

**UNIVERSIDAD NACIONAL DE EDUCACIÓN**

**ENRIQUE GUZMÁN Y VALLE**

**“La Cantuta”**

***“Alma Máter del Magisterio Nacional”***



**PROYECTO PRODUCTIVO:**

**ESTRATEGIAS MOTIVACIONALES FRENTE AL BAJO RENDIMIENTO ESCOLAR EN EL  
CONTEXTO DE LA VIRTUALIDAD**

**Asignatura:**

Informática Educativa

**Integrantes:**

CASTRO MELGAREJO, Elin

MARQUINA BALDEON, Elizabeth

PALGA HIDALGO, Fabiola

REIMUNDO RODRIGUEZ, Yerli

**Docente:**

Mg. HUANCA TORRES, Nelson Smith

Lima-Perú

2024

## **1. DENOMINACIÓN O TÍTULO DEL PROYECTO**

Nuestro Proyecto Productivo se llama “ESTRATEGIAS MOTIVACIONALES FRENTE AL BAJO RENDIMIENTO ESCOLAR EN EL CONTEXTO DE LA VIRTUALIDAD” surge de la gran problemática que se vivió mundialmente en donde el alumnado se vio afectado psicológicamente y físicamente.

Esta problemática se vive en la actualidad a causa de las clases virtuales que fue una solución para la educación en donde tuvo un éxito más de 50% ya que no todos tenían dichos recursos, el hecho de poder aprender a distancia fue una esperanza para todos, pero tuvo efectos en donde se atestiguó que no todos tenían el mismo rendimiento (falta de atención, comprensión, creatividad, etc).

- Además de sus conocidos efectos sobre la economía, la pandemia trajo consigo la interrupción de los procesos de aprendizaje de miles de estudiantes que se han visto afectados por la suspensión de clases presenciales por más de un año.
- Si bien al inicio del estado de emergencia se implementaron rápidamente diferentes modalidades de educación a distancia, una gran parte de los escolares no ha contado con las herramientas necesarias para simular en sus hogares el entorno de aprendizaje que tenían en un salón de clases.
- Las niñas, niños y adolescentes suelen ser las víctimas olvidadas de todas las emergencias y la causada por la COVID-19. Si incluso se alcance la vacunación universal, el presente y el futuro de los jóvenes está seriamente comprometido.
- En Perú como consecuencia de la pandemia, la pobreza infantil y adolescente se incrementó, miles de chicas y chicos dejaron de estudiar, quedaron en la orfandad, han visto afectada su salud mental o son víctimas de violencia familiar.
- La COVID-19 también afectó la salud mental de chicas y chicos que dejaron las escuelas, sus amigos y de jugar al aire libre. Según un estudio realizado por Minsa y UNICEF. En octubre de 2020, la pandemia ha ocasionado que el 33,6% de las niñas, niños y adolescentes en Perú donde tienen dificultades socioemocionales. Esta cifra sube a 69,4% si sus cuidadores tienen signos de depresión.
- Este proyecto va dirigido al COLEGIO EXPERIMENTAL DE APLICACIÓN CEAUNE ubicado en Lurigancho-Chosica, en la región Lima- Perú.

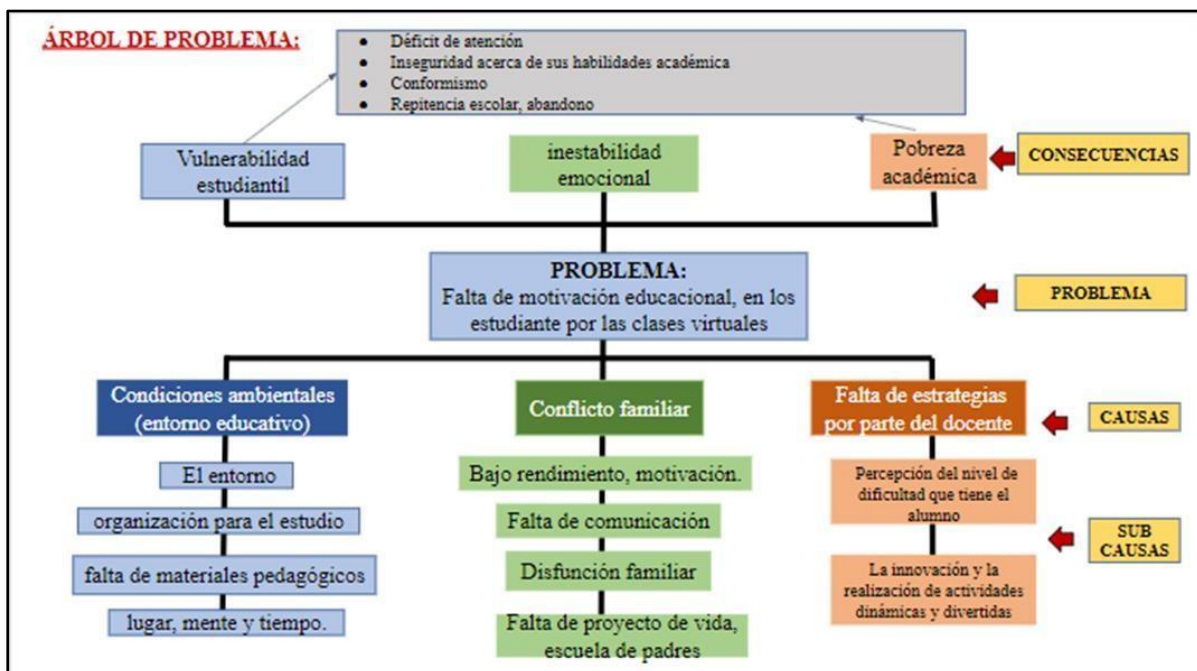
## 2. JUSTIFICACIÓN

Nuestro presente Proyecto Productivo busca determinar cuál es el tipo de motivación académica que presenta el estudiante, la deserción académica, entendida como la conducta de no acceder a el contexto educativo, es una problemática para el sistema educativo, pues se ha registrado índices altos en años anteriores y un aumento, es decir, que 3 de cada diez estudiantes no se matricularon en el segundo semestre del año.

Es importante considerar lo siguiente:

### 2.1 IDENTIFICACIÓN DEL PROBLEMA

El estado actual de la emergencia sanitaria a nivel mundial obligó adoptar nueva forma de aprendizaje por parte de los maestros con la cuales el estudiante ha perdido el interés y la motivación. El abandono, el fracaso de los estudiantes, se muestra como un problema universal que preocupa a docentes, instituciones, gobiernos y organismos internacionales. Esos abandonos, cuando nos referimos a los sistemas digitales de enseñanza y aprendizaje (educación a distancia) Según la ONU (UN, 2020a), los cierres de los espacios educativos y de aprendizaje han afectado al 94% de la población estudiantil mundial



### 3. OBJETIVOS

**Objetivo central del proyecto:** “Implementar métodos didácticos para Mejorar la motivación educacional en los estudiantes del Colegio Experimental de Aplicación”

**Resultado:**

Como resultado del proyecto deseamos que el Colegio Experimental de Aplicación, se beneficie todos en conjunto. Cumpliendo con la seguridad estudiantil, una estabilidad emocional en los escolares y que la familia, autoridades y otros miembros, sea parte de este propósito.

**Objetivos Específicos:**

**Obj.1:** Mejora de las condiciones ambientales (Entorno educativo)

**Obj.2:** El Bienestar Familiar

**Obj.3:** Implementación de Estrategias para el Docente

**Resultados:**

**Resultados 1:**

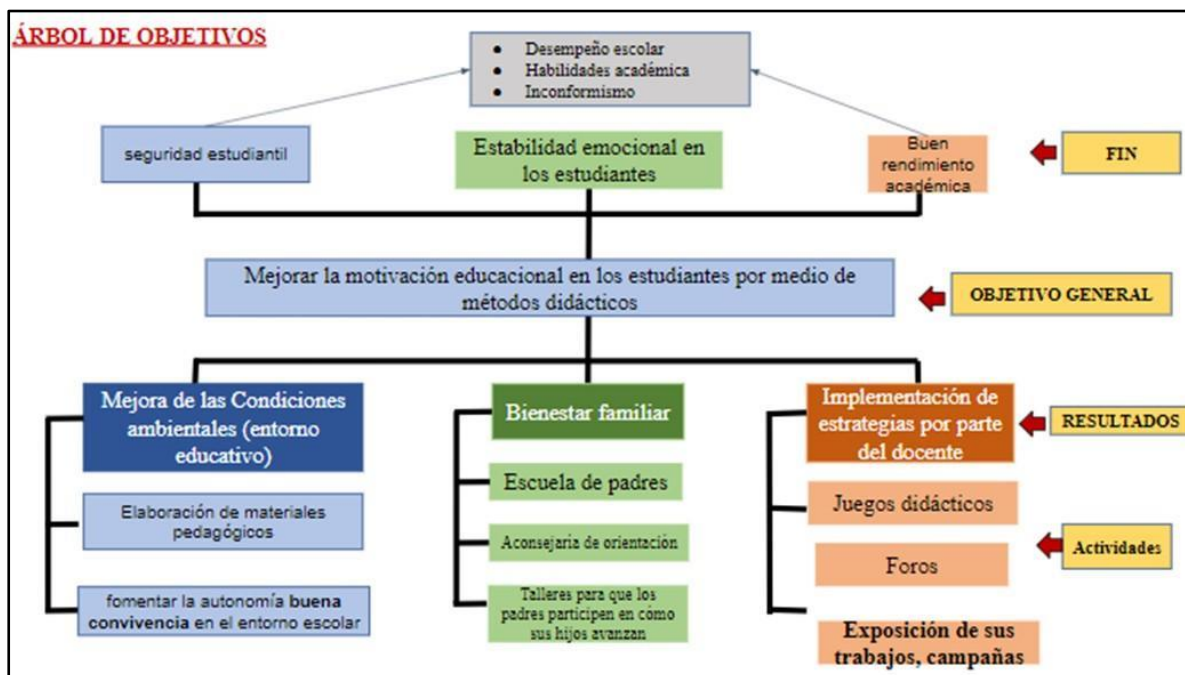
Implementación de medios y materiales convenientes para el desarrollo de los estudiantes, en su entorno educativo.

**Resultado 2:**

Aplicación de estrategias necesarias para el bienestar familiar

**Resultado 3:**

Implementaremos diversos tipos de jornada de talleres para obtener estrategias por parte del docente



#### 4. DESTINATARIOS DEL PROYECTO

##### DATOS GENERALES DEL PROYECTO A DONDE SE VA APLICAR:

###### 4.1 Título del proyecto:

“Estrategias motivacionales frente al bajo rendimiento escolar en el contexto de la virtualidad”

###### 4.2 Institución educativa: Colegio Experimental de Aplicación CEAUNE

###### 4.3 Código Modular:

- Inicial: 1505916
- Primaria: 0317461
- Secundaria: 0340422

###### 4.4 Ugel: N° 06

###### 4.5 Dirección: Circunvalación 1004, Lurigancho-Chosica 15472

###### 4.6 Distrito: Lurigancho

- **Provincia:** Lima
- **Región:** Lima
- **Teléfono de la institución educativa:** (01) 3133700

###### 4.7 Responsable de la gestión y ejecución del proyecto:

Nombres y apellidos	Cargo	Número telefónico	Correo
Elin Castro Melgarejo	Ejecutor	950292339	<a href="mailto:20192263@une.edu.pe">20192263@une.edu.pe</a>
Elizabeth Marquina Baldeon	Ejecutor	991414810	<a href="mailto:20191125@une.edu.pe">20191125@une.edu.pe</a>
Fabiola Jimena Palga Hidalgo	Ejecutor	967868304	<a href="mailto:20190952@une.edu.pe">20190952@une.edu.pe</a>
Yerli Reimundo Rodriguez	Ejecutor	935743310	<a href="mailto:20191139@une.edu.pe">20191139@une.edu.pe</a>

###### 4.8 Fecha de inicio del proyecto: 18 de marzo del 2024

###### 4.9 Fecha de finalización del proyecto: 24 de mayo del 2024

###### 4.10 Días y horarios a ejecutar el proyecto: 6 jornadas

#### 4.11 Cantidad de estudiantes y docentes involucrados:

Nivel secundario	Curso	Grado	N° de estudiantes		Total
			mujeres	hombres	
<b>Estudiantes</b>	Educación para el Trabajo	3ero y 4to	25	25	50
	Tutoría				
	N° de profesores				3

#### 4.12 Beneficiarios del Proyecto

TIPO	METAS	CARACTERÍSTICAS
<b>Estudiantes del 3° y 4° de secundaria del “Colegio Experimental de Aplicación CEAUNE”</b>	Mejorar la motivación educacional y actitudinales frente al bajo rendimiento a los 50 estudiantes	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Estudiantes desmotivados y conformistas.</li> <li>-Docentes con falta de métodos estratégicos y padres con falta de orientación.</li> <li>-Materiales pedagógicos en las aulas.</li> </ul>

## 5. ACTIVIDADES A REALIZAR (metas, cronogramas y responsables del proyecto)

RESULTADO 1		Cronograma			Responsables del proyecto	
		(Meses)				
Mejora de las Condiciones ambientales (entorno educativo)	Metas	M	A	M	<ul style="list-style-type: none"> <li>● CASTRO MELGAREJO, Elin</li> <li>● MARQUINA BALDEON, Elizabeth</li> <li>● PALGA HIDALGO, Fabiola</li> <li>● REIMUNDO RODRIGUEZ, Yerli</li> </ul>	
		a	b	a		
Actividades						
1. Elaboración de materiales pedagógicos	1	X			<b>Riesgos</b> Conductas de rechazo al aprendizaje, un desinterés	<b>Soluciones</b> Llevar ejemplos de materiales para su elaboración
2. Fomentar la autonomía buena convivencia en el entorno escolar	29	x				

RESULTADO 2		Cronograma			Responsables del proyecto	
		(Meses)				
Bienestar familiar	Metas	M	A	M	<ul style="list-style-type: none"> <li>● CASTRO MELGAREJO, Elin</li> <li>● MARQUINA BALDEON, Elizabeth</li> <li>● PALGA HIDALGO, Fabiola</li> <li>● REIMUNDO RODRIGUEZ, Yerli</li> </ul>	
		a	b	a		
Actividades						
1. Escuela de padres	1	X			<b>Riesgos</b> la baja participación de parte de los padres	<b>Soluciones</b> medio de información que muestre las actividades diarias para aquellos que no asistan.
2. Consejería de orientación	29	x				

RESULTADO 3		Cronograma			Responsables del proyecto	
Implementación de estrategias por parte del docente	Metas	(Meses)			<ul style="list-style-type: none"> <li>● CASTRO MELGAREJO, Elin</li> <li>● MARQUINA BALDEON, Elizabeth</li> <li>● PALGA HIDALGO, Fabiola</li> <li>● REIMUNDO RODRIGUEZ, Yerli</li> </ul>	
		M	A	M		
		a	b	a		
		r	r	y		
		z	i	o		
		o	l			
Actividades						
1. Juegos didácticos	1	X			<b>Riesgos</b>	<b>Soluciones</b>
					Falta de organización para dicha estrategia	Llevar a cabo estilos de aprendizajes según que se considere en la comunidad estudiantil
2. Exposición de sus trabajos						

## 6. PRESUPUESTO Y CRONOGRAMA DEL PROYECTO

Presupuesto por cada actividad					
Resultados /actividades	Rubro de gasto	Unid. Medida	Cantidad	Costo unitario	Total
Resultado 1: Mejora de las Condiciones ambientales (entorno educativo)					
1. Elaboración de materiales pedagógicos	Papel bond	¼ Millar	1	s/0.10	s/5
2. Fomentar la autonomía buena convivencia en el entorno escolar	Hojas de colores	¼ Millar	1	s/ 0.20	s/ 11
Resultado 2: Bienestar familiar					
1. Escuela de padres	lapiceros	½ Ciento	1	s/1.00	s/18
	Lápices	½ Ciento	1	s/0.50	s/16
	Plumones	½ Docena	1	s/2.00	s/10
	Limpia tipo	Unidad	4	s/2.50	s/10
2. Consejería de orientación	Agendas	Unidad	35	s/1.00	s/35
	Papel bond	¼ Millar	1	s/ 0.10	s/ 5
	Hojas de colores	¼ Millar	1	s/0.20	s/ 11
	Papelotes			Ciento	S/ 0.30
Resultado 3: Implementación de estrategias por parte del docente					

1. Juegos didácticos	Impresiones	Unidad	3	s/ 0.20	s/17.40
	Viaje de los responsables del proyecto	Unidad	9	s/100	s/900
2. Exposición de sus trabajos					
<b>TOTAL, GASTO INVOLUCRADO</b>					<b>s/2.945</b>

## 7. EVALUACIÓN

Matriz de indicadores de resultados y actividades		
Resultados	Indicadores	Medios de verificación
<p><b>Resultado 1:</b> Mejora de las Condiciones ambientales (entorno educativo)</p>	<p>1.1 Aulas equipadas con un proyector, sillas y mesas suficientes para los participantes del taller.</p> <p>1.2 Materiales didácticos (PPT, afiches, cartillas informativas, videos).</p>	<p>Ficha de observación (lista de cotejo)</p> <p>Ficha de observación (Lista de cotejo)</p>
<p><b>Resultado 2:</b> Bienestar familiar</p>	<p>2.1 padres informados e enfocados en la mejora de del ambiente familiar</p> <p>2.2 padres con tiempo y dedicación involucrados en la escuela de padres</p>	<p>Ficha de observación (Lista de cotejo)</p> <p>Ficha de observación (lista de cotejo).</p>
<p><b>Resultado 3:</b> Implementación de estrategias por parte del docente</p>	<p>3.1 Comunicación de parte del docente como del estudiante.</p> <p>3.2 alumnos involucrados en en el desarrollo de dichas estrategias</p>	<p>Ficha de Monitoreo (Entrevista a los estudiantes)</p> <p>Ficha de Monitoreo (Entrevista a los estudiantes)</p> <p>Ficha de observación (Lista de cotejo)</p>

**MATRIZ DE CONSISTENCIA**

	<b>Resultados</b>	<b>Indicadores</b>	<b>Actividades</b>	<b>Metas</b>
<p align="center">Objetivo central del proyecto</p> <p align="center"><b>Implementar métodos didácticos para mejorar la motivación educacional en los estudiantes del Colegio Experimental de Aplicación.</b></p>	<p><b>Resultado 1:</b> Implementación de medios y materiales convenientes para el desarrollo de los estudiantes.</p>	<p>1.1 Aulas equipadas con un proyector, sillas y mesas suficientes para los participantes del taller.</p> <p>1.2 Materiales didácticos (PPT, afiches, cartillas informativas, videos).</p>	<p>-Acondicionar aulas para el buen desarrollo de los talleres en la institución educativa integrada N°20126.</p> <p>-Implementación de equipos de trabajo y materiales para la orientación vocacional</p>	<b>29</b>
	<p><b>Resultado 2:</b> Aplicación de estrategias necesarias para el bienestar familiar</p>	<p>2.1. Estudiantes informados acerca de universidades, institutos, becas y carreras profesionales llevadas a cabo en su totalidad.</p> <p>2.2. Docentes capacitados para motivar a sus estudiantes en un proyecto de vida eficaz.</p>	<p>-Capacitaciones sobre la diversidad de universidades, institutos técnicos o pedagógicos, becas existentes y carreras profesionales.</p> <p>-Brindar orientación a los docentes para motivar a los estudiantes (taller o charla).</p>	<b>29</b>
	<p><b>Resultado 3:</b> Implementaremos diversos tipos de jornada de talleres para obtener estrategias por parte del docente para los estudiantes.</p>	<p>3.1. Estudiantes informados ponen en práctica lo aprendido en los talleres de emprendimiento.</p> <p>3.2. Estudiantes decididos a seguir un proyecto de vida.</p> <p>3.3. Padres e hijos involucrados en los talleres</p>	<p>-Implementación de talleres enfocados en proyectos de emprendimiento.</p> <p>-Implementación de talleres motivacionales para la elección de carreras profesionales o técnicas.</p> <p>-Implementar jornadas de talleres de orientación, con apoyo de los docentes para incentivar a los estudiantes y padres.</p>	<b>61</b>

## 8. SOSTENIBILIDAD DEL PROYECTO

Campos de sostenibilidad	Factores	Estrategias
Campo educativo	Información para el estudiante	Aplicación del taller pedagógico
	Orientación	Capacitaciones sobre la diversidad de universidades, institutos, becas existentes y carreras profesionales.
Campo tecnológico	Herramienta digital	Uso de proyector, parlantes, laptop.
	Usos ofimáticos	Ppt, afiches, cartillas informativas, videos.
Campo político	Institución Educativa Integrada N°20126 Azángaro	Implementación y adecuación de aulas para el taller.
	Autoridades institucionales	Apoyo de los docentes, director.

## 9. RENDICIÓN DE CUENTAS DEL PROYECTO

- Actas de compromiso

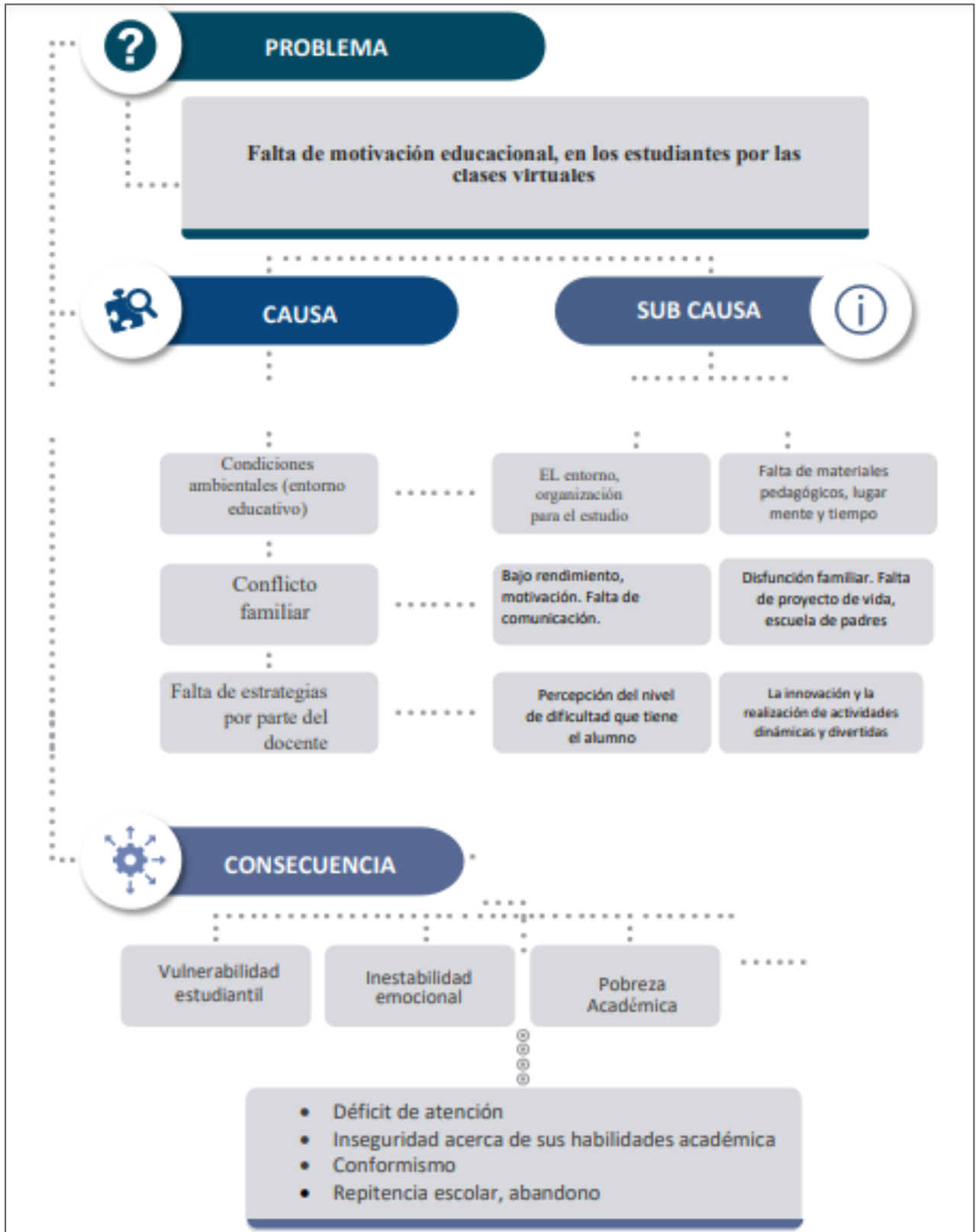
¿A quiénes?	Contenidos	¿Cuándo?	¿Cómo?
Dirección de la Institución educativa	Adquisición de insumos para el desarrollo de talleres	Al inicio, durante y después del taller.	Informe de rendición de cuentas
Docentes y estudiantes	Informe de resultados del avance de la elección de carreras profesionales y técnicas	Al inicio, durante y después del taller.	Informe de resultados y cuestionarios
DREL	Informe sobre el desarrollo de los talleres	Al finalizar el taller	Informe de resultados y visación de certificados

# **10.**

# **ANEXOS**

# ANEXO 1

## ÁRBOL DE PROBLEMA



.....

## ANEXO 2 ÁRBOL DE OBJETIVOS

