

**UNIVERSIDAD CATÓLICA SANTO TORIBIO DE MOGROVEJO**  
**FACULTAD DE HUMANIDADES**  
**ESCUELA DE EDUCACIÓN PRIMARIA**



**PROGRAMA DE APLICACIÓN DE LA TÉCNICA DE JUEGO DE  
ROLES PARA MEJORAR LA MOTIVACIÓN EN EL ÁREA DE  
EDUCACIÓN RELIGIOSA EN ESTUDIANTES DE PRIMARIA DE UNA  
I.E. DE LAMBAYEQUE**

**TESIS PARA OPTAR EL TÍTULO DE  
LICENCIADO EN EDUCACIÓN PRIMARIA**

**AUTOR**

**MATILDE CHOZO CORNEJO**

**ASESOR**

**MIGUEL ANGEL TORRES RUBIO**

**<https://orcid.org/0000-0001-9901-4880>**

**Chiclayo, 2021**

**PROGRAMA DE APLICACIÓN DE LA TÉCNICA DE JUEGO  
DE ROLES PARA MEJORAR LA MOTIVACIÓN EN EL ÁREA  
DE EDUCACIÓN RELIGIOSA EN ESTUDIANTES DE  
PRIMARIA DE UNA I.E. DE LAMBAYEQUE**

PRESENTADA POR:  
**MATILDE CHOZO CORNEJO**

A la Facultad de Humanidades de la  
Universidad Católica Santo Toribio de Mogrovejo  
para optar el título de

**LICENCIADO EN EDUCACIÓN PRIMARIA**

APROBADA POR:

Osmer Agustín Campos Ugaz  
PRESIDENTE

Julia Vanessa Barrantes Castañeda  
SECRETARIO

Miguel Angel Torres Rubio  
VOCAL

## **DEDICATORIA**

A mi querido Padre (Q.P.D), y a mi Madre, a quienes amo, por sus consejos, apoyo, por hacer de mí una mejor persona.

## **AGRADECIMIENTO**

Mi profundo agradecimiento a Dios por guiarme por el camino adecuado mostrándome a través de mi fe, sus enseñanzas, su amor infinito en culminar mi carrera profesional. Asimismo un sincero agradecimiento a mi asesor Dr. Miguel Angel Torres Rubio por sus orientaciones y su paciencia para la realización del presente trabajo.

## ÍNDICE

<b>RESUMEN</b> .....	<b>5</b>
<b>ABSTRACT</b> .....	<b>6</b>
<b>I. INTRODUCCIÓN</b> .....	<b>7</b>
<b>II. MARCO TEÓRICO</b> .....	<b>10</b>
<b>III. MATERIALES Y MÉTODOS</b> .....	<b>26</b>
<b>IV. RESULTADOS</b> .....	<b>30</b>
<b>V. DISCUSIÓN</b> .....	<b>34</b>
<b>VI. CONCLUSIONES</b> .....	<b>37</b>
<b>VII. RECOMENDACIONES</b> .....	<b>39</b>
<b>VIII. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS</b> .....	<b>40</b>
<b>IX. ANEXOS</b> .....	<b>43</b>

## RESUMEN

La presente investigación tuvo como propósito un programa de aplicación de la técnica de juego de roles para mejorar la motivación en el área de educación religiosa de los estudiantes del quinto grado de Educación Primaria de la Institución Educativa Soberano Naymlap. Este trabajo es de tipo cuantitativo, nivel cuasi experimental. La población estuvo constituida por 75 estudiantes y la muestra por 25. Se construyó el test motivacional de 42 ítems con escala ordinal de Likert, aplicado antes y después de las sesiones de aprendizaje propuestas. Los resultados obtenidos refieren que la mayoría de los estudiantes (72%) tienen un nivel bajo de motivación en el área de educación religiosa y solo lograron 28%, un nivel medio antes de la aplicación de la técnica. Así mismo después de la aplicación del programa, la mayoría de los estudiantes (52%), están en nivel medio y el 48%, nivel alto observándose que, después de la aplicación de la técnica juego de roles se incrementa significativamente el nivel de motivación. Del estudio se concluye que con la aplicación de esta técnica, los estudiantes son capaces de asumir con responsabilidad diversos roles e incorporar útilmente los aprendizajes del área en aspectos diarios de su vida, superando factores internos y externos que le posibilitan ser mejores personas, cumpliendo un papel preponderante el profesor de religión y la familia.

**Palabras clave:** Motivación, religión, juego de roles.

## ABSTRACT

The purpose of this research was a program for the application of the role-playing technique to improve motivation in the area of religious education of students of the fifth grade of Primary Education of the Soberano Naymlap Educational Institution. This work is quantitative, quasi-experimental level. The population consisted of 75 students and the sample 25. The 42-item motivational test with an ordinal Likert scale was constructed, applied before and after the proposed learning sessions. The results obtained refer that the majority of the students (72%) have a low level of motivation in the area of religious education and only achieved 28%, a medium level before the application of the technique. Likewise, after the application of the program, most of the students (52%) are at an intermediate level and 48% are at a high level, observing that, after applying the role-playing technique, the level of motivation increases significantly. The study concludes that with the application of this technique, students are able to assume different roles responsibly and usefully incorporate the learning of the area in daily aspects of their lives, overcoming internal and external factors that enable them to be better people, fulfilling a the preponderant role of the religion teacher and the family.

**Keywords:** Motivation, religion, role play.

## I. INTRODUCCIÓN

El presente trabajo de investigación pretendió aplicar un test motivacional en un pre test y un pos test en un antes y después del programa de intervención aplicando la técnica de juego de roles con el fin de mejorar la motivación en el área de educación religiosa de los estudiantes del quinto grado del nivel primario de la institución educativa Soberano Naymlap.

Huertas, (2008) nos dice que la motivación ocupa un papel importante, en tanto es necesaria para conseguir el interés por el aprendizaje y resulta ineludible para que un estudiante pueda mantener su atención y concentración en la realización de las tareas logrando un aprendizaje significativo. Asimismo, Martínez citado por Navarrete (2009) explica que la motivación en el aprendizaje es el interés que tiene el estudiante por su propio aprendizaje o por las actividades que lo conducen a él. El interés se puede adquirir, mantener o aumentar en función de aquellos elementos intrínsecos o extrínsecos.

Por tanto, Giménez, P (2006) manifiesta que el juego de roles es fundamental en el proceso de enseñanza aprendizaje, como sabemos, a la hora de aprender, la base de la calidad se basa en la utilidad práctica que se capta del conocimiento, por ello nos permite acceder al conocimiento de forma significativa.

La práctica de estos juegos en forma de taller guiado por un equipo pedagógico adecuado, en determinadas materias de la educación primaria sería muy útil para memorizar diversos personajes y fácil para recordar el nombre de direcciones cuando tienes que llegar a un determinado lugar.

Otra aportación de los juegos de roles es la grandísima promoción de la lectura como medio lúdico y recreativo, lo que a la larga favorece la creación de hábitos que nos ayudaran a superar muchas de las dificultades que surgen en los estudios como consecuencia de una deficiente lectura comprensiva, por falta de motivación. Además, al desarrollar los juegos de roles se logra gran riqueza expresiva un rico vocabulario, que el estudiante podrá expresar ubicándose en el lugar del otro. Mediante estos juegos de roles se puede aprender a meterse en la piel del “otro” y empezar a plantearnos qué sienten los demás en situaciones que pueden sernos ajenas en un principio. Además, la socialización fomenta el apoyo mutuo y la relación en términos de igualdad.

Por eso, el presente trabajo de investigación tuvo como objetivo general Demostrar que la

aplicación de técnica de juego de roles mejora la motivación en el área de Educación Religiosa de los estudiantes de quinto grado de primaria de la I.E.P. Soberano Naymlap, Lambayeque- 2020, con el fin que los estudiantes logren estar motivados en el área de Educación religiosa, aprender y sientan la presencia del Señor en sus vidas como compañero, amigo y nos ayude a comprender que siempre está presente en los momentos difíciles, y nunca nos abandona.

Los profesores actuales viven esta situación, y como resultado lo mismo sucede en las clases de religión de la I.E.P “Soberano Naymlap”. Por ejemplo, constantemente en clase de religión se observó que las docentes de la mencionada institución sienten una vida vacía en sus corazones, más se preocupan en enseñar las áreas básicas dejando de lado la parte espiritual que es la que nos ayuda a formarnos como mejores personas, se quejan que los estudiantes no ponen interés en las clases de religión; así mismo los estudiantes manifiestan que las clases de religión les parecen aburridas porque los profesores no utilizan herramientas adecuadas que les ayuden a motivarlos en los contenidos del área lo que les permite en ellos desgano, en las sesiones de aprendizaje de cada semana por falta de motivación.

Ante esta situación vivenciada en dicha Institución se constató que la motivación en el área de Educación Religiosa sea de un nivel bajo o medio y se vivenció al aplicar el test motivacional antes del programa, que los estudiantes demostraron con un nivel bajo de motivación en el área.

Como profesora del área de Educación Religiosa, me preocupó esta situación y es por ello que decidí abordar el siguiente problema de investigación: ¿Cuál es la motivación en el área de Educación Religiosa de los estudiantes de quinto grado de primaria de la I.E.P. Soberano Naymlap, Lambayeque- 2020?

Como objetivo general se ha planteado demostrar que la aplicación de técnica de juego de roles mejora la motivación en el área de Educación Religiosa de los estudiantes de quinto grado de primaria de la I.E.P. Soberano Naymlap, Lambayeque-2020.

Como objetivo específico se plantearon los siguientes:

Factores internos de la motivación antes y después de la aplicación de la técnica del juego de roles en el área de Educación Religiosa de los estudiantes de quinto grado de primaria de la I. E. P. Soberano Naymlap, Lambayeque-2020.

Factores externos de la motivación antes y después de la aplicación de la técnica del juego de roles de los estudiantes de quinto grado de primaria de la I.E.P. Soberano Naymlap,



Lambayeque-2020.

Diseñar y aplicar modelos de sesiones de aprendizaje con juego de roles para mejorar la motivación en el área de Educación Religiosa de los estudiantes de quinto grado de primaria de la I.E.P. Soberano Naymlap, Lambayeque-2020.

El presente trabajo de investigación pretende aportar la aplicación de la técnica de juego de roles, la importancia que tiene en que los estudiantes logren un aprendizaje significativo y estar motivados en las clases de Educación Religiosa para que logren un mejor comportamiento, un cambio de actitud de ellos mismos y el de los demás.

Por otro lado, la motivación es fundamental en aula donde el estudiante logre un mejor aprendizaje para un mejor rendimiento escolar.

Por tanto, la investigación es relevante, debido a que contribuye a la formación de los estudiantes en meterse en el lugar del otro y el de sí mismo logrando socializarse y fomenta el apoyo mutuo en términos de igualdad.

## II. MARCO TEÓRICO

### 2.1 Antecedentes de estudio

**Farias & Pérez** consideran que el ser humano filtra el entorno a través de sus sentidos, sobre todo de aquello que le interesa o lo motiva (2010; p.30). Por ello, para lograr la motivación se requiere conocer y orientar los deseos, necesidades y expectativas de los estudiantes hacia conductas positivas. En este sentido, si se quiere lograr un aprendizaje significativo en los estudiantes en el área de Educación Religiosa el profesor debe asumir una actitud que demuestre que no sólo desea compartir conocimientos, sino que también disfruta con ello. Para motivar, el profesor debe mantener un estado de comunicación con el alumnado brindándole un cierto grado de confianza para que este se sienta en libertad de participar abiertamente a la hora de enseñar sus clases.

**Rivera (2008)**, es su tesis denominada *“Aplicación de un programa de comics como estrategia motivadora para el quinto grado de primaria en educación religiosa en la Institución Educativa Fe y Alegría”*, cuyo objetivo general fue Demostrar el nivel de motivación hacia el área de religión. Este estudio fue de tipo cuantitativo.

Al concluir el estudio se concluyó que los estudiantes antes de la aplicación del programa mostraron bajos niveles de motivación hacia el área de religión, pero al finalizar el programa, la motivación trascendental se incrementó a un 58,06%; la motivación intrínseca, 35,48%; la motivación extrínseca disminuyó a 6,45%; y, 0% en motivación, por lo que la investigación fue favorable y el programa de comics contribuyó a elevar el nivel de motivación de los estudiantes.

**Saldaña y Torres (2011)** realizan una tesis titulada *“Motivación hacia la asignatura de educación religiosa de los estudiantes del nivel secundario de la institución educativa “San Juan” de Chota – año 2011”*, cuyo objetivo general fue identificar el nivel de motivación hacia la asignatura de Educación Religiosa de los estudiantes del nivel secundario de la Institución Educativa “San Juan” de Chota – Año 2011. Este estudio fue de tipo descriptivo simple.

Al concluir la investigación se identificó que la mayoría de los estudiantes (62%) del nivel secundario de la I.E. “San Juan” de Chota tienen un nivel medio de motivación hacia la asignatura de Educación Religiosa, y sólo un 18.5% presentaron un nivel alto de motivación.

**Cáceres (2012)** realiza una tesis titulada *“Juegos de roles como estrategia motivadora en el aprendizaje por competencia en los cadetes de la Escuela Militar de Chorrillos”*, cuyo objetivo general fue determinar la manera en que los juegos de roles como estrategia

motivadora mejoran el aprendizaje por competencias en los Cadetes de la Escuela Militar de Chorrillos. Este estudio fue observacional, diseño no experimental.

Al terminar el estudio se determinó que los Juegos de Roles como estrategia motivadora mejoran significativamente el aprendizaje por competencias en los Cadetes de la Escuela Militar de Chorrillos.

**Bravo, D.; Muñoz, Y.; Pacheco, M. (2014).** *El juego de rol como reforzamiento de normas de convivencia: una experiencia en aulas de niños de 5 a 6 años en el colegio San Miguel*, cuyo objetivo general fue describir la influencia que tiene el juego de rol como reforzamiento de normas en el marco de la convivencia en grupo, a través de la implementación de una propuesta didáctica; en el nivel Kínder C del colegio San Luis Beltrán de la Comuna de Pudahuel. Este estudio fue pre-experimental basado en los métodos cuantitativos y cualitativos.

Al terminar el estudio se aprueba que el juego de rol es beneficioso para reforzar las normas de convivencia en grupo, dado que se presencié un alto grado de avance en dichas normas de convivencia.

**Hernández (2012)** realizó una tesis titulada “*El juego de roles y los dilemas morales para fomentar valores en los niños de primer grado de primaria*” cuyo objetivo general fue determinar si el juego de roles y los dilemas morales fomentan valores en los niños de primer grado de primaria. Este estudio fue de tipo descriptivo.

Al finalizar la investigación se determinó que el juego de roles fue en su totalidad exitoso logrando que los estudiantes del primer grado de primaria tengan una convivencia armónica, ya que lograron conducirse con respeto y responsabilidad.

## **2.2 Marco Teórico científico**

### **La Motivación**

Para aclarar la definición del término motivación es necesaria la revisión de las variadas formas en la que los autores han definido a la motivación:

Pila (2012) refiere que la palabra motivación proviene de los términos latinos motus (“movido”) y motio (“movimiento”). La motivación es aquello que impulsa a una persona a realizar determinadas acciones y a persistir en ellas hasta el cumplimiento de sus objetivos.

Maslow citado por Pila (2012) dice que “la motivación es el lazo que lleva esa acción a

satisfacer la necesidad. En este sentido, la motivación se convierte en un activador de la conducta humana. Los estados motivacionales, lo mismo que los actitudinales, se generan por efecto de un conjunto de factores o variables que se interaccionan” (p. 18).

Herrera, Ramírez, Roa y Herrera citados por Naranjo (2009) indican que la motivación es una de las claves explicativas más importantes de la conducta humana, la motivación representa lo que originariamente determina que la persona inicie una acción (activación), se dirija hacia un objetivo (dirección) y persista en alcanzarlo (mantenimiento).

También se puede definir a la motivación como un proceso dinámico e interno, que hace referencia al deseo de querer cubrir una necesidad, y que nos mueve a realizar o no conductas, dependiendo de los motivos expresados como deseos, pulsiones o necesidades, que se producen en cada momento. Incluye los siguientes elementos: activación, persistencia, direccionalidad, vigor y finalización (Japón, s.f).

### **La motivación en el plano educativo**

En el plano educativo la Witrok citado por Díaz et all (s.f) refiere que la motivación “es uno de los procesos de pensamiento más frecuentes estudiado, y útiles que intervienen en el aprendizaje y en rendimiento escolar durante la enseñanza, es decir el proceso de iniciar, mantener y dirigir la actividad” (p.9).

Mientras que Martínez citado por Navarrete (2009) explica que la motivación en el aprendizaje es el interés que tiene el alumno por su propio aprendizaje o por las actividades que lo conducen a él. El interés se puede adquirir, mantener o aumentar en función de aquellos elementos intrínsecos o extrínsecos, anteriormente nombrados. Hay que distinguirlo de lo que anteriormente se ha venido llamando en las aulas motivación, lo que usualmente hace el profesor para motivar a sus alumnos.

La motivación ocupa un papel importante, en tanto es necesaria para conseguir el interés por el aprendizaje y resulta ineludible para que un alumno pueda mantener su atención y concentración en la realización de las tareas (Huertas citado por Centeno, 2008).

La motivación debe ser considerada como la disposición positiva para aprender y continuar haciéndolo de una forma autónoma (Naranjo, 2009, Ajello).

Centeno, 2008 dice que la falta de motivación por el aprendizaje tiende a aumentar a medida que avanzan los cursos académicos, paralelamente a la aparición de ciertas

modificaciones comportamentales y cognitivos en los alumnos.

Es por esto que “el profesor debe fomentar diversos tipos de motivación en sus estudiantes y estos estarán motivados si pasan largo tiempo trabajando en tareas asignadas, pero si no consideran interesante, o por lo menos apropiada su tarea, todo lo que haga tendrá poquísimo valor” (Good y Brophy, citados por Centeno, 2008, p.24).

La tarea será atractiva si desafía las habilidades y permite tener cierto control del reto (Turner & Meyer citados por Wetzell, 2009).

### **Tipos de motivación**

Vivar (2013) señala que la motivación en el aprendizaje se representa como motivación primaria o intrínseca y motivación secundaria o extrínseca:

#### **a) Motivación intrínseca:**

La motivación primaria “surge del objeto de estudio mismo, y, une a la persona con su ambiente, en forma directa, lo cual motiva al estudiante sin intervención pedagógica” (Cofer, citado por Vivar, 2013, p.21).

Vivar (2013) también señala que este tipo de motivación, orientada hacia el objeto de estudio, se distingue por la congruencia entre intereses de estudio y metas fijadas por el alumno. Muchas veces se refieren a motivos de su especialidad, motivos culturales y espirituales o cognitivos. Pero también los motivos sociales y los emocionales pueden acompañar estos motivos cognitivos, y, con el tiempo, pueden convertirse en una motivación primaria.

Ante esto los maestros deben seleccionar actividades en que los alumnos participen activamente, para que lo disfruten o simplemente que les guste porque estén interesados (López, 2010).

#### **b) Motivación extrínseca:**

López (2010) dice que la motivación extrínseca, es la motivación que ocurre cuando damos reforzadores o recompensa a los alumnos (as), esto se vincula al desempeño exitoso de una tarea con la obtención de resultados que se valoren.

Según Vivar (2013) éste tipo de motivación “despierta el interés hacia un objeto de estudio

por factores secundarios y no por la materia misma; por consiguiente...” (Vivar, 2013, p.22).

### **Elementos que influyen en la motivación del área de educación religiosa.**

Para que la motivación se pueda dar; es necesario que existan y surjan varios elementos.

#### **Las actitudes del docente.**

La motivación del estudiante en el ámbito escolar puede estar influida por los rasgos, la personalidad, las actitudes del docente, entre otros. El clima en la clase supone la percepción de los estudiantes de la relación que se establece entre ellos y sus profesores y de la manera en que se les enseña. Irureta (1998, p.129) comenta que la generación del clima motivacional en la clase depende de la forma en que los docentes presentan los cursos, la atención que dedican a cada estudiante y la manera en que los evalúa. Asimismo, resulta del interés creado para aprender, el tipo de interacción que los docentes promueven entre los estudiantes, ya sea grupal o dual y de los mensajes que transmiten durante y después de la clase. En este contexto se han considerado las actitudes del docente de amabilidad, claridad, paciencia y entusiasmo como estés motivadores dentro de las sesiones de aprendizaje del área de Educación Religiosa, ya que, a través de ellos, se puede despertar el interés de los estudiantes y mejorar su rendimiento académico.

#### ***Amabilidad***

Los cambios tan dinámicos que se producen en la sociedad obligan a desarrollar una educación diferente, una formación espiritual más sana, una pedagogía del cariño, una pedagogía del amor, una pedagogía de la ternura, una pedagogía de los afectos, en fin, una educación del corazón, que es el despertador del alma. Los profesores son un modelo adulto a seguir por sus alumnos en tanto que son la figura que posee el conocimiento, pero también la forma ideal de ver, razonar y reaccionar ante la vida. Es por ello que los docentes deben enseñar con amabilidad, puesto que son vistos como segundos padres. La violencia o maltrato no debe estar incluido en la relación docente- alumno porque junto con la enseñanza de conocimientos teóricos y valores cívicos, al profesor le corresponde otra faceta de igual importancia: moldear y ajustar en clase el perfil afectivo y emocional de sus alumnos. (Abarca, M. & Salas, 2002, pp. 1-2).

De esta forma la práctica docente implica actividades como:

- La estimulación afectiva y la expresión regulada de los sentimientos positivos y, más de las emociones negativas (ira, envidia, celos).
- La creación de ambientes (tareas escolares, dinámicas de trabajo en grupo) que

desarrollen las capacidades socioemocionales y la solución de conflictos interpersonales

- La exposición a experiencias que puedan resolverse mediante estrategias emocionales.
- La enseñanza de habilidades empáticas mostrando a los docentes cómo prestar atención y saber escuchar y comprender las opiniones y puntos de vista de los demás.

Esa estimulación de los sentimientos positivos en los estudiantes y en su aprendizaje influyen para lograr un clima adecuado en la clase y en donde el profesor del área de Educación Religiosa, pueda transmitir alegría, optimismo, aceptación de sus fortalezas y debilidades, en definitiva, sentimientos afectivos. Por lo tanto, se produce algo similar a una ola expansiva; y sus alumnos se contagian día a día de esa forma de ver la vida, de resolverlos problemas cotidianos, de dirigirse a sus compañeros y eso les conlleva a ser aceptados por la sociedad.

### ***Claridad***

Al desarrollar la sesión de aprendizaje, es necesario que el docente sea tranquilo y certero en la explicación, es decir que use la claridad y la fluidez en su expresión, tener la capacidad de expresar correctamente un discurso, con cierta facilidad y espontaneidad, tanto en su idioma materno como en una segunda lengua; esto permite que el hablante se desenvuelva de una manera correcta. La fluidez y la claridad le vienen dadas en tres áreas:

- Capacidad para crear o reproducir ideas (área creativa).
- Capacidad para producir, expresar y relacionar palabras (área lingüística).
- Capacidad para conocer el significado de las palabras (área semántica).

La doctrina de Cristo y las enseñanzas de la Iglesia en las sesiones de aprendizaje del área de Educación deben ser dadas en forma clara y precisa; esto llevará a que los estudiantes afiancen mucho más su fe y puedan ser defensores de la misma. No olvidemos que la fe tiene su cimiento en nuestro obrar.

### ***Paciencia***

La buena enseñanza se consigue cuando los docentes se involucran como personas en la tarea, con todas sus capacidades y sus valores. De otra manera, no lograrían la interrelación empática con sus alumnos, que hace insustituible la tarea docente (MINEDU, 2006, p.8). La relación docente- alumno dentro del aula, es una relación -bipolar de ida y vuelta- que se establece entre personas de diferente edad y grado de madurez. A la intensidad, variedad e irracionalidad de las reacciones, de los comportamientos, de las actitudes y de las motivaciones de los alumnos, el profesor debe responder con paciencia, ecuanimidad, prudencia y exigencia en su actuar, en

sus juicios y en las manifestaciones de su carácter (Camere, 2006, p.10).

Es necesario que el docente asuma la paciencia como una de sus actitudes fundamentales para el logro de aprendizajes en el área de Educación Religiosa. La paciencia es una de las virtudes que actualmente está en baja. Nuestro ritmo de vida frenético de consumo inmediato, ha hecho que el valor de este concepto haya quedado casi en desuso. Nadie es paciente ni enseña a los niños a serlo. Sin embargo, la paciencia es esencial para el equilibrio y la justicia. El docente del área de Educación Religiosa debe ser paciente, pues es un discípulo de Cristo Maestro, y él siempre enseña pacientemente toda su predicación. Al respecto la Santa Biblia ilustra: Porque os es necesaria la paciencia, para que, habiendo hecho la voluntad de Dios, obtengáis la promesa. (Hebreos 10; 36). Y el Señor encamine vuestros corazones al amor de Dios, y a la paciencia de Cristo. (Tesalonicenses 3; 5). Vestíos pues, como escogidos de Dios, santos y amados, de corazones compasivos, de benignidad, de humildad, de mansedumbre y paciencia, soportándonos unos a otros y, si alguno tiene queja contra otro, perdonándose unos a otros, como el Señor os perdonó, así también debemos perdonar. (Colosenses 3; 12-13). Con toda humildad y mansedumbre, soportándoos con paciencia los unos a los otros en amor. (Efesios 4; 2).

Por lo tanto, todo docente, buen cristiano, debe brindar su clase con paciencia y amor, es decir debe ser fiel reflejo de su Maestro, Jesús.

### ***Entusiasmo.***

El entusiasmo, como actitud del docente, incide positivamente en el interés de los estudiantes, influye positivamente en el clima que logre desarrollar en las aulas de clase, en las buenas relaciones entre los miembros, estudiantes y profesor o entre los mismos estudiantes y en el gusto por ir a clases. El entusiasmo nos permite intensificar los esfuerzos para el logro de una meta, es un motor del desarrollo humano. El entusiasmo es la exaltación del ánimo debido a la inspiración, o por algo que causa admiración y placer.

Si el profesor está entusiasmado con el desarrollo de la sesión de aprendizaje, el estudiante se sentirá contagiado por ese afán del docente y por ende mejorar sus aprendizajes en el área de Educación Religiosa.

Recursos y Materiales en el área de Educación Religiosa Bernardo & Basterretche (1995 pp. 221-222) asumen que los factores que influyen en la motivación; no sólo son las actitudes del profesor sino también los recursos y materiales que emplea en su sesión de aprendizaje.



Los recursos utilizados, los materiales didácticos, láminas, fotocopias, mapas, videos, uso de libros (Biblia), fichas de trabajos con imágenes, cuestionarios, uso de organizadores visuales, dibujos, juegos, libros, proyecciones, obras de teatro o dramatización, cuadernos de trabajo, excursiones, visitas guiadas, etc., todo lo mencionado convierte al aprendizaje en más significativo.

Moreno (2004, pp. 3-4) expresa que lo que se trata es de enseñar y aprender con y para los medios. A la hora de seleccionar el material didáctico es necesario realizar un exhaustivo análisis de nuestras intenciones didácticas. Propone tres marcos de referencia para la elección de los medios en general: Funcionalidad de los medios. Posibilidades didácticas y fundamentación educativa. Por ello, se tratará de algunos de ellos que serán de ayuda en nuestras sesiones de aprendizaje de Educación Religiosa.

Una clasificación de los diferentes materiales didácticos: Materiales didácticos:

- Soporte papel: Libros de texto, de consulta, de información, de actividades, cuadernos de trabajo, diccionarios y enciclopedias, guías, catálogos, etc.
- Técnicas blandas; Pizarra, carteles, paneles, rotafolio, etc.
- Audiovisuales y medios de comunicación: Sistemas de audio (reproducción, grabación, televisión, radio, video); imagen (fotografía, diapositivas, vídeo, cine, etc.).
- Sistemas mixtos (prensa escrita, revistas, diapositivas, etc.) - TIC Software libre: programas para grabar sonidos y acompañamientos, fotografía, redes, internet, presentaciones multimedia, páginas web, correo electrónico, chat, video conferencia, pizarra.

El docente debe aplicar estos tipos de recursos y/o materiales que le ayudarán al estudiante a que despierte todos sus sentidos y su interés por aprender toda la temática del área de Educación Religiosa. Pero no olvidemos que el docente debe seleccionar los recursos y materiales que sean efectivos según la temática a tratar en cada sesión de aprendizaje.

### ***Uso de la Biblia***

El uso de la Biblia como recurso y material dentro de las sesiones de aprendizaje; puede hacerse de manera denotativa o connotativa; es así que, en el libro de los Salmos, Cantar de los Cantares, I y II de Reyes, los evangelios; han sido tomadas y analizadas por muchos literatos; y representadas en grandes obras teatrales; pues la Biblia es un libro riquísimo para el análisis

literario, así también para darnos enseñanzas e instruirnos para la vida. Es así como en las mismas citas bíblicas Dios nos habla de esta manera acerca del libro por excelencia. (Colosenses 3; 16). El apóstol Pablo dice: Que el mensaje de Cristo permanezca siempre en sus corazones con todas sus riquezas. Instrúyanse y amonéstense unos a otros con toda sabiduría. (Timoteo 3; 14-16). Nos enseña que la Biblia debemos usar la para enseñar, reprender y corregir: Tú sigue firme en todo lo que aprendiste, de lo cual estás convencido. Ya sabes quienes te lo enseñaron. Recuerda que desde niño conoces las sagradas escrituras, que pueden instruirte y llevarte a la salvación por medio de la fe en Cristo Jesús. Toda escritura está inspirada por Dios y es útil para enseñar y reprender, para corregir y educar en una vida de rectitud.

El uso de la Biblia como material y recurso es importantísimo dentro de nuestras sesiones de aprendizaje en el área de Educación Religiosa, porque el estudiante entra en contacto con su Creador, amigo y le ayuda a dar luces para poder resolver los avatares de su vida personal, familiar, amical; le sirve de fortaleza en su vida afectiva y espiritual; y le permite adoctrinarse de los mandatos de Dios.

Fichas de trabajo con imágenes

Néreci (1969, p.282) nos da a conocer que las fichas de trabajo con imágenes son materiales didácticos que emplean los docentes para facilitar y conducir el aprendizaje de los alumnos (libros, carteles, mapas, fotos, láminas, software).

El docente en sus sesiones de aprendizaje usa como material permanente de trabajo y como material informativo: Mapas, libros, diccionarios, enciclopedias, revistas, periódicos; que hacen que el estudiante se ponga en contacto con la nueva información y pueda acomodar sus nuevos aprendizajes.

Además, para que un material didáctico resulte eficaz en el logro de los aprendizajes, no basta con que se trate de un "buen material", ni tampoco es necesario que sea un material de última tecnología, debe ser adecuado para la sesión.

Cuando seleccionamos recursos educativos para utilizar en nuestra labor docente, además de su calidad objetiva debemos tener en cuenta sus características para usarlas en el tiempo disponible y planificado en nuestras sesiones de Educación Religiosa.

## **2.2.1 Juego de Roles**

### **Origen**

Brell (s.f) informa que el origen del juego de roles se encuentra en los EE.UU de la mano de los seguidores de las novelas de literatura fantástica, ya que no contentos con ser meros espectadores quisieron interpretar y protagonizar las aventuras de sus personajes preferidos. Así, cada uno de los participantes adaptaba por un rato el rol de alguno de los posibles personajes. De esta forma, y con la ayuda de un director de juego que los introducía en una trama fantástica iban creando colectivamente una historia.

Cáceres (2012) dice que es a finales de los años 60s cuando el juego de roles se utiliza como estrategia motivadora, ya que se desarrolló en Estados Unidos un nuevo concepto de juego. “Es profesor de sociología del Boston College, William A. Gamson, creador en 1966 del SimSoc (SimulatedSociety), juego utilizado en universidades y otros grupos para enseñar diversos aspectos de la sociología, ciencia política y habilidades de comunicación” (Cáceres,2012, p.12). En este juego no había ni fichas, ni tablero, ni siquiera unas reglas estrictas; únicamente se basaba en la interpretación, en el diálogo, la imaginación y en el sentido de empresa y de aventura.

Pero es en 1967 cuando el juego de roles es diseñado como modelo de enseñanza, por Fannie y George Shaftel para ayudar a los alumnos a estudiar los propios valores sociales y a reflexionar acerca de los mismo. (Fajardo y Gonzáles, 2007).

En 1974 se publicó Dungeons & Dragons que estaba basado en la mecánica de los juegos de estrategia (wargames), introduciendo elementos de fantasía heroica. A esta nueva modalidad de juego se le llamó juego de rol, de la palabra francesa rôle, que significa «papel» en el sentido del personaje que interpreta un actor.

### **Definición**

Según Rodríguez y Vázquez (2011) “esta técnica que también conocemos como dramatizaciones o simulaciones, consiste en que dos o más personas, representan una situación o caso concreto de la vida real, actuando según el papel que se les ha asignado y de tal forma que se haga más vivido y auténtico...” (p.21)

Jackson citado por Rodríguez y Vázquez (2011) afirma que el juego de roles tal como lo indica su nombre, es cuando uno o más jugadores desempeñan un determinado rol, papel o personalidad.

Peñarieta (2006) comunica que esta técnica propone una representación de la realidad que permite abordar en un ambiente sin tensiones y muchas veces lúdico, la discusión entre actores a cerca de su misma realidad. Los juegos están conformados por elementos físicos y humanos con los cuales los jugadores interactúan previa asignación de roles o papeles, mediante reglas claras y previamente definidas, bajo la organización de un facilitador que conduce el juego.

En un contexto lúdico, espontáneo y motivacional, el "juego de roles o juego de actores" se entiende justamente como una actividad en la que los "jugadores", en un proceso de simulación, representan a actores de la realidad, constituyendo un conjunto de individuos que operan por empatía con la "otredad", es decir, se ponen en la situación del "otro". (Doso, 2009, p. 6)

El profesor tiene que ser amistoso, sincero, espontáneo y creativo, con varias virtudes que conlleven a una personalidad ecuánime, inclusive en casos de emergencia.

Deben demostrar hacia sus alumnos una preocupación sincera, conllevando a que los alumnos se sientan cómodos en el aula. Además, deben de promover constantemente el juego de roles, buscando que los alumnos estén animados sin que por esta razón el docente se dedique a trabajo de oficina o vaya a dirección.

### **Elementos del juego de roles.**

Para Peñarieta y Faysse (2006) los elementos del juego de roles tienen que representar la realidad y el problema concreto que se abordará. Cada uno de los elementos del juego, desde los que parezcan más simples, es imprescindible para garantizar el éxito del juego. En este sentido nunca un elemento debe menospreciarse.

Los elementos que proponen Peñarieta y Faysse (2006) son los siguientes:

a) **Facilitador:** Los facilitadores tienen un rol decisivo en la preparación de las sesiones de juego, la animación del juego y en la moderación de las discusiones

b) **Objetivos del juego:** Se deben diseñar los objetivos del juego, es decir que se desea lograr con éste, ya éstos influirán de manera directa sobre el diseño del juego.

c) **Roles:** Son los papeles que se asignan a los jugadores durante el juego. Al referimos a roles, se hará referencia al papel específico que cumple el jugador en el juego, basándose en el

mapeo de actores y en la simplificación de la realidad, hay que decir que en determinado momento también se puede dar el cambio de roles.

**d) Número de jugadores:** La elección del número de jugadores deberá ser claramente definida para que las interacciones entre los jugadores aparezcan con número mínimo y máximo de jugadores.

**e) Los soportes del juego:** La representación física del modelo diseñado detrás del juego es parte de los soportes del juego. Esa representación puede ser la dinámica de los recursos naturales como el territorio representado bajo la forma de un tablero, también están las fichas de juego, la computadora.

**f) Materiales:** Los materiales deben ser accesibles manipulables y resistentes para garantizar su uso en varias sesiones

**g) Las reglas del juego:** Son instrucciones de partida que delimitan y organizan el espacio posible de las acciones de los jugadores. Los juegos tienen que ser diseñados con reglas simples, el diseñador de las reglas debe asegurarse que las reglas sean claras y concretas.

**h) El tiempo de juego:** El tiempo de la sesión de juego debe ser suficiente para asegurar el desenvolvimiento e interacciones de los jugadores, cuidando que no se extienda demasiado, para no agotar y disminuir el ambiente lúdico del juego.

### **Clases de juego de roles**

**Juegos de roles controlados:** El diálogo establecido en el que se practica el juego de roles, para pedir a cada pareja de estudiantes que por turnos o al mismo tiempo improvisen diálogos similares. Otro modelo de juego de roles es en base a la entrevista la cual tiene un texto determinado, para que los estudiantes asuman un rol de acuerdo a su personaje.

**Juego de roles libres:** El docente prepara su clase en la cual pide la participación de los educandos, en la cual se forman grupos en la que representan el juego de roles en parejas delante de sus demás compañeros, en el aula se divide en dos grupos cada grupo con un desempeño de rol distinto, los estudiantes tienen un lapso de tiempo para que los grupos practiquen el juego de roles.

### **Juegos de roles: características**

Atributo figurado: Es movimiento placentero, con dirección a la realidad que acontece al elaborar un hecho y supone otra, usa una cosa al tener en cuenta otra, realiza acciones con contenido simbólico.

Argumentación: En el juego cada uno representa un rol distinto en el cual se desempeña con argumentos las obligaciones que el impone para hacer valer sus responsabilidades con relación a los demás participantes, reflejando toda la actividad de su medio que le rodea.

Los contenidos: Se refiere a las actividades que emprenden sus responsabilidades de los estudiantes al asumir sus funciones, las confrontaciones entre estudiantes emergen en la tenencia de un propósito para realizar un acto. Se da cuenta con continuidad.

Las relaciones: Se refiere a los educandos al momento de decidir los argumentos en su rol dentro del juego, la repartición de actividades, juegos y otros objetos, deliberan las decisiones y oposiciones que pueden resultar durante la actividad del juego.

### **Contexto del juego de roles:**

El docente manifiesta a los estudiantes la situación o contexto en la cual se desarrollará el juego. Cabe señalar las disposiciones que determinan a la situación, distinguiendo aquellas disposiciones que los personajes pueden cambiar aquellas sobre las cuales no tienen influencia. Además, el docente debe determinar los actores y sus características, cuidando de establecer sus concepciones, valores e intereses en la situación.

También, requiere establecer el poder y los recursos que tienen los distintos actores, y presentar las reglas de juego. En esta fase, es importante no perder de vista cuáles son las competencias que buscamos que los estudiantes desarrollen, de modo que los elementos de la situación contribuyan al desarrollo de las mismas.

Presentado el contexto, se establece quienes representarán los roles y quienes serán espectadores. Se les ofrece un tiempo para analizar la situación, y aprender su papel que van a representar, buscando sentirse dentro de él.

## **2.2.7 Desarrollo del Juego**

### **a) Presentación del juego y sus reglas**

La presentación debe aclarar los objetivos que persigue el juego. En esta etapa, el

facilitador debe explicar las reglas e instrucciones del juego sin tomarse mucho tiempo en ello.

#### **b) Asignación de roles**

Se puede organizar un cambio de roles o papeles entre los jugadores diferenciándolos por color con tarjetas de identificación.

#### **c) El juego mismo**

**El punto central** de un juego son las **discusiones de los jugadores, el análisis** del juego. Los jugadores deben ingresar en el ambiente lúdico del juego. El rol del equipo de facilitadores es central, además de conducir el juego, deben registrar las observaciones de las acciones, posturas, discurso y elementos alusivos a la realidad que surjan en el juego por parte de los jugadores.

A manera de recomendación, los facilitadores por lo general deben quedarse callados durante los momentos de discusión y durante la fase de negociación, para no limitar o desorientar la participación de los jugadores.

#### **d) Análisis pormenorizado**

Después de las rondas de juego, viene el análisis de lo que pasó en el juego rescatando elementos clave como el discurso, postura comportamiento e interrelaciones de los jugadores.

- Primero: Cada jugador hace una evaluación de su nivel de satisfacción en el juego ubicándose en una escala de bienestar con la libertad de escoger su posición
- Segundo: se reflexiona sobre algunos elementos clave del desarrollo de la sesión.
- Al finalizar esto se tiene que relacionar el juego con la realidad. Tratando tres temas: El vínculo entre el juego y la realidad y cómo mejorarlo.
- El interés del juego y a quiénes se podría invitar a jugar.

#### **e) Evaluación**

Registro del juego:

A continuación, se describen los posibles elementos del registro del juego

- **Planillas de registro:** Este elemento permite complementar el análisis del juego, mediante el registro de las acciones que hizo el jugador.

- **La observación:** Es el registro de todo lo que acontece en la sesión de juego: las actividades, el comportamiento, la postura, la apertura a las discusiones, la participación activa o pasiva, así como los comentarios relevantes de los jugadores.

- **Registro de audio:** El registro de audio permite analizar la discusión, el discurso y los elementos que aparezcan de la realidad en las discusiones del juego. La utilización de registros de audio no deberá incomodar el comportamiento de los jugadores en ningún momento del juego.

- **Registro de video:** Con el registro de video se puede analizar las imágenes y el comportamiento de los jugadores y momentos clave del juego, es una valiosa ayuda para el análisis.

- **Registro fotográfico:** Debe enfocarse a registrar los momentos clave del juego, sin embargo, este criterio es subjetivo del juego.

Evaluación del juego: Se puede diferenciar tres principales tipos de evaluación

- **Evaluación ex ante:** Consiste en evaluar la situación inicial (visiones, conocimientos de la situación actual, etc.) antes de iniciar las sesiones del juego.

- **Evaluación durante del juego:** Con la finalidad de rescatar las percepciones y comentarios de los jugadores sobre el juego.

- **Evaluación ex post:** Después de las sesiones de juego y con base en las percepciones del análisis pormenorizado, es interesante evaluar al juego como una herramienta y comprobar el cumplimiento de los objetivos, metas e hipótesis analizando las opiniones de los jugadores.

### 2.2.2 Finalidad

Unidor (2007) es poder brindar la ocasión de pensar, elaborar, planear con libertad, esta actividad se desarrolla en grupos; aumentar las oportunidades de expresión del niño logrando poder manifestar sus ideas, su vivencia y reflexionar con las mímicas y voz; permite que los niños se comuniquen con su medio lingüísticos, capacidad, altitud y rapidez convenientes a cada instante; beneficiar en el periodo de agrupación, emprender un espíritu de trabajo en equipo, coopera con su par, basándose en el respeto, auxilio y reconocimiento, sin demostraciones de rencor, ni ambición de poder; de corregir algunas destrezas en los alumnos .

### 2.2.3. Enfoque metodológico del aprendizaje

Se limita en relación a instintos de imaginación ideas de enseñanza que emplea el maestro durante el desarrollo de sus tareas. Tenemos los siguientes enfoques:



### **A. Enfoque Colaborativo.**

Sostiene en teorías cognoscitivas, para Piaget hay cuatro factores e interpone la reforma de ejecución cognitiva; meditación, indagación, estabilidad y el traslado social, se apoyan los medios cooperativos; donde permite al niño dar nuevos conocimientos, conocer su ritmo y forma de enseñanza, lo cual otorga la utilidad de actividades efecto cognitivas para organizar el cumplimiento y mejorar el beneficio, tipo de preparación aumenta la estimulación, generando en las personas ternura posesión y unión, a través del reconocimiento de límites usuales y facultades distribuidas, lo que le admite considerar parte de motivación productividad y cualidad, lo que alcanzará en su valoración y crecimiento.

La formación cooperativa se basa en hipotético cognoscitivos diferentes y tiene su originalidad en el movimiento social, en el que Vygotsky acopia la esencia de los fundamentos filosóficos del aprendizaje colaborativo, señalando que se produce cuando los alumnos y los profesores trabajan juntos para crear el saber.

### III. MATERIALES Y MÉTODOS

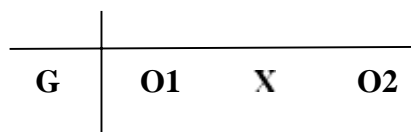
#### 3.1 Método estudio y diseño de la investigación

Según Hernández, Fernández y Baptista (2010) una investigación cuantitativa “usa la recolección de datos para probar hipótesis, con base en la medición numérica y el análisis estadístico, para establecer patrones de comportamiento y probar teorías” (p. 10). Por tal motivo, el presente trabajo de investigación es de tipo cuantitativa.

El diseño de la presente investigación es un diseño experimental de tipo cuasi experimental de un solo grupo experimental con pre y pos test.

El diseño antes mencionado pretende demostrar la aplicación de la técnica de juego de roles para mejorar la motivación en el área de Educación Religiosa de los estudiantes del quinto grado de educación primaria de la I.E.P Soberano Naymlap. Tal como afirma los autores citados: “Los diseños cuasi experimentales también manipulan deliberadamente, al menos una variable independiente para observar su efecto y relación con una o más variables dependientes” (p. 148).

El diagrama del diseño es el siguiente: m



**Donde:**

**G:** Grupo de estudio

**O1.** Mediación previa (pre test)

**X:** Programa

**O2:** Mediación después de la propuesta

#### 3.2 Población y muestra de estudio

La población constituye el objeto de la investigación, siendo el centro de la misma y de ella se extrae la información requerida para el estudio respectivo; es decir, el conjunto de individuos, objetos, entre otros, que, siendo sometidos a estudio, poseen características comunes para proporcionar datos, siendo susceptibles de los resultados alcanzados (Hernández, Fernández y Baptista, 2010).

**Tabla N° 1. Población de estudio**

Grado y sección	Número de estudiantes
5to “Naranja”	25
5to “Rojo”	25
5to “Azul”	25
Total	75

Fuente. Nómina de matrícula 2020

**Tabla N° 2. Muestra de estudio**

Grado y sección	Número de estudiantes
5to “Azul”	25
Total	25

Fuente. Nómina de matrícula 2020

### 3.3 Métodos, técnicas e instrumentos de recolección de datos

Teniendo en cuenta el diseño de la investigación, así como los objetivos de la misma se consideran como técnicas las siguientes:

#### **Técnicas de recolección de datos:**

- **Fichas bibliográficas**

Como señala Carrillo (1998) estas fichas se usan para hacer la referencia bibliográfica de un libro.

A su vez, este instrumento permitió anotar las fuentes de información utilizadas en el proceso de investigación y posteriormente ayudó a elaborar la bibliografía.

- **Fichas de resumen**

Por otro lado, Sierra (1996) sostiene que en estas fichas se consigna, no el texto integrado, sino una síntesis de las ideas e información que pueden ser de interés en el trabajo de redacción de tesis.

Esta ficha fue autorizada para concretizar el marco teórico y para realizar las apreciaciones críticas a los antecedentes de estudio que forman parte de esta investigación.

### **Técnicas de campo**

- **Test**

Fue necesario primero hallar la validez y confiabilidad del instrumento que se utilizó en el diagnóstico del taller de juego de roles para motivar a los estudiantes del quinto grado de la Institución Educativa, elaborado por la tesis titulada “Motivación en el área de Educación Religiosa de los estudiantes del nivel secundario de la institución educativa “san juan” de chota – año 2011. **Presentado por: Dagoberto Benavidez Saldaña Y Norma René Chávez Torres.**

- **Validación del instrumento**

El instrumento ha sido validado de tres modos:

1. Se aplicó un pre test a la muestra de 25 estudiantes del quinto grado de primaria de la institución educativa mencionada para la validez de cómo se encontraban motivados en el área de educación religiosa, se tomó en cuenta los resultados.

2. Se volvió aplicar el test motivacional después de aplicar el programa para observar si los estudiantes habían mejorado desde del taller de juego de roles. También se validó el instrumento estadísticamente según niveles por dimensión de códigos 3; 2; 1: Alto (3 a 5) Medio (2.5 a 3.0) y bajo (0 2. 0.4).

### **3.4 Plan de procesamiento para el análisis de datos**

Los resultados obtenidos a través del test motivacional se procesaron estadísticamente, y se presentan en tres tablas estadísticas con frecuencias simples y porcentuales, y en tres gráficos con porcentajes.

### **3.5 Métodos de recolección de la información**

Para la recolección de la información en el presente trabajo de investigación se siguieron los siguientes:

Elaboración del proyecto. Elaboración del marco teórico. Elaboración del instrumento. Validación del instrumento. Aplicación del instrumento.

Procesamiento estadístico de los resultados a partir de la aplicación del instrumento.

### **3.6. Validación del Programa de sesiones de aprendizaje con juego de roles**

La confiabilidad del programa que se elaboró se realizó mediante la opinión de la experta, para ello contamos con la colaboración y apoyo de:

Experto

1 Miguel Torres Rubio. Experto 2 Araceli Jara Cotrina. Experta 3 Julissa Huamán Larios

## IV. RESULTADOS

La investigación estuvo enfocada en los estudiantes del nivel primario de la Institución Educativa “Soberano Naymlap” de Lambayeque, es decir se pudo demostrar la implementación del programa de intervención aplicando la técnica de juego de roles en el área de Educación Religiosa, la misma que fue presentada un test con 42 ítems y así los estudiantes respondan a través de sus respuestas dadas de dicha institución educativa. Por tanto, hacer un análisis de los datos obtenidos en las estadísticas se consideraron los siguientes apartados.

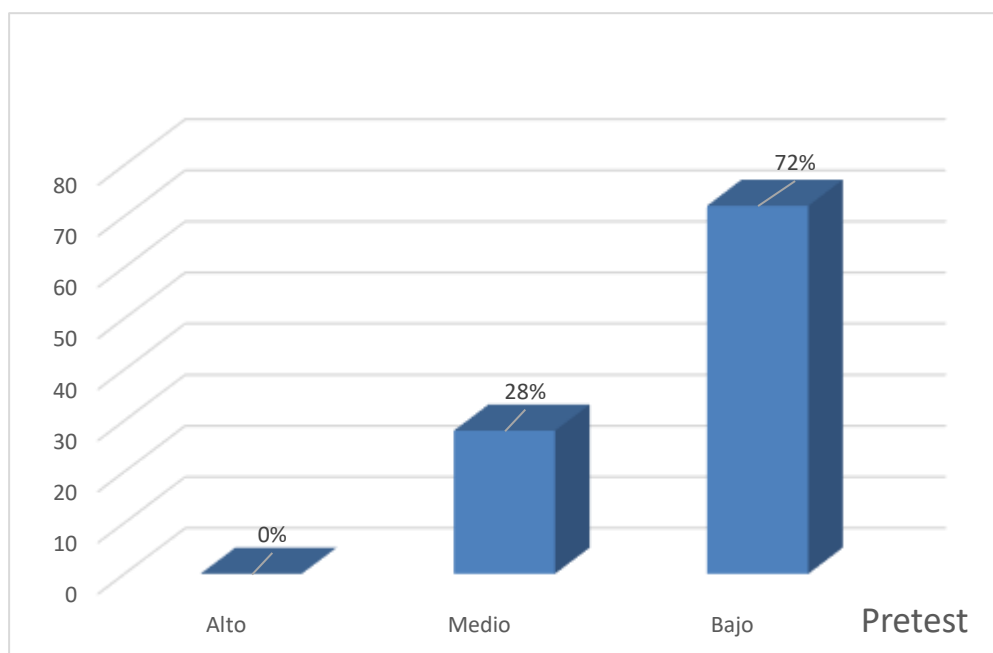
1. Motivación en el área de Educación Religiosa
2. Factores externos e internos que intervienen en la motivación en el área de Educación Religiosa.

Para realizar el análisis del trabajo de investigación se tuvo presente las tres tablas estadísticas con frecuencias simples y porcentuales y en tres gráficos porcentuales.

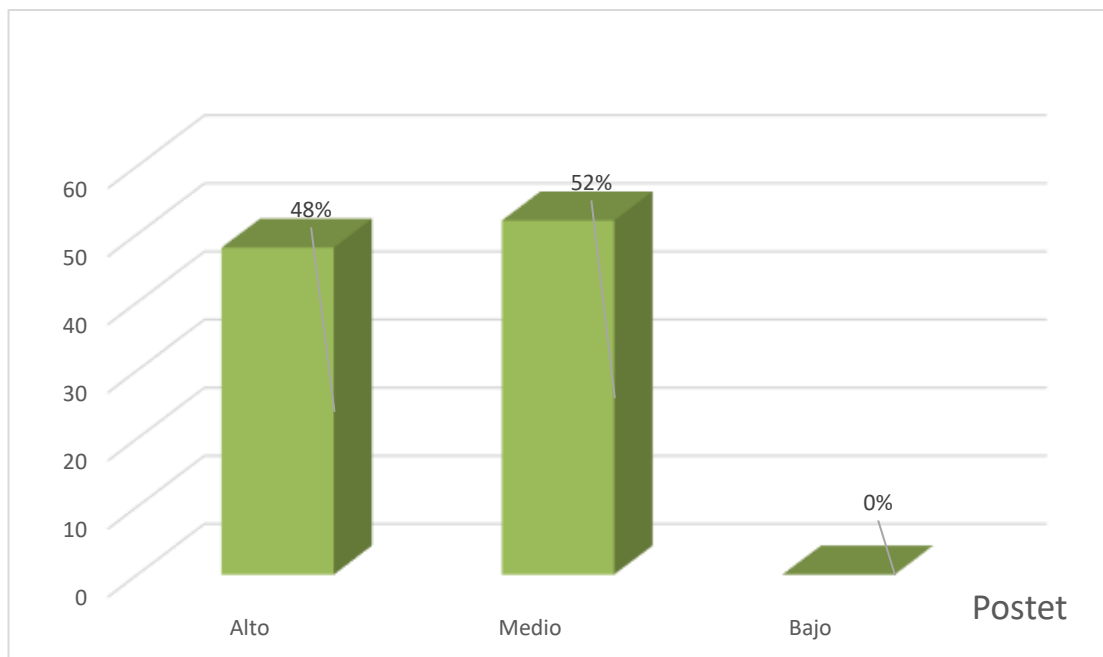
### 4.1 Tabla 01

Motivación en el área de Educación Religiosa de los estudiantes de quinto grado de primaria de la I.E.P. Soberano Naymlap, Lambayeque-2020, antes y después de la aplicación del programa.

Nivel	Motivación			
	Pretest		Posttest	
	n	%	n	%
Alto	0	0	12	48
Medio	7	28	13	52
Bajo	18	72	0	0
Total	25	100	25	100



En el gráfico se observó que los estudiantes de la I.E.P Soberano Naymlap de Lambayeque se les aplicó el pre test, antes de la implementación del programa están conformados mayormente estudiantes del quinto grado presentando un nivel bajo de motivación (72,0%), sin embargo sólo el 18,0%; obtuvieron un nivel medio de motivados en el área de Educación Religiosa, por ello con estos resultados es preocupante que hayan respondido que se encuentran en un nivel bajo; lo que significa que los estudiantes no se encuentran motivados en el área de educación religiosa.



En el gráfico se observó que los estudiantes de la I.E.P Soberano Naymlap de Lambayeque a los cuales se les aplicó el test motivacional, después de la aplicación del programa utilizando la técnica de juego de roles obtuvieron (52,0%), presentaron un nivel medio de motivación, y el 48,0% presentaron un nivel alto manifestando que se encuentran motivados en el área de educación religiosa.

4.2 Tabla 02. Factores internos de la motivación en el área de Educación Religiosa de los estudiantes de quinto grado de primaria de la I. E. P. Soberano Naymlap, Lambayeque-2020, antes y después de la aplicación del programa.

Nivel	Factor Interno			
	Pretest		Postet	
	n	%	n	%
Alto	0	0	10	40
Medio	11	44	15	60
Bajo	14	56	0	0
Total	25	100	25	100



Se analizó cada uno de los factores internos que conforman el test de motivación. Antes del programa, el cuadro nos muestra los factores internos de motivación, ya sea por parte del docente o de la familia en el área de Educación Religiosa. Los mayores porcentajes de estudiantes presentaron niveles de influencia bajo representado por 56% nivel bajo, solamente un 44% nivel medio, y después del programa podemos observar un cambio radical del 60% con un nivel medio y un 40% nivel alto concluyendo que los factores internos influyen en los estudiantes del quinto grado de primaria de la Institución Educativa Particular Soberano Naymlap logren estar motivados por los estudiantes, después de la aplicación de la técnica de juego de roles, para dar a conocer que los estudiantes requieren estar motivados voluntariamente por sus profesores utilizando, técnicas, talleres lo cual demuestren sus actitudes y comportamientos en la solución de problemas ante una situación que se encuentren.

#### 4.3 Tabla 03. Factores externos de la motivación en el área de Educación

Religiosa de los estudiantes de quinto grado de primaria de la I.E.P. Soberano Naymlap,

Lambayeque-2020, antes y después de la Aplicar la técnica de juego de roles.

Nivel	Factor Externo			
	Pretest		Postet	
	N	%	n	%
Alto	0	7	18	72
Medio	9	36	7	28
Bajo	16	64	0	0
Total	25	107	25	100

Finalmente, en el cuadro siguiente se observó que, antes de la implementación del programa, la mayor parte de los estudiantes de esta institución tienen un nivel de influencia bajo de los factores externos de motivación en el área de Educación Religiosa, con un 64% nivel bajo y solo 36% nivel medio. Después del programa se observó una diferencia, puesto que un 72% obtuvieron un nivel alto, asimismo un 28% nivel medio. Es decir que después del programa la mayor parte de estudiantes lograron un nivel alto, prosiguiendo un nivel bajo respectivamente.

## V. DISCUSIÓN

Sabemos que desde el inicio la educación juega un papel preponderante en la formación integral de la persona; pero ésta será fructífera si el estudiante está motivado para aprender. La preocupación por hacer que la enseñanza sea significativa, se vio en la necesidad de hacer un estudio sobre la Implementación de un programa aplicando la técnica de juego de roles que ayude a mejorar la motivación en el área de Educación Religiosa de los estudiantes del quinto grado de la I.E. “Soberano Naymlap de- Lambayeque. Para hacer realidad este estudio, se les aplicó el test motivacional, donde los estudiantes obtuvieron (52,0%), presentaron un nivel medio de motivación y el 48,0% presentaron un nivel alto manifestando que se encuentran motivados en el área de Educación Religiosa después de la técnica Juego de roles. En este sentido los estudiantes se encontraron motivados ya que es uno de los procesos del pensamiento para que alcancen un nivel de motivación para un mejor rendimiento escolar y así mantener y dirigir la actividad que se desea lograr en ellos.

Así lo señala López, (2010), quien manifiesta que los maestros deben seleccionar antes del trabajo en aula, actividades, talleres donde los estudiantes participen activamente y así estén motivados en el área de Educación Religiosa.

Así mismo Vivar, (2013) señala que este tipo de motivación, orientada hacia el objeto de estudio, se distingue por la congruencia entre intereses de estudio y metas fijadas por el estudiante, Pero también los motivos sociales y los emocionales pueden acompañar estos motivos cognitivos, y con el tiempo, pueden convertirse en una motivación primaria. Es decir, la técnica es primordial para trabajar con los estudiantes porque no solo están asumiendo el rol del otro, sino que ésta analizando la actitud que puede asumir frente un determinado problema de su vida cotidiana y a buscar alternativa de solución ante una situación similar que vivió con sus compañeros.

Respecto a los factores internos de la motivación en el área de Educación Religiosa antes y después de la aplicación del programa, se analizó cada uno de los factores internos que conforman el test de motivación. Antes del programa, ya sea por parte del docente en el área de Educación Religiosa. Los mayores porcentajes de estudiantes presentaron un 60% con un nivel medio y un 40% nivel alto concluyendo que los factores internos influyen en los estudiantes del quinto grado de primaria de la Institución Educativa Particular Soberano Naymlap al aplicar la técnica de juego de roles logrando estar motivados voluntariamente por sus profesores la misma

que trabajaron, con técnicas, mostrando actitudes y un mejor comportamiento en la solución del papel que vivenciaron. Podemos decir que los estudiantes estuvieron motivados con las actividades por la profesora, se sentía a gusto en su clase porque aprendían para su vida, escuchaban sobre la vida cristiana, les gusta participar en cada rol porque les ayudaría para sus proyectos más adelante.

Manifestándolo Vivar, (2013) que el tipo de motivación, se distingue por la congruencia entre intereses de estudio y metas fijadas por el estudiante, Pero también los motivos sociales, los emocionales, los cognitivos pueden acompañar a que los estudiantes estén motivados.

Finalmente, los factores externos se observaron que, después de aplicar la técnica de juego de roles se observó una diferencia, puesto que un 72% obtuvieron un nivel alto, asimismo un 28% nivel medio. Esto quiere decir que después de aplicar la técnica de juego de roles la mayor parte de estudiantes lograron un nivel alto. Podemos rescatar que los estudiantes del quinto se entretenían al trabajar en forma grupal y personal, la misma que se sentían motivados cuando la profesora les despejaba las dudas e interrogantes al momento que no entendían. Respecto a su metodología participaban activamente asumiendo el rol que ellos escogían voluntariamente, sintiendo que las clases de religión ya no les parecían complicadas sino divertidas, manifestaron que sus padres se preocupaban porque no asistían a misa y más aún sintieron el interés de aprender más sobre Jesús y sus enseñanzas y lo mal que nos comportamos en casa y en la escuela, pero también asumen sus errores y prometen ser mejores personas cada día.

**3.7.** Diseño y aplicación del programa de sesiones de aprendizaje con juego de roles para mejorar la motivación hacia la asignatura de educación religiosa. Tal como afirma los autores citados: “Los diseños cuasi experimentales también manipulan deliberadamente, al menos una variable independiente para observar su efecto y relación con una o más variables dependientes” (p. 148).

En el diseño se consideró bases teóricas donde se tubo presente los objetivos del juego, la misma que se explicaban las reglas e instrucciones del juego sin tomar mucho tiempo; así mismo los jugadores eran identificados a diferencia del facilitador 1 quien era el principal quien anima el juego, siguiendo los facilitadores 2 quien da las tarjetas y prepara el kit del juego y concluyendo que además ocupará el lugar de un jugador que deseará salir del juego. También el punto central del juego donde los jugadores discuten el análisis del juego, registrándose observaciones, posturas, discursos en su participación de los jugadores. Así lo manifiesta Peñarrieta y Faysse (2006) quien señala los elementos del juego mencionado en la parte

superior y señala son imprescindibles para garantizar el éxito del juego. Por tanto, el facilitador, objetivos y roles cuyos papeles de cada jugador se le asigna y el número de jugadores que participaran en el juego.

Por último, el soporte del juego que puede estar dada por una dinámica o canción.

## VI. CONCLUSIONES

1. En el programa realizado sobre aplicar la técnica de juego de roles para mejorar la motivación en el área de Educación Religiosa de los estudiantes del quinto grado de primaria de I.E.P. Soberano Naymlap, se descubrió que la técnica de juego de roles es un modelo de enseñanza que el estudiante asume un rol o personalidad la cual desempeñará para ubicarse en el lugar del otro y asumir las diversas situaciones que la otra persona siente; de tal manera que asuma una actitud positiva consigo mismo y con los demás. Por ende, resaltar los diversos factores, así como el interés de lograr un aprendizaje significativo en el área mencionada anteriormente que lo motiven poniendo en práctica sus actitudes y comportamiento en su vida cotidiana. Por tanto, a la aplicación del programa se logró un 52% nivel medio y un 48% un nivel alto esto cabe decir que los estudiantes se encontraron motivados después de las sesiones de aprendizaje aplicando la técnica de juego de roles, dejando un nivel bajo de (72%) antes del programa.
2. Respecto a los factores internos, actitudes, valores, nivel de conocimiento por la asignatura y motivos propios de los estudiantes el 60% de la muestra de estudio tiene un nivel medio; asimismo antes del programa un 56% un nivel bajo. La mayoría de ellos presentaron un nivel alto (40%), después de la implementación del programa de intervención aplicando la técnica de juego de roles para motivar el área de Educación Religiosa en los estudiantes de quinto grado de primaria de la I. E. P. Soberano Naymlap, Lambayeque, antes y después de la aplicación del programa.
3. Por tanto, los factores externos, el 72% de la población de estudio tienen un nivel alto de influencia de los factores. La gran parte de ellos presentaron un nivel de influencia medio (28%) y un nivel bajo (64%) respecto al nivel de motivación en el área de Educación Religiosa, antes de la aplicación del programa.
4. El diseño y aplicación del programa estuvo dado por un diseño experimental de tipo cuasi experimental un solo grupo con pre test y pos test, donde los estudiantes manifestaron sus respuestas según las indicaciones dadas en la parte superior del test motivacional. El programa fue una sesión por semana, donde los estudiantes asumieron con responsabilidad su rol, los diversos temas relacionados a su vida diaria, respetando ciertos parámetros puestos en la técnica de juego de roles y así al culminar el rol

asumirlas diversas actitudes de comportamiento de los participantes y reflexionen el mensaje del tema que abordaron en aula.

5. La implementación del programa de intervención aplicando la técnica de juego de roles para mejorar la motivación en el área de Educación Religiosa en los estudiantes, se realizó con bases teóricas de diversos autores, la misma que nos ayudó con las diversas pautas que consideramos al momento de trabajar con los estudiantes. Respecto al tiempo fue de 30 minutos, los estudiantes motivados asumieron su papel por consentimiento propio y así demostraron el comportamiento del otro y la actitud propia de él, viviendo y asumiendo con la reflexión y llevando el mensaje a los demás.

## VII. RECOMENDACIONES

1. Se sugiere a los profesores del área de Educación Religiosa de la institución educativa mencionada anteriormente a seguir trabajando con la aplicación de la técnica de juego de roles, que es un modelo de enseñanza a los estudiantes asumiendo que son personas importantes que puedan cumplir con roles y a dar diversas soluciones que puedan presentarse en su vida cotidiana.
2. Coordinar y motivar a las familias a trabajar paralelamente con los estudiantes y así compartir la fe, actitudes y comportamientos la misma que ayudará a elevar su nivel de motivación en el área de Educación Religiosa.
3. Se recomienda que, en base a los datos obtenidos en el presente trabajo, se elaboren nuevas técnicas y talleres que permita a los estudiantes a seguir motivados por la asignatura mencionada.

## VIII. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Argel, J. y Goding, A. (2011). *La interacción en el juego de roles en la clase de inglés con estudiantes de segundo grado del colegio distrital Marco Tulio Fernández*. Bogotá: Universidad Libre de Colombia. Disponible en <http://repository.unilibre.edu.co/bitstream/10901/6016/1/ArgelLeonJennyPatricia2011.pdf>
- Brell, M. (s.f). Juegos de rol. Educación social. Disponible en [file:///C:/Users/JHLARIOS/Downloads/165539-394228-1-PB%20\(1\).pdf](file:///C:/Users/JHLARIOS/Downloads/165539-394228-1-PB%20(1).pdf)
- Cáceres, N. (2012). Juegos de roles como estrategia motivadora en el aprendizaje por competencia en los cadetes de la Escuela Militar de Chorrillos. Lima: Universidad San Martín de Porres. Disponible [http://www.repositorioacademico.usmp.edu.pe/bitstream/usmp/625/3/caceres\\_nj.pdf](http://www.repositorioacademico.usmp.edu.pe/bitstream/usmp/625/3/caceres_nj.pdf)
- Centeno, M. (2008). Cuestionario sobre clima motivacional de clase para alumnos de sexto grado de primaria. Disponible en [http://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/bitstream/handle/123456789/626/CENTENO\\_GARCIA\\_MARIELA\\_CUESTIONARIO%20SOBRE%20CLIMA%20MOTIVACIONAL.pdf?sequence=1%20ANEXOS](http://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/bitstream/handle/123456789/626/CENTENO_GARCIA_MARIELA_CUESTIONARIO%20SOBRE%20CLIMA%20MOTIVACIONAL.pdf?sequence=1%20ANEXOS)
- Díaz, S., Reyes, P., y Martínez, U. (s.f). Influencia de la motivación en el rendimiento académico. Universidad Pedagógica Nacional. Disponible en <http://200.23.113.59/pdf/16464.pdf>
- Gilbert, I. (2005). *Motivar para aprender en el aula. Las siete claves de la motivación*. Barcelona: Ediciones Paidós Ibérica S.A. Disponible [https://books.google.com.pe/books?id=Xvy4D71vKQ0C&printsec=frontcover&source=gbs\\_ge\\_summary\\_r&cad=0#v=onepage&q&f=false](https://books.google.com.pe/books?id=Xvy4D71vKQ0C&printsec=frontcover&source=gbs_ge_summary_r&cad=0#v=onepage&q&f=false)
- Hernández, N. (2012). *El juego de roles y los dilemas morales para fomentar valores en los niños de primer grado de primaria*. México D.F.: Universidad Pedagógica Nacional. Disponible en <http://200.23.113.59/pdf/28570.pdf>
- Hernández, R. (2010). *Metodología de la Investigación*. Bogotá: McGraw Hill
- López, L. (2010). *La motivación*. Granada. Disponible en [http://www.csi-csif.es/andalucia/modules/mod\\_ense/revista/pdf/Numer\\_32/LAURA\\_LOPEZ\\_1.pdf](http://www.csi-csif.es/andalucia/modules/mod_ense/revista/pdf/Numer_32/LAURA_LOPEZ_1.pdf)



- Naranjo, P. (2009). Motivación: perspectivas teóricas y algunas consideraciones de su importancia en el ámbito educativo. Universidad de Costa Rica San Pedro. Costa Rica. Disponible en <http://www.redalyc.org/pdf/440/44012058010.pdf>
- Navarrete, B. (2009). La motivación en el aula. Funciones del profesorado para mejorar la motivación en el aprendizaje. Disponible en [http://www.csi-csif.es/andalucia/modules/mod\\_ense/revista/pdf/Numero\\_15/BELEN\\_NAVARRETE\\_1.pdf](http://www.csi-csif.es/andalucia/modules/mod_ense/revista/pdf/Numero_15/BELEN_NAVARRETE_1.pdf)
- Peñarrieta, R. y Faysse, N. (2006). Pautas generales para la elaboración, uso y empleo de juego de roles en proceso de apoyo a una acción colectiva. Universidad Mayor de San Simón. Disponible en <http://negowat.cirad.fr/Docs4Web/LibrosPub/LIBRO%20Guia%20Juego%20de%20Roles.pdf>
- Pila, J. (2012). La motivación como estrategia de aprendizaje en el desarrollo de competencias comunicativas de los estudiantes de I-II nivel de inglés del convenio héroes del Cenepa-Espe de la ciudad de Quito en el año 2012. Diseño de una guía de estrategias motivacionales para el docente. Universidad de Guayaquil. Disponible en <http://repositorio.ug.edu.ec/bitstream/redug/1659/1/TESIS%20COMPLETA%20DE%20MOTIVACION.pdf>
- Sierra, R. (1996). Metodología de la investigación. Disponible en <https://metinvestigacion.ordpress.com/>
- Vivar, M. (2013). La motivación para el aprendizaje y su relación con el rendimiento académico en el área de inglés de los estudiantes del primer grado de educación secundaria. Disponible en [http://pirhua.udep.edu.pe/bitstream/handle/123456789/1813/MAE\\_EDUC\\_105.pdf?sequence=1](http://pirhua.udep.edu.pe/bitstream/handle/123456789/1813/MAE_EDUC_105.pdf?sequence=1)
- Wetzell, M. (2009). Clima motivacional en la clase en estudiantes de sexto grado de primaria del Callao. Pontificia Universidad Católica del Perú. Disponible en [http://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/bitstream/handle/123456789/423/WETZELL\\_ES PINOZA\\_MICAELA\\_CLIMA\\_MOTIVACIONAL.pdf?sequence=1](http://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/bitstream/handle/123456789/423/WETZELL_ES PINOZA_MICAELA_CLIMA_MOTIVACIONAL.pdf?sequence=1)
- Rivar, N. (2017). Juego de roles y la expresión oral en estudiantes de la Institución Educativa del nivel Inicial disponible en <http://repositorio.uladech.edu.pe/handle/123456789/2277>

LLontop, M. y Cobeñas, Y (2017). Propuesta metodológica para mejorar la motivación en el área de Educación Religiosa de estudiantes del 2do de secundaria de la I.E. “Luis Negreiros Vega disponible en. Universidad Católica Santo Toribio de Mogrovejo - USAT;Repositorio de Tesis USAT; <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/2.5/pe/>

## **IX. ANEXOS**

### **Anexo 1: EL PROGRAMA**

#### **I. DATOS INFORMATIVOS:**

**1.1 Denominación:** Programa de intervención aplicando la técnica de juego de roles para mejorar la motivación en el área de educación religiosa a los estudiantes del quinto grado de educación primaria de la institución educativa soberano Naymlap Lambayeque.

**1.2 Autor** : Matilde Chozo Cornejo

**1.3 Asesor** : Miguel Torres Rubio .

**1.4 Institución Educativa** : Soberano Naymlap

**1.5 Grado** : Quinto.

**1.6 Duración** : 5 semanas

**1.7: Turno** : Mañana

#### **II. OBJETIVOS DEL PROGRAMA**

##### **Objetivo de la propuesta**

Demostrar la implementación del programa de intervención aplicando la técnica de juego de roles mejorará la motivación en el área de Educación Religiosa a los estudiantes del quinto grado de educación primaria de la institución educativa soberano Naymlap Lambayeque

Fomentar la tecnica de juego de roles a los estudiantes del quinto grado de primaria asumiendo nuevas enseñanzas atraves del mensaje y ponerlo en practica en la vida cotidiana.

Sensibilizar a los estudiantes del quinto grado de primaria colocandonos en el lugar de la otra persona para ayudar a los demás a traves de nuestras actitudes.

### III. PROGRAMACIÓN DE LAS SESIONES

#### 3.1 Secuencia de las sesiones

El presente programa establece el siguiente orden para su desarrollo en un tiempo de cinco semanas.

N°	Sesiones	Tiempo semanas				
		1	2	3	4	5
1	<b>POR QUÉ MENTIMOS</b>	x				
2	<b>LA AUTOCRÍTICA DAÑA</b>		x			
3	<b>JÓVENES ADOLESCENTES REBELDES</b>			x		
4	<b>PORQUÉ INCUMPLIMOS CON LAS TAREAS ENCOMENDADAS</b>				x	
5	<b>SOMOS RESPONSABLES Y SOLIDARIOS EN CASA Y EN LA ESCUELA</b>					x

**PROGRAMA DE LAS UNIDADES DE APRENDIZAJE****SESIÓN 1****POR QUÉ MENTIMOS****DATOS INFORMATIVOS:**

1.1 Institución Educativa SOBERANO NAYMLAP	: I. E. P.
1.2 Ubicación	: Huáscar N° 725
1.3 Área	: Educación Religiosa.
1.4 Grado	: Quinto
1.5 N° de horas	: 30 min.
1.6 Profesora	: Matilde Chozo Cornejo
1.7: Turno	: Mañana

**II. DENOMINACIÓN**

Los estudiantes reconozcan las verdaderas enseñanzas para vivir von Cristo.

### III. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE.

COMPETENCIAS Y CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE
<p><b>Asume la experiencia del encuentro personal y comunitario con Dios en su proyecto de vida en coherencia con su creencia religiosa.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Transforma su entorno desde el encuentro personal y comunitario con Dios y desde la fe que profesa.</li> <li>• <b>Actúa coherentemente en razón de su fe según los principios de su conciencia moral en situaciones concretas de la vida</b></li> </ul>	<p>Participa para conocer el Octavo mandamiento y escucha con atención la palabra de Dios poniendo, en práctica el valor de la verdad.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Escucha el mensaje de Dios leyendo la cita bíblica.</li> <li>• Asume la enseñanza con amor, y se compromete a decir la verdad del octavo mandamiento que Jesucristo nos dejó en la tierra.</li> </ul>

### IV. PREPARACIÓN DE LA CLASE

¿Qué necesitamos hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos o materiales se utilizarán en esta sesión?
<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Biblia Cap. 8, 43 -47.</li> <li>❖ Ficha impreso</li> <li>❖ lápiz</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- La Biblia.</li> <li>- Texto impreso de la lectura.</li> <li>- Ficha impresa, papel boom, papel sábana</li> <li>- Mesa, sillas, cuadernos. etc.</li> <li>- Jugadores</li> <li>- mantel</li> </ul>

## VI. SECUENCIA DIDÁCTICA DE LA SESIÓN

TIEMPO		ESTRATEGIAS	METOD OLOGÍA
15 min	<p style="text-align: center;">INICIO (Auscultar la realidad)</p>	<p>El Facilitador da la bienvenida a los jugadores del juego de roles.</p> <p>Explica brevemente aclarando el objetivo que se persigue en el juego a escenificar, entrega fichas con el nombre del tema a los jugadores. En todo este inicio se debe guardar silencio en aula.</p> <p>El facilitador N° 1 preparan el kit, se encarga de memorizar el juego para orientar con el seguimiento a los jugadores apoyando el manejo de las fichas entregadas del juego <b>“Porque mentimos”</b> e informa en caso ocurriera un abandono por parte de un jugador ingresa como participante <b>el facilitador N°2</b>, asignando un cambio de rol o papel con un color de tarjetas de identificación.</p> <p>Empieza el juego se les escucha atentamente la escena real de los jugadores rescatando elementos claves como discursos, el análisis del juego.</p> <p>El rol del facilitador es central conducir el juego y registrar observaciones como posturas, discursos de los jugadores, mediante el silencio</p> <p>Luego surge el análisis de lo que pasó en el juego, rescatando elementos claves, mediante la satisfacción del juego, la reflexión de los elementos y por último la realidad y como mejorarlo y el interés por partes de los jugadores</p>	<p style="text-align: center;">Lluvia de Idea</p>
15min		<p><b>No dirás falsos testimonios ni mentiras. 8vo mandamiento.</b></p>	

	<p><b>PROCESO</b> (Juzgar)</p>	<p>La docente lee la cita bíblica Juan 8, 43-47 y pregunta. ¿Qué nos dice Dios? ¿A quién tenemos como padre en la tierra? ¿Por qué actuamos siempre con mentiras? ¿Es correcto decir mentiras? así prosigue pidiendo la opinión de los jugadores para su reflexión de la cita leída y pregunta ¿Que debemos hacer para elegir siempre la verdad?</p> <p>¿Cuál es tú compromiso desde hoy como niño bueno? la profesora explica el mensaje que Dios nos quiere comunicara sus hijos.</p> <p>Los jugadores responden las interrogantes dadas por la docente, mediante un debate de todos los jugadores incluyendo el facilitador que es el personaje más importante del juego</p>	<p>debate.</p>
	<p><b>APLICACIÓN</b> (Juzgar/Compromiso)</p>	<p>Los jugadores motivados del mensaje se comprometen a no decir mentiras presentan una dinámica, siguiendo las recomendaciones de la miss se agrupan y se abrazan todos, luego se agrupan de dos en dos y se abrazan comprometiéndose en no decir más mentiras con su compañero de lado, sonriendo se abrazan en amistad.</p>	<p>evaluación</p>
	<p><b>Celebrar</b></p>	<p>Celebramos que somos hijo del Dios cantando juntos.</p> <p><b><i>UN MANDAMIENTO NUEVO NOS DA EL SEÑOR</i></b></p>	<p>canción</p>



## SESIÓN 2

### LA AUTOCRÍTICA DAÑA

#### 1. DATOS INFORMATIVOS:

1.1 Institución Educativa NAYMLAP	: I. E. P. SOBERANO
1.2 Ubicación	: Huáscar N° 725
1.3 Área	: Educación Religiosa.
1.4 Grado	: Quinto
1.5 N° de Horas	: 30 min.
1.6 Profesora	: Matilde Chozo Cornejo
1.7 Turno	: Mañana

#### II. DENOMINACIÓN.

**La humildad nos enseña a ser amables y tolerantes con los demás.**

#### III PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE.

COMPETENCIAS Y CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE
<p><b>Asume la experiencia del encuentro personal y comunitario con Dios en su proyecto de vida en coherencia con su creencia religiosa.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Transforma su entorno desde el encuentro personal y comunitario con Dios y desde la fe que profesa.</li> <li><b>Actúa coherentemente en razón de su fe según los principios de su conciencia moral en situaciones concretas de la vida</b></li> </ul>	<p>Acepta las enseñanzas de Jesucristo asumiendo cambios de comportamiento al interactuar con los demás.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li><b>Asume</b> su rol protagónico mediante actitudes concretas a imagen de Jesucristo.</li> <li><b>Escucha</b> el mensaje de Dios leyendo la cita bíblica aceptándose tal como es.</li> </ul>

#### IV. PREPARACIÓN DE LA CLASE

¿Qué necesitamos hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos o materiales se utilizarán en esta sesión?
<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Biblia. Romanos Cap. 12, 16- 19</li> <li>❖ Ficha impreso</li> <li>❖ Lápiz, borrador, regla.</li> <li>❖ Lapicero</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- La Biblia.</li> <li>- Texto impreso de la lectura.</li> <li>- Fichas impreso, papel boom, papel sábana, plumones. Pizarra.</li> <li>- Cuadernos. etc.</li> <li>- Jugadores</li> </ul>

#### V SECUENCIA DIDÁCTICA DE LA SESIÓN.

T	SECUENCIA	Actividades	Metodología
15min	<p>INICIO</p> <p>(Auscultar la realidad)</p>	<p style="text-align: center;"><b>LA AUTOCRÍTICA DAÑA</b></p> <p>El Facilitador da la bienvenida a los jugadores del juego de roles.</p> <p>Explica brevemente aclarando el objetivo que se persigue en el juego a escenificar, entrega fichas con el nombre del tema a los jugadores. En todo este inicio se debe guardar silencio en aula.</p> <p>El facilitador N° 1 preparan el kit, se encarga de memorizar el juego para orientar con el seguimiento a los jugadores apoyando el manejo de las fichas entregadas del <b>juego LA AUTOCRITICA DAÑA</b> e informa en caso ocurriera un abandono por parte de un jugador ingresa como participante <b>el facilitador N°2</b>, asignando un cambio de rol o papel con un color de tarjetas de identificación.</p> <p>Empieza el juego se les escucha atentamente la escena real de los jugadores rescatando elementos claves como discursos, el análisis del</p>	<p>Lluvia de Idea</p>



## SESIÓN 3

### JÓVENES ADOLESCENTES REBELDES

#### 1. DATOS INFORMATIVOS:

1.1 Institución Educativa	: I. E. P. SOBERANO NAYMLAP
1.2 Ubicación	: Huáscar N° 725
1.3 Área	: Educación Religiosa.
1.4 Grado	: Quinto
1.5 N° DE HORAS	: 30 min.
1.6 Profesora	: Matilde Chozo Cornejo
1.7: Turno	: Mañana

#### II. DENOMINACIÓN.

**La comunicación y la tolerancia nos ayudan a estar cerca de las personas que amamos.**

#### III PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE.

COMPETENCIAS Y CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE
<p><b>Asume la experiencia del encuentro personal y comunitario con Dios en su proyecto de vida en coherencia con su creencia religiosa.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Transforma su entorno desde el encuentro personal y comunitario con Dios y desde la fe que profesa.</li> <li>• Actúa coherentemente en razón de su fe según los principios de su conciencia moral en situaciones concretas de la vida</li> </ul>	<p>Acepta las enseñanzas de Jesucristo asumiendo que la comunicación y la tolerancia nos acerca a interactuar con los demás.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Comprende</b> que el saber escuchar, la paciencia y el respeto nos permite asumir cambios de comportamiento en diversos contextos a la luz del Evangelio para encontrar el amor de Dios poniendo en práctica amor a nuestros padres.</li> </ul>

#### IV. PREPARACIÓN DE LA CLASE

¿Qué necesitamos hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos o materiales se utilizarán en esta sesión?
<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Biblia. Efesios Cap. 6, 1-2; y Éxodo 20, 2 2, 16- 19</li> <li>❖ Ficha impreso</li> <li>❖ Lápiz, borrador, regla.</li> <li>❖ Lapicero</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- La Biblia.</li> <li>- Texto impreso de la lectura.</li> <li>- Fichas impreso, papel boom, papel sábana, plumones. Pizarra.</li> <li>- Cuadernos. etc.</li> <li>- Jugadores</li> </ul>

#### IV SECUENCIA DIDÁCTICA DE LA SESIÓN

TIEMPO	SECUENCIA	Actividades	Metodología
15 min	INICIO (Auscultar la realidad)	<p>El Facilitador da la bienvenida a los jugadores del juego de roles.</p> <p>Explica brevemente aclarando el objetivo que se persigue en el juego a escenificar, entrega fichas con el nombre del tema a los jugadores. En todo este inicio se debe guardar silencio en aula.</p>	Lluvia de Idea
15 min.		<p>El facilitador N° 1 preparan el kit, se encarga de memorizar el juego para orientar con el seguimiento a los jugadores apoyando el manejo de las fichas entregadas del <b>juego JÓVENES ADOLESCENTES REBELDES</b> e</p> <p>Informa en caso ocurriera un abandono por parte de un jugador ingresa como participante <b>el facilitador N°2</b>, asignando un cambio de rol o papel con un color de tarjetas de identificación.</p> <p>Empieza el juego se les escucha atentamente la escena real de los jugadores rescatando elementos claves como discursos, el análisis del juego.</p> <p>El rol del facilitador es central conducir el juego y registrar observaciones como</p>	

	<p>PROCESO (Juzgar)</p>	<p>posturas, discursos de los jugadores, mediante el silencio</p> <p>La docente explica lo que Dios desea que seamos respetuosos con nuestros padres y con los demás.</p> <p style="text-align: center;"><b>JÓVENES ADOLESCENTES REBELDES</b></p> <p>La docente lee la cita bíblica Efesios 6, 1-2; Éxodo 20, 2 Luego pregunta ¿Qué nos dice Dios en la cita leída? ¿Cómo te recompensará Dios si honras a tus padres? ¿Cumples lo que Dios te ha encomendado?</p> <p>Los jugadores responden las interrogantes dadas por la docente, mediante un debate de todos los jugadores incluyendo el facilitador que es el personaje más importante del juego, llegando a un análisis del juego de rol demostrándola equivocación en el que se encontraban.</p> <p>La profesora explica en breve lo que Dios nos dice “Honra a tu padre y Madre” y tendrás larga vida, escucha la reflexión de los jugadores que podemos causar a nuestros padres siendo rebeldes.</p> <p>Asumen el mal comportamiento con las personas que le dieron la vida y se comprometen a demostrar con acciones el amor a Dios.</p>	<p>Debate.</p>
--	-----------------------------	--	----------------

	<p>APLICACIÓN</p> <p>Compromiso</p> <p>Celebrar</p>	<p>Los jugadores motivados del mensaje se comprometen a no ser rebeldes con los padres, maestros y demás personas, luego forman un círculo para jugar la dinámica titulada el tallerín.</p> <p>Cantando juntos.</p> <p>Los jugadores se abrazan sinceramente con cada jugador valorando que son únicos e hijos de Dios.</p>	<p>evaluación</p> <p>dinámica</p>
--	---	---	-----------------------------------

## SESIÓN 4

### POR QUÉ INCUMPLIMOS CON LAS TAREAS ENCOMENDADAS

#### I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1 Institución Educativa	: I. E. P. SOBERANO NAYMLAP
1.2 Ubicación	: Huáscar N° 725
1.3 Área	: Educación Religiosa.
1.4 Grado	: Quinto
1.5 N° de horas	: 30 min.
1.6 Profesora	: Matilde Chozo Cornejo
1.7: Turno	: Mañana

#### II. DENOMINACIÓN.

Los talentos nos ayudan a ser responsables, mejores personas asumiendo nuestros actos.

#### • PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE.

COMPETENCIAS Y CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE
<p><b>Construye su identidad como persona humana, amada por Dios, digna, libre y trascendente, comprendiendo la doctrina de su propia religión, abierto al diálogo con las que le son cercanas.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Conoce a Dios y asume su identidad religiosa como persona digna, libre y trascendente.</li> <li>• Cultiva y valora las manifestaciones religiosas de su entorno argumentando su fe de manera comprensible y respetuosa.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Reconoce el amor de Dios presente en la vida de fe de la Virgen María por su infinito amor a sus hijos.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Escucha el mensaje de Dios leyendo la cita bíblica, agradeciendo a María por su amor y lo demuestra cooperando con sus compañeros y cumpliendo las tareas encomendadas</li> </ul>

• PREPARACIÓN DE LA CLASE

¿Qué necesitamos hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos o materiales se utilizarán en esta sesión?
<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Biblia Cap. Mt 25, 14-30</li> <li>❖ Ficha impreso</li> <li>❖ Lápiz, borrador, lapiceros</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- La Biblia.</li> <li>- Texto impreso de la lectura.</li> <li>- Ficha impresa, sobres</li> <li>- Mesa, sillas, cuadernos. etc.</li> <li>- Jugadores</li> <li>- mantel</li> </ul>

IV SECUENCIA DIDÁCTICA DE LA SESIÓN

TIEMPO	SEC.	Actividades	Metodología
15min.	INICIO (Auscultar la realidad)	<p>El Facilitador da la bienvenida a los jugadores del juego de roles.</p> <p>Explica brevemente aclarando el objetivo que se persigue en el juego a escenificar, entrega fichas con el nombre del tema a los jugadores. En todo este inicio se debe guardar silencio en aula.</p> <p>El facilitador N° 1 preparan el kit, se encarga de memorizar el juego para orientar con el seguimiento a los jugadores apoyando el manejo de las fichas entregadas del <b>juego INCUMPLIMOS DE LAS TAREAS ENCOMENDADAS</b> e informa en caso ocurriera un abandono por parte de un jugador ingresa como participante <b>el facilitador N°2</b>, asignando un cambio de rol o papel con un color de tarjetas de identificación.</p> <p>Empieza el juego se les escucha atentamente la escena real de los jugadores rescatando elementos claves como discursos, el análisis del juego.</p> <p>El rol del facilitador es central conducir el juego y registrar observaciones como posturas, discursos de los jugadores, mediante el silencio</p>	Lluvia de Ideas



15 min		La docente explica lo que Dios desea que seamos respetuosos con nuestros padres y con los demás.	Debate.
	<p style="text-align: center;"><b>INCUMPLIMOS CON LAS TAREAS ENCOMENDADAS</b></p> <p>La docente lee la cita bíblica Palabra de los talentos <b>Mt 25, 14-30</b> y pregunta ¿Qué acciones realizó el hombre antes de partir a tierras lejanas? ¿A quién repartió cinco talentos? ¿Cuántos talentos le dio al segundo servidor?</p> <p>¿Qué ocurrió al volver el Señor? ¿Qué le dijo a su servidor que recibió un solo talento? La profesora explica en breve lo que Dios nos dice “Porque al que produce se le dará y tendrá en abundancia, pero al que no se produce le quitará hasta lo que tiene, y a ese servidor inútil échenlo a la oscuridad de afuera: allí será el llorar y el rechinar de dientes”, la docente escucha el debate de las reflexiones del papel que asumieron y las posibles consecuencias que puede traer al ser irresponsable cuando nos encomiendan una acción.</p> <p>Los jugadores responden las interrogantes dadas por la docente, mediante un debate de todos los jugadores incluyendo el facilitador que es el personaje más importante del juego, llegando a un análisis del juego de rol demostrando la equivocación en el que se encontraban.</p> <p>Asumen que no cumplen con las tareas que les dejan en clase y sus padres y se comprometen a cambiar y ser responsables como Jesús quiere que sea.</p> <p>Los jugadores motivados del mensaje recibido cantan la Canción Mis talentos.</p>	<p style="text-align: center;"><b>APLICACIÓN</b></p> <p>Compromiso</p> <p>Celebrar</p>	<p>Evaluación</p> <p>dinámica</p>

## SESIÓN 5

### SOMOS RESPONSABLES Y SOLIDARIOS EN CASA Y EN LA ESCUELA

#### 1. DATOS INFORMATIVOS:

1.1 Institución Educativa NAYMLAP	: I. E. P. SOBERANO
1.2 Ubicación	: Huáscar N° 725
1.3 Área	: Educación Religiosa.
1.4 Grado	: Quinto
1.5 N° de horas	: 30 min.
1.6 Profesora	: Matilde Chozo Cornejo
1.7: Turno	: Mañana

#### II. DENOMINACIÓN.

La palabra de Dios nos conforta a ser responsables y solidarios y nos enseña a compartir con el prójimo

#### III PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

COMPETENCIAS Y CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE
<p><b>Asume la experiencia del encuentro personal y comunitario con Dios en su proyecto de vida en coherencia con su creencia religiosa.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Transforma su entorno desde el encuentro personal y comunitario con Dios y desde la fe que profesa.</li> <li>• Actúa coherentemente en razón de su fe según los principios de su conciencia moral en situaciones concretas de la vida.</li> </ul>	<p>✓ Participa en espacios de encuentro personal con Dios y actúa siendo responsable y solidario con su prójimo.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Expresa</b> coherencia entre lo que cree, dice y hace en su compromiso personal a la luz de textos bíblicos y lo demuestra siendo responsable y solidarios con los compañeros de aula.</li> </ul>

#### IV . PREPARACIÓN DE LA CLASE

¿Qué necesitamos hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos o materiales se utilizarán en esta sesión?
<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Biblia Cap. LC 9, 12-17</li> <li>❖ Ficha impreso</li> <li>❖ Lápiz, borrador, lapiceros</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- La Biblia.</li> <li>- Texto impreso de la lectura.</li> <li>- Ficha impresa, sobres</li> <li>- Mesa, sillas, mantel y cuadernos. etc.</li> <li>- Jugadores</li> </ul>

### V. SECUENCIA DIDÁCTICA DE LA SESIÓN

TIEMPO	SECUENCIA	ACTIVIDADES	METODOLOGÍA
15 min.	INICIO (Auscultar la realidad)	<p>El Facilitador da la bienvenida a los jugadores del juego de roles.</p> <p>Explica brevemente aclarando el objetivo que se persigue en el juego a escenificar, entrega fichas con el nombre del tema a los jugadores. En todo este inicio se debe guardar silencio en aula.</p> <p>El facilitador N° 1 preparan el kit, se encarga de memorizar el juego para orientar con el seguimiento a los jugadores apoyando el manejo de las fichas entregadas del <b>juego SOMOS RESPONSABLES Y SOLIDARIOS EN CASA Y EN LA ESCUELA</b></p> <p>Le informa en caso ocurriera un abandono por parte de un jugador ingresa como participante <b>el facilitador N°2</b>, asignando un cambio de rol o papel con un color de tarjetas de identificación.</p> <p>Empieza el juego se les escucha atentamente la escena real de los jugadores rescatando elementos claves como discursos, el análisis del juego.</p> <p>El rol del facilitador es central conducir el juego y registrar observaciones.</p>	Lluvia de ideas
15 min.	PROCESO (Juzgar)	<p>La docente lee la cita bíblica Palabra de los talentos LC 9, 12- 17 y pregunta ¿Qué le dijo los apóstoles a Jesús? ¿Qué respondió Jesús? ¿Cuántas personas asistieron? ¿Qué ocurrió? ¿Qué mensaje nos deja Jesús?</p>	Debate.

	<p>APLICACIÓN</p> <p>(Juzgar/Compro)</p> <p>Celebrar</p>	<p>Los jugadores responden las interrogantes dadas por la docente, mediante <b>un debate</b> de todos los jugadores incluyendo el facilitador que es el personaje más importante del juego, llegando a un análisis del juego de rol demostrando la equivocación en el que se encontraban.</p> <p>La profesora explica en breve lo que Dios nos dice “Para Dios nada es imposible y juntos debemos fortalecer nuestras responsabilidades, de manera Solidaria llegaremos lejos. Porque somos hijos de bien.</p> <p>Los jugadores motivados del mensaje</p> <p>Asumen que juntos somos un equipo y se compromete a ayudar a quien lo necesite.</p> <p>Los jugadores motivados del mensaje recibido cantan la canción “<b>Mi mano está llena de tu bendición</b>” “A que tú no sabes”</p>	<p>Evaluación</p> <p>dinámica</p>
--	--	--	-----------------------------------

## Validación de la fiabilidad del instrumento

### TEST PARA MEDIR EL NIVEL DE MOTIVACIÓN EN EL ÁREA DE EDUCACIÓN RELIGIOSA

Este cuestionario está dirigido a estudiantes de quinto grado de primaria y lo que se busca es conocer cómo piensas, sientes y vives las situaciones que se te presentan en las clases de Religión.

Se presentan 42 frases para que las leas atentamente y las respondas con sinceridad según sea tu grado de acuerdo o desacuerdo con ellas. Para ello rodea al lado de cada frase el número que más se acerque a tu opinión. La escala va del 1 al 5.

EDAD: ..... SEXO: 1. Masculino 2. Femenino

GRADO DE ESTUDIOS: \_\_\_\_\_ RELIGIÓN: \_\_\_\_\_

1= Muy en desacuerdo (MD)

2= En desacuerdo  
(D)

3= Indeciso (I)

4=De acuerdo (A)

5=Totalmente de acuerdo (TA)

Nº	Ítem	MD	D	I	A	TA
1	La metodología utilizada por mi profesor(a) de religión me permite participar activamente durante las clases.	1	2	3	4	5
2	Mis clases de religión me parecen entretenidas, trabajamos en forma personal y grupal.	1	2	3	4	5
3	El profesor(a) despeja las dudas e interrogantes que tengo en las clases de Religión.	1	2	3	4	5
4	En las clases de religión, el profesor utiliza audios, videos, multimedia, diversos medios y materiales en el desarrollo de las clases.	1	2	3	4	5
5	Las clases de religión me parecen muy complicadas porque la terminología que utiliza el profesor(a) es confusa.	1	2	3	4	5
6	Las clases de religión son muy aburridas.	1	2	3	4	5
7	No me gustan las clases de religión porque no hay momentos para expresar lo que pensamos y sentimos.	1	2	3	4	5
8	El profesor(a) de religión es muy activo, cuando estamos cansados nos cuenta historias, cantamos, hacemos dinámicas.	1	2	3	4	5

9	Desarrollo todas las actividades que el profesor(a) nos propone en clase.	1	2	3	4	5
10	No me gusta perderme las clases de religión, porque me siento a gusto y sé que es útil para mi vida.	1	2	3	4	5
11	No me interesan los temas de religión, prefiero desarrollar otras actividades durante la clase.	1	2	3	4	5
12	Me intereso por escuchar la clase de mi profesor(a) de religión porque quiero aprender más sobre la vida cristiana.	1	2	3	4	5
13	Me gusta participar en las diversas actividades que se programa en el área de Religión, tanto en el Colegio como en la Parroquia.	1	2	3	4	5
14	Tengo grandes proyectos para mi vida, como, por ejemplo: ser un gran profesional. Por eso las clases de religión no me sirven.	1	2	3	4	5
15	No me interesa la religión porque nos prohíbe divertirnos.	1	2	3	4	5
16	Los temas de religión antes de venir a clase Investigo (leo y estudio los temas).	1	2	3	4	5
17	No me interesa desarrollar los trabajos de religión, sólo lo hago por cumplir.	1	2	3	4	5
18	Entiendo con facilidad las clases de Educación Religiosa.	1	2	3	4	5
19	Creo que los temas que se tratan en religión son importantes para mi vida y para lograr mi felicidad.	1	2	3	4	5
20	No me interesan los temas de Religión, creo que son puras historias sinsentido.	1	2	3	4	5
21	Los temas de Religión nos ayudan a entender mejor la vida y lo que celebramos en la Parroquia.	1	2	3	4	5
22	No entiendo mucho las clases de Religión, me parecen muy confusas.	1	2	3	4	5
23	Los temas de religión me parecen interesantes porque dan un sentido a mi vida.	1	2	3	4	5
24	Los temas de religión no ayudan a una persona como yo que quiere ser grande en la vida.	1	2	3	4	5
25	Hago mis tareas de religión porque estoy convencido que me va a servir para mi vida.	1	2	3	4	5
26	Me gusta estudiar las clases de religión porque he comprobado que de Dios depende la felicidad personal y familiar.	1	2	3	4	5
27	Me gusta investigar temas referentes al área de religión Porque aprendo mucho más y luego puedo enseñar a los demás.	1	2	3	4	5

28	En mi casa mis padres me ayudan cuando tengo dudas o dificultades en las tareas de religión.	1	2	3	4	5
29	Me siento a gusto con el ambiente que tengo en casa para estudiar.	1	2	3	4	5
30	El internet, la TV, el celular, la bulla que hay en mi casa me distrae mucho para estudiar y hacer mis trabajos de religión.	1	2	3	4	5
31	Me parece que estudiar e investigar temas de religión no son de mucha importancia para mi vida.	1	2	3	4	5
32	Las clases de religión me ayudan a ser cada día un mejor hijo (a) de Dios.	1	2	3	4	5
33	A mis padres no les interesa que yo vaya a la Iglesia.	1	2	3	4	5
34	Mi profesor de religión me invita a participar de jornadas, retiros y a todas las celebraciones que hay en la Iglesia.	1	2	3	4	5
35	Mi profesor(a) de religión nos da ejemplo de vida cristiana.	1	2	3	4	5
36	Las clases de religión me han ayudado a utilizar, leer y entender la Biblia.	1	2	3	4	5
37	Expreso lo que pienso en la clase de religión, cuando estoy de acuerdo o en desacuerdo con mis compañeros y profesor(a).	1	2	3	4	5
38	Las clases de religión son una pérdida de tiempo porque creo que Dios no existe.	1	2	3	4	5
39	Me gustaría que en las clases de religión sean más exigentes para practicar lo que dice el Evangelio de Cristo	1	2	3	4	5
40	El profesor(a) de Educación Religiosa no es coherente con lo que dice y hace con su vida.	1	2	3	4	5
41	Creo que no es fácil ser buen cristiano, hay muchas dificultades en nuestra sociedad.	1	2	3	4	5
42	No me interesa las clases de religión, porque los que se van a la Iglesia también son pecadores	1	2	3	4	5



### Anexo 3: Baremos de puntuación

MOTIVACIÓN									
N									
Factor Externo FE				17	Factor Interno			FI	25

Códigos	Niveles por dimensión	Puntuación
3	ALTO	3 a 5
2	MEDIO	2.5 a 3.0
1	BAJO	0 a 2.4

## Anexo 4: Base de datos

Estud.	Edad	Sexo 1=Varon 2=Mujer	CarreraProf 1=Enf	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18	P19	P20	P21	P22	P23	P24	P25	P26	P27	P28	P29	P30	P31	P32	P33	P34	P35	P36	P37	P38	P39	P40	P41	P42	
1	10	1	Cristiano	5	5	4	5	1	1	1	5	2	4	2	4	4	1	1	5	1	4	4	4	2	2	3	3	4	2	5	5	3	5	5	1	5	1	5	2	4	1	4	2	2	4	
2	10	1	Cristiano	3	5	3	5	1	1	1	5	5	5	1	5	5	1	2	3	1	5	4	1	2	2	4	1	5	2	5	3	1	5	1	5	3	1	5	1	5	1	4	2	5	1	
3	10	1	Testigo de Jehova	5	5	4	4	1	1	1	5	1	1	2	5	4	1	1	3	1	4	4	1	1	3	1	1	1	1	4	1	2	1	1	5	5	1	4	1	1	1	4	1	1	1	
4	10	1	Evangélico	2	3	2	2	1	1	1	4	2	2	1	4	5	3	2	3	2	5	5	1	3	2	4	1	3	3	4	1	2	1	3	5	1	5	3	3	4	1	5	5	2	5	
5	10	1	Evangélico	4	2	3	2	1	3	2	3	1	4	3	3	4	2	4	4	3	5	5	2	2	1	4	1	3	1	4	2	4	4	3	4	1	5	3	3	5	1	1	1	2	1	
6	10	1	Protestante	5	4	4	4	1	3	1	3	1	4	2	4	5	2	2	3	2	4	3	1	2	4	2	3	4	1	4	2	3	2	1	1	3	4	4	4	4	3	4	3	4	2	
7	10	1	Católico	3	5	5	5	1	1	1	3	4	1	1	5	1	1	2	5	2	5	3	2	4	1	1	1	5	1	4	1	4	1	1	3	1	3	3	4	4	1	4	1	2	2	
8	10	1	Católico	4	5	4	4	2	1	2	3	4	3	1	4	3	1	1	4	2	4	5	1	4	2	4	1	5	1	4	5	4	5	2	1	1	5	5	5	5	1	4	2	4	4	
9	10	1	Católico	4	4	4	3	1	2	1	4	5	2	1	5	4	2	1	2	2	3	3	1	3	1	4	1	3	2	5	5	4	4	2	1	1	5	5	5	3	1	4	1	4	1	
10	10	1	Católico	5	5	4	4	2	1	2	3	2	4	1	5	4	1	1	4	1	2	2	1	5	2	4	2	2	2	4	4	4	4	1	1	3	4	5	4	4	4	3	1	2	2	
11	10	1	Católico	4	3	4	5	1	1	1	3	5	2	2	2	1	1	1	2	2	5	4	1	5	2	3	1	3	2	4	4	3	5	1	3	4	4	3	5	5	2	4	3	2	2	
12	10	1	Católico	5	4	2	4	2	1	2	3	3	4	1	3	4	2	1	4	2	1	2	2	3	2	3	2	3	1	4	2	5	3	1	4	2	4	3	4	4	2	1	1	3	1	
13	10	1	Católico	4	4	2	4	3	1	3	5	5	2	1	2	4	1	2	4	2	5	2	3	3	2	2	1	4	2	4	4	5	1	2	2	1	4	3	4	4	1	3	1	1	1	
14	10	1	Católico	4	4	4	2	1	2	1	3	3	4	1	5	1	2	2	4	2	5	4	1	5	1	3	1	4	2	5	2	3	1	1	4	2	2	5	3	5	1	3	1	4	5	
15	11	1	Católico	5	4	5	5	1	2	1	3	4	4	2	4	2	4	1	4	1	4	5	1	4	1	4	1	4	1	5	5	2	5	1	5	5	3	5	4	5	1	4	1	1	1	
16	10	2	Católico	2	5	2	2	1	1	1	3	4	4	2	5	1	2	2	5	2	4	4	4	4	1	4	2	4	2	4	3	4	1	1	5	1	2	5	3	5	2	5	2	5	2	
17	10	2	Católico	5	3	5	4	2	2	1	5	2	3	2	5	3	1	1	5	2	3	5	1	4	1	2	2	5	2	3	5	4	4	1	5	5	5	5	5	5	5	2	5	2	4	1
18	10	2	Católico	5	4	4	4	2	3	2	4	5	2	2	5	5	2	2	2	2	2	5	1	5	2	2	1	5	1	5	2	5	1	1	5	1	5	4	5	5	3	5	3	2	2	
19	10	2	Católico	5	4	3	4	1	1	2	4	5	2	2	5	5	2	2	3	2	5	3	1	5	1	5	2	3	1	5	4	5	5	1	3	5	5	4	4	5	2	3	1	5	1	
20	10	2	Católico	5	5	2	4	2	1	3	5	5	5	2	5	5	1	1	5	1	5	1	2	5	3	5	1	5	1	5	4	3	4	2	5	5	5	5	5	4	2	5	2	1	1	
21	10	2	Católico	3	5	4	3	1	2	5	4	5	5	2	2	3	3	1	4	1	5	3	3	2	2	2	2	3	3	5	2	5	3	1	5	3	2	4	4	2	2	5	3	2	3	
22	10	2	Católico	4	5	3	5	2	1	1	4	4	2	3	3	2	1	2	2	1	4	2	2	4	1	5	1	5	2	2	4	5	2	1	2	2	5	5	5	2	2	3	1	5	2	
23	10	2	Católico	4	3	5	5	2	2	1	4	3	4	3	3	2	2	2	2	1	1	2	2	4	2	3	1	5	3	2	3	4	2	2	4	3	4	5	4	2	1	5	3	5	3	
24	11	2	Católico	4	4	4	5	2	2	2	4	4	5	2	4	4	2	2	4	1	4	5	2	5	1	5	1	5	4	4	2	5	4	1	4	2	3	4	4	4	2	5	1	3	2	
25	11	2	Católico	4	5	4	4	2	2	2	4	4	5	2	5	4	2	2	4	1	4	4	2	4	2	5	2	4	1	5	4	5	1	2	4	3	5	5	4	4	1	4	1	5	2	