de las historias se divide la clase en cuatro grupos de cinco integrantes en donde se realizan los siguientes pasos <ol style="list-style-type: none"> 1. Introducción lúdica: Movimiento físico y socialización con el grupo 2. Relajación: Utilizando elementos como música y estiramiento corporal 3. Expresión – Comunicación: referido al tema motivación del logro y por cada grupo 4. Repetición: Según las veces que sean necesarias para su mejoramiento a cada grupo. 5. Feedback: Por parte de los grupos observadores 6. Musicalización: Propuesta por cada grupo 	110	
Transferencia	Representa su trabajo con sus compañeros y familiares	40 min	
Metacognición	Analiza cada una de las propuestas y prepara una conclusión de un minuto. En referencia a la clase, realiza una frase final entre todos diciendo una palabra cada uno	20 min	

CONCLUSIONES

La aplicación de actividades dramáticas, ha fortalecido de manera eficiente la motivación del logro en estudiantes ingresantes de educación de la universidad Nacional de San Agustín a través del desarrollo de la motivación de logro utilizando actividades dramáticas.

La aplicación de actividades dramáticas ayudó a fomentar la motivación del logro del estudiante y esto fue significativo dado que tuvieron la oportunidad de realizar la representación de sus motivaciones y la presentación de sus apreciaciones sobre el mundo motivacional que tienen

La aplicación de actividades dramáticas, ha desarrollado la expresión y ayudado a resaltar su interés por alcanzar sus metas, así como también ha fomentado la expresión libre de su realidad y perspectiva de futuro

RECOMENDACIONES

La Universidad Nacional de San Agustín, debería incluir dentro de su malla curricular el desarrollo y fortalecimiento emocional de sus profesionales, ayudando a encontrar sus motivaciones de logro desde el primer día que inician su carrera profesional, empleando las actividades dramáticas como herramienta, dado que ha quedado demostrada su alta efectividad

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- **MOTOS, T. y TEJEDO, F.** (1987): Prácticas de dramatización. Humanitas. Barcelona.
- **MOTOS, T.** (1985): Juegos y experiencias de Expresión Corporal. Humanitas. Barcelona

ANEXOS

a) Ficha de Observación

	Variable Independiente						Variable Dependiente						
DIMENSIONES	IMPLEMENTACIÓN DEL ESPACIO TEATRAL			DESARROLLO DE LA EXPRESION			INVOLUCRAMIENTO CON EL CONCEPTO DE MOTIVACION DEL LOGRO		IDENTIFICACION CON MOTIVACIONES DEL LOGRO		LOGRO DE OBJETIVOS DE VIDA		
Indicadores	Los estudiantes a se involucraron con la transformación del espacio cotidiano en un espacio teatral	Los alumnos crean un espacio adecuado para la expresión teatral, sus perspectivas y necesidades	El alumno se integra y desenvuelve en el espacio	La aplicación correcta de actividades dramáticas estimulan la creatividad del alumno en situaciones cotidianas, representando percepciones de presente y visualizaciones de futuro	La música, elementos visuales y expresión física, incentivan la expresión del alumno motivándolo a realizar un trabajo final	Reconoce el concepto de motivación del logro y también sus propias motivaciones (las tiene o no las tiene)	Muestra interés en los temas motivacionales que se reflejan en la dramatización	Expresa su interés por algunas motivaciones de logro en la selección de las dramatizaciones	Expresa libremente su realidad y perspectiva de futuro a través de una puesta escénica de creación colectiva basado sobre objetivos de vida				
Alumnos													
1													
2													
3													
4													
5													
6													
7													
8													
9													
10													
11													
12													
13													

14																			
15																			
16																			
19																			
20																			
Entrada																			
Salida																			

b) Prueba de entrada

Marca con un X el espacio adecuado

1. ¿Consideras que el espacio es adecuado para expresar tus pensamientos?
 - a. Muy deficiente _____
 - b. Deficiente _____
 - c. Regular _____
 - d. Eficiente _____
 - e. Muy eficiente _____

2. Dentro de la escala ¿Cuan motivado te sientes en la universidad y en tu carrera?
 - a. Totalmente desmotivado _____
 - b. Poco motivado _____
 - c. Regular _____
 - d. Motivado _____
 - e. Muy Motivado _____

3. ¿Conoces a los integrantes de tu equipo?
SI _____
NO _____

4. ¿Alguna vez representaste tus emociones como una historia?
SI _____
NO _____

5. ¿Alguna vez actuaste en una obra de teatro donde te identificaste con los logros obtenidos por el protagonista?
SI _____
NO _____

6. ¿Sientes que puedes expresar tus pensamientos y motivaciones libremente en una obra de teatro?
SI _____
NO _____

c) Prueba de Salida

Marca con un X el espacio adecuado

7. ¿Consideras que el espacio es adecuado para expresar tus pensamientos?

- a. Muy deficiente ___
- b. Deficiente ___
- c. Regular ___
- d. Eficiente ___
- e. Muy eficiente ___

8. Dentro de la escala ¿Cuan motivado te sientes en la universidad y en tu carrera?

- a. Totalmente desmotivado ___
- b. Poco motivado ___
- c. Regular ___
- d. Motivado ___
- e. Muy Motivado ___

9. ¿Conoces a los integrantes de tu equipo?

SI ___
NO ___

10. ¿Alguna vez representaste tus emociones como una historia?

SI ___
NO ___

11. ¿Alguna vez actuaste en una obra de teatro donde te identificaste con los logros obtenidos por el protagonista?

SI ___
NO ___

12. ¿Sientes que puedes expresar tus pensamientos y motivaciones libremente en una obra de teatro?

SI ___
NO ___

d) Fotografías

Involucrando al estudiante en la transformación del espacio



Representando con el cuerpo las situaciones cotidianas



Representando con el cuerpo su mundo motivacional



Elaborando las máscaras



Desarrollando el trabajo final





