

2024 - 2025

MANUAL DIGITAL DE ESTRATEGIAS PARA LA MOTIVACIÓN INTRÍNSECA EN LA MEJORA DE LA CONDUCTA ESTUDIANTIL

AUTORAS:

Kristel Lucia Landin Guayllasaca

Marilyn Lisbeth Orellana Naula

TUTORA:

Mgs. Norma Carmona Banderas.

*Kristel Landin
Marilyn Orellana*

INDICE

1. Introducción.....	3
1.1 ¿Cuál es la intención de este manual y para quién está destinado?.....	3
1.2. ¿Cómo está estructurada?.....	3
1.3 ¿Cómo utilizar el manual?.....	4
1.4 ¿Cuál es la relación entre motivación intrínseca y conducta?	4
1.5 ¿Qué se trabaja?.....	4
2. Objetivo del manual	4
3. Estrategias para la motivación intrínseca	5
3.1 Aprendizaje colaborativo.....	5
3.1.1 <i>6 sombreros para pensar</i>	6
3.1.2 <i>Rueda de emociones</i>	9
3.2. Aprendizaje Basado en Problemas.....	12
3.2.1 <i>Los 5 ¿Por qué?</i>	13
3.2.2 <i>Técnica de SCAMPER</i>	15
3.3. Enseñanza activa.....	18
3.3.1 <i>Juego de roles</i>	19
3.3.2 <i>Diario reflexivo</i>	21
4. Referencias bibliográficas	22

1. Introducción

En el ámbito educativo, el comportamiento estudiantil constituye un elemento clave para el desarrollo de procesos de enseñanza-aprendizaje efectivos. Sin embargo, diversas investigaciones señalan que las dificultades en la conducta de los estudiantes representan uno de los principales retos para los docentes, especialmente en la básica media. Estas dificultades no solo interfieren con el desempeño académico, sino que también afectan la dinámica del aula y el bienestar emocional de los estudiantes.

En este contexto, la motivación intrínseca emerge como una herramienta fundamental para transformar y mejorar la conducta estudiantil. A diferencia de la motivación extrínseca, que depende de recompensas o castigos externos, la motivación intrínseca se basa en el interés genuino y el disfrute de la actividad en sí misma. Fomentar este tipo de motivación en los estudiantes promueve un aprendizaje más profundo, significativo y autónomo, además de contribuir a una mejor convivencia en el aula.

1.1. ¿Cuál es la intención de este manual y para quién está destinado?

El presente manual digital tiene como intención proporcionar estrategias prácticas y efectivas que potencien la motivación intrínseca en los estudiantes, con el fin de mejorar la conducta y facilitar una educación más integral y humanista. Estas estrategias se sustentan en enfoques pedagógicos como el trabajo colaborativo, el aprendizaje basado en problemas y la enseñanza activa, que han demostrado ser efectivos para involucrar a los estudiantes y fomentar su participación activa en el proceso educativo. Está destinado principalmente a los docentes de la **Unidad Educativa Particular “Santísimos Corazones”**; sin embargo, se da apertura a su implementación en otras instituciones que lo requieran y posean características similares de la institución mencionada.

1.2. ¿Cómo está estructurado?

A lo largo de este manual, se ofrecerán herramientas concretas, ejemplos prácticos y recomendaciones basadas en la experiencia y en la literatura analizada durante la investigación. Este recurso está diseñado para ser una guía accesible y adaptable a las necesidades de los docentes que trabajan con estudiantes de básica media, contribuyendo a la construcción de entornos de aprendizaje más positivos, inclusivos y motivadores.

1.3 ¿Cómo utilizar el manual?

Para utilizar este manual, los docentes deben identificar las necesidades específicas de sus estudiantes, seleccionar las estrategias que mejor se adapten a su grupo y aplicarlas de manera sistemática. Además, se recomienda realizar un seguimiento y evaluación constante para ajustar las estrategias según los resultados obtenidos.

1.3 ¿Cuál es la relación entre motivación intrínseca y conducta?

La relación entre la motivación intrínseca es comprendida como la fuerza interna de cada persona para realizar acciones propias generando satisfacción, crecimiento personal y autonomía. Por otro lado, la conducta es el modo de comportamiento que una persona lleva a cabo frente a diversas situaciones en su entorno.

Bajo estas premisas, es posible reconocer una estrecha relación entre ambas, puesto que un estudiante motivado intrínsecamente tiende a mostrar mayor interés y compromiso, lo que reduce conductas disruptivas y fomenta una participación más activa y positiva en el aula. Al momento que un docente decide trabajar en despertar el interés interno, contribuye a que los estudiantes asuman responsabilidades sobre su aprendizaje y comportamiento.

1.4 ¿Qué se trabaja?

En el desarrollo de este manual, se trabajan principalmente los problemas de conducta disruptiva que presentan los estudiantes tales como la falta de atención, competitividad entre pares, déficit de concentración, dificultad para obedecer instrucciones y poca cooperación en el aula; estos problemas se abordarán mediante las estrategias ya mencionadas anteriormente (trabajo colaborativo, aprendizaje basado en problemas (ABP) y enseñanza activa).

2. Objetivo del manual

Aplicar estrategias innovadoras que promuevan la motivación intrínseca en los estudiantes, contribuyendo de manera efectiva a la mejora de su conducta para la convivencia armónica.

3. Estrategias para la motivación intrínseca

3.1. Aprendizaje Colaborativo

El aprendizaje colaborativo, de acuerdo con Ricce *et al.* (2022), busca desarrollar la gestión de habilidades y del tiempo en el desarrollo de actividades en el PEA, ya que cada individuo desempeñará de acuerdo a sus capacidades y estilo de aprendizaje, siendo así, Leiva *et al.* (2020) destaca que no solo se trata de aprender en grupo, sino también en esforzarse y demostrar competencias y talentos que ayuden a llegar a la meta establecida.



Asimismo, Berrelleza *et al.* (2016) reconoce la importancia de esta estrategia para lograr la unidad y aprender a trabajar en equipo. Esta habilidad incursiona más que solo en la vida escolar, la intención es enseñar para trabajar con más personas tal como lo será su vida cotidiana al ser miembro activo de una sociedad, donde deberá aplicar valores como tolerancia, respeto sin dejar de lado el valor personal de la acción realizada.

Por esta razón, con la finalidad de mejorarla, se presentan algunas metodologías o técnicas en relación a la motivación intrínseca y la conducta, considerando la estrategia presentada.

1

LOS 6 SOMBREROS
PARA PENSAR

2

RUEDA DE EMOCIONES

Considerando que, el trabajo colaborativo abarca valores como empatía, comunicación y resolución de conflictos, relacionándolo con la motivación intrínseca para mejorar la conducta se intenta llegar al interés personal a través de la reflexión de su estudio y como este interviene ya sea de manera positiva o negativa en el cumplimiento de sus metas.

3.1.1. 6 sombreros para pensar

La técnica de los 6 sombreros para pensar fomenta el análisis desde perspectivas diferentes de algún tema determinado, haciendo hincapié en las diferencias para crear un panorama más amplio del caso presentado. De esta manera, se fomenta el pensamiento y el aprendizaje, además de valorizar las diferentes opiniones.



Pensamiento objetivo con datos y hechos reales



Identifica peligros, dificultades y riesgos.



Trasmite sentimientos y opiniones intuitivas



Demuestra optimismo



Genera ideas creativas



Genera paz y control; facilitador.



Materiales y/o recursos

- 6 sombreros de diferentes colores
- Cartulinas
- Marcadores de colores

Instrucciones

Organizar grupos de seis integrantes.

1

2

Proporcionar un tema o problemática a abordar.

Otorgar a un estudiante, líder del equipo, el sombrero azul.

3

4

Distribuir los sombreros restantes a los demás miembros del equipo.

Invitarlos a analizar sobre el tema a abordar.

5

6

En el desarrollo, cada alumno debe estar centrado según el sombrero que posea.

En la cartulina, apuntar los datos o aspectos más importantes que hayan sido mencionados, haciendo uso de los marcados según el color que corresponda.

7

8

Generar conclusiones finales considerando todo lo mencionado sin desmeritar los aportes.

Situación conductual en el aula

Se observa que algunos estudiantes no respetan a sus compañeros pues recurren a burlas, sarcasmos o insultos durante las actividades grupales, lo que afecta el trabajo en equipo, al ambiente en el aula y al desempeño de las tareas asignadas. Este comportamiento tiene un gran impacto en los estudiantes, ya que a raíz de esto, los niños empezaron a sentirse avergonzados, inseguros, e incluso, desmotivados al momento de realizar trabajos en el aula de manera colaborativa.

Por este motivo, se sugiere promover el respeto, que permita identificar el problema inicial, comprender sus causas, analizar sus consecuencias y proponer soluciones creativas que generen cambios en el estudiante.

Fase de análisis con los 6 sombreros para pensar (20-30 minutos)

Para su desarrollo, se plantean posibles preguntas que los estudiantes deberán responder siendo conscientes y neutrales ante la situación que viven en el aula. A modo que, al finalizar la actividad, construyan juicios de valor y generen conciencia de sus actos: ¿mi comportamiento es el adecuado?, ¿debo mejorar en algo?, ¿qué estoy haciendo mal?, ¿por qué me comporté así?, ¿este comportamiento me traerá consecuencias en el futuro?, entre otras incógnitas propias.

peto?

Sombrero rojo (Emociones)

- 1 • ¿Cómo creen que se sienten los estudiantes que son víctimas de las burlas?
- 2 • ¿Qué emociones experimentan los que insultan o se burlan?

Sombrero blanco (información)

- ¿Qué situaciones específicas han ocurrido donde hubo insultos o burlas?
- ¿Qué palabras o acciones se consideraron irrespetuosas?
- ¿Con qué frecuencia ocurren estas situaciones?

Sombrero amarillo (Aspectos positivos)

- 3 • ¿Qué beneficios hay en respetarnos mutuamente?
- ¿Cómo sería el ambiente de la clase si todos nos tratáramos con respeto?

4

Sombrero negro (Precauciones)

- ¿Qué consecuencias negativas tiene este comportamiento?
- ¿Cómo afecta al trabajo grupal?

Sombrero verde (Creatividad e ideas nuevas)

- 5 • ¿Qué podemos hacer para evitar los insultos y burlas?
- ¿Qué actividades podrían ayudarnos a fomentar el respeto?

Sombrero azul (Control y organización)

- ¿Qué acciones concretas podemos tomar desde hoy para mejorar?
- ¿Cómo nos aseguraremos de que todos cumplan con lo acordado?

Instrumento de evaluación

Se recomienda aplicar una rúbrica.

Criterio	2.5 - Alto	2 - Medio	1.5 Bajo	Ptos.
Participación activa	Participó activamente con ideas relevantes y respetuosas.	Aportó algunas ideas, pero no de manera consistente.	Aportó mínimamente o no participó.	
Claridad y creatividad	Expresó de manera clara las propuestas, siendo viables y creativas	Las propuestas mencionadas fueron claras pero poco innovadoras	Las propuestas fueron vagas o poco aplicables	
Reflexión	Analizó el problema correctamente	Mostró una comprensión parcial de la problemática	El análisis no fue vasto en la perspectiva correspondiente	
Trabajo en equipo	Colaboró de forma efectiva y positiva	Colaboró de forma parcial con el equipo	Participación poco colaborativa y disruptiva	
Puntos totales				

3.1.2. Rueda de emociones

Es una técnica que permite a los estudiantes identificar y expresar sus sentimientos en torno a situaciones o temas específicos. Se utiliza para analizar contenidos desde una perspectiva emocional y reflexiva, fomentando el aprendizaje, la empatía y el trabajo colaborativo. entos.



Problemas que soluciona: Desmotivación, poca participación y mal comportamiento.

-emociones principales:



- **Alegría:** Relacionada con logros, descubrimientos o momentos de entusiasmo en el aprendizaje.



- **Miedo:** Surge frente a desafíos o incertidumbres. Permite reflexionar sobre el enfrentamiento de problemas.



- **Tristeza:** Asociada a fracasos o pérdidas. Invita a identificar causas y aprender de ellas.

- **Enojo:** Relacionado con injusticias o frustraciones. Se utiliza para canalizar esta emoción hacia soluciones constructivas.



- **Calma:** Promueve la concentración y el equilibrio al abordar tareas.

- **Sorpresa:** Fomenta la curiosidad y el descubrimiento.



Materiales y/o recursos

- Rueda de Emociones (impresa o digital).
- Pizarra o cartulinas.
- Marcadores o bolígrafos.

Instrucciones

1

Proponer diversos temas de estudio y con la ayuda de los estudiantes elegir el que más se acerque a sus intereses.

3

Elegir a un jefe de grupo y explicar brevemente el tema elegido y dar la explicación de la actividad a llevar a cabo.

5

Se presenta las indagaciones en forma de círculo de discusión, por lo cual los estudiantes deberán tomar apuntes y retroalimentar sus argumentos.

2

Agrupar a los estudiantes con un mínimo de 6 estudiantes de acuerdo a cada emoción.

4


El docente debe asignar una emoción a cada grupo de manera que ellos puedan expresar e indagar acerca del tema relacionado a este sentimiento

Situación conductual en el aula


En el aula, se han identificado conductas como burlas, sarcasmos e insultos durante las actividades grupales, lo que genera un ambiente tenso y afecta el desempeño académico. Este comportamiento provoca que algunos estudiantes se sientan inseguros o desmotivados, evitando participar activamente. Además, estas acciones dificultan la comunicación y colaboración entre compañeros, lo que repercute negativamente en el aprendizaje y en el desarrollo de valores como el respeto y la empatía.

Fase de desarrollo de la técnica de Los 5 ¿Por qué?


01

- Introducción (5 minutos):
 - Explicar la dinámica de la ruleta y cómo relaciona emociones con situaciones específicas. 

02

- Presentación del Problema (5 minutos):
 - Describir la situación conductual observada: burlas, sarcasmos e insultos.
 - Explicar cómo afecta al ambiente y desempeño en el aula. 

03

- Dinámica de la Ruleta (15-20 minutos):
 - Colocar una ruleta (puede ser física o digital) con emociones clave: alegría, tristeza, miedo, enojo, calma y sorpresa.
 - Cada estudiante o grupo gira la ruleta y reflexiona sobre cómo esa emoción puede relacionarse con la situación planteada. 

Ejemplo de preguntas:

• **Alegría:** ¿Cómo podemos fomentar un ambiente donde todos se sientan felices trabajando en equipo?

• **Tristeza:** ¿Cómo afecta a los demás sentirse rechazados o burlados?

• **Miedo:** ¿Por qué algunos estudiantes pueden temer participar en actividades grupales?

• **Enojo:** ¿Qué acciones provocan enojo en el grupo y cómo podemos manejarlas mejor?

• **Calma:** ¿Qué podemos hacer para mantener un ambiente tranquilo y respetuoso?

• **Sorpresa:** ¿Qué cambios positivos podrían sorprendernos si mejoramos el respeto en clase?

4. Reflexión y Soluciones (10-15 minutos):

- Los estudiantes comparten las respuestas discutidas en sus grupos.
- Se identifica las emociones más frecuentes y cómo canalizarlas para mejorar la convivencia.

Instrumento de evaluación

Se recomienda aplicar una rúbrica.

INDICADOR	EXCELENTE (3)	BUENO (2)	NECESITA MEJORAR (1)
Identificación de emociones	Reconoce todas las emociones y las relaciona adecuadamente con la situación.	Reconoce algunas emociones, con conexiones parciales.	Dificultad para identificar emociones y relacionarlas.
Participación activa	Contribuye constantemente en las discusiones grupales.	Participa ocasionalmente en las discusiones grupales.	Participa mínimamente o se mantiene al margen.
Propuestas de soluciones	Propone ideas creativas y aplicables para mejorar la situación.	Propone algunas soluciones, pero con poca profundidad.	Dificultad para generar soluciones concretas.

3.2 Aprendizaje Basado en Problemas (ABP)

El desarrollo de esta estrategia está definido por autores como Luy-Montejo (2019) un tipo de enseñanza que ayuda a determinar soluciones tentativas a problemas reales. De este modo, el introducir esta metodología en la formación educativa ayuda a ubicar a los estudiantes en un concepto real, donde se dará una pequeña inserción a un futuro laboral, lo que nos permite aumentar las posibilidades de un pensamiento crítico y centrado en lo real.



Además, el ABP convierte el aprendizaje en una experiencia significativa, ya que los conocimientos adquiridos tienen un propósito claro y práctico. Los estudiantes no solo reciben información, sino que la aplican, lo que les ayuda a comprenderla y recordarla con mayor facilidad. Finalmente, el ABP despierta en ellos una motivación genuina. Al hacer que resuelvan problemas significativos y relevantes se involucran de manera activa, haciendo que su aprendizaje tenga valor y propósito.

Es así que, se han redactados diversas técnicas que se pueden aplicar en relación a esta estrategia, donde cada una están desarrolladas con situaciones reales, materiales e instrumentos de evaluación. De estos podemos nombrar 2 técnicas a desarrollar como:

1

LOS 5 ¿POR QUÉ?

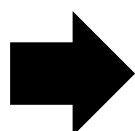
2

LA TÉCNICA DE SCAMPER



3.2.1. Los 5 ¿Por qué?

Esta técnica se deriva de la necesidad de identificar a raíz un problema mediante preguntas "¿Por qué?" tal como lo relaciona el método socrático. La intención de esta herramienta es llevar a los estudiantes a la reflexión para compartir posibles soluciones significativas a la realidad presentada.



Materiales y/o recursos

- Pizarrón
- Marcadores
- Cuaderno de apuntes

Instrucciones

Proponer diversos temas de conversación a los estudiantes de acuerdo a situaciones, gustos y/o solicitudes.

Dar una breve explicación e introducción al tema ya elegido.

Aleatoriamente elegir a un estudiante, se deberá preguntar su opinión respecto al tema explicado terminando con un ¿Por qué? Ejm: La contaminación: ¿Por qué la contaminación es mala?

Anotar con palabras clave cada una de las respuestas obtenidas de Los 5 ¿Por qué?

Elegir mínimo a 5 estudiantes al azar para poder relacionar sus respuestas.

Situación actual en el aula.

Esta técnica nos ayuda con grupos donde los estudiantes se sientan desmotivados, ya que, apoya a conectar y relacionar la importancia personal que tiene el estudio de cada tema en su vida. También, en caso de ambientes con falta de respeto y rivalidad entre compañeros, esta actividad con temas dirigidos a la conducta ayuda en la reflexión de su comportamiento, causas y consecuencias.

Aplicación de la técnica Los 5 ¿por qué:

01

- Paso 1: Primera pregunta "¿Por qué?"
- ¿Por qué algunos estudiantes insultan y se burlan de sus compañeros?



02

- Paso 2: Segunda pregunta "¿Por qué?"
- ¿Por qué no entienden el impacto negativo de sus palabras?



03

- Paso 3: Tercera pregunta "¿Por qué?"
- ¿Por qué no se les ha enseñado a empatizar con los sentimientos de sus compañeros?



04

- Paso 4: Cuarta pregunta "¿Por qué?"
 - ¿Por qué no se han implementado actividades que promuevan la empatía y el respeto?



05

- Paso 5: Quinta pregunta "¿Por qué?"
 - Por qué no se han establecido reglas claras sobre el respeto y la convivencia?



INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

Lista de cotejo

Criterios	Sí	No	Observaciones
El grupo identificó correctamente el problema inicial.			
Se formularon preguntas claras y relevantes durante el análisis.			
Las respuestas proporcionadas mostraron profundidad y conexión lógica.			
Todos los integrantes participaron activamente.			
Se propusieron soluciones factibles y creativas			

3.2.2. Técnica de SCAMPER

SCAMPER (Sustituir, Combinar, Adaptar, Modificar, Proponer otros usos, Eliminar, Reorganizar) es una técnica que permite a los estudiantes analizar un problema y generar soluciones creativas al estimular diferentes formas de pensar.

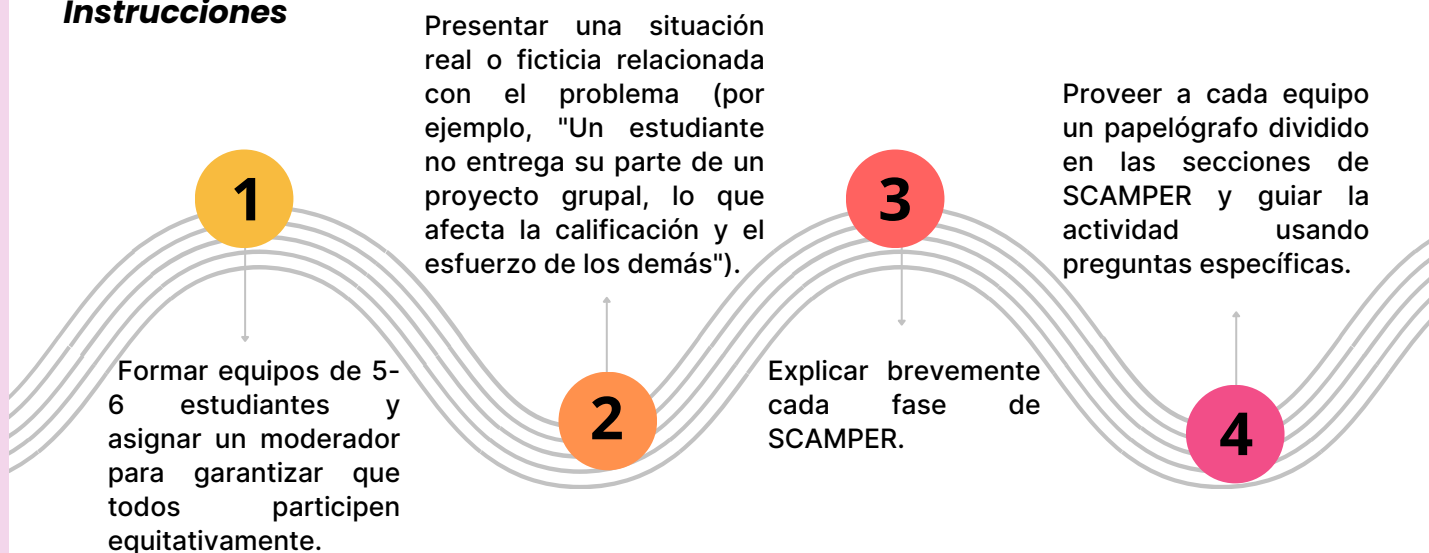


- S Sustituir:** Cambiar un elemento, recurso o proceso por otro para mejorar o resolver un problema.
- C Combinar:** Unir elementos, ideas o procesos para obtener un resultado nuevo o más efectivo.
- A Adaptar:** Ajustar algo existente para que se adapte mejor a una situación nueva.
- M Modificar:** Cambiar el tamaño, la forma, el enfoque o algún otro aspecto para hacerlo más funcional.
- P Proponer otros usos:** Pensar en otras formas de utilizar un objeto, idea o proceso existente.
- E Eliminar:** Quitar elementos innecesarios o que dificultan la solución.
- R Reorganizar:** Cambiar el orden, la estructura o el diseño de algo para mejorar su utilidad o eficacia.

Materiales y/o recursos

- Papelógrafos o cartulinas grandes.
- Marcadores de colores.
- Etiquetas adhesivas o notas tipo post-it.
- Instrucciones detalladas del método SCAMPER.

Instrucciones



Situación conductual en el aula

Se observa que, durante las actividades grupales, algunos estudiantes no cumplen con sus responsabilidades, dejando el trabajo a otros compañeros. Esto genera conflictos, resentimientos y baja calidad en las tareas.

Procedimiento sugerido

Se sugiere formar grupos de 7 estudiantes, de manera que todos pueda ser líder en cada fase de este, se ubicará un problema social donde ya habiendo explicado las fases de la técnica ellos deberán crear una nueva solución lo más allegada a la realidad siendo factible su posible desarrollo.

Sustituir:

- ¿Qué podríamos cambiar en la forma de asignar responsabilidades dentro del equipo?
- ¿Qué recursos o herramientas pueden sustituir el seguimiento manual de tareas?



Combinar:

- ¿Cómo podríamos combinar tareas similares para que sean más fáciles de cumplir?
- ¿Podemos mezclar responsabilidades individuales y grupales para que todos colaboren?

Adaptar:

- ¿Qué estrategias exitosas de otros equipos podemos adoptar para mejorar la entrega?
- ¿Cómo podemos adaptar un sistema de recompensas para motivar la responsabilidad?



Modificar:

- ¿Qué cambiarías en el sistema de calificación para incentivar la participación equitativa?
- ¿Cómo podríamos ajustar los plazos para ser más realistas?

Proponer otros usos:

- ¿Podemos usar juegos o dinámicas grupales para promover el compromiso?
- ¿Qué otras formas de trabajo (como roles rotativos) podríamos implementar?



Eliminar:

- ¿Qué barreras podríamos eliminar para que todos participen por igual?
- ¿Qué factores externos (distracciones, malos hábitos) debemos quitar para mejorar la dinámica del equipo?

Reorganizar:

- ¿Qué pasaría si asignamos responsabilidades al azar o por sorteo?
- ¿Cómo podríamos reestructurar el equipo para que todos se sientan más motivados?

Instrumento de evaluación (PNI)

P	N	I
POSITIVO	NEGATIVO	INTERESANTE
Describe lo positivo de la actividad realizada	Describe lo negativo de la actividad realizada	Describe lo interesante de la actividad realizada

3.3. Enseñanza Activa

Mediante la enseñanza activa, se plantea un aprendizaje autónomo donde el estudiante analice diversas situaciones o problemáticas con perspectiva crítica y cuestionadora. Ante ello, Neri y Bezerra (2013) plantean que la enseñanza será activa siempre y cuando el aprendizaje del estudiante también lo sea en los diferentes contextos.



Y si bien, la enseñanza activa propicia la construcción de un aprendizaje significativo (Rodríguez-Panchi e Ibarra-Sandoval, 2023), entonces, se afirma la importancia de involucrar directamente al estudiante en el PEA con la participación activa, la interacción, la reflexión y la práctica del conocimiento adquirido, pues en base a estas acciones, el estudiantado se permitirá construir su propio conocimiento y potenciar sus habilidades.

Por lo que, a fin de promoverla, se propondrán algunas metodologías o técnicas posibles de desarrollar en el marco de la motivación intrínseca y la conducta:

1

JUEGO DE ROLES

2

DIARIO REFLEXIVO

Dado que, en la enseñanza activa considera las emociones y sentimientos de los estudiantes, se plantearon las técnicas mencionadas, con ellas se promoverá el autoconocimiento, la reflexión y el análisis de experiencias que servirán para fomentar una verdadera motivación intrínseca.



3.3.1. Juego de roles

El juego de roles consiste en asumir un papel, interpretar o “ponerse en los zapatos” de algún personaje en situaciones ficticias. Dentro de esta técnica, se promueve la ética en el estudiante, ya que reflexionará sobre lo bueno y lo malo de dicho contexto, desarrollándose principalmente por la vía emocional, experiencia propia y observación (Grande y Abella, 2017).



Materiales y/o recursos

- Tarjetas con roles definidos
- Escenario
- Guion

Instrucciones

Identificar el problema a solucionar y presentarlo a los estudiantes

Distribuir las tarjetas con los roles entre los estudiantes.

Destinar un tiempo para el análisis de los roles y preparar cómo lo interpretarán.

Preparar el escenario respetando siempre la dinámica de la actividad.

Situación conductual en el aula

Siempre en los cursos y recesos existen grupos de estudiantes, no siempre es malo; sin embargo, se observa cómo un estudiante es excluido por sus compañeros durante un juego, este comportamiento provoca que el primer estudiante se sienta triste, aislado y no querido por quienes consideraba podrían llegar a ser sus amigos. En consecuencia, su conducta frente a diversas situaciones también empieza a cambiar, pues constantemente se le ha escuchado decir comentarios sarcásticos o no agradables sobre sus compañeros.

Aplicación del juego de roles

Con su aplicación, se busca desarrollar la empatía entre compañeros y fomentar inclusión, a más de que el estudiante reflexiones planteandose preguntas finales sobre cómo se sintió en el rol que desempeñó, ¿hubiese hecho algo diferente?, ¿cuáles son las soluciones que plantea para resolver dicho conflicto?, y preguntas acerca de sí mismo ¿alguna vez se ha comportado como los estudiantes que excluyeron a su compañero?, ¿alguna vez se ha sentido excluido?, ¿qué puede hacer para mejorar su actitud frente a casos negativos?, entre otras...

01

- Fase 1. Reconocer los roles
 - Víctima:
 - Agresores:
 - Observadores pasivos:
 - Docente mediador:



02

- Fase 2. Preparación del escenario. Preparar el entorno con objetos y vestuario en medida de lo posible.



03

- Fase 3. Actuación según un guion previamente elaborado.



04

- Fase 4. Reflexión y soluciones acerca de la situación.



Instrumento de evaluación

Lista de cotejo

Criterios	Sí	No	Observaciones
Interpretó el rol asignado con compromiso			
Mantuvo su interpretación en el marco del respeto durante todo el momento.			
Demostró empatía hacia las interpretaciones y perspectivas ajenas.			
Identificó problemas o conflictos importantes			
Propuso ideas o soluciones durante la fase de reflexión			



3.3.2. Diario reflexivo

Escribir reflexiones diarias o semanales sobre el desempeño, conducta, emociones, sentimientos, desafíos y progresos personales, a fin de promover la autorreflexión y autoconocimiento.

Materiales y/o recursos

- Libreta, cuaderno o diario.
- Lapicero
- Marcadores de colores

Instrucciones

1

Establecer un propósito para el día o semana, y escribirlo en el diario.

2

Según se desarrollen las situaciones que vive, escribir aquellas donde tuvo éxito o dificultades para controlar sus emociones.

3

Resaltarla con un color según considere la gravedad del mismo.

4




Al finalizar el período establecido (día o semana), hacer una lista de aspectos considere haber mejorado y otra de cosas que se proponga.

Situación conductual en el aula

Esta actividad, puede ser aplicada en cualquier situación con la finalidad de promover el autoconocimiento del estudiante

Aplicación:

Caso: Trabajar la autorregulación de emociones.

- 01 • Los estudiantes escriben situaciones donde tuvieron éxito o dificultades para controlar sus emociones. 
- 02 • Proponen estrategias para mejorar. 
- 03 • Comparten voluntariamente sus reflexiones en grupo. 

Impacto: Al identificar sus logros y áreas de mejora, los estudiantes sienten un impulso interno por crecer.

Instrumento de evaluación

Autoevaluación

4. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Berrelleza Reyes, C., Osuna Martínez, I., Salazar Soto, D. Y., y Ruiz Xicotencatl, J. (2016). Estrategia colaborativa para lograr motivación y competencias en microbiología. Caso: podología UAS. *RIDE. Revista Iberoamericana para la Investigación y el Desarrollo Educativo*, 7(13). ISSN 2007-7467

de Souza, F. N., y Bezerra, A. C. (2013). De la Enseñanza Activa al Aprendizaje activo: El Rol de la investigación en la formación del profesor del futuro. *Revista de investigación universitaria*, 2(2).

Grande de Prado, M., y Abella García, V. (2010). Los juegos de rol en el aula. *Teoría de la Educación. Educación y Cultura en la Sociedad de la Información*, 11(3), 56-84.

Leiva Reyes, K. A., Gutiérrez Jiménez, A. E., Vásquez Rojas, C. del P., Chávez Lezama, S. E., y Reynosa Navarro, E. (2020). Aprendizaje colaborativo en línea y aprendizaje autónomo en la educación a distancia. *Revista Científica Cultura, Comunicación Y Desarrollo*, 5(3), 95-100.

Luy-Montejo, C. (2019). El Aprendizaje Basado en Problemas (ABP) en el desarrollo de la inteligencia emocional de estudiantes universitarios. *Propósito y Representaciones*, 7(2). 353-383. <https://doi.org/10.20511/pyr2019.v7n2.288>

Ricce Salazar, C. R. Díaz Arévalo, B. M., y López Regalado, O. (2021). El aprendizaje colaborativo en la enseñanza de las matemáticas: revisión sistemática. *Revista especializada Reflexión y acción educativa*. (47). ISSN 1563-2911.

Rodríguez-Panchi, M., y Ibarra-Sandoval, F. (2023). Estrategia pedagógica activa para el aprendizaje significativo de la asignatura educación cultural y artística. *593 Digital Publisher CEIT*, 8(1-1), 199-212. <https://doi.org/10.33386/593dp.2023.1-1.1591>