

**CREACIÓN DE AMBIENTES MOTIVACIONALES POSITIVOS A TRAVÉS DE LOS
DIBUJOS ANIMADOS PARA LOS ESTUDIANTES DE LOS GRADOS DÉCIMO Y
UNDÉCIMO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA NUESTRA SEÑORA DEL CARMEN
DE BARBOSA**

Presentado por:

Leonardo Mauris de la Ossa

Director:

Dr. Andrés Fernando Bula Calderón

**Trabajo presentado como requisito para optar el título de
Magíster en Proyectos Educativos Mediados por TIC**

**UNIVERSIDAD DE LA SABANA
CENTRO DE TECNOLOGÍAS PARA LA ACADEMIA
MAESTRÍA EN PROYECTOS EDUCATIVOS MEDIADOS POR TIC
CHÍA, 2018**

CREACIÓN DE AMBIENTES MOTIVACIONALES POSITIVOS A TRAVÉS DE LOS DIBUJOS ANIMADOS PARA LOS ESTUDIANTES DE LOS GRADOS DÉCIMO Y UNDÉCIMO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA NUESTRA SEÑORA DEL CARMEN DE BARBOSA

CREACIÓN DE AMBIENTES MOTIVACIONALES POSITIVOS A TRAVÉS DE LOS
DIBUJOS ANIMADOS PARA LOS ESTUDIANTES DE LOS GRADOS DÉCIMO Y
UNDÉCIMO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA NUESTRA SEÑORA DEL CARMEN DE
BARBOSA

Presentado por:

Leonardo Mauris De la Ossa

Director:

Dr. Andrés Fernando Bula Calderón

Trabajo presentado como requisito para optar el título de

Magíster en Proyectos Educativos Mediados por TIC

UNIVERSIDAD DE LA SABANA

CENTRO DE TECNOLOGÍAS PARA LA ACADEMIA

MAESTRÍA EN PROYECTOS EDUCATIVOS MEDIADOS POR TIC

CHÍA, 2018

CREACIÓN DE AMBIENTES MOTIVACIONALES POSITIVOS A TRAVÉS DE LOS DIBUJOS ANIMADOS PARA LOS ESTUDIANTES DE LOS GRADOS DÉCIMO Y UNDÉCIMO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA NUESTRA SEÑORA DEL CARMEN DE BARBOSA

Agradecimientos

¿Agradecer? Tal acto implicaría una enorme lista que, de intentarlo, seguro quedarían por fuera muchos que merecen estar dentro de ella, es por ello por lo que de antemano me doy por vencido ante el intento de ser exhaustivo.

A Dios por todo, su gracia y su protección han sido la razón principal por la que este trabajo se ha llevado a cabo; a mi familia: mi amada esposa Blanca Domínguez y mis dos motores Camilo y Mathias; a mi madre, su confianza en mí es sin igual; a mis hermanos y sobrinos, gracias por quererme tanto; a mis amigos, a ustedes no los podría dejarlos por fuera de esta lista.

También le agradezco al señor rector de la institución educativa Lic. Víctor Gómez por su apoyo y siempre disposición para la realización de la investigación; a mis compañeros de trabajo, estudiantes y padres de familia, sus aportes y acompañamiento han sido fundamentales en este proceso.

Al Doctor Andrés Fernando Bula Calderón, mi asesor de tesis, gracias por su paciencia e importantes aportes, sin lugar a duda soy mejor profesional gracias a usted.

CREACIÓN DE AMBIENTES MOTIVACIONALES POSITIVOS A TRAVÉS DE LOS DIBUJOS ANIMADOS PARA LOS ESTUDIANTES DE LOS GRADOS DÉCIMO Y UNDÉCIMO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA NUESTRA SEÑORA DEL CARMEN DE BARBOSA

A tu sonrisa hijo mío.

CREACIÓN DE AMBIENTES MOTIVACIONALES POSITIVOS A TRAVÉS DE LOS DIBUJOS ANIMADOS PARA LOS ESTUDIANTES DE LOS GRADOS DÉCIMO Y UNDÉCIMO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA NUESTRA SEÑORA DEL CARMEN DE BARBOSA

CONTENIDO

RESUMEN	8
ABSTRACT	8
1. INTRODUCCIÓN	9
2. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	13
2.1. FORMULACIÓN DE LA PREGUNTA DE INVESTIGACIÓN.....	16
3. OBJETIVOS	17
3.1. OBJETIVO GENERAL	17
3.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS.....	17
4. JUSTIFICACIÓN.....	18
4.1. LIMITACIONES Y DELIMITACIONES.....	23
5. MARCO REFERENCIAL.....	25
5.1. ESTADO DEL ARTE.....	25
5.1.1. Dibujos animados como estrategia pedagógica.....	26
5.1.2. La experiencia europea.	26
5.1.3. La experiencia en Colombia.....	30
5.1.4. La neurociencia como campo de estudio que propicia ambientes motivacionales.	32
5.2. MARCO TEÓRICO.....	35
5.2.1. Referente Disciplinar: Competencias de Lectura Crítica.	38
5.2.2. ¿Qué se entiende por motivación?	39
5.2.3. Ambientes Motivacionales Positivos.	44

CREACIÓN DE AMBIENTES MOTIVACIONALES POSITIVOS A TRAVÉS DE LOS DIBUJOS ANIMADOS PARA LOS ESTUDIANTES DE LOS GRADOS DÉCIMO Y UNDÉCIMO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA NUESTRA SEÑORA DEL CARMEN DE BARBOSA

5.2.4. <i>Material Educativo Digital</i>	50
6. DESCRIPCIÓN DEL AMBIENTE DE APRENDIZAJE	55
6.1. CONTEXTO INSTITUCIONAL	55
6.2. POBLACIÓN.....	56
6.3. OBJETIVOS DEL AMBIENTE DE APRENDIZAJE.....	56
6.3.1. <i>Objetivo general</i>	56
6.3.2. <i>Objetivos específicos</i>	56
6.4. COMPETENCIAS POR DESARROLLAR.....	56
6.5. CONTENIDO DEL AMBIENTE DE APRENDIZAJE	57
6.5.1. <i>Descripción de la estrategia</i>	58
7. ASPECTOS METODOLÓGICOS	78
7.1. PREGUNTA DE INVESTIGACIÓN.....	78
7.2. SUSTENTO EPISTEMOLÓGICO	78
7.3. DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN.....	79
7.4. MUESTRA.....	83
7.5. CONSIDERACIONES ÉTICAS	84
7.6. MÉTODOS, TÉCNICAS E INSTRUMENTOS	85
7.6.1. <i>Diario de Campo. Instrumento Pre-Implementación</i>	86
7.6.2. <i>Encuesta. Instrumento Implementación</i>	87
7.6.3. <i>Entrevista. Instrumento Post Implementación</i>	88
7.6.4. <i>Categorización</i>	88
8. ANÁLISIS DE RESULTADOS.....	90

CREACIÓN DE AMBIENTES MOTIVACIONALES POSITIVOS A TRAVÉS DE LOS DIBUJOS ANIMADOS PARA LOS ESTUDIANTES DE LOS GRADOS DÉCIMO Y UNDÉCIMO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA NUESTRA SEÑORA DEL CARMEN DE BARBOSA

8.1. RESULTADOS INSTRUMENTOS.....	90
8.1.1. <i>Resultados Diarios de Campo.</i>	90
8.1.2. <i>Resultados Encuestas.</i>	104
8.1.3. <i>Resultados Entrevistas.</i>	109
8.2. ANÁLISIS DE DATOS A PARTIR DE LA TRIANGULACIÓN DE INSTRUMENTOS.....	150
8.2.1. <i>Referentes disciplinar: Habilidades de lectura crítica.</i>	150
8.2.2. <i>Ambientes motivacionales positivos</i>	155
8.2.3. <i>Material educativo digital</i>	158
9. CONCLUSIONES	161
10. PROSPECTIVAS Y RECOMENDACIONES	166
11. REFERENCIAS.....	168
12. ANEXOS.....	177

LISTA DE TABLAS

Tabla 1 Ventajas y desventajas de las TIC en la educación.	36
Tabla 2 Descripción de las actividades a desarrollar en el proyecto.	59
Tabla 3 Fase uno: divulgación del proyecto a todos los estamentos de la comunidad educativa.	67
Tabla 4 Fase dos: Creación y socialización del recurso educativo.....	73
Tabla 6 Momentos de la Investigación-Acción.....	82
Tabla 7 Principales objetivos al aplicar la encuesta a los diferentes actores de la comunidad educativa.....	87

CREACIÓN DE AMBIENTES MOTIVACIONALES POSITIVOS A TRAVÉS DE LOS DIBUJOS ANIMADOS PARA LOS ESTUDIANTES DE LOS GRADOS DÉCIMO Y UNDÉCIMO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA NUESTRA SEÑORA DEL CARMEN DE BARBOSA

Tabla 8 Principales objetivos al aplicar la entrevista a los diferentes actores de la comunidad educativa.....	88
Tabla 9 Categorías de Análisis de la Investigación.....	89
Tabla 10 Resultados encuesta docente	105
Tabla 11 Resultados encuesta directivos docentes.....	106
Tabla 12 Resultados encuesta acudientes.....	107
Tabla 13 Resultados encuesta estudiantes.....	108
Tabla 14 Entrevista a docentes.....	111
Tabla 15 Entrevista a directivos docentes	118
Tabla 16 Entrevistas a acudientes.....	125
Tabla 17 Entrevistas a estudiantes.....	134
Tabla 18 Comparativo resultado prueba Saber 11, 2015-2016	153

LISTA DE FIGURAS

Figura 1. Divulgación del proyecto a todos los estamentos de la comunidad educativa	65
Figura 3. Creación y socialización del recurso educativo.	70
Figura 4. Implementación y evaluación de la actividad de aprendizaje.....	74
Figura 5. Comparativo del rendimiento académico I y II semestre del 2016.....	151
Figura 6. Comparativo resultado pruebas Saber 11 -2015-2016-, ICFES (2016).	153

CREACIÓN DE AMBIENTES MOTIVACIONALES POSITIVOS A TRAVÉS DE LOS DIBUJOS ANIMADOS PARA LOS ESTUDIANTES DE LOS GRADOS DÉCIMO Y UNDÉCIMO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA NUESTRA SEÑORA DEL CARMEN DE BARBOSA

RESUMEN

La problemática de la INSECAB es la desmotivación de los aprendizajes de los contenidos curriculares que se ve reflejado en el bajo rendimiento académico. Por tanto, el objetivo principal fue transformar esta situación mediante el diseño e implementación de los dibujos animados como herramienta pedagógica. Esta estrategia TIC, fundamentada desde las neurociencias, permitió buscar alternativas que facilitaran y mejoraran las prácticas docentes y, con ello combatir de manera positiva los inconvenientes descritos. La metodología seleccionada en este estudio fue de tipo cualitativo, al regirse bajo parámetros establecidos en el diseño de la Investigación-Acción, cuyos resultados estuvieron enfocados a superar los obstáculos inherentes al contexto y dejando como hallazgo primordial la superación de las dificultades académicas en los estudiantes de los grados décimo y undécimo, en las áreas de filosofía y lenguaje.

Palabras clave: *Motivación, ambientes motivacionales, neurociencias, dibujos animados, TIC, software educativo.*

ABSTRACT

The problem in INSECAB is the demotivation in the learning process of the curricular contents, this is reflected in the low academic performance. Therefore, the main objective was to transform this situation through the design and implementation of cartoons as a pedagogical tool. This ICT strategy, based in neurosciences, allowed to look for alternatives possibilities that would facilitate and improve teaching practices, and for that reason it fought in a positive way the inconvenience described. The methodology selected in this study was of a qualitative nature, being governed by parameters established in the design of the Action Research, whose results were focused on overcoming the inherent obstacles to the context and leaving as a primary finding the overcoming of the academic difficulties in the students of the tenth and eleventh grades in the areas of philosophy and language.

Keywords: *Motivation, motivational environments, neurosciences, cartoons, tic, educational software.*

CREACIÓN DE AMBIENTES MOTIVACIONALES POSITIVOS A TRAVÉS DE LOS DIBUJOS ANIMADOS PARA LOS ESTUDIANTES DE LOS GRADOS DÉCIMO Y UNDÉCIMO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA NUESTRA SEÑORA DEL CARMEN DE BARBOSA

1. INTRODUCCIÓN

Entre las circunstancias que dieron origen a la intención de abordar a la Institución Educativa Nuestra Señora del Carmen de Barbosa, se destacaron tanto el bajo rendimiento académico, como también el alto índice de deserción escolar. Las evidencias de estos hechos se pueden constatar, por un lado, en los malos resultados que el colegio obtuvo en la prueba Saber 11 desde el año 2011 hasta el 2015, así mismo en los datos estadísticos que señalan que durante esos cinco años el número de estudiantes que reprobaron alguna asignatura superaron los registros que al respecto hay a nivel nacional. Sin embargo, la problemática que más agudizaba la situación fue el alto porcentaje de alumnos que daban fin a sus procesos de formación para dedicarse a diferentes actividades laborales.

En este sentido, la existencia en el colegio de procesos pedagógicos que no son pertinentes o que no han sido orientados a través de estrategias que logren motivar a los estudiantes, han ocasionado pérdida académica y deserción académica. Por ejemplo, ninguna de las prácticas de los docentes refleja algún indicio de innovación; en un alto porcentaje se privilegiaba el uso exclusivo de marcadores, tableros y el monólogo expresado por los profesores.

En particular, los resultados de Saber 11 en el área de lectura crítica, que busca evaluar la capacidad de los estudiantes de leer, interpretar y proponer ideas a través de un texto, tuvo como resultado en el año 2015 un puntaje de 43,49/100; dicha prueba a nivel nacional presentó un promedio de 58.43/100 y en el municipio de Magangué 50.10/100. En efecto, se evidencia en todos los escenarios una significativa diferencia por debajo de lo esperado. Ahora bien, tales circunstancias son similares en todas las áreas que evalúa el examen como matemáticas, ciencias naturales, ciencias sociales e inglés.

CREACIÓN DE AMBIENTES MOTIVACIONALES POSITIVOS A TRAVÉS DE LOS DIBUJOS ANIMADOS PARA LOS ESTUDIANTES DE LOS GRADOS DÉCIMO Y UNDÉCIMO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA NUESTRA SEÑORA DEL CARMEN DE BARBOSA

Por estas razones se resolvió crear un recurso educativo que despertara y mantuviera la motivación de los estudiantes y, que estuviera mediada por el uso de las TIC; fue así como se decidió presentar capítulos de dibujos animados que trataran temas de las áreas de lenguaje y filosofía. Tal apuesta se asumió gracias a la abundante literatura que demuestra su éxito al ser implementado tales como investigaciones, tesis, observaciones, etc.

Sin embargo, a diferencia de las experiencias dadas por la literatura, este proyecto no tomó capítulos o episodios de series de dibujos animados ya existentes y transmitidos por algún canal de televisión. El ingrediente innovador consistió en que los estudiantes, a través de la asesoría de un ingeniero de sistemas y gracias a softwares de código abierto, pudieran por sí mismo diseñar, crear y animar los contenidos audiovisuales con un contenido minuciosamente escogido por los docentes de lenguaje y filosofía.

Indiscutiblemente, lo expuesto anteriormente significó un importante cambio de perspectiva tanto para estudiantes como para docentes. Los primeros estuvieron construyendo su conocimiento desde el principio, los segundos aplicaron un recurso que se amoldaba a sus pretensiones; ambas circunstancias lograban imprimir una importante dosis de motivación a todos los actores implicados y al final, durante la etapa de ejecución, ya los jóvenes contaban con competencias que les facilitó la adquisición de los conocimientos y a su vez proporcionarles habilidades y destrezas que los hicieran lectores críticos.

Así mismo, es importante señalar que el haber escogido los dibujos animados, como recurso educativo, respondió a uno de los principales aportes que hoy la neurociencia ha suministrado a la educación como lo es la motivación. Gracias a la atención y la concentración; las reacciones estimuladas por los sentidos en especialmente por la vista y el oído como la combinación eficiente de colores, los movimientos constantes de escena y las vivencias de sonidos pueden

CREACIÓN DE AMBIENTES MOTIVACIONALES POSITIVOS A TRAVÉS DE LOS DIBUJOS ANIMADOS PARA LOS ESTUDIANTES DE LOS GRADOS DÉCIMO Y UNDÉCIMO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA NUESTRA SEÑORA DEL CARMEN DE BARBOSA

lograr, especialmente en los niños y adolescentes, que queden cautivados. Quizás, esta es la razón principal por la que en promedio esta población pasa entre dos y cuatro horas frente algún tipo de reproductores de audio y video observando series con formato de dibujos animados, este dato no es menos importante si se considera que esto equivale a media jornada académica en un colegio.

Como resultado de la implementación, el estudio arrojó datos que pueden ser catalogados como positivos; en primer lugar, según las estadísticas en el primer semestre del año 2016, cuando aún no había aplicado el recurso, reprobaron en las áreas de lenguaje y filosofía un total de siete estudiantes; en el segundo semestre cuando se ejecutó el recurso, los docentes no reportaron alumnos reprobados. Así mismo, en segundo lugar, la prueba Saber 11 mostró una mejoría de 4,57% con relación al año 2015, es decir, el examen certificó que quienes participaron de él eran más competentes en la lectura, interpretación y proposición de ideas a partir de un texto.

No obstante, la evidencia no reflejó únicamente datos estadísticos positivos, se observó durante todo el proyecto el impacto que logró en los diferentes actores de la comunidad educativa. Como resultado, estos actores no solamente apoyaron la iniciativa sino también, se involucraron, gestionaron y trabajaron para que el producto final del recurso fuera conforme a las expectativas; en muchos sentidos se puede asegurar que lo enriquecedor de la investigación no fue quizás los resultados sino el proceso por el que se llegó a él.

Se puede asegurar que el ingrediente motivacional, que se buscó desde el inicio de la investigación, en gran medida se logró estimular al involucrar a los actores que se pretendía impactar en el proceso mismo de concebir y crear el recurso; se puso en práctica el axioma que considera importante ver a los sujetos como constructores de sus propios conocimientos, y el

CREACIÓN DE AMBIENTES MOTIVACIONALES POSITIVOS A TRAVÉS DE LOS DIBUJOS ANIMADOS PARA LOS ESTUDIANTES DE LOS GRADOS DÉCIMO Y UNDÉCIMO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA NUESTRA SEÑORA DEL CARMEN DE BARBOSA

gran resultado fue tener a personas activas en los procesos de enseñanza y aprendizaje que desarrollan en el interior de la institución educativa.

En retrospectiva, se puede afirmar que el proyecto logró alcanzar el objetivo por el que fue formulado y ejecutado, los estudiantes lograron evidenciar importantes avances en sus procesos académicos, pero lo más importante, estuvieron en todo momento motivados en el camino que los llevo a la construcción de sus propios conocimientos.

CREACIÓN DE AMBIENTES MOTIVACIONALES POSITIVOS A TRAVÉS DE LOS DIBUJOS ANIMADOS PARA LOS ESTUDIANTES DE LOS GRADOS DÉCIMO Y UNDÉCIMO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA NUESTRA SEÑORA DEL CARMEN DE BARBOSA

2. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

Según la Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económico -OCDE- (2014), los estudiantes alrededor del mundo entre las edades de 15 y 16 años tienden a tener mayor dificultad en las pruebas que evalúan las competencias lectoescritoras, argumentan que al comparar los resultados que obtuvo la misma población en los exámenes de matemáticas y ciencias, este hallazgo acentúa que los alumnos de los países participantes que provienen de las zonas rurales muestran en promedio dos años escolares de desventaja en las competencias de lenguaje al confrontarlos con aquellos que viven en los centros urbanos.

De igual manera resaltan que, los países que no tomen medidas para igualar el rendimiento académico entre las poblaciones urbanas y rurales e incentivar mejorar desarrollo de las competencias lectoescritoras, estarán destinados a experimentar importantes atrasos en el sector educativos en un futuro inmediato. Ante lo anterior, es de resaltar que entre las naciones a las que explícitamente se les hace estas recomendaciones se encuentra Colombia.

Aunado a lo anterior, según el Centro Latinoamericano para el Desarrollo Rural -Rimisp- (2010), en Colombia, el 52% de los estudiantes de población rural tienden a abandonar sus estudios en grado quinto de la primaria, además señala el informe que un 16,7% de los jóvenes que viven en estas zonas del país se encuentran en pobreza extrema, cifra que triplica a los adolescentes que habitan en las mismas condiciones en los centros urbanos donde el porcentaje llega a 4,8%.

En concordancia, Icfes (2016) concluye que, entre las competencias evaluadas, el lenguaje es el área que más problemas presentan los estudiantes al resolverlas. Al ejemplificar esta situación, el reporte hace evidente que mientras que en tercero de primaria un 39% de los alumnos mostraron dificultad en la prueba de matemáticas, en lenguaje el porcentaje de los jóvenes con

CREACIÓN DE AMBIENTES MOTIVACIONALES POSITIVOS A TRAVÉS DE LOS DIBUJOS ANIMADOS PARA LOS ESTUDIANTES DE LOS GRADOS DÉCIMO Y UNDÉCIMO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA NUESTRA SEÑORA DEL CARMEN DE BARBOSA

dificultad es de un 43%. Esta situación no es diferente en el grado quinto de primaria donde los porcentajes son 40% de no aprobados en matemáticas a un 45% en las mismas circunstancias en lenguaje.

En coherencia a estos escenarios, la Institución Educativa Nuestra Señora del Carmen de Barbosa -IENSECAB-, ubicada en la zona rural del municipio de Magangué, atraviesa por graves problemas educativos reflejados con los bajos resultados académicos, las altas cifras de deserción escolar y el pobre rendimiento en las pruebas externas –Saber 3, 5, 9 y 11- presentadas por los estudiantes en el periodo 2009 al 2015.

En este sentido, al analizar la casuística que ha propiciado el problema educativo en la institución IENSECAB, se resalta entre otros, la falta de acceso a educación técnica, tecnológica o profesional posterior a la finalización de sus estudios de enseñanza media, conclusión a la que han llegado los directivos del colegio (Gómez, 2017). En consecuencia, los alumnos no tienden a ver en su proceso de formación académica verdaderas vías de progreso y por ello terminan optando en su gran mayoría, a la dedicación de aquellos oficios tradicionales en la población como la pesca y agricultura artesanal.

Además, tanto la INSECAB como la población en general, se caracteriza por el atraso en la prestación de algunos servicios básicos como la electricidad, agua potable, alcantarillado e internet, aunado a que, en periodos de invierno, el clima tiende a ocasionar cuantiosos estragos al producirse las crecientes del río Magdalena con el consecuente daño y destrucción de cultivos y algunas de las viviendas que por supuesto incluyen a las instalaciones del colegio.

Asimismo, otras de las causas que contribuyen al problema planteado de bajo rendimiento académico, se señala que, debido a la lejanía y difícil acceso a la población, la planta docente tiende a ser removida continuamente y por ello se interrumpen los procesos que los profesores

CREACIÓN DE AMBIENTES MOTIVACIONALES POSITIVOS A TRAVÉS DE LOS DIBUJOS ANIMADOS PARA LOS ESTUDIANTES DE LOS GRADOS DÉCIMO Y UNDÉCIMO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA NUESTRA SEÑORA DEL CARMEN DE BARBOSA

implementan y ejecutan. En tanto que el colegio tiende a no ser atractivo para maestros con alta preparación académica que logren ajustarse a este escenario laboral y profesional como una opción estable de trabajo y es por lo que, ante esta situación, los maestros que laboran en él cuentan con poca, y algunos casos ninguna preparación pedagógica.

Por tanto, señalado lo anterior, se ha producido un grave problema educativo en la IENSECAB reflejado en que la gran mayoría de los estudiantes están desmotivados para aprender los contenidos que se les plantean en el aula de clase, lo cual se manifiesta en el bajo nivel mostrado en las pruebas Saber 11. De igual forma los directivos de la institución sostienen que la reprobación académica de algunos alumnos desde el año 2011 no baja del 8%, cifra muy alta si se tiene en cuenta que la medida nacional de reprobación es del 5%, conforme al Decreto 1290 (Ministerio de Educación, 2009). De acuerdo con esto, las pruebas reflejan directamente los graves inconvenientes a nivel pedagógico que se están presentando en el colegio.

Otra de las consecuencias está dada por el alto índice de deserción escolar desde el año 2011, en promedio 7% anual, hecho que refleja que los alumnos, por diferentes motivos entre ellos la falta de motivación, abandonan la institución educativa y por ende ponen fin a su proceso académico.

Ahora bien, MEN (2011) cuestiona que entre las principales razones por la que los estudiantes abandonan el colegio y se dedican a otros oficios se encuentran las malas prácticas pedagógicas realizadas por los docentes, las cuales terminan generando, según el ministerio, que los jóvenes se desinteresen a medida que van pasando el tiempo en la escuela; por tal razón la desmotivación se constituye como un importante factor de reprobación y deserción escolar.

Así pues, la investigación surge a causa de la necesidad imperiosa de establecer en primer término, un diagnóstico que justifique tales circunstancias y los factores asociados a cada una de

CREACIÓN DE AMBIENTES MOTIVACIONALES POSITIVOS A TRAVÉS DE LOS DIBUJOS ANIMADOS PARA LOS ESTUDIANTES DE LOS GRADOS DÉCIMO Y UNDÉCIMO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA NUESTRA SEÑORA DEL CARMEN DE BARBOSA

ellas y luego buscar alternativas que facilitaran y mejoraran las prácticas docentes y estas a su vez combatieran desde un ambiente motivacional positivo las dificultades descritas.

En otras palabras, se considera poner en evidencia los diferentes factores que afectan la motivación de los estudiantes al momento de enfrentarse a las actividades propias del proceso de construcción del aprendizaje y al tiempo buscar alternativas para superar dichas dificultades, por lo que se recurre a utilizar herramientas o recursos educativos que permiten mejorar el clima académico, y por ende promueva un buen aprovechamiento de los contenidos curriculares impartidos en los salones de clases.

Para tal efecto, con el advenimiento de la década de las neurociencias, sus aportes permiten contar con herramientas apropiadas para la construcción de ambientes motivacionales positivos con los estudiantes y que estos a su vez, sean construidos con elementos basados en las Tecnologías de la Información y la Comunicación -TIC-, ajustados específicamente al contexto de la institución.

Es así como los conceptos que brindan las neurociencias pueden ayudar a crear e implementar múltiples recursos educativos con el fin de facilitar los procesos pedagógicos y las prácticas realizadas por el docente. Para ello, se toma en consideración específicamente el uso de los dibujos animados como recurso educativo al permitir una integración de los estudiantes en el proceso de construcción del conocimiento y en consecuencia ayudar a generar mayor interés en los alumnos. Esto es un escenario perfecto dentro de un ambiente motivacional positivo.

2.1. Formulación de la pregunta de investigación

Las consideraciones expuestas llevan a plantear el siguiente interrogante: **¿Cómo contribuye la creación de un ambiente motivacional, mediante la construcción de dibujos animados, en**

CREACIÓN DE AMBIENTES MOTIVACIONALES POSITIVOS A TRAVÉS DE LOS DIBUJOS ANIMADOS PARA LOS ESTUDIANTES DE LOS GRADOS DÉCIMO Y UNDÉCIMO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA NUESTRA SEÑORA DEL CARMEN DE BARBOSA

el rendimiento académico de los estudiantes de los grados décimo y undécimo en la en la

Institución Educativa Nuestra Señora del Carmen de Barbosa?

3. OBJETIVOS

3.1. Objetivo general

Determinar el efecto que produce la creación de ambientes motivacionales positivos a través de los dibujos animados en el rendimiento académico de los estudiantes de los grados décimo y undécimo de la Institución Educativa Nuestra Señora del Carmen de Barbosa.

3.2. Objetivos específicos

- Identificar las debilidades académicas relevantes que llevan al resultado negativo en las pruebas saber de los estudiantes de grado décimo y undécimo.
- Caracterizar el ambiente motivacional positivo a través de los dibujos animados.
- Desarrollar la herramienta pedagógica basada en los dibujos animados con la ayuda de las Tecnologías de la Información y la Comunicación -TIC- para los estudiantes de los grados décimo y undécimo.
- Determinar como la implementación de la herramienta pedagógica desarrollada propicia un mejor rendimiento académico en los estudiantes de los grados décimo y undécimo.

CREACIÓN DE AMBIENTES MOTIVACIONALES POSITIVOS A TRAVÉS DE LOS DIBUJOS ANIMADOS PARA LOS ESTUDIANTES DE LOS GRADOS DÉCIMO Y UNDÉCIMO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA NUESTRA SEÑORA DEL CARMEN DE BARBOSA

4. JUSTIFICACIÓN

Uno de los principales problemas que caracteriza la historia de la educación en Colombia está relacionado con la brecha existente entre el sector urbano y el rural en materia de calidad educativa. En este sentido Burgo (2007) indica que el índice de inasistencia en las instituciones educativas en el sector rural supera el 48% del total del territorio nacional, lo que evidencia bajos índices de escolaridad en este tipo de población específica.

En este sentido, al encontrarse la IENSECAB en zona rural del municipio de Magangué, es claro que se enfrenta de manera similar a las mismas desventajas características de estas poblaciones. Al respecto, Burgo (2007) afirma que entre las desventajas que presenta con respecto a una institución urbana enmarca: carecer de materiales didácticos, instalaciones con poca infraestructura y por ende escasos espacios físicos; el profesorado carece de la formación y desarrollo en competencias; desde el escenario laboral sobresale la inestabilidad del profesorado y por sobre todo la consecuencia que enmarca el problema de este estudio correspondiente a la pérdida académica seguida de una inminente deserción escolar.

En particular, Gómez (2017) sostiene que en IENSECAB, un alto porcentaje de alumnos que terminan la secundaria no logran ingresar a estudios superiores. Sugieren de igual manera que una de las posibles causas por lo que esto sucede radica en la idiosincrasia de los habitantes de la comunidad al no visualizar en la educación una vía para el progreso y por tanto la desmotivación y falta de interés es característico en un gran porcentaje de la población.

De modo similar, la desmotivación estudiantil también se puede evidenciar a través de los resultados de las pruebas Saber 11, quienes presentan los resultados de dos maneras a saber: la primera desde lo cualitativo denominado desempeño -que oscila entre alto, medio y bajo- y desde

CREACIÓN DE AMBIENTES MOTIVACIONALES POSITIVOS A TRAVÉS DE LOS DIBUJOS ANIMADOS PARA LOS ESTUDIANTES DE LOS GRADOS DÉCIMO Y UNDÉCIMO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA NUESTRA SEÑORA DEL CARMEN DE BARBOSA

lo cuantitativo en donde asignan como resultado un puntaje que se da en una escala de 0 a 100

puntos. IENSECAB obtiene regularmente resultados muy por debajo. Para ilustrar mejor, en el año 2015, el componente de lectura crítica fue de 43,49/100; dicha prueba tuvo a nivel nacional un promedio de 58.43/100 y en el municipio de Magangué 50.10/100, de igual manera, tales circunstancias son similares en todas las áreas que evalúa la prueba –matemáticas, ciencias naturales, ciencias sociales e inglés- si se comparan con la media del promedio a nivel nacional (MEN, 2015).

De ahí que el alto índice de pérdida de los años escolares en conjunto al alto índice de deserción estudiantil que superan de igual manera los reflejados en la media nacional, son factores consecuentes a la problemática con los que se enfrenta IENSECAB con los que se enfrenta año tras año, reflejando de esta manera un panorama pedagógico que exige cambios importantes. Es así como la institución educativa genera estrategias de mejoramiento que permitan a los estudiantes desarrollar habilidades y destrezas que se enmarquen en las competencias con el objeto de obtener mejores resultados en el colegio.

Es por esto que el proyecto de investigación surge como un aporte a la creación de múltiples habilidades de pensamiento crítico de los estudiantes desde la integración de nuevas estrategias pedagógicas en el proceso de enseñanza y aprendizaje que involucren las Tecnologías de la Información y la Comunicación -TIC- como herramientas de motivación pero bajo el reconocimiento de los recursos tecnológicos con los que se cuenta en IENSECAB, para lograr así su implementación e incidir en la construcción del conocimiento por parte de cada uno de los estudiantes.

Por consiguiente, la investigación tiene justificación teórica dado que los dibujos animados como recurso pedagógico ayudarían a mejorar los ambientes de aprendizaje y de esta manera

CREACIÓN DE AMBIENTES MOTIVACIONALES POSITIVOS A TRAVÉS DE LOS DIBUJOS ANIMADOS PARA LOS ESTUDIANTES DE LOS GRADOS DÉCIMO Y UNDÉCIMO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA NUESTRA SEÑORA DEL CARMEN DE BARBOSA

lograr un impacto en la problemática, no solo específica, sino la contextualizada desde el punto de vista teórico.

Considerando que las TIC se han logrado incluirse hoy en día en nuestras vidas, de tal manera que logran alcanzar niveles de dependencia en nuestro diario vivir se construyó un prototipo de ambiente de aprendizaje que integró elementos antes mencionados y que permitió abordar el aprendizaje por parte de los estudiantes de manera diferente, esperando que esta estrategia e implementación diera como resultado una mejor comprensión y apropiación de los contenidos y por ende adquirir de manera adecuada las competencias de las asignaturas.

Al respecto, Marín y Latorre (2007) sostienen el grado de validez curricular que las series de dibujos animados proyectados por televisión en franjas de horarios infantiles demostraron mediante análisis factorial la coexistencia de cinco factores que de alguna manera afectan el proceso de enseñanza y aprendizaje a saber: desarrollo de la creatividad; educación para la ciudadanía; educación para la salud; desarrollo de habilidades de aprendizaje y educación artística.

De manera semejante, Llorent y Marín (2013) afirman que la televisión al convertirse en el medio por el cual los estudiantes de formación básica acceden a los dibujos animados, y estos a su vez entrenan de manera indirecta la capacidad de la creación de nuevos dibujos animados podrían ser utilizados como recurso pedagógico al permear muchos ámbitos de la vida como en el hogar y en colegio y así fácilmente ser introducido en la formación de los jóvenes sin que esto implique ningún tipo de traumatismo en el proceso de enseñanza y aprendizaje.

Con base en lo anterior, Christakis y Zimmermann (2004) sostienen, desde las neurociencias, que los adolescentes en promedio pasan dos horas diarias viendo cualquier serie animada, ello se debe, a que la televisión tiene todas las características audiovisuales necesarias para incentivar las

CREACIÓN DE AMBIENTES MOTIVACIONALES POSITIVOS A TRAVÉS DE LOS DIBUJOS ANIMADOS PARA LOS ESTUDIANTES DE LOS GRADOS DÉCIMO Y UNDÉCIMO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA NUESTRA SEÑORA DEL CARMEN DE BARBOSA

neuronas de la atención; mientras que Giraldo y Mosquera (2011) plantean que los niños de temprana edad están influenciados por la combinación de un lenguaje fácil y rápido con imágenes ricas en colores desde los dibujos animados, que los lleva a generar curiosidad y proyección de emociones que contribuyen a un aprendizaje significativo.

Por todo esto se intentó probar que con la implementación de las herramientas de las tecnologías de la información y la comunicación se lograría alcanzar una mejoría, por mínima que esta sea, en el proceso de enseñanza y aprendizaje en los estudiantes de IENSECAB y precisamente se consideró el uso de los dibujos animados con contenidos educativos como elemento de percepción visoespacial y condicionamiento cognitivo superior para lograr recuperar la motivación en los procesos académicos.

Es por esto que se escogió este recurso gracias a la evidencia de que la utilización de los dibujos animados como medio audiovisual tiende atraer la atención de los niños y adolescentes e involucra a cada uno de ellos en roles que difícilmente logran otros (Jaramillo y Castellón, 2012).

Los métodos de enseñanza centrados en los procesos de aprendizaje visoespacial fortalecen las habilidades cognitivas durante la formación escolar. En este sentido, Giraldo y Mosquera (2011) afirman que:

La curiosidad por aprender y las emociones que la televisión provoca en los niños de temprana edad son elementos que bien fusionados pueden contribuir a un aprendizaje significativo; en donde la combinación de lenguaje fácil y rápido con imágenes ricas en colores ayuda a una dinámica educativa que atraiga la atención del público infantil e incluso al juvenil. (p.10)

CREACIÓN DE AMBIENTES MOTIVACIONALES POSITIVOS A TRAVÉS DE LOS DIBUJOS ANIMADOS PARA LOS ESTUDIANTES DE LOS GRADOS DÉCIMO Y UNDÉCIMO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA NUESTRA SEÑORA DEL CARMEN DE BARBOSA

De manera que la solución propuesta en esta investigación, estuvo basada en la introducción de los recursos digitales bajo la perspectiva motivacional en el proceso de enseñanza y aprendizaje aportado por la neurociencia, con la intención de hacer frente a una problemática que afecta el sector rural y que a partir de la implementación de las herramientas que brindan las TIC, se generen beneficios que contribuyan a la disminución de la brecha existente en la calidad educativa entre este sector y el urbano.

No obstante, al no asumir medidas ante las problemáticas manifiestas, se prolongaría e incrementaría la brecha escolar descrita, y por ello se seguiría negando la posibilidad de educación de calidad a poblaciones históricamente marginadas del sistema educativo; por lo tanto, se mantendría el estado de atraso y pobreza a un amplio sector del país.

Igualmente, integrar alternativas educacionales es necesario puesto que la experiencia ha demostrado que lo hasta ahora implementado no ha generado los resultados esperados y por el contrario ha propiciado situaciones que limitan con el analfabetismo, no sólo el conocido tradicionalmente, sino aunado al total desconocimiento de las nuevas herramientas digitales cuya exigencia de conocimiento es tan vital como en antaño lo fue leer un texto.

Teniendo en cuenta las consideraciones antes expuestas, la investigación se enfocó hacia los estudiantes de los grados 10° y 11° de la educación media y tomando como base los resultados positivos que han dejado otros estudios sobre la inclusión de los dibujos animados en estudiantes de preescolar y los grados de primaria y secundaria se implementó un ambiente de aprendizaje con la ayuda de la impartición de contenidos curriculares por parte de los docentes con el objeto principal de mejorar la aprehensión del conocimiento.

Como resultado, el estudio presenta justificación desde la perspectiva teórica, práctica, metodológica y social al presentar los resultados de la implementación de un ambiente de

CREACIÓN DE AMBIENTES MOTIVACIONALES POSITIVOS A TRAVÉS DE LOS DIBUJOS ANIMADOS PARA LOS ESTUDIANTES DE LOS GRADOS DÉCIMO Y UNDÉCIMO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA NUESTRA SEÑORA DEL CARMEN DE BARBOSA

aprendizaje basado en la construcción y uso de dibujos animados mediante herramientas TIC,

determinando las ventajas y desventajas de este en cuanto a la capacidad que tiene de

contrarrestar la problemática mencionada y fomentar así, un impacto institucional, regional y

nacional.

4.1. Limitaciones y delimitaciones

La investigación se realizó en la Institución Educativa Nuestra Señora del Carmen de Barbosa -IENSECAB-, de carácter oficial ubicada en el corregimiento de Barbosa, Bolívar en Colombia cuya población, según el Departamento Nacional de Estadísticas es de 2.000 habitantes (DANE, 2005).

El corregimiento se encuentra ubicado al sur del departamento de Bolívar a 30 km de la cabecera municipal llamada Magangué, con una temperatura promedio de 34 a 36 grados centígrados y delimitada geográficamente de la siguiente manera: al norte con el corregimiento de Palmarito, al sur con el corregimiento de Sitio Nuevo, al oriente con el río Magdalena y al occidente con un conjunto de ciénagas de gran extensión.

Por otro lado, la población estudiantil vive en condiciones vulnerables y en su mayoría son estudiantes extra-edad, definido como aquellos alumnos que cursan sus estudios en un rango de edad superior a la media reportada por el Ministerio de educación. Aunado a esto, algunos de los estudiantes tienen responsabilidades laborales y están encargados del sostenimiento de la familia lo cual implica que además de las necesidades educativas propias, esta población exige el uso y aplicación de métodos de enseñanzas que estén acordes y adaptadas específicamente a sus necesidades.

CREACIÓN DE AMBIENTES MOTIVACIONALES POSITIVOS A TRAVÉS DE LOS DIBUJOS ANIMADOS PARA LOS ESTUDIANTES DE LOS GRADOS DÉCIMO Y UNDÉCIMO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA NUESTRA SEÑORA DEL CARMEN DE BARBOSA

Hay que hacer notar, que la institución tiene 1472 alumnos, cursan desde grado preescolar hasta el grado undécimo, distribuidos en seis sedes. En un alto porcentaje, estos jóvenes se encuentran al cuidado de personas que no son sus padres, así mismo, muchos de ellos permanecen bajo condiciones de vulnerabilidad.

De igual manera, el colegio cuenta con 62 docentes, tres directivos docentes y una psicóloga orientadora. Así, quienes hicieron parte del proyecto fueron 42 estudiantes de los grados décimo y undécimo -50% niños y 50% niñas-; el docente de filosofía y el de lenguaje.

Precisamente, INSECAB tiene retos que deben ser orientados a transformar la educación y teniendo en cuenta la población descrita al observar la necesidad de entender que los estudiantes desde sus particularidades e intereses hagan uso de la capacidad que tiene el cerebro de memorizar imágenes como vía más adecuada en la educación para el manejo de la información que les rodea.

CREACIÓN DE AMBIENTES MOTIVACIONALES POSITIVOS A TRAVÉS DE LOS DIBUJOS ANIMADOS PARA LOS ESTUDIANTES DE LOS GRADOS DÉCIMO Y UNDÉCIMO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA NUESTRA SEÑORA DEL CARMEN DE BARBOSA

5. MARCO REFERENCIAL

5.1. Estado del Arte

Con el fin de hacer una aproximación al estado actual, la búsqueda activa de la información se fundamenta en los siguientes temas principales de consulta a saber: comprender la forma de cómo los dibujos animados han sido incluidos en las herramientas diseñadas para aplicar en estrategias pedagógicas motivacionales positivas de las prácticas educativas de los docentes.

La segunda, establecer y caracterizar la manera en que este tipo de herramientas pueden ser adaptadas dentro de la estrategia pedagógica con la ayuda y soporte de las TIC, siendo estas una fuente de conocimientos que permiten la vinculación de la didáctica con la informática en una dinámica para construir nuevos conocimientos durante el proceso de enseñanza y aprendizaje.

Finalmente, la tercera radica en identificar aquellos aportes teóricos que han hecho las neurociencias con respecto a la creación de entornos agradables para el aprendizaje que tengan impacto en el proceso cognitivo del estudiante en cuanto a aprendizaje y memoria se refiere y de esta manera lograr una optimización máxima del rendimiento académico a pesar de las múltiples causas que abordan el problema expuesto.

Es así como, para la construcción del estado del arte, que deriva del planteamiento del problema: ¿Cómo contribuye la creación de un ambiente motivacional mediante la construcción de dibujos animados en el rendimiento académico de los estudiantes de los grados décimo y undécimo en la en la Institución Educativa Nuestra Señora del Carmen de Barbosa? Se hizo una búsqueda en algunas bases de datos académicas como Sciencedirect, ProQuest, EBSCO y Scopus, haciendo uso de las palabras claves: motivación; ambientes positivos; dibujos animados y educación; neuroeducación y neurociencias. Hay que mencionar, además que se hizo la revisión de artículos académicos e investigaciones doctorales a nivel nacional e internacional, centrandolo la

CREACIÓN DE AMBIENTES MOTIVACIONALES POSITIVOS A TRAVÉS DE LOS DIBUJOS ANIMADOS PARA LOS ESTUDIANTES DE LOS GRADOS DÉCIMO Y UNDÉCIMO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA NUESTRA SEÑORA DEL CARMEN DE BARBOSA

atención en el desarrollo de habilidades y destrezas basadas en el uso de los dibujos animados como herramienta de percepción visoespacial en la construcción del conocimiento.

5.1.1. Dibujos animados como estrategia pedagógica.

El poder educativo que tiene la televisión presenta un contexto histórico que ha impactado desde su aparición en los núcleos familiares, en especial sobre los niños y jóvenes de edad escolar quienes de manera típica dedicaban gran parte de su tiempo a ser observadores como televidentes. No obstante, con el advenimiento de las TIC, esto ha dado un vuelco trascendental ya que ha convertido a la televisión, no solo en una herramienta de distracción, sino también en un instrumento con un gran potencial educativo que puede ser utilizado en entornos de enseñanza y aprendizaje (Medrano, 2006).

Es así como la primera aproximación de los niños y jóvenes en edad escolar con la televisión resulta en un encuentro directo con dibujos animados de múltiples características, que llaman su atención, los sumergen en profunda concentración, evocan su memoria y los lleva a ejecutar procesos superiores cognitivos dentro del aprendizaje, tales como la percepción visoespacial, el juego y sobre todo la motivación. Para ilustrar esto, es necesario reconocer cómo se ha utilizado, implementado y analizado la elaboración de los dibujos animados en el proceso de enseñanza y aprendizaje bajo la estrategia de ambientes positivos.

5.1.2. La experiencia europea.

Los estudios que sostienen la inclusión de los dibujos animados como herramienta pedagógica que propende a la estimulación de ambientes motivacionales positivos en Europa, específicamente en España, han sido muchos y variados. Con respecto a lo anterior, Marín y

CREACIÓN DE AMBIENTES MOTIVACIONALES POSITIVOS A TRAVÉS DE LOS DIBUJOS ANIMADOS PARA LOS ESTUDIANTES DE LOS GRADOS DÉCIMO Y UNDÉCIMO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA NUESTRA SEÑORA DEL CARMEN DE BARBOSA

Latorre (2007) exponen en su trabajo de campo titulado *Validez curricular en las series*

animadas de televisión para la formación de futuros maestros, que es muy pertinente incluir los dibujos animados en las practicas docentes, especialmente para la enseñanza de algunos contenidos académicos de los cursos de primaria. Argumentan que los cartoons -dibujos animados- como herramienta pedagógica tienden a propiciar climas positivos de aprendizaje al incrementar la aprehensión de los saberes que los docentes imparten en las aulas de clase.

Así pues, llegan a la conclusión, gracias a una experiencia de campo en donde escogieron al azar una serie animada que llevaba más de cinco años transmitiéndose en varios canales de la televisión española; notaron que varios de los capítulos presentaban características propicias para enseñar algunas normas de comportamiento y valores culturales, contenidos que se encontraban en el currículo de las instituciones educativas.

Así mismo, Rajadell, Pujol y Violant (2005) encontraron en su estudio *Los dibujos animados como recurso de transmisión de los valores educativos y culturales*, que éstos efectivamente representan una alternativa para la enseñanza y aprendizaje puesto que el niño puede aprender conceptos, procedimientos y normas a través de los héroes que observan en los dibujos animados que proyectan en la televisión. Aunque resalta que en este proceso resulta indispensable la figura de los padres o personas responsables como los maestros para guiarlos.

En consonancia con lo anterior, argumentan que los dibujos animados tienen, entre sus características, el no estar suscrito a un solo contexto geográfico. Por el contrario, en su gran mayoría son vistos en países europeos, americanos y algunos asiáticos, permitiendo que los niños y jóvenes a corta edad, estén abiertos a un constante intercambio cultural en simultánea bajo su educación como ciudadanos del mundo. Esta temprana apertura de los estudiantes, les permiten

CREACIÓN DE AMBIENTES MOTIVACIONALES POSITIVOS A TRAVÉS DE LOS DIBUJOS ANIMADOS PARA LOS ESTUDIANTES DE LOS GRADOS DÉCIMO Y UNDÉCIMO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA NUESTRA SEÑORA DEL CARMEN DE BARBOSA

ser personas socializadas, dispuestas a contrastar sus vivencias con aquellas que les representan los personajes de los dibujos animados.

En efecto, en los 30 minutos que en promedio dura cada episodio de una serie animada, siempre denota que las situaciones giran en torno a un problema que los personajes se esfuerzan en resolver. Ensayan varias alternativas hasta llegar al punto en donde el desenlace de la historia ocurre en el momento en que se encuentra la mejor opción para la resolución del conflicto. Esta estrategia de enseñanza a través de problemas incentiva la creatividad de los estudiantes, al mismo tiempo que les provee herramientas de ensayo y error, siendo esta últimas, las principales características del método científico.

Más aún, estos hallazgos proponen que esta estrategia sea incluida dentro de los currículos de las instituciones educativas como parte del pensum al mostrar la pertinencia de incluir dibujos animados para lograr la creación de buenos estados motivacionales y así mismo establecerse como una herramienta eficaz para impartir contenidos temáticos pertinentes en las asignaturas.

Por otro lado, Llorent & Marín (2013) señalan en su estudio *La integración de los dibujos animados en el currículo de educación infantil* que la inclusión de los dibujos animados como herramienta para enseñar algunos contenidos de las áreas académicas podrían llegar a tal punto de aplicación, que generaría la posibilidad de hacerlos partícipes como parte establecido del currículo en la educación infantil, en particular en la población preescolar. Sustentan el hecho de que este tipo de formato logra un impacto considerable en su forma de aprender, paralelo a tener una gran influencia en el desarrollo psicomotor. Deseamos subrayar que una de las principales evidencias que los investigadores usan para sostener esta tesis consiste en que los niños leen y comprenden con mayor facilidad con la ayuda de un dibujo.

CREACIÓN DE AMBIENTES MOTIVACIONALES POSITIVOS A TRAVÉS DE LOS DIBUJOS ANIMADOS PARA LOS ESTUDIANTES DE LOS GRADOS DÉCIMO Y UNDÉCIMO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA NUESTRA SEÑORA DEL CARMEN DE BARBOSA

De manera similar a otras investigaciones, estos autores, utilizan series animadas que son ampliamente difundidas en la televisión. Sus experiencias documentadas señalan entre los estudiantes, la capacidad de conocer su propio cuerpo y el de los otros. Sus posibilidades de acción y aprender a respetar las diferencias y de igual forma, desarrollar sus capacidades afectivas y habilidades comunicativas en diferentes lenguajes y formas de expresión.

Así pues, Vilchez (2005) propone en su tesis doctoral *Física y dibujos animados: una estrategia de alfabetización científica y audiovisual en la educación secundaria*, que para enseñar conceptos básicos del área de física, algunas series animadas podrían servir como herramienta educativa, dado que proporcionan bases conceptuales como elementos pedagógicos que incrementan la motivación de la población estudiantil. En el caso de la serie animada “Los Simpsons” contiene varios capítulos cuyos contenidos propician el aprendizaje de algunos elementos fundamentales de física, y así mismo generan en los estudiantes un aumento de su motivación y agrado por el conocimiento.

En síntesis, todas estas investigaciones hacen evidente el grado de pertinencia de generar aprendizaje en la construcción del conocimiento con la ayuda de los dibujos animados en los distintos niveles de escolaridad. Esto es, cada una de ellas arroja resultados positivos y enfatiza la manera de cómo se estimula la creación de mejores procesos de enseñanza y aprendizaje utilizando como principal herramienta los dibujos animados en climas motivacionales para los estudiantes y profesores en el aula de clase.

Por tal razón, se destacan de estos trabajos básicamente dos aspectos: El primero de ellos es el éxito que refleja el utilizar los dibujos animados como herramienta didáctica para la creación o estimulación de ambientes motivacionales altamente positivos; el segundo es la propuesta de incluirla en el currículo de las instituciones educativas; pretensión que es ambiciosa si se tiene en

CREACIÓN DE AMBIENTES MOTIVACIONALES POSITIVOS A TRAVÉS DE LOS DIBUJOS ANIMADOS PARA LOS ESTUDIANTES DE LOS GRADOS DÉCIMO Y UNDÉCIMO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA NUESTRA SEÑORA DEL CARMEN DE BARBOSA

cuenta que el currículo es la principal construcción pedagógica y a su vez direcciona todos los procesos lúdicos y académicos de los colegios. Sin embargo, su principal limitación, considerando los intereses de esta investigación, es que estos estudios suscriben sus análisis sólo a la educación preescolar y primaria, y cuando se incluye la secundaria lo hacen sólo en el campo de la física o matemáticas.

5.1.3. La experiencia en Colombia.

También se han hallado investigaciones relacionadas con el desarrollo del aprendizaje basado en el uso de los dibujos animado en Colombia. Pongamos por caso a Bustamante (2012) quien expone en su tesis de maestría *Diseño e implementación de una estrategia didáctica para la enseñanza y el aprendizaje de las Leyes de Newton en el grado décimo utilizando las nuevas tecnologías TIC*, el uso de los dibujos animados se establece como una estrategia pedagógica en la asignatura de física, en este caso, el investigador implementa su uso en estudiantes de 10° y tiene como desafío enseñar las leyes de Newton, de donde resulta que la experiencia arrojó resultados positivos al conseguir que los alumnos se apropiaran de los saberes propuestos.

En efecto, Bustamante (2012) destaca que efectivamente a los alumnos no sólo se les facilitó la aprehensión conceptual de las leyes físicas, sino también mostraron altos niveles de motivación; opinión que fue corroborada por los estudiantes al sostener que su experiencia al participar del proyecto fue realmente motivadora y muy satisfactoria.

Por otra parte, teniendo en cuenta que a pesar de lo mucho que se ha escrito y probado en cuanto a la eficacia de la implementación de los dibujos animados como recurso pedagógico, en Colombia no abundan investigaciones que tengan como propósito estudiar el impacto que estos

CREACIÓN DE AMBIENTES MOTIVACIONALES POSITIVOS A TRAVÉS DE LOS DIBUJOS ANIMADOS PARA LOS ESTUDIANTES DE LOS GRADOS DÉCIMO Y UNDÉCIMO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA NUESTRA SEÑORA DEL CARMEN DE BARBOSA

tienen en el enriquecimiento del currículo y mucho menos para enseñar conceptos importantes en el área de filosofía o fortalecer las competencias de lectura.

Sin embargo, cabe destacar que existen estudios que relacionan la construcción del conocimiento con la utilización de otras dinámicas que directa o indirectamente guardan relación con la dinámica de los dibujos animados, por ejemplo, la utilización de los videojuegos con propósitos pedagógicos ha reportado de igual forma gran éxito.

En este sentido, Jaramillo y Castellón (2012) demostraron en su artículo *Educación y videojuegos*, que como recurso educativo los videojuegos tienden a desarrollar habilidades en los estudiantes con mayor facilidad, si se compara con otros medios. Además, los elementos narrativos y audiovisuales, como lo son las combinaciones y contrastes de colores y lo vivido de los sonidos, logran motivar a los estudiantes; finalmente aclaran que este tipo de estrategia debe atender propósitos previamente asignados por los maestros.

De manera semejante, Papastergiou (2009) establece que los videojuegos usados pedagógicamente pueden abarcar los objetivos educativos propuestos en las asignaturas, además cree que tienen el potencial de permitir que el aprendizaje se centre en el alumno, y por lo tanto hacen al conocimiento fácil, agradable e interesante.

En definitiva, la evidencia suministrada a través de la literatura determina que el impartir clases mediante el uso de los dibujos animados, ya sea en proyección, elaboración de los propios estudiantes o mediante imágenes en movimiento -como sucede con los videojuegos- puede lograr aumentar la motivación de los estudiantes y a su vez facilitar la adquisición de los conocimientos propuestos en los planes de curso.

CREACIÓN DE AMBIENTES MOTIVACIONALES POSITIVOS A TRAVÉS DE LOS DIBUJOS ANIMADOS PARA LOS ESTUDIANTES DE LOS GRADOS DÉCIMO Y UNDÉCIMO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA NUESTRA SEÑORA DEL CARMEN DE BARBOSA

5.1.4. La neurociencia como campo de estudio que propicia ambientes motivacionales.

Es preciso señalar que son muchos y variados los trabajos que se han realizado en referencia a los ambientes motivacionales positivos para los procesos de enseñanza y aprendizaje desde el campo de las neurociencias. Es por esto por lo que el estudio tomó como relevantes, aquellas investigaciones neurocientíficas que involucran las TICs como principal elemento motivador.

En este sentido, Falco (2017) considera en su estudio *Reconsiderando las prácticas educativas: TICs en el proceso de enseñanza-aprendizaje*, que las TIC han surgido como ayuda didáctica para la transmisión de conocimiento, permitiendo la transformación de los sistemas educativos como un motor de cambio y crecimiento, entre tanto las neurociencias tienen como eje principal dentro de la educación estudiar la relación entre la conducta y el aprendiz.

En este sentido, la neurociencia es vista hoy como un requerimiento cultural que permite aumentar la comprensión de los procesos educativos en todas las personas y más aún si para su exploración e implementación se utilizan las TICs. En efecto, Falco (2017) manifiesta que:

En la enseñanza tradicional, el empleo de las TICs despertaba el interés por el tratamiento del contenido porque rompía con la rutina e incluso se constituía en un factor motivacional. Otro enfoque era utilizarlas en un nivel ilustrativo, como medio para ampliar información o darle un atractivo al tratamiento del tema. Ahora bien, el gran número de tecnologías existentes hacen que no se puedan utilizar todas en el mismo espacio témporo-espacial o en el mismo curso, e incluso que a algunos alumnos elijan utilizar unas, pero no otras. (p.44)

CREACIÓN DE AMBIENTES MOTIVACIONALES POSITIVOS A TRAVÉS DE LOS DIBUJOS ANIMADOS PARA LOS ESTUDIANTES DE LOS GRADOS DÉCIMO Y UNDÉCIMO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA NUESTRA SEÑORA DEL CARMEN DE BARBOSA

En consonancia con lo anterior, la unión entre los atributos que se utilizan desde la neurociencia y el uso de la TIC en el ámbito educativo ha generado un impacto fundamental, empezando porque hoy en día se ha logrado desmitificar el hecho de que a determinada edad el cerebro pierde su capacidad de aprender, por ejemplo. Al respecto, Martin-Loeches (2015) en su estudio *Neurociencia y educación* explica que:

Ya en las últimas décadas, sin embargo y, sobre todo, en virtud de los avances en las instalaciones computacionales, técnicas de imagen cerebral han transmitido un impulso notable en el estudio de la vida, cerebro intacto, mientras que las personas llevan a cabo cualquier tipo de operación mental o cognitiva. La mejora ha sido tan notable que muchos temas tradicionalmente considerados como "tabú" en la psicología académica están siendo ofrecidos por medio de estas técnicas y con gran éxito. Las interacciones sociales, la conciencia, la religión, la moral, o artística. (p. 67)

De ahí que en el siglo XXI se están multiplicando las investigaciones, confirmando que un entorno estimulante -como con el uso de los dibujos animados- fortalece las conexiones entre neuronas, la materia prima del aprendizaje. Así, por ejemplo, Bonetto y Calderón (2014) determinan en su estudio *La importancia de atender a la motivación en el aula*, que es un error el considerar que los estudiantes no aprenden porque están desmotivados, en su lugar sostienen que lo adecuado es afirmar que lo ofrecido por los docentes no logra motivar a los alumnos de tal manera que proponen que el cambio debe originarse en el que hacer del pedagogo como al crear climas positivos de aprendizaje.

CREACIÓN DE AMBIENTES MOTIVACIONALES POSITIVOS A TRAVÉS DE LOS DIBUJOS ANIMADOS PARA LOS ESTUDIANTES DE LOS GRADOS DÉCIMO Y UNDÉCIMO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA NUESTRA SEÑORA DEL CARMEN DE BARBOSA

Dicho lo anterior, MEN (2011) establece que una de las principales causas de la deserción escolar es justamente las prácticas pedagógicas inadecuadas, por lo que se podría establecer una relación directa entre las altas cifras de deserción escolar en la Institución Educativa Nuestra Señora del Carmen de Barbosa, y la inadecuada ejecución de la didáctica de los maestros.

Al respecto, Gómez (2012) afirma en su estudio *Motivación y aprendizaje: contribuciones de las neurociencias a la fundamentación de las intervenciones educativas*, que se debe entender la motivación en una doble vía; por una parte, como factor importante en los estudiantes, y en segundo lugar como una causa determinante en los docentes, es decir, buenas prácticas pedagógicas son efectuadas por profesores con un estado de ánimo elevado, que a su vez son capaces de crear condiciones positivas en sus alumnos. Por otro lado, clarifica a su vez que es posible generar buenos ambientes de aprendizaje en la medida que se hallan maestros altamente motivados al demostrar que cuando un maestro agrado en su labor, lo empuja a proponer experiencias innovadoras.

Otro punto que considerar dentro de la apreciación de la motivación de los estudiantes para desarrollar un cerebro creativo y por ende el desarrollo de capacidades cerebrales es conocer factores que estimulan la motivación. Al respecto, Valdés y Antonieta (2011) caracterizan en su artículo *Cultura escolar: Motivación y Neurociencia* como mínimos en los procesos de enseñanza y aprendizaje a: el propósito de la enseñanza; la calidad de las estrategias y medios didácticos; el material de estudio, el establecimiento de metas y la retroalimentación entre otros, con la pretensión de despertar el interés de los estudiantes y con ello ser observado y evaluado por parte de los docentes.

Lo dicho hasta aquí supone que estas condiciones muchas veces rebasan la labor pedagógica docente y, sin embargo, son indispensables para controvertir situaciones que pueden atentar

CREACIÓN DE AMBIENTES MOTIVACIONALES POSITIVOS A TRAVÉS DE LOS DIBUJOS ANIMADOS PARA LOS ESTUDIANTES DE LOS GRADOS DÉCIMO Y UNDÉCIMO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA NUESTRA SEÑORA DEL CARMEN DE BARBOSA

contra los ambientes motivacionales positivos. Es por esto que el trabajo de los maestros no debe limitarse a asistir a un aula de clases a impartir un sinnúmero de saberes, sino que, a su vez deben señalar el por qué y el para qué de esos conocimientos, el valor e importancia de los materiales usados en clases y mantener constantemente informados a los jóvenes de sus avances y de esta manera, si hay falta de motivación, intervenir y hallar solución, siempre que se quiera conocer por qué y se esté decidido a realizar los cambios necesarios, tanto en la forma de pensar como en el estilo de vida.

De ahí que es importante resaltar este último punto ya que los estudiantes objeto del estudio aluden no ver el sentido práctico o importancia de los saberes recibidos en los salones y por ello no les parecen importantes.

Para concluir, Bacigalupe y Mancini (2012) plantean en su tesis de maestría *Implementación de un ambiente abierto de aprendizaje en la enseñanza de la neuroanatomía* que la motivación es el conjunto de estímulos que impulsan a alguien a realizar unas acciones concretas y a mantenerlas para su culminación e implica el análisis del conjunto de proceso cognitivos y emocionales que determinan con qué fuerza se desencadena un impulso y en qué dirección se encauza la energía que el activa el sistema de recompensa en el cerebro.

5.2. Marco Teórico

Este apartado reúne los conceptos, las nociones y las aproximaciones que desde el punto de vista teórico sirven de base para responder la pregunta de investigación: ¿Cómo contribuye la creación de un ambiente motivacional, mediante la construcción de dibujos animados, en el rendimiento académico de los estudiantes de los grados décimo y undécimo en la en la Institución Educativa Nuestra Señora del Carmen de Barbosa?

CREACIÓN DE AMBIENTES MOTIVACIONALES POSITIVOS A TRAVÉS DE LOS DIBUJOS ANIMADOS PARA LOS ESTUDIANTES DE LOS GRADOS DÉCIMO Y UNDÉCIMO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA NUESTRA SEÑORA DEL CARMEN DE BARBOSA

Antes de examinar cada uno de los conceptos que enmarcan el ambiente de aprendizaje para este estudio, es necesario exponer las principales bases teóricas sobre la cual se sustenta la herramienta, el uso de dibujos animados y la adaptación e integración de estas a las neurociencias, como son las TIC al intentar provocar un alto grado de motivación en los estudiantes en la construcción del conocimiento en cada uno de los planes de curso.

Por lo anterior, Díaz (S/F) explica que, las TIC son herramientas computacionales e informáticas que contribuyen tanto a recopilar información como a presentarla de acuerdo con los requerimientos de los usuarios, y a su vez presentan ventajas y desventajas en su aplicación como se ilustran en la Tabla 1.

Tabla 1
Ventajas y desventajas de las TIC en la educación.

Ventajas	Desventajas	Docentes	Alumnos
	Distractor		X
Acceso a diferentes fuentes de conocimiento para dictar las cátedras		X	
Permite dictar cátedras sin necesidad de contar con un espacio físico		X	
Permite mantener una comunicación más fluida con los estudiantes		X	
El proceso de evaluación es más rápido.			
Es fácil de validar y evaluar la efectividad de las actividades y metodologías aplicadas		X	
Mantener comunicación constante y fluida con otros profesores de la universidad		X	
Permite tener acceso rápido a la información más importante.			

CREACIÓN DE AMBIENTES MOTIVACIONALES POSITIVOS A TRAVÉS DE LOS DIBUJOS ANIMADOS PARA LOS ESTUDIANTES DE LOS GRADOS DÉCIMO Y UNDÉCIMO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA NUESTRA SEÑORA DEL CARMEN DE BARBOSA

	Exige un perfeccionamiento constante	X	
	Exige una inversión alta de tiempo y dinero. Tiene mayor exigencia.	X	
	En ocasiones el método clásico exige menos compromiso, tiempo y esfuerzo	X	
	En ocasiones, los profesores son muy dependiente de la tecnología, y si algo falla no pueden desarrollar la clase.	X	
	Acceso a múltiples recursos educativos para estudiar y trabajar un determinado contenido.		X
	Los estudiantes pueden aprender en menos tiempo, en comparación con el aprendizaje tradicional.		X
	El trabajo es muy motivador, porque el trabajar con tecnología atrae y llama la atención		X
	Existe una mayor cercanía y comunicación con el profesor.		X
	Como se tiene acceso a mucha información, es muy fácil que los estudiantes se distraigan en la búsqueda de la información.		X
	Da lugar a que estudiantes se aprovechen del aprendizaje colaborativo, y no trabajen		X
	El acceso a muchas distracciones es conocido por todos que cuando un estudiante está trabajando		X

CREACIÓN DE AMBIENTES MOTIVACIONALES POSITIVOS A TRAVÉS DE LOS DIBUJOS ANIMADOS PARA LOS ESTUDIANTES DE LOS GRADOS DÉCIMO Y UNDÉCIMO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA NUESTRA SEÑORA DEL CARMEN DE BARBOSA

Se conecta a diversas
redes sociales mientras
trabaja X

Fuente: Díaz (S/F)

5.2.1. Referente Disciplinar: Competencias de Lectura Crítica.

Las pruebas Saber 11 anualmente evalúan a todos los estudiantes que cursan el grado once, su principal objetivo es monitorear, revisar y diseñar los aprendizajes de la educación en Colombia. Desde el año 2014 el examen está compuesto por cinco áreas del conocimiento: Matemáticas, lectura crítica, ciencias sociales, ciencias naturales e inglés y en todas ellas busca determinar el nivel de competencias que los alumnos manejan.

En cuanto al área de lectura crítica, se determinó que estuviera compuesta por las asignaturas de filosofía y lenguaje, la prueba la forma varios tipos de textos que tienen como principal objetivo diagnosticar el grado de competencia de los alumnos como lectores críticos; en tal sentido, el MEN (2006) entiende por competencia el conjunto de conocimientos, habilidades, destrezas, actitudes, comprensiones y disposiciones específicas a un ámbito del saber.

En el caso específico de la lectura crítica, el ICFES (2016) determinó tres competencias principales a evaluar: textual, inferencial y crítica; en su interpretación estableció que los estudiantes del grado once deben: primero, identificar y entender los contenidos locales que conforman un texto; segundo, comprender cómo se articulan las partes de un texto para darle un sentido global; y tercero, reflexionar a partir de un texto y evaluar su contenido.

Esto quiero decir, que aquellos quienes participan en la prueba deben en primer lugar, conocer el significado de las palabras en el texto, comprender el sentido global de los párrafos y hallar el sentido lógico de cada una de las partes que lo componen, de igual forma, una vez alcanzado lo antes descrito el lector competente está en la capacidad de inferir información tanto explícita

CREACIÓN DE AMBIENTES MOTIVACIONALES POSITIVOS A TRAVÉS DE LOS DIBUJOS ANIMADOS PARA LOS ESTUDIANTES DE LOS GRADOS DÉCIMO Y UNDÉCIMO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA NUESTRA SEÑORA DEL CARMEN DE BARBOSA

como implícita en el documento, en otras palabras, a través de las premisas que se le brinda poder extraer la conclusiones válidas. Por último, se espera que, gracias al dominio de las dos competencias anteriores, el estudiante pueda tomar postura, evaluar y valorar la información que se les ha brindado.

Finalmente, la prueba es valorada de 1 a 100%, los estudiantes que más puntajes saquen son los que mejor desempeño han logrado; en el caso de la IENSECAB la máxima valoración hasta el año 2015 fue de 43,49, para este mismo periodo el resultado a nivel nacional fue en promedio de 58.43 y en el municipio de Magangué de 50.10.

5.2.2. ¿Qué se entiende por motivación?

La motivación es un estado interno que excita, dirige y mantiene la conducta. Hay básicamente dos tipos de motivación: la intrínseca, que tiene que ver con el deseo de aprender por el gozo de aprender mismo, por lo importante o interesante que es aquello que se va a aprender y la extrínseca, es decir, externa, que está asociado a evitar castigos o a conseguir premio por el acto de aprender. Es ese sentido, Domínguez y Pino (2014) señalan que la motivación intrínseca tiene un locus de control interno, porque tiene que ver con los deseos, con la posibilidad de llegar a esa meta y, por otro lado, la motivación extrínseca tiene un locus de control externo, que evita la frustración, castigo y a su vez busca el logro.

Esta definición del concepto de motivación cuenta ya con una larga tradición, y aun hoy, estamos lejos de tener una versión definitiva. Han sido muchos los autores y escuelas que han emprendido esta tarea dejando como principal resultado la sensación de que aún es necesario seguir investigando sobre él. Sin embargo, los aportes dados desde la multidisciplinariedad como

CREACIÓN DE AMBIENTES MOTIVACIONALES POSITIVOS A TRAVÉS DE LOS DIBUJOS ANIMADOS PARA LOS ESTUDIANTES DE LOS GRADOS DÉCIMO Y UNDÉCIMO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA NUESTRA SEÑORA DEL CARMEN DE BARBOSA

la psicología, sociología de la educación y neurociencias, se han convertido en referentes ineludibles al momento de obtener una adecuada comprensión del tema

Para empezar, la psicología define a la motivación con base en las necesidades como principales motores del hombre. En este sentido, Maslow (1991) sostiene que los seres humanos están resueltos a solucionarlas, debido que estos son poseedores de una tendencia intrínseca al crecimiento o a la perfección. En otras palabras, desde las necesidades más elementales como las fisiológicas hasta las más elevadas como la autorrealización, lo que no es otra cosa que el deseo de trascender, se constituyen los factores motivaciones en el accionar humano.

Por lo que se refiere a la sociología, se establece que las necesidades son el producto de la interrelación social. Según esta postura, muchos de los estímulos que impulsan a los individuos, son recibidos gracias a que hacen parte a su vez de un conjunto de personas que le han compartido sus códigos culturales. Estos así mismo, establecen que sólo será aceptado en el grupo en la medida en que los siga y por esto los procesos motivacionales tienen un origen social (Huertas 1997).

Es así como la sociología, asocia la motivación con varios factores, uno es la autoeficacia, entendiéndose como la carencia en nuestra capacidad de poder aprender; de igual manera con las intenciones, las metas y las expectativas. Enfatizan en el aprendizaje colaborativo, el sentido de relación y la construcción de comunidades de aprendizaje. De ahí que la motivación es el resultado de la necesidad de las personas por ser aceptadas y valoradas en los grupos sociales y culturales donde se han formado, y es justamente ello lo que los estimula a concentrar sus acciones para conseguir dicho fin.

Por otro lado, siendo los ambientes motivacionales positivos la base por la cual se generó esta investigación, las neurociencias han enriquecido notoriamente la caracterización del concepto de

CREACIÓN DE AMBIENTES MOTIVACIONALES POSITIVOS A TRAVÉS DE LOS DIBUJOS ANIMADOS PARA LOS ESTUDIANTES DE LOS GRADOS DÉCIMO Y UNDÉCIMO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA NUESTRA SEÑORA DEL CARMEN DE BARBOSA

motivación. En este aspecto, numerosos estudios han probado con el uso de micro transmisores, la presencia de altos niveles de dopamina que el cerebro humano libera cuando las personas sienten que están logrando los objetivos que se habían planteado. Estas mismas investigaciones resaltan que entre más importante es la recompensa que se recibirá, se logra mayor sensación de motivación.

Existe una relación directa entre la motivación y la recompensa justificada hoy en día de manera objetiva desde la neurobiología. En este sentido, Perret (2016) sostiene que:

Uno de los grandes descubrimientos del funcionamiento del cerebro deriva de que la motivación se encuentra regulada y controlada por una sustancia química particular denominada dopamina. Este neurotransmisor se encuentra en un pequeño grupo celular ubicado en el tallo cerebral. Estas neuronas dopaminérgicas están presentes en varias zonas del cerebro medio, cumpliendo muchas funciones que incluyen papeles importantes en el comportamiento. La actividad motora, la motivación y la recompensa. (p.58)

Con lo anterior se aprecia que la dopamina desempeña un extraordinario papel en el aprendizaje y la memoria, ya que, necesitamos un alto tono de este neurotransmisor para que el cerebro esté motivado y así mantenga la atención y fije conocimientos.

Es así como, en los últimos años han proliferado los estudios que intentan enlazar los logros alcanzados por las neurociencias y la educación. Muchos investigadores han notado que los procesos de enseñanza y aprendizaje se enriquecen cuando se cuenta con las sólidas bases científicas acerca del comportamiento humano.

Al respecto, Ortiz (2011) establece en su libro *Neurociencia y educación* que estas disciplinas están muy relacionadas puesto que el aprendizaje es el foco de interés en la etapa escolar y se

CREACIÓN DE AMBIENTES MOTIVACIONALES POSITIVOS A TRAVÉS DE LOS DIBUJOS ANIMADOS PARA LOS ESTUDIANTES DE LOS GRADOS DÉCIMO Y UNDÉCIMO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA NUESTRA SEÑORA DEL CARMEN DE BARBOSA

trata de un periodo en el que el cerebro está preparado para desarrollar diversas conexiones que finalmente se convertirán en conocimiento, dando lugar a la memoria y anatómicamente, las bases que determinan el comportamiento que resulta del aprendizaje se desarrolla, en promedio, a los seis años. A partir de allí evolucionan progresivamente en función de factores innatos y adquiridos.

Por lo tanto, el aprendizaje implica la adquisición de información y este a su vez relaciona la conservación y la recuperación de la información. En este sentido, su impacto en la educación propende a brindarle al docente bases conceptuales que le permitan saber utilizar las herramientas pedagógicas con las que tradicionalmente ha contado para propiciar procesos de aprendizajes altamente atractivos (Ortiz, 2011).

Así mismo, la información por su novedad o significado personal tiene altas propiedades motivacionales; motivos y conductas se incorporan en un flujo continuo de actividad cognitiva (Valdés y Antonieta 2011). Dado que resalta la importancia de la información impartida por los docentes, o las estrategias que ellos utilizan para transmitir el conocimiento, manejar el concepto de motivación propicia que la información distribuida en un salón de clases se asimile de forma significativa en los oyentes.

Con base en lo anterior, Marcovich (2015) se refiere a la motivación como un proceso multideterminado que activa, energiza y dirige el comportamiento en algunas direcciones y no en otras; en tanto, Schunk (2012) complementa la definición al argumentar que la motivación es el proceso mediante el cual se incitan y mantienen las actividades dirigidas a metas y las acciones motivadas incluyen opciones de tareas, esfuerzo -físico y mental-, perseverancia y logro. Por consiguiente, es uno de los fenómenos más visibles entre quienes tienen éxito, pues su fuerza le ayuda a superar los obstáculos que se les presentan hasta alcanzar sus objetivos una y otra vez.

CREACIÓN DE AMBIENTES MOTIVACIONALES POSITIVOS A TRAVÉS DE LOS DIBUJOS ANIMADOS PARA LOS ESTUDIANTES DE LOS GRADOS DÉCIMO Y UNDÉCIMO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA NUESTRA SEÑORA DEL CARMEN DE BARBOSA

Considerando que, a nivel cerebral, la satisfacción asociada a la consecución de las metas activa el sistema de recompensas y libera un retransmisor, la dopamina, provoca una sensación de bienestar interior, placer y optimismo que se convierten en una especie de círculo virtuoso, ya que renueva el entusiasmo y consecuentemente, refuerza la motivación (Valdés y Antonieta, 2011).

Se debe agregar que, el abordaje de la motivación y aprendizaje desde las neurociencias permite tomar distancia de las posturas tradicionales proporcionadas por las más importantes escuelas pedagógicas, las cuales carecen de los importantes aportes neurocientíficos. Por ejemplo, en caso de las teorías conductuales, Schunk (2012) afirma que:

La conducta motivada aumenta o las respuestas se repiten debido al reforzamiento.

Los estudiantes manifiestan una conducta motivada porque anteriormente fueron reforzados por ella y debido a la presencia de reforzadores eficaces. Las teorías conductuales no distinguen entre la motivación y aprendizaje, sino que utilizan los mismos principios para explicar toda la conducta. (p. 58)

A su vez, las teorías cognoscitivas no notaban el valor o importancia de la motivación en los procesos de enseñanza. Su opinión al respecto no brindaba el marco conceptual necesario para propiciar ambientes positivos de aprendizaje al considerar que la motivación y el aprendizaje se encuentran poco relacionados, una persona puede estar motivada y no aprender, o bien, puede aprender sin esta motivada para hacerlo. No obstante, es necesario que el docente tome en cuenta que los efectos motivacionales de las prácticas de instrucción y los factores del salón de clase, asegura que los estudiantes mantengan su motivación para aprender (Schunk, 2012).

CREACIÓN DE AMBIENTES MOTIVACIONALES POSITIVOS A TRAVÉS DE LOS DIBUJOS ANIMADOS PARA LOS ESTUDIANTES DE LOS GRADOS DÉCIMO Y UNDÉCIMO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA NUESTRA SEÑORA DEL CARMEN DE BARBOSA

Como resultado del análisis de las definiciones tradicionales de motivación, el nuevo concepto aquí planteado incluye los aportes dados por la neurociencia y nos lleva a ver que el producto final de la motivación en el proceso de aprendizaje corresponde a la recompensa y a los estados motivacionales. De igual manera, con lo anterior se puede evaluar que la falta de motivación se caracteriza como causa del deterioro del aprendizaje, sobre todo en el escenario formal.

5.2.3. Ambientes Motivacionales Positivos.

Ante una sociedad que ha evolucionado, presentar la educación como uno de los principales agentes de cambio con el objeto de construir una sociedad mejor, el enfoque positivo plantea generar ambientes motivacionales en las aulas que promueven el proceso de enseñanza y aprendizaje, favoreciendo el desarrollo personal y emocional de los estudiantes, sin embargo, aparece el interrogante: ¿qué es un ambiente motivacional positivo?

De ahí que, De la Barrera y Donolo (2009) señalan que la motivación es una reacción netamente emocional que es emanada del cerebro humano, y que, como ella existen muchas más que entran en juego al momento de activarse los procesos cognitivos. Es un motor neurofisiológico que desencadena una conducta orientada a un fin, normalmente a conseguir un logro o beneficio.

Por otro lado, Galanti (2016) establece una gran correlación entre los ambientes positivos y la potenciación del rendimiento de los alumnos, por lo tanto, existen diversos factores que permiten obtener o crear un espacio positivo entre los que se destacan:

- La empatía
- Los vínculos
- El reconocimiento

CREACIÓN DE AMBIENTES MOTIVACIONALES POSITIVOS A TRAVÉS DE LOS DIBUJOS ANIMADOS PARA LOS ESTUDIANTES DE LOS GRADOS DÉCIMO Y UNDÉCIMO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA NUESTRA SEÑORA DEL CARMEN DE BARBOSA

- Los Refuerzos no verbales
- Rutinas que aporten seguridad
- Estar conectados con la vida real
- Potenciar las fortalezas o virtudes de los alumnos, sus cualidades.
- Fomentar la participación del alumno
- El sentido del humor del profesor
- El Aprendizaje cooperativo

Los anteriores conceptos se esclarecerán en lo que sigue: la empatía invita a los actores implicados en el proceso de enseñanza y aprendizaje a ponerse en el lugar del otro, así mismo, el docente debe lograr desde el primer momento establecer vínculos efectivos con los estudiantes ya que esto crea en ellos confianza. Ahora bien, al crear mejores ambientes de aprendizaje en el aula, el profesor debe comprender que en el acto de comunicación solo una parte de la información procede de la palabra, el 80% restante lo forma las actitudes, los gestos, las miradas, las expresiones y el volumen de voz; por tal motivo las expresiones corporales también se constituyen como elementos para la enseñanza.

Hay que mencionar, además, que ciertas rutinas diarias ayudan a crear vínculos entre los miembros de la comunidad educativa, al tiempo que infunde sentido de pertinencia en los estudiantes. Pero uno de los hechos fundamentales para establecer ambientes positivos es la capacidad que deben tener los docentes para conectar los conocimientos con la vida real; mostrarle lo relevante del quehacer cotidiano y el conocimiento.

Más aún, el potenciar las fortalezas o virtudes de los estudiantes es de vital importancia en el proceso de enseñanza y aprendizaje en este mundo contemporáneo. Es necesario cambiar el

CREACIÓN DE AMBIENTES MOTIVACIONALES POSITIVOS A TRAVÉS DE LOS DIBUJOS ANIMADOS PARA LOS ESTUDIANTES DE LOS GRADOS DÉCIMO Y UNDÉCIMO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA NUESTRA SEÑORA DEL CARMEN DE BARBOSA

paradigma en el que la educación tradicional ha puesto su énfasis justamente en lo contrario:

subrayar o poner en relieve las fallas de los alumnos.

No menos importante es la necesidad que tiene el docente de fomentar la participación de los jóvenes, haciéndolos protagonistas de los procesos de enseñanza y aprendizaje; pero todo ello se logra en gran medida si el profesor mantiene constantemente un buen sentido del humor, por ejemplo. Finalmente, está el aprendizaje cooperativo que invita a todos a aprender en comunidad, conectar ideas diversas y adquirir competencias sociales fundamentales en el mundo de hoy, entendiendo que todo este proceso solo es posible si encuentra enmarcado en el respeto y asertividad.

Acorde con estos factores, el concepto científico de motivación permitiría a los docentes direccionar ciertas prácticas educativas para fines deseados y además ayudaría a determinar el tipo de recurso y su valor en el momento de activar el proceso de enseñanza y aprendizaje.

Ahora bien, según Núñez (2009) se entiende por ambientes motivacionales positivo, dentro del campo de la educación, el perfecto equilibrio entre los componentes de valor, expectativa y afectivo. El primero de ellos tiene que ver con los motivos, razones o propósitos por los cuales un estudiante se involucra en la realización de una actividad, es la importancia o relevancia que se la asigna a la ejecución de una tarea, entre más valor tenga para un alumno un trabajo mejor lo efectuará; en resumen, este ámbito responde a la pregunta: ¿por qué hago esta tarea?

Por otra parte, el componente de expectativa engloba las percepciones o creencias que tienen de sí mismo las personas acerca de sus capacidades para poder ejecutar las tareas asignadas. La opinión que tenga un alumno de sí mismo es un pilar fundamental en la motivación académica; en este sentido se responde a la pregunta: ¿soy capaz de hacer esta tarea?

CREACIÓN DE AMBIENTES MOTIVACIONALES POSITIVOS A TRAVÉS DE LOS DIBUJOS ANIMADOS PARA LOS ESTUDIANTES DE LOS GRADOS DÉCIMO Y UNDÉCIMO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA NUESTRA SEÑORA DEL CARMEN DE BARBOSA

Por último, el componente afectivo tiene que ver con los sentimientos, emociones y, en general, con las reacciones de satisfacción que produce el haber concluido una tarea; la consecución de las metas deseadas es un importante estímulo que los docentes deben ejercer sobre los estudiantes; en este sentido este ámbito responde a la pregunta: ¿cómo me siento con esta tarea?

En general, con los componentes antes descrito se deduce qué es un ambiente motivacional positivo en un salón de clases, resultaría difícil que un estudiantes este motivado con las tareas académicas que el docente le asigna sino le ha hecho creer que es él es capaz de abordarlas, o ayudado a entender que está en sus manos ejecutarla –expectativa-; de igual forma, se podría pensar lo mismo si esta actividad no tiene ningún atractivo para él –valor-, o si le provoca ansiedad o aburrimiento –afectivo-.

5.2.3.1. Como propiciar ambientes motivacionales positivos.

Para propiciar ambientes motivacionales positivos, Valdés y Antonieta (2011) proponen que se debe tener en cuenta por lo menos los siguientes momentos: contexto, propósito, aspectos previos, estrategias y evaluación. Estas dimensiones, rebosan en la labor docente al impartir el conocimiento, suponiendo que antes que el profesor enfrente a sus alumnos en un salón de clases, ya las ha agotado.

Contexto.

Se entiende como tal a los elementos internos como externos que el profesor utiliza o estimula y en donde el estudiante encuentra seguridad o mayor disposición para aprender. Este espacio contiene las condiciones sobre las que se planifica la clase y de la cual se parte para ejercer el proceso de enseñanza. En caso de que los estímulos internos, sean innatos a cada individuo, los estímulos externos pueden encontrarse en el contexto.

CREACIÓN DE AMBIENTES MOTIVACIONALES POSITIVOS A TRAVÉS DE LOS DIBUJOS ANIMADOS PARA LOS ESTUDIANTES DE LOS GRADOS DÉCIMO Y UNDÉCIMO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA NUESTRA SEÑORA DEL CARMEN DE BARBOSA

Propósito.

Para que realmente exista un adecuado ambiente motivacional en la enseñanza es importante que el docente y los estudiantes estén dispuestos a caminar hacia las metas comunes. La finalidad que establece ante la realización de una tarea se considera un fuerte mecanismo motivacional. Según lo expuesto, es fundamental que el estudiante esté consciente de los objetivos de las clases y en la medida de lo posible que estos sean construidos en común con el docente.

Aspectos previos.

La labor docente implica poder diagnosticar los conocimientos previos de los estudiantes y lograr a su vez que estos puedan relacionarse con los nuevos. Por lo tanto, es sólo mediante este aspecto como realmente se crea aprendizaje significativo. En este sentido, Valdés y Antonieta (2011) señalan que en ocasiones el estudiante desconoce la utilidad de algunos aprendizajes; por lo tanto, es tarea del docente ayudarlo a comprender el para qué del conocimiento, estimulando la atracción por el mismo. Tal afirmación es comprensible cuando se considera la importancia que tiene el profesor al demostrar que lo enseñado, al igual que lo que ya saben, tiene mucha relevancia para resolver casos prácticos en el mundo.

Estrategias.

La implementación de estrategias novedosas es una exigencia en la labor que los profesores ejercen, e implica constante actitud de apertura para transformar o cambiar lo que se ha estado utilizando. Los docentes deben ejecutar planes de acción que permitan la obtención del conocimiento de una forma práctica; y a su vez comprender que la repetición y la rutina hacen que los estudiantes pierdan la motivación, lo cual provoca ambientes negativos y poca atracción para aprender contenidos académicos. Lo novedoso e innovador produce fuertes raciones neuronales que por lo general son positivas.

CREACIÓN DE AMBIENTES MOTIVACIONALES POSITIVOS A TRAVÉS DE LOS DIBUJOS ANIMADOS PARA LOS ESTUDIANTES DE LOS GRADOS DÉCIMO Y UNDÉCIMO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA NUESTRA SEÑORA DEL CARMEN DE BARBOSA

Evaluación.

Se entiende no como el fin de la tarea docente, porque se supone que ha estado presente en cada una de las anteriores dimensiones. La evaluación entendida en el más amplio sentido permite diagnosticar el éxito o fracaso del proceso, sabiendo que si algo ha salido mal es porque en algunas de las etapas, o en todas, la marcha ha tenido alguna fractura. La capacidad del maestro de replantear las fases permite en gran medida mantener clases altamente motivadoras.

Estas dimensiones deben ser consideradas como requisitos mínimos por los docentes al preparar y presentar sus clases. Una vez que se tomen en cuenta debería existir la carga de motivación necesaria para que el aprendizaje sea significativo, y como ya se ha mencionado, esto implica que la labor docente sobrepase el solo hecho de impartir conocimientos de la forma tradicional.

En concordancia, Bonetto y Calderón (2014) argumentan, desde una fundamentación neurocientífica, la forma de utilizar herramientas pedagógicas que puedan ayudar a propiciar buenos estados motivacionales en los estudiantes; su principal tesis establece que en la mayoría de los casos, es la praxis docente la que no incentiva los ambientes para un satisfactorio aprendizaje, sostienen que no existen alumnos desmotivados sino practicas no motivadoras, por lo tanto un elemento importante para los jóvenes es el que hacer del maestro o las estrategias que este emplea.

Es por ello por lo que, entre los objetivos de este estudio está la caracterización que deben tener dichas prácticas pedagógicas y si los dibujos animados cumplen con las mismas. En este sentido, Bacigalupe y Mancini (2012) caracterizan los lineamientos bajo los cuales puede entenderse la motivación escolar. Ellas sostienen que toda praxis docente obligatoriamente se caracterizará por moldear las capacidades de los estudiantes, entendiendo como tal, la virtud del

CREACIÓN DE AMBIENTES MOTIVACIONALES POSITIVOS A TRAVÉS DE LOS DIBUJOS ANIMADOS PARA LOS ESTUDIANTES DE LOS GRADOS DÉCIMO Y UNDÉCIMO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA NUESTRA SEÑORA DEL CARMEN DE BARBOSA

profesor para incentivar al alumno a interiorizar y determinar autónomamente la importancia de los contenidos que está recibiendo y que a su vez puedan desaprender aquellos conceptos que obstruyen el nuevo proceso adquisitivo de conocimientos. Argumentan que en la marcha estos cambios no resultaran traumáticos si el maestro puede lograr que estos se conviertan en algo natural y enriquecedor.

En consecuencia, los estudiantes y cualquier persona en general tienden a comportarse en función de una satisfacción o beneficio esperado, y la magnitud de la recompensa que quieren obtener determina el grado de motivación. Cuando un estudiante no consigue lo que espera o aquello por lo que tanto se ha esforzado, puede caer en un estado depresivo que suele ser transitorio.

5.2.4. Material Educativo Digital.

Indiscutiblemente, lo relevante en esta investigación es la intención de integrar las TIC para lograr ambientes positivos de aprendizaje en una comunidad educativa que, como se ha demostrado, tiene graves problemas pedagógicos. No es la primera vez que se ha intentado obtener este objetivo en indagaciones similares, pero a diferencia de muchos otros, lo que realmente se procura mostrar en este estudio es cómo los aportes teóricos de la neurociencia, con referente a la motivación, son compatibles con recursos educativos mediados por TIC, y estos a su vez implementados en un contexto educativo de enseñanza y aprendizaje. En esta medida el recurso será evaluado por el impacto que provoque en la disminución de la deserción escolar y los buenos resultados que obtengan los estudiantes en las pruebas externas Saber 11.

Al respecto, Paredes y Díaz (2012) señalan que la integración de las TIC a la docencia ha generado una gran motivación en el proceso de enseñanza y aprendizaje. Los estudiantes cuentan

CREACIÓN DE AMBIENTES MOTIVACIONALES POSITIVOS A TRAVÉS DE LOS DIBUJOS ANIMADOS PARA LOS ESTUDIANTES DE LOS GRADOS DÉCIMO Y UNDÉCIMO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA NUESTRA SEÑORA DEL CARMEN DE BARBOSA

con herramientas que les permiten recibir clases más interesantes, con una mejor presentación didáctica y, además, con un aumento considerable en el intercambio de conocimientos gracias a la reducción de las barreras temporales y espaciales. De igual manera, incentiva la autonomía y la facilidad del acceso a la información.

Es por ello que, una de las contribuciones de esta investigación es proporcionar a los educadores conocimientos acerca de la importancia de integrar las TIC como herramientas que ayuden a despertar la iniciativa en los estudiantes, e involucrar a los maestros no solo en el conocimiento del mundo digital, sino también a comprometerse a impartir el aprendizaje de acuerdo con los requisitos que la actual sociedad exige. Esta pretensión es válida al observar que la gran mayoría de los alumnos hoy por hoy, viven inmersos en las tecnologías de la información y la comunicación.

Más aun, la pretensión de integrar las TIC en la educación no nace de un capricho Según el informe de las Naciones Unidas por medio de la Comisión Económica para América Latina y el Caribe CEPAL. En este sentido, Claro (2010) revela que las comunidades con mayor retraso tecnológico son las más rezagadas en educación e investigación. Así mismo señalan que en las sociedades donde se incluyen las TIC en los procesos de aprendizaje, el impacto educativo tiende a ser significativo y evidencia tener un sistema con altos estándares de calidad.

Precisamente, está investigación pretendió, dentro del amplio espectro de recursos que ofrecen las TIC, considerar el uso los dibujos animados como herramienta educativa, debido que, al igual los videojuegos, han mostrado tener éxito al ser usado como estrategia pedagógica.

CREACIÓN DE AMBIENTES MOTIVACIONALES POSITIVOS A TRAVÉS DE LOS DIBUJOS ANIMADOS PARA LOS ESTUDIANTES DE LOS GRADOS DÉCIMO Y UNDÉCIMO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA NUESTRA SEÑORA DEL CARMEN DE BARBOSA

5.2.4.1. Los dibujos animados como herramienta en ambientes motivacionales positivos.

Para el alcance de un proceso satisfactorio e integral, los docentes deben ser conscientes de que debe existir una predisposición por parte de los alumnos para que se consiga la motivación, dado que esto es abstracto, no es tangible, no se encuentra en ningún lugar específico para activarlo y estimularlo. Es por eso que resulta imprescindible el uso de recurso y estrategias motivadoras y atractivas adaptadas a las necesidades, preferencias e intereses de los estudiantes.

De ahí que, se planteó contar con los dibujos animados como recurso pedagógico, no solo para su incorporación en las aulas de clases, sino también como parte estructural del currículo de las instituciones educativas. Uno de los puntos que favoreció esta tesis fue la gran popularidad con la que cuentan hoy los medios audiovisuales y la gran aceptación que tienen, principalmente en la audiencia infantil. También ayudó la opinión generalizada de que no todo lo que se presenta en televisión obstruye los procesos de aprendizaje. En este sentido, Marín y Latorre (2007) afirma que:

Como ya se señaló, no se debe considerar toda la programación televisiva como algo negativo; también hay programas (El club de las ideas del canal 2 de Andalucía, por ejemplo) así como algunas series de dibujos animados que poseen una alta calidad, además de transmitir valores tanto didácticos como culturales. (p. 159)

Uno de los principales mitos que la cita anterior deja sin fundamento, es considerar a la programación televisiva como carente de contenidos formativos o nocivos para los procesos de aprendizaje. En su lugar muestra sus ventajas ya que el equilibrio en horarios y tiempos puede ser un buen comienzo para que los dibujos animados se conviertan en un recurso educativo; los personajes de ficción animada tienen influencia en los modos de comportamiento de los

CREACIÓN DE AMBIENTES MOTIVACIONALES POSITIVOS A TRAVÉS DE LOS DIBUJOS ANIMADOS PARA LOS ESTUDIANTES DE LOS GRADOS DÉCIMO Y UNDÉCIMO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA NUESTRA SEÑORA DEL CARMEN DE BARBOSA

estudiantes, el asunto es, cómo aprovechar esa influencia para reconocer conceptos claves y llevarlos al terreno práctico.

En oposición a la idea de ver a la televisión como perjudicial para los procesos de formación escolar, Marín y Latorre (2007) manifiesta: “En definitiva, los centros escolares deben apostar por la enseñanza con el uso racional de la televisión, entrenando a los más pequeños para ver de forma crítica este medio” (p.160).

En conclusión, para educar debemos aprovechar todo aquello que nos ayude a llegar a nuestros estudiantes como en su propio lenguaje y enseñarle a traducir y observar de forma crítica lo que hay a su alrededor, para que, de esta manera, pueda ser consciente de los mensajes positivos y los referentes adecuados y de los que aún debemos cambiar. La integración de los dibujos animados en la programación didáctica, como entretenimiento y como fuente de información, por parte de los estudiantes pueden favorecer la planificación, desarrollo y evaluación de la enseñanza y el aprendizaje activo, motivante, reflexivo, crítico y autónomo.

A propósito de esto, una de las series de dibujos animados que marco a la televisión colombiana por el valor educativo que tuvo fue el popular Profesor Superó; trata la historia de un afrodescendiente que luego de sufrir un accidente recibe poderes especiales para combatir, según su autor, Garzón (2009), al “villano más atrevido de la humanidad: la ignorancia”, lo anterior en sus inicios sólo hacía referencia a los malos usos del lenguajes o errores idiomáticos; sin embargo, gracias al gran éxito y, dentro del marco del bicentenario en el país, comenzó a tratar temas obre la independencia de la nación.

En cuanto a los aportes pedagógico, lo anotado por Torres (2017) es importante, ella sugiere que aunque el formato de la sería se puede considerar para un público infantil, en realidad la profundidad de los temas que trata puede educar a cualquiera sin restricción de edad; además, el

CREACIÓN DE AMBIENTES MOTIVACIONALES POSITIVOS A TRAVÉS DE LOS DIBUJOS ANIMADOS PARA LOS ESTUDIANTES DE LOS GRADOS DÉCIMO Y UNDÉCIMO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA NUESTRA SEÑORA DEL CARMEN DE BARBOSA

carácter cómico de los personajes, como también la variedad de escenarios y sucesos que la integran, ocasiona en los televidentes real interés, o en los términos de este trabajo, motivación por aprender las enseñanzas que transmite.

Dicho brevemente, la serie de dibujos animados profesor Superó constituye una experiencia exitosa de la utilización de este tipo de formato en el ámbito de la educación; sus personajes, escenario e historias recrean situaciones cotidianas de donde los televidentes extraen importantes enseñanzas que les permiten, entre otras cosas, desarrollar competencias comunicativas.

CREACIÓN DE AMBIENTES MOTIVACIONALES POSITIVOS A TRAVÉS DE LOS DIBUJOS ANIMADOS PARA LOS ESTUDIANTES DE LOS GRADOS DÉCIMO Y UNDÉCIMO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA NUESTRA SEÑORA DEL CARMEN DE BARBOSA

6. DESCRIPCIÓN DEL AMBIENTE DE APRENDIZAJE

6.1. Contexto Institucional

El entorno de aprendizaje buscó propiciar ambientes motivacionales positivos, usando como recurso pedagógico el diseño y presentación de dibujos animados a estudiantes de los grados décimo y undécimo en la Institución educativa Nuestra Señora del Carmen de Barbosa. Así pues, todo el proceso estuvo guiado por los aportes teóricos que proporciona la neurociencia desde un escenario motivacional y desde una percepción visuoespacial por parte de los alumnos.

Como ya se ha argumentado, los dibujos animados tienen el poder de atraer la atención y la concentración de los niños y jóvenes, gracias a su formato, multiplicidad de colores y formas. Siguiendo estas indicaciones, el ambiente de aprendizaje hizo uso de formatos en 2d y 3d, en videos de corta duración entre 5 a 7 minutos, y, fueron presentados en los computadores de la institución. Este recurso educativo tenía como propósito principal incentivar las competencias de la lectura crítica en los alumnos. Para ello se optó por incluir temas de las asignaturas de filosofía y lenguaje que son, según el Instituto Colombiano para la Evaluación de la Educación –ICFES- (2016), las encargadas de desarrollar estas aptitudes.

El proceso se ejecutó en la sede principal de la institución, la cual cuenta con una población estudiantil de 548 niños que cursan desde el grado preescolar hasta la media secundaria, como se ha indicado, la población objeto en esta investigación fueron los alumnos de los grados de 10° y 11° de la media, con una población de 42 estudiantes en edades que oscilan entre los 14 a 18 años.

CREACIÓN DE AMBIENTES MOTIVACIONALES POSITIVOS A TRAVÉS DE LOS DIBUJOS ANIMADOS PARA LOS ESTUDIANTES DE LOS GRADOS DÉCIMO Y UNDÉCIMO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA NUESTRA SEÑORA DEL CARMEN DE BARBOSA

6.2. Población

Los principales actores involucrados fueron:

- Profesores: Docentes de las áreas de filosofía y lenguaje, encargados de aplicar el recurso y promover la participación de los estudiantes en las actividades propuesta.
- Estudiantes: Integrados por los alumnos de los cursos 10° 02 y 11° 01 que en total suman 42 jóvenes, 21 de ellos son niñas y 21 son niños.
- Acudientes: padres o personas responsables de los estudiantes.

6.3. Objetivos del ambiente de aprendizaje

6.3.1. Objetivo general.

Explorar el desarrollo de habilidades de lectura crítica en lenguaje y filosofía a través del diseño e implementación de dibujos animados mediados por TIC.

6.3.2. Objetivos específicos.

- Revisar los procesos de lectura en lenguaje y filosofía.
- Articular el diseño de dibujos animados con el uso de las TICs.
- Establecer niveles de argumentación en lenguaje y filosofía mediante el diseño y aplicación de dibujos animados.
- Generar una propuesta que articule el desarrollo del pensamiento crítico con el rendimiento académico.

6.4. Competencias por desarrollar

Competencias del Saber y del Saber Hacer

CREACIÓN DE AMBIENTES MOTIVACIONALES POSITIVOS A TRAVÉS DE LOS DIBUJOS ANIMADOS PARA LOS ESTUDIANTES DE LOS GRADOS DÉCIMO Y UNDÉCIMO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA NUESTRA SEÑORA DEL CARMEN DE BARBOSA

Generales: Según el ICFES (2016) la prueba de lectura crítica evalúa tres competencias:

(1) identificar y entender los contenidos locales que conforman un texto; (2) comprender cómo se articulan las partes de un texto para darle un sentido global; y (3) reflexionar a partir de un texto y evaluar su contenido.

Específicas: Las dos primeras se refieren a la comprensión del contenido de un texto, ya sea local o global, y la tercera a la aproximación propiamente crítica.

6.5. Contenido del ambiente de aprendizaje

El ambiente de aprendizaje se diseñó de tal manera que quedara enmarcada en un entorno motivacional, cuya herramienta se basó en el diseño e implementación de dibujos animados de índole educativo. Fueron los propios estudiantes, quienes crearon y animaron los contenidos de las series que se les proyectaron en los computadores de la institución.

La creación y desarrollo de la estrategia fue asesorada por un ingeniero de sistemas ajeno a la institución, fue necesario hacer uso de varios softwares de código abierto como: Crazy talk animator, herramienta de animación facial que literalmente hace hablar a las fotografías, ya sea de personas o de animales ya que sincroniza movimientos de los labios con los archivos de sonido; Iclone 6, software de representación y renderización en 3D y animación, que permite a los usuarios realizar animaciones a modo de película, animación facial completa y esquelética de las figuras humanas y animales; y finalmente, Quiz Creator, herramienta que ayuda a crear todo tipo de cuestionarios, exámenes y encuestas en línea.

Por otra parte, el enfoque pedagógico que sustenta la estrategia didáctica es el humanista. Al respecto, Rodríguez (2013) afirma que:

CREACIÓN DE AMBIENTES MOTIVACIONALES POSITIVOS A TRAVÉS DE LOS DIBUJOS ANIMADOS PARA LOS ESTUDIANTES DE LOS GRADOS DÉCIMO Y UNDÉCIMO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA NUESTRA SEÑORA DEL CARMEN DE BARBOSA

El humanismo considera que la naturaleza humana adolece de fallos internos, de modo que el buen desarrollo humano sólo se consigue mediante una ayuda externa estimativa, orientadora y correctiva —dada por la educación. La pedagogía humanista parte de una visión realista de la naturaleza humana y entiende que ha de dejar desarrollarse libremente los aspectos positivos del educando. (p.41)

En este sentido, la función principal del docente en este marco fue la de guiar, incentivar, y mantener un clima de interés, al emplear recursos TIC a los contenidos curriculares con el objeto de ser presentados de forma didáctica y amena.

6.5.1. Descripción de la estrategia

La implementación de la estrategia constó de tres fases, cada una de ellas aglutinó varias sesiones de trabajo con el fin de lograr alcanzar los objetivos propuestos para cada fase. A continuación, la tabla 2 brinda la información al respecto.

CREACIÓN DE AMBIENTES MOTIVACIONALES POSITIVOS A TRAVÉS DE LOS DIBUJOS ANIMADOS PARA LOS ESTUDIANTES DE LOS GRADOS DÉCIMO Y UNDÉCIMO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA NUESTRA SEÑORA DEL CARMEN DE BARBOSA

Tabla 2

Descripción de las actividades a desarrollar en el proyecto.

Actividad	Recurso	Objetivo	Descripción	Evaluación	Medidas de Contingencia	Papel de las TIC	Actores	Tiempo
Fase 1: divulgación del proyecto a todos los estamentos de la comunidad educativa	Reunión con los directivos docentes.	Socializar la metodología y alcances del proyecto educativo para generar viabilidad.	Se organiza reunión con los directivos de la institución para explicar todos los detalles del proyecto educativo	Por parte de los directivos de la institución.	Se hace entrega del documento donde se expone el recurso y explica de forma personal en caso de aclaraciones.	Se ilustran con demos, el funcionamiento de los softwares seleccionados para la construcción de los dibujos animados.	Docentes directivos de la institución (Rector y coordinadores) Líder del proyecto: para exponer y responder las inquietudes de los asistentes.	Primer día.
	Reunión con los acudientes de los estudiantes que forman parte del proyecto.	Socializar las pretensiones y los alcances del proyecto educativo para establecer grupos de trabajo.	Explicación con claridad de la metodología a los acudientes, además en plenaria se eligen seis padres acompañantes quienes participaran como invitados en	No aplica por cuanto se socializa el proyecto.	Entrega del documento donde se expone el recurso y se explica de forma personal en caso de aclaraciones.	Presentación del video: Desafiando gigantes https://www.youtube.com/watch?v=F5pbHSO91g	Acudientes de los estudiantes de los grados 10° y 11° de la institución. Líder del proyecto: expone y responde las inquietudes de los asistentes.	Primer día.

CREACIÓN DE AMBIENTES MOTIVACIONALES POSITIVOS A TRAVÉS DE LOS DIBUJOS ANIMADOS PARA LOS ESTUDIANTES DE LOS GRADOS DÉCIMO Y UNDÉCIMO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA NUESTRA SEÑORA DEL CARMEN DE BARBOSA

Actividad	Recurso	Objetivo	Descripción	Evaluación	Medidas de Contingencia	Papel de las TIC	Actores	Tiempo
			las sesiones de trabajo.					
	Reunión con los estudiantes de 10° y 11°	Socializar las pretensiones y los alcances del desarrollo de competencias en literatura y filosofía a través de la creación de dibujos animados.	Se organiza una reunión con los estudiantes de la institución para explicar todos los detalles del recurso.	No aplica por cuanto se socializa la metodología del proyecto.	Se entrega el documento donde se presenta la herramienta de trabajo y se explica de forma personal en caso de aclaraciones.	Se ilustran con demos, el funcionamiento de los softwares seleccionados para la construcción de los dibujos animados.	Los estudiantes de los grados 10° y 11° de la institución. Líder del proyecto: para exponer y responder las inquietudes de los asistentes	Segundo día.
Fase 2: Creación y socialización del recurso educativo	Sesiones de trabajo con los docentes de filosofía y lenguaje.	Determinar los contenidos temáticos a partir de los lineamientos curriculares establecidos por el MEN que serán impartidos a	Reunión con los docentes de filosofía y lenguaje para caracterizar los temas, los tipos de trabajo y evaluación	No aplica.	Solicitar la presencia y asesorías de pares académicos para enriquecer los contenidos temáticos que se imparten en las áreas de	No se utilizaron.	Docentes de filosofía y lenguaje. Líder del proyecto.	4 semanas

CREACIÓN DE AMBIENTES MOTIVACIONALES POSITIVOS A TRAVÉS DE LOS DIBUJOS ANIMADOS PARA LOS ESTUDIANTES DE LOS GRADOS DÉCIMO Y UNDÉCIMO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA NUESTRA SEÑORA DEL CARMEN DE BARBOSA

	los estudiantes.	en el recurso.		filosofía y lenguaje.			
Sesiones de trabajo con los estudiantes líderes.	Diseñar el recurso educativo.	Una vez establecidos los contenidos educativos, los estudiantes diseñan y animan los dibujos animados en el software que cumple la función de recurso educativo.	Cuando finaliza el recurso, los docentes de filosofía y lenguaje evalúan si este realmente es útil para impartir los contenidos que establecidos .	Se solicita la asesoría permanente de un ingeniero de sistema con perfectos conocimientos de los softwares usados para la creación del recurso.	Uso, para el diseño de dibujos animados, de los softwares Crazy talk animator, Iclone 6, QuizCreator.	Estudiantes líderes que diseñaron y crearon el recurso. Líder del proyecto que supervisaba y asesoraba el trabajo.	5 ½ semanas.
Socializar el proyecto educativo.	Socializar a los docentes de filosofía y lenguaje el recurso educativo que no habían participado en su creación.	En una reunión, se muestra y explica a los profesores restantes, como usar el recurso, y a la vez estos evalúan si cumple con	No aplica.	Asesoría del ingeniero de sistema.	No aplica	Docentes de filosofía y lenguaje. Líder del proyecto que guio la reunión de trabajo.	1 día.

CREACIÓN DE AMBIENTES MOTIVACIONALES POSITIVOS A TRAVÉS DE LOS DIBUJOS ANIMADOS PARA LOS ESTUDIANTES DE LOS GRADOS DÉCIMO Y UNDÉCIMO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA NUESTRA SEÑORA DEL CARMEN DE BARBOSA

Actividad	Recurso	Objetivo	Descripción	Evaluación	Medidas de Contingencia	Papel de las TIC	Actores	Tiempo
			los objetivos planeados para sus clases.					
	Implementación del recurso.	Implementar el recurso educativo en las sesiones de clases previamente establecidas.	Los profesores implementaron el recurso en el desarrollo de sus clases.	Caracterización de la eficacia del recurso como herramienta pedagógica. Evaluación emitida por los docentes.	Asistir ante cualquier eventualidad, las sesiones de clases.	Recurso educativo elaborado por los estudiantes.	Docentes de filosofía y lenguaje. Estudiantes de los grados 10° y 11°.	10 semanas.
Fase 3: Implementación y evaluación del recurso educativo.	Entrevista a docentes	Entrevistar a los docentes de filosofía y lenguaje.	Se entrevista a los docentes para conocer sus impresiones una vez aplicados los recursos, y, se escucha su	No aplica	No aplica	No aplica	Docentes de filosofía y lenguaje. Líder del proyecto.	1 día.

CREACIÓN DE AMBIENTES MOTIVACIONALES POSITIVOS A TRAVÉS DE LOS DIBUJOS ANIMADOS PARA LOS ESTUDIANTES DE LOS GRADOS DÉCIMO Y UNDÉCIMO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA NUESTRA SEÑORA DEL CARMEN DE BARBOSA

nivel de
satisfacción.

Entrevista a acudientes	Entrevistar a los acudientes de los estudiantes que participan en el proyecto.	Se entrevista a los acudientes para conocer sus impresiones para conocer su nivel de satisfacción.	No aplica.	No aplica.	No aplica.	Acudientes de los estudiantes de 10° y 11° Líder del proyecto.	1 día.
Entrevistas a estudiantes.	Entrevistar a los estudiantes que participan en el proyecto.	Se entrevista a los estudiantes para conocer sus impresiones y su nivel de satisfacción.	No aplica.	No aplica.	No aplica	Estudiantes de los grados 10° y 11° Líder del proyecto.	1 día.
Entrevistas a directivos docentes.	Entrevistar a los directivos docentes de la institución.	Se entrevista a los directivos docentes para	No aplica.	No aplica.	No aplica.	Directivos docentes (rector y coordinadores)	1 día.

CREACIÓN DE AMBIENTES MOTIVACIONALES POSITIVOS A TRAVÉS DE LOS DIBUJOS ANIMADOS PARA LOS ESTUDIANTES DE LOS GRADOS DÉCIMO Y UNDÉCIMO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA NUESTRA SEÑORA DEL CARMEN DE BARBOSA

conocer sus
impresiones
y su nivel
de
satisfacción.

Fuente: Adaptado de Aldana (2015)

CREACIÓN DE AMBIENTES MOTIVACIONALES POSITIVOS A TRAVÉS DE LOS DIBUJOS ANIMADOS PARA LOS ESTUDIANTES DE LOS GRADOS DÉCIMO Y UNDÉCIMO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA NUESTRA SEÑORA DEL CARMEN DE BARBOSA

Como se observa en la tabla, la primera columna contiene las distintas fases que contemplaron en la construcción e implementación del proyecto; seguida por otra columna que expone las diferentes actividades que se desarrollaron con la finalidad de lograr cumplir con los objetivos propuestos. Entre las actividades que destacan se encuentran: reuniones, sesiones de trabajo, socialización y evaluación de la implementación.

Fase uno: divulgación del proyecto a todos los estamentos de la comunidad educativa.

Esta primera fase de la implementación se ejecutó en tres sesiones, de dos horas cada una. Tuvo como objetivo principal socializar cada uno de los componentes del proyecto, y se llevó a cabo con todos los estamentos de la comunidad educativa como los directivos; acudientes; docentes tanto de filosofía como de lenguaje y estudiantes como se aprecia en la Figura 1.



Figura 1. Divulgación del proyecto a todos los estamentos de la comunidad educativa
Fuente: Elaboración propia (2017)

CREACIÓN DE AMBIENTES MOTIVACIONALES POSITIVOS A TRAVÉS DE LOS DIBUJOS ANIMADOS PARA LOS ESTUDIANTES DE LOS GRADOS DÉCIMO Y UNDÉCIMO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA NUESTRA SEÑORA DEL CARMEN DE BARBOSA

Sesión 1: Se llevó a cabo en el primer día del proyecto y tuvo lugar con los directivos de la institución como son el señor rector y el coordinador académico. Demoró aproximadamente dos horas y en ella el objetivo principal fue explicar los diferentes aspectos y alcances de la investigación; se inició por exponer detalladamente los bajos niveles académico que estaban reportando el colegio ante el Ministerio de Educación, y, de igual manera se intentó caracterizar las posibles causas y sus correspondientes soluciones.

En este sentido, se hizo énfasis en una solución, dada por la propuesta de utilizar las TIC mediante el diseño y creación de dibujo animados. Al sugerir esta herramienta, se enfatizó en los buenos resultados que ya se había tenido en otras experiencias; de igual forma, se dieron a conocer los softwares que se utilizarían enmarcando sus características y las personas que estarían a cargo de cada una de las sesiones de trabajo.

Por último, la sesión terminó con el compromiso expreso de los directivos en apoyar el proyecto, comprometiéndose en prestar los equipos e instalaciones que fueran necesario para la ejecución de la investigación, como también brindando los espacios requeridos para el trabajo con los estudiantes.

Sesión 2: De igual manera se llevó a cabo en el primer día del proyecto, en la que participaron los estudiantes con sus acudientes. Ella se llevó a cabo con los acudientes de los estudiantes, tuvo origen posteriormente de la reunieron los directivos, también demoro dos horas, y al igual que la anterior, se siguió el mismo procedimiento y busco el mismo objetivo; sin embargo, la principal diferencia fue en el tipo de compromiso que adquirieron los padres de familia al asumir la responsabilidad de proporcionar los permisos y los consentimientos informados para que los jóvenes pudieran hacer parte del proyecto.

CREACIÓN DE AMBIENTES MOTIVACIONALES POSITIVOS A TRAVÉS DE LOS DIBUJOS ANIMADOS PARA LOS ESTUDIANTES DE LOS GRADOS DÉCIMO Y UNDÉCIMO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA NUESTRA SEÑORA DEL CARMEN DE BARBOSA

Durante esta sesión, los acudientes eligieron en plenaria a seis padres acompañantes, los cuales serían invitados a sesiones de trabajos, para que constataran el avance de los estudiantes.

Sesión 3: Para esta etapa del proyecto, se trabajó con los estudiantes objeto para el estudio de los grados 10° y 11°. Inició con la presentación del video: *Venciendo Gigantes* (https://www.youtube.com/watch?v=F5pbHSO9_1g.) con la intención de generar conciencia entre ellos de la necesidad imperiosa de asumir con responsabilidad su formación.

Esta sesión se ejecutó el día dos del proyecto y tuvo una duración de dos horas aproximadamente, y, a diferencia de las otras charlas, esta se caracterizó por infundirles a los alumnos motivación al tiempo que se les mostraba las ventajas de ser parte del proyecto. Se indicó minuciosamente todas las posibles competencias que adquirirían al participar de la investigación y finalmente se les extendió la invitación a involucrarse como se puede apreciar en la Tabla 3. Es importante señalar la positiva disposición que manifestaron y el interés por colaborar.

Tabla 3

Fase uno: divulgación del proyecto a todos los estamentos de la comunidad educativa.

Características generales	Descripción de la actividad
<p>Objetivo Socializar las pretensiones y los alcances del proyecto educativo.</p> <p>Tiempo 3 sesiones de 2 horas cada una.</p> <p>Actores Directivos, acudientes, estudiante, profesores e investigador.</p> <p>Recursos Video beam, computador, folletos, cartelera, hojas de papel.</p>	<p>Motivación Tiempo 30 minutos.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Saludo. 2. Relajación. 3. Presentación del video: Desafiando gigantes https://www.youtube.com/watch?v=F5pbHSO9_1g. 4. Dialogo de reflexión acerca del video y la importancia iniciar procesos de cambios <p>Socialización del proyecto Tiempo 40 minutos.</p>

CREACIÓN DE AMBIENTES MOTIVACIONALES POSITIVOS A TRAVÉS DE LOS DIBUJOS ANIMADOS PARA LOS ESTUDIANTES DE LOS GRADOS DÉCIMO Y UNDÉCIMO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA NUESTRA SEÑORA DEL CARMEN DE BARBOSA

Papel de las TIC

Se usaron para hacer la presentación y socialización del proyecto a través de diapositivas, videos y juegos interactivos.

Papel de las neurociencias

La motivación fue el principal elemento que se destacó en cada una de las sesiones. Incentivar que todos se involucraran en la participación actividades para lograr el principal objetivo que era el mejor rendimiento académico de los estudiantes y la disminución de la deserción académica.

Exposición de cada uno de los componentes del proyecto: alcances, objetivos, estrategias y tiempos de ejecución. También se fijaron los compromisos de los actores del proyecto.

Espacio de preguntas y respuestas

Tiempo 20 minutos.

Los asistentes manifestaron sus inquietudes las cuales fueron respondidas de acuerdo a los criterios del proyecto, además se incorporaron a la estrategia de aprendizaje las sugerencias y observaciones que los participantes hicieron.

Actividad grupal

Tiempo: 20 minutos.

Talleres donde los asistentes compartían los conocimientos que habían adquiridos.

Firma de actas de compromisos y despedida

Tiempo 10

Cada actor, una vez que conoció el proyecto, en actitud de compromiso firmo un acta donde especificaba su firme intención de participar en el proyecto.

Fuente: Adaptado de Ordoñez (2017)

Es de resaltar que para este momento de la fase 1, se les dio a conocer el documento correspondiente al consentimiento informado en donde se invitó a las personas a participar en la investigación. Entendiendo que la legislación vigente establece que la participación de toda persona en un proyecto de investigación y/o experimentación requerirá una previa y suficiente información sobre el mismo, y, teniendo en cuenta de igual manera que el ordenamiento jurídico establece que cuando el sujeto sea menor de edad, la autorización será prestada por los padres y/o acudientes, quienes ejerza la patria potestad o, en su caso, el representante legal del menor después de haber escuchado a éste si tiene, al menos doce años cumplidos (Arroyo, S/F) .

CREACIÓN DE AMBIENTES MOTIVACIONALES POSITIVOS A TRAVÉS DE LOS DIBUJOS ANIMADOS PARA LOS ESTUDIANTES DE LOS GRADOS DÉCIMO Y UNDÉCIMO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA NUESTRA SEÑORA DEL CARMEN DE BARBOSA

A tal efecto, se socializaron con este documento los siguientes apartados: objetivos; descripción del estudio; posibles beneficios; posibles incomodidades y/o riesgo derivados del estudio; preguntas e información y protección de datos, es decir, se les explicó que los datos no podrán ser vistos o utilizados por otras personas ajenas al estudio ni tampoco para propósitos diferentes a los que establece el mismo documento y finalmente se le informó acerca de la posibilidad, si existiese, de retiro voluntario, sin que esta decisión repercuta en la atención que recibe en la Institución como se puede ver en la Figura 2 y el Anexo A.

Magangué-Bolívar, Agosto 7 del 2015.

Señor acudiente.


Cordial saludo.

Por medio de la presente me dirijo a usted muy respetuosamente para informarle que en la actualidad me encuentro adelantando estudios de maestría en Proyectos Educativos Mediados por las TIC con la Universidad de la Sabana. Es por ello que me encuentro adelantando la investigación titulada: **Creación de ambientes motivacionales positivos a través de los dibujos animados como herramienta pedagógica en la media académica de la Institución Educativa Nuestra Señora del Carmen de Barbosa –IENSECAB-** que tiene como principal objetivos impactar positivamente en las prácticas de aprendizaje de los estudiantes que hoy presentan un bajo porcentaje en las pruebas externas Saber 11.

Es por ello que le pido, en aras de facilitar la investigación y con fines meramente académicos, que su representado pueda presentar una serie de simulacros extracurriculares para conocer la situación académica y a su vez brindarles estrategias pedagógicas que tiendan a mejorar las posibles deficiencias que presenten.

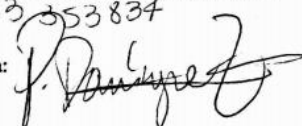
Agradezco su importante apoyo y espero que esto redunde en beneficios para la institución.

Att,


Lic. Leonardo Mauris De la ossa
C.C 8.867.267.

Patricia Domínguez G.
Nombre e identificación del acudiente.
33 353834

Firma:



Camilo Benavides D.
Nombre e identificación del estudiante
1052473482

Figura 2. Consentimiento Informado diligenciado de Acudientes y Estudiantes
Fuente: Elaboración propia (2015)

CREACIÓN DE AMBIENTES MOTIVACIONALES POSITIVOS A TRAVÉS DE LOS DIBUJOS ANIMADOS PARA LOS ESTUDIANTES DE LOS GRADOS DÉCIMO Y UNDÉCIMO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA NUESTRA SEÑORA DEL CARMEN DE BARBOSA

Fase dos: Creación y socialización del recurso educativo.

La segunda fase de la implementación promovió encuentros pedagógicos entre los estudiantes y docentes. Por una parte, los estudiaron diseñaron y crearon los dibujos animados, con base en las competencias del currículo, mientras que los docentes, intercambiaban opiniones, sugerencias, comentarios e instrucciones al impartir los contenidos del plan de curso. El proceso evidenció que en la medida que los alumnos trabajaban, desarrollaban trabajo colaborativo en la construcción del conocimiento como se aprecia en la Figura 3.



Figura 3. Creación y socialización del recurso educativo.

Fuente: Elaboración propia (2016).

Para tal fin fue necesario ejecutar esta fase en tres periodos, cada uno de ellos estuvo principalmente enmarcado en definir los contenidos, delimitar las temáticas y crear el recurso educativo.

CREACIÓN DE AMBIENTES MOTIVACIONALES POSITIVOS A TRAVÉS DE LOS DIBUJOS ANIMADOS PARA LOS ESTUDIANTES DE LOS GRADOS DÉCIMO Y UNDÉCIMO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA NUESTRA SEÑORA DEL CARMEN DE BARBOSA

Periodo uno: Con una duración de cuatro semanas, con sesiones de dos horas semanales, el líder del proyecto se reunió con el docente de filosofía y lenguaje para analizar las competencias en lectura crítica que el ministerio de educación nacional ha determinado como mínimas para los estudiantes de los grados 10° y 11°.

En coherencia con lo anterior, se analizaron los documentos publicados por el MEN, ellos son: mallas de aprendizaje, estándares básicos de competencias, derechos básicos de aprendizaje y orientaciones pedagógicas. Este material ayudo para determinar la temática que se debía tratar y de igual forma permitió fijar los tiempos y el tipo de evaluación a implementar.

Para finalizar, en este primer periodo de la fase dos, quedó totalmente elaborado el material de la temática que se iba a aplicar a los estudiantes a través del recurso educativo.

Periodo dos: Fue durante este período en donde se diseñó y creo el recurso educativo. Una vez que los docentes de filosofía y lenguaje habían proporcionado la temática, los estudiantes se reunieron durante cinco semanas y media, una hora en cada una de ellas y precedidas por el líder del proyecto y asesorados por un experto en manejo de software que fue contratado para tal fin.

El trabajo se dividió en cuatro grupos de estudiantes, con un promedio de diez jóvenes en cada uno de ellos, para optimizar el trabajo, cada conjunto de alumno seleccionaron internamente un líder y vocal que se encargaban de direccionar las tareas, como también presentar los informes y avances a los otros grupos; el primer grupo tuvo la responsabilidad de diseñar los personajes que harían parte de los dibujos animados; el segundo los animó con la ayuda de los softwares, proporcionándoles voces y movimientos; el tercer grupo estuvo encargado de la edición y entrega final del video y, finalmente, el último grupo enlazó los videos con cada una de las actividades que se realizarían en las aulas de clases, logrando que las series fueran coherentes con la temática a impartir.

CREACIÓN DE AMBIENTES MOTIVACIONALES POSITIVOS A TRAVÉS DE LOS DIBUJOS ANIMADOS PARA LOS ESTUDIANTES DE LOS GRADOS DÉCIMO Y UNDÉCIMO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA NUESTRA SEÑORA DEL CARMEN DE BARBOSA

En tal sentido es importante señalar que se usaron los softwares de código libre -*Crazy talk animator*, *Iclone 6* y *QuizCreator*- presentados en la fase 1 del proyecto, los cuales fueron sugeridos e instruidos por el ingeniero de sistemas, quien iba citando durante cada semana el grupo de jóvenes que él consideraba necesario para el trabajo, es decir nunca durante esta fase estuvieron los 42 jóvenes reunidos al mismo tiempo.

Entre las principales características de los softwares, se puede señalar las siguientes: *Crazy talk animator* es un programa que es descargable y ejecutable en equipos de cómputos, para su funcionamiento no es necesario la conexión a internet y tiene como función la creación y animación de dibujo en 2d, igualmente permite la recreación facial de cualquier imagen. Al final al renderizar y exportar los videos son en formato AVI o mp4 en una calidad de video de 1280 X 720.

De igual forma, *Iclone 6* comparte todas las características del *Crazy talk animator*, con la diferencia que las animaciones son en formato de 3d y no permite las recreaciones faciales.

Por otra parte, *QuizCreator* cumple la tarea de trazar y concebir todo tipo de evaluaciones –quiz, talleres, preguntas con opción múltiple, entre otros-, en este software se insertaban los videos de los dibujos animados y se creaban las actividades, es decir, con él se diseñó el producto final del recurso educativo. Es un programa descargable y ejecutable en cualquier computador, no necesita conexión a internet para funcionar y los archivo que exporta son en formato de flash.

Periodo tres: Fue una sesión de una hora, en la que se les mostró a los docentes de filosofía y lenguaje el producto final del recurso educativo y se les pregunto si estaban de acuerdo con la forma como estaba diseñado, al tiempo que se les enseñaba a manipularlo.

Los docentes manifestaron conformidad con el producto y se comprometieron a aplicarlo en las clases como se aprecia en la Tabla 4.

CREACIÓN DE AMBIENTES MOTIVACIONALES POSITIVOS A TRAVÉS DE LOS DIBUJOS ANIMADOS PARA LOS ESTUDIANTES DE LOS GRADOS DÉCIMO Y UNDÉCIMO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA NUESTRA SEÑORA DEL CARMEN DE BARBOSA

Tabla 4

Fase dos: Creación y socialización del recurso educativo

Características generales	Descripción de la actividad
<p>Objetivo Promover espacios de encuentro pedagógicos entre estudiantes y docentes a través de la creación de los dibujos animados.</p> <p>Tiempo 10 sesiones de 2 horas en promedio cada una.</p> <p>Actores Estudiante, profesores, asesor e investigador.</p> <p>Recursos Video beam, computadores, software.</p> <p>Papel de las TIC: Gracias a los equipos de cómputo, se promovió el diseño y la creación de los dibujos animados en 2d con la ayuda del software Crazy talk animator, mientras que los otros dos diseñaban los de 3d usando el software Iclone 6</p> <p>Papel de las neurociencias La motivación fue el principal elemento que se destacó en cada una de las sesiones. Incentivar que todos se involucraran en la participación actividades para lograr el principal objetivo que era el mejor rendimiento académico de los estudiantes y la disminución de la deserción académica.</p>	<p>Motivación Tiempo 20 minutos.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Saludo. 2. Actividad de reflexión. 3. Indicaciones acerca de los objetivos a alcanzar en cada sesión. <p>Trabajo colaborativo Tiempo 90 minutos.</p> <p>Para eficaz realización de esta fase se formaron cuatro grupos de trabajo, cada equipo contaba con cinco computadores.</p> <p>Dos grupos se dedicaba a la creación de los dibujos animados en 2d con la ayuda del software Crazy talk animator, mientras que los otros dos diseñaban los de 3d usando el software Iclone 6. Durante este trabajo fueron continuamente asesorados por un ingeniero de sistema y debido a la poca destreza para la manipulación de tipo de tecnología por parte de los alumnos, fue necesario reiniciar el proceso varias veces.</p> <p>Es igualmente necesario señalar que los docentes de filosofía y lenguaje estuvieron en todos momentos atentos para contribuir en con la calidad del tipo de contenido que debían tener los dibujos animados; también crearon las actividades evaluativas –talleres y exámenes- usando el software QuizCreator.</p> <p>Indicaciones finales y despida. Tiempo 10 minutos.</p> <p>Se asignaban responsabilidades adicionales que los diferentes actores debían realizar durante la semana antes de la fecha próximo del encuentro, las cuales ayudan agilizar las acciones durante cada sesión. Se terminaba siempre con una oración y una calurosa despedida.</p>

Fuente: Tomado de Ordoñez (2017) y modificado por elaboración propia (2017)

CREACIÓN DE AMBIENTES MOTIVACIONALES POSITIVOS A TRAVÉS DE LOS DIBUJOS ANIMADOS PARA LOS ESTUDIANTES DE LOS GRADOS DÉCIMO Y UNDÉCIMO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA NUESTRA SEÑORA DEL CARMEN DE BARBOSA

Fase 3: Implementación y evaluación de la actividad de aprendizaje.

Durante la tercera fase los estudiantes y docentes pudieron utilizar el recurso educativo totalmente finalizado, cada uno de los componentes que se trabajaron por separado, ahora estaban totalmente integrados y listo para ser usado durante las clases. El recurso fue diseñado para ser ejecutado durante un periodo académico que consta de diez semanas, y se aplicó en el cuarto periodo lectivo del 2016, se trabajó en promedio una hora de clases semanales en las asignaturas de filosofía y lenguajes como se aprecia en la Figura 4.

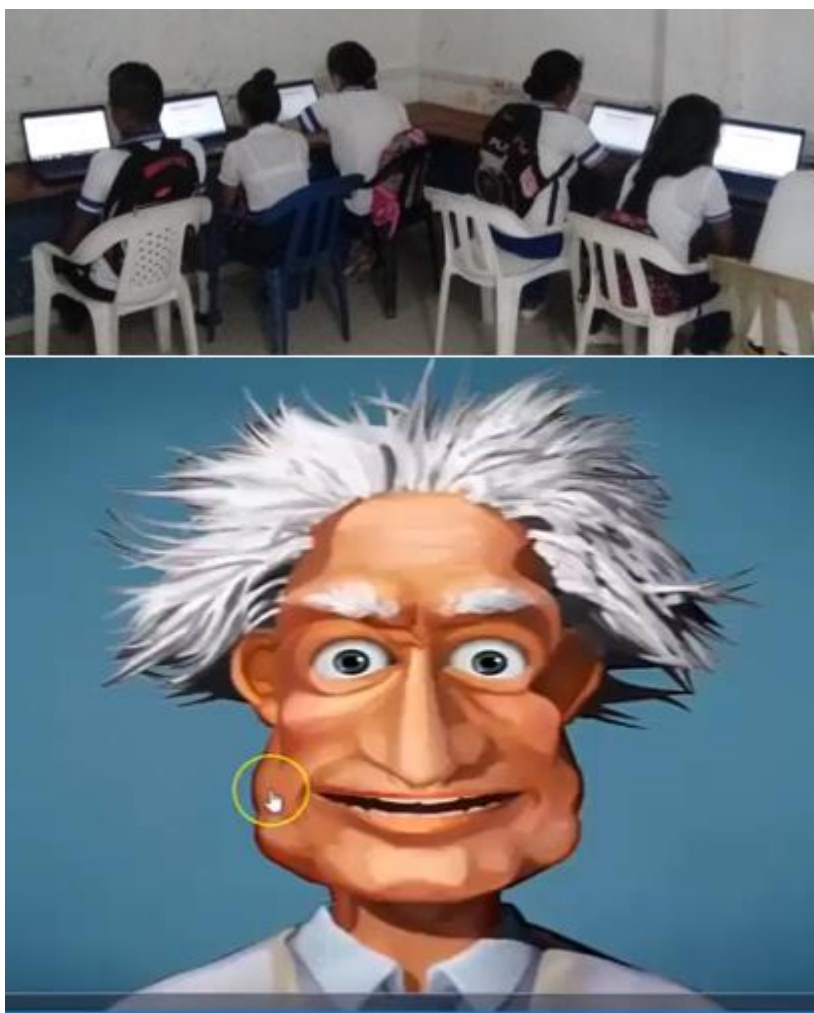


Figura 4. Implementación y evaluación de la actividad de aprendizaje.
Fuente: Elaboración propia (2016)

En este tiempo fue en donde se implementó y evaluó el recurso educativo; constó de dos periodos, uno de implementación y otro de evaluación, distribuido de la siguiente forma.

CREACIÓN DE AMBIENTES MOTIVACIONALES POSITIVOS A TRAVÉS DE LOS DIBUJOS ANIMADOS PARA LOS ESTUDIANTES DE LOS GRADOS DÉCIMO Y UNDÉCIMO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA NUESTRA SEÑORA DEL CARMEN DE BARBOSA

Periodo uno: Fueron diez semanas, una hora cada una de ellas, donde los docentes de filosofía y lenguaje desarrollaban sus clases apoyándose en el recurso pedagógico; durante las actividades los estudiantes participaban en las tareas que los profesores les proponían y de esta forma entraban en contacto con el recurso, observaban los dibujos animados, realizaban las evaluaciones que se les proponían durante el capítulo e interactuaban con el resto de sus compañeros.

La clase por lo general se desarrollaba en una hora, cuya metodología consistía principalmente en dividirlos en tres momentos; el primero de ellos el docente presentaba los temas a desarrollar y proponías las actividades acorde a las competencias requeridas en lectura crítica, de esa forma en la segunda sesión, se presentaban los capítulos de los dibujos animados seleccionados quienes introducían el tema, como también daban indicaciones o ejemplificaban la problemática a tratar.

Por último, los docentes proponían la realización de talleres o evaluaciones que los estudiantes desarrollaban con la única finalidad de poner en práctica las competencias aprendidas, durante este espacio por lo general los alumnos trabajaban de forma cooperativa con sus compañeros, aunque también se dio el caso que lo hacía individualmente.

Explorando un poco la idea acerca de los instrumentos de evaluación usado por los docentes, es pertinente subrayar que estos eran diseñados de acuerdo a la competencia que se desarrollaban en la presentación de las clases; por lo general eran textos que debían ser leído por los estudiantes y que requería que se le hiciera un análisis textual o inferencial, o crítico, o si el caso lo ameritaba combinaciones entre ellas y en algunas situaciones un examen incluyendo los tres niveles.

En resumen, fueron cinco clases de filosofía y el mismo número en lenguaje que se impartieron a través del recurso, durante el cuarto periodo académico del año 2016, en ellas se observó participación de los estudiantes y mucho interés por aprender.

CREACIÓN DE AMBIENTES MOTIVACIONALES POSITIVOS A TRAVÉS DE LOS DIBUJOS ANIMADOS PARA LOS ESTUDIANTES DE LOS GRADOS DÉCIMO Y UNDÉCIMO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA NUESTRA SEÑORA DEL CARMEN DE BARBOSA

Periodo dos: Estuvo formado por cuatro sesiones de aproximadamente una hora cada una, se buscaba a través de una entrevista semiestructura conocer las impresiones y grado de satisfacción de cada uno de los miembros de la comunidad educativa que estuvo implicada en el proyecto -docentes, directivos docentes, estudiantes y acudientes-.

En conclusión, fue este un espacio de evaluación y reflexión donde se determinó los aspectos tanto positivos como negativos de la investigación, en particular la pertinencia de la estrategia y los avances desde el punto de vista académico obtenidos por los estudiantes como se aprecia en la Tabla 5.

Tabla 5.

Fase tres: Presentación y evaluación de la actividad de aprendizaje.

Características generales	Descripción de la actividad
<p>Objetivo Exponer las clases de filosofía y lenguaje usando como herramienta educativa los dibujos animados diseñados por los estudiantes. Evaluar la pertinencia del recurso educativo y los avances académicos de los estudiantes que participaron en el proceso.</p> <p>Tiempo 10 sesiones de 1 horas en promedio cada una.</p> <p>Actores Estudiante, profesores de filosofía y lenguaje e investigador.</p> <p>Recursos Video beam, computadores, amplificador de audio.</p> <p>Papel de las TIC Durante la presentación de las clases de filosofía y lenguaje, los docentes incluyeron como ayuda pedagógica la herramienta diseñada por los estudiantes, lo cual implicó el uso de computadores para reproducir los vídeos. Video-beam para expandir la imagen y amplificador de sonido.</p>	<p>A. Clases de filosofía y lenguaje.</p> <p>Motivación Tiempo 7 minutos.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Saludo. 2. Exposición del objetivo de la clase <p>Presentación de la clase Tiempo 45 minutos. Por lo general esta sección de la clase estaba dividida en tres momentos principales.</p> <p>Primer momento: El docente hacia la presentación, proponía las actividades a realizar, a la vez que daba una breve explicación del tema.</p> <p>Segundo momento: El docente procedía a mostrar el capítulo seleccionado del dibujo animado; después de ello habría un espacio para que los estudiantes dijeran sus reflexiones y se produjera el debate, en todo momento el profesor estaba direccionando la actividad hacia a los objetivos propuestos.</p> <p>Tercer momento: Siempre la discusión terminaba en la realización de un trabajo de carácter evaluativo, algunas veces individual y otras grupal, de acuerdo con los objetivos que el docente había planificado.</p>

CREACIÓN DE AMBIENTES MOTIVACIONALES POSITIVOS A TRAVÉS DE LOS DIBUJOS ANIMADOS PARA LOS ESTUDIANTES DE LOS GRADOS DÉCIMO Y UNDÉCIMO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA NUESTRA SEÑORA DEL CARMEN DE BARBOSA

Papel de las neurociencias

La motivación fue el principal elemento que se destacó en cada una de las sesiones.

Incentivar que todos se involucraran en la participación actividades para lograr el principal objetivo que era el mejor rendimiento académico de los estudiantes y la disminución de la deserción académica.

Indicaciones finales y despida

Tiempo 7 minutos.

Los docentes proponían actividades adicionales y asignaban material de consulta, que en su mayoría estaban instados en los computadores de la institución, por lo que los estudiantes hacían investigaciones después de su jornada académica.

B. Sesiones para evaluar la pertinencia del recurso y avances académicos de los estudiantes.

El tiempo empleado para evaluar el recurso en cuanto a su pertinencia y los logros académicos alcanzado por los estudiantes se ejecutó en cuatro sesiones: una de ellas con los profesores, otra con los estudiantes, de igual forma con los acudientes y, por último, con los directivos de la institución.

La primero que se tuvo en consideración fue las observaciones recopilada por el investigador en cada una de las sesiones de trabajo, de igual manera se buscó conocer la opinión de cada uno de los implicados en el proceso a través de encuestas y entrevistas.

CREACIÓN DE AMBIENTES MOTIVACIONALES POSITIVOS A TRAVÉS DE LOS DIBUJOS ANIMADOS PARA LOS ESTUDIANTES DE LOS GRADOS DÉCIMO Y UNDÉCIMO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA NUESTRA SEÑORA DEL CARMEN DE BARBOSA

7. ASPECTOS METODOLÓGICOS

7.1. Pregunta de investigación

¿Cuál es la relevancia de la implementación de un ambiente motivacional positivo, mediante la creación de dibujos animados, como factor en la adquisición de habilidades y destrezas en la lectura crítica en estudiantes de los grados décimo y undécimo de la Institución Educativa Nuestra Señora de Carmen de Barbosa?

7.2. Sustento Epistemológico

La investigación titulada: *Creación de ambientes motivacionales positivos a través de los dibujos animados para los estudiantes de los grados décimo y undécimo de la Institución Educativa Nuestra Señora del Carmen de Barbosa* intentó aportar las bases metodológicas para la creación de nuevo conocimiento educativo.

En ese sentido, la creación del ambiente motivacional positivo buscó analizar el aporte que la construcción de dibujos animados mediante herramientas digitales generó en el desarrollo de habilidades y destrezas en la lectura crítica, a su vez, enfocado en una población académica que presenta índices de reprobación y deserción escolar elevadas.

Es por esto por lo que la investigación se construyó en el marco de la metodología cualitativa, pues intentó acercarse a la realidad determinando la conceptualización, los interrogantes formulados, los planteamientos teórico-prácticos puestos en marcha y, de igual manera, las conclusiones alcanzadas en esta aproximación. Al respecto, Galeano (2004) afirma: “La metodología cualitativa atribuye lo interpretativo como una característica de la investigación, basadas en la intuición y observación de sucesos y acontecimientos que resultan relevantes durante la interacción de los individuos” (p.42).

Fue justamente la necesidad de interpretar la problemática de la IENSECAB la que dio origen al proyecto, así mismo en todo momento se mantuvo la interrelación comunicativa con

CREACIÓN DE AMBIENTES MOTIVACIONALES POSITIVOS A TRAVÉS DE LOS DIBUJOS ANIMADOS PARA LOS ESTUDIANTES DE LOS GRADOS DÉCIMO Y UNDÉCIMO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA NUESTRA SEÑORA DEL CARMEN DE BARBOSA

todos los participantes del estudio como única alternativa para dar con las posibles soluciones.

Se pretendió identificar las percepciones del grupo de estudiantes durante la implementación de una estrategia para, de esta manera, identificar las ventajas y desventajas que se presentan.

En este sentido, Rodríguez y Valdeoriola (2009) afirman que una de las virtudes del enfoque señalado es el deseo por conocer las vivencias concretas de las personas en su contexto natural e histórico, como también según los autores, la metodología intenta considerar las interpretaciones y los significados que los individuos le atribuyen a su cultura - o subcultura- en todo caso, siempre respetando los valores y sentimientos que le han dado origen.

No es en vano que la investigación haya identificado situaciones antagónicas como la desmotivación desde el punto de vista idiosincrático de la comunidad educativa, permitiendo identificar que una de las raíces del problema consiste en no ver en el proceso formativo, opciones reales para un proyecto de vida.

Por último, Monje (2011) sostiene que el enfoque cualitativo: “Da prioridad a la comprensión y al sentido, en un procedimiento que tienen en cuenta las intenciones, las motivaciones, las expectativas, las razones, las creencias de los individuos. Se refiere menos a los hechos que a la práctica.” (p. 13). Es por eso por lo que otra intención de este estudio fue analizar el efecto de una intervención en un grupo de estudiantes y observar las características e interacciones de cada uno de los cursos, y, de esta manera observar cómo evolucionaban en la medida en que se iba aplicando la metodología de diseñar y construir dibujos animados como parte de un ambiente motivacional positivo.

7.3. Diseño de la investigación

Bajo la perspectiva cualitativa, esta investigación intentó transformar la realidad, es decir, deliberadamente se centró en un cambio educativo y con ello la transformación social en la

CREACIÓN DE AMBIENTES MOTIVACIONALES POSITIVOS A TRAVÉS DE LOS DIBUJOS ANIMADOS PARA LOS ESTUDIANTES DE LOS GRADOS DÉCIMO Y UNDÉCIMO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA NUESTRA SEÑORA DEL CARMEN DE BARBOSA

Institución Educativa Nuestra Señora del Carmen de Barbosa. Por tanto, el diseño se ha desarrollado en el marco de la Investigación-Acción -IA-, enmarcado en el paradigma sociocrítico.

Según los autores, Quintaba y Montgomery (2006) afirman que la comprensión de una realidad tiene que considerarse desde sus aspectos particulares, así como también de su proceso histórico de construcción a partir de la lógica y el sentir de sus protagonistas, es decir, desde una perspectiva interna. Para ello, la I-A se orienta hacia la resolución de problemas mediante un proceso cíclico que va desde la actividad reflexiva a la actividad transformadora.

Los momentos que constituyen la investigación acción se ubican en dos a saber: en un primer momento constructivo, en donde mediante el discurso entre participantes se establece la planificación y, en ese mismo estadio, la práctica en el contexto social que genera la acción. Por otra parte, el segundo momento reconstructivo, en donde la práctica en el contexto social genera la observación y el discurso entre los participantes genera la reflexión (Carr y Kemmis, 1988).

Tal y como comenta Pérez (2005), la I-A pretende estudiar la práctica educativa tal y como ocurre en su escenario natural, profundizando en la comprensión de situaciones en las que está implicado el profesorado y que vive como problemáticas y, por tanto, susceptibles de mejora. Lo anterior reafirma la selección de esta metodología como ideal para esta investigación pues logra ofrecer respuestas prácticas a situaciones reales de la Institución educativa, tales como la alta reprobación, falta de motivación y deserción académica. Para ello interpreta lo que ocurre desde el punto de vista de quienes interactúan en la situación del problema, por ejemplo: docentes y estudiantes o docentes y directivos.

Todavía cabe señalar que los investigadores, en este tipo de metodología, son las personas implicadas en la realidad objeto de estudio. Es en este sentido, Lewin (1946) argumenta que:

CREACIÓN DE AMBIENTES MOTIVACIONALES POSITIVOS A TRAVÉS DE LOS DIBUJOS ANIMADOS PARA LOS ESTUDIANTES DE LOS GRADOS DÉCIMO Y UNDÉCIMO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA NUESTRA SEÑORA DEL CARMEN DE BARBOSA

Una forma de cuestionamiento auto reflexivo, llevada a cabo por los propios participantes en determinadas ocasiones con la finalidad de mejorar la racionalidad y la justicia de situaciones, de la propia práctica social educativa, con el objetivo también de mejorar el conocimiento de dicha práctica y sobre las situaciones en las que la acción se lleva a cabo. (p.35)

Es así como el docente en su propia labor también desarrolla una labor investigadora, explorando, reflexionando y actuando sobre su propia práctica. Indiscutiblemente, desde este punto de vista, se puede decir que si el profesor, comprometido con su quehacer, investiga sobre el proceso de enseñanza y aprendizaje dentro de su propia aula, puede mejorar su praxis docente e ir buscando mejorías en la calidad de la educación.

Finalmente, es de resaltar que esta investigación difiere a cualquier otra actividad investigadora o experiencia educativa por: el objeto de la I-A es la transformación de la práctica educativa; hay una articulación permanente de la investigación, la acción y la formación a lo largo de todo el proceso; se da una manera particular de acceder a la realidad; el protagonismo de los docentes-investigadores y que hay una interpelación del grupo. Al respecto, Rodríguez (2013) sostiene que:

La investigación-acción educativa se utiliza para describir una familia de actividades que realiza el profesorado en sus propias aulas con fines tales como: el desarrollo curricular, su autodesarrollo profesional, la mejora de los programas educativos, los sistemas de planificación o la política de desarrollo. Estas actividades tienen en común la identificación de estrategias de acción que son implementadas y más tarde sometidas a observación, reflexión y cambio. Se considera como un instrumento que genera cambio social y conocimiento educativo sobre la realidad social y/o educativa, proporciona autonomía y da poder a quienes la realizan. (p. 3)

CREACIÓN DE AMBIENTES MOTIVACIONALES POSITIVOS A TRAVÉS DE LOS DIBUJOS ANIMADOS PARA LOS ESTUDIANTES DE LOS GRADOS DÉCIMO Y UNDÉCIMO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA NUESTRA SEÑORA DEL CARMEN DE BARBOSA

Para el desarrollo del estudio, se estableció una organización desde categorías de investigación y los objetivos específicos, todo en total integración a los momentos establecidos en el marco de la IA como se ilustra en la Tabla 6.

Tabla 6
Momentos de la Investigación-Acción

Momentos de la IA	Categorías de Análisis	Objetivos Específicos del Proyecto
Objetivo de la investigación: Explorar el desarrollo de habilidades y destrezas en lectura crítica en estudiantes de lenguaje y filosofía a través del diseño e implementación de dibujos animados mediados por TIC.		
Fase de Planificación	Habilidades y destrezas en lectura crítica.	Identificar las habilidades y destrezas de lectura crítica en estudiantes de lenguaje y filosofía, a partir del diagnóstico del Proyecto Educativo.
Fase de Acción	Ambientes motivacionales positivos	Diseño de una herramienta educativa digital desde las habilidades y destrezas de lectura crítica en estudiantes de lenguaje y filosofía, a partir de la estrategia de aprendizaje de ambientes motivacionales positivos.
	Material Educativo Digital	Analizar las fortalezas y debilidades de la implementación del diseño y construcción de dibujos animados desde las reflexiones de los estudiantes, docentes y acudientes, entorno a la adquisición de

Fuente: Elaboración propia (2018).

Como resultado, esta estructuración de la investigación permitió el desarrollo del enfoque constructivo-reconstructivo que remarca los rasgos esenciales como la obtención de un conocimiento que mejora la intervención educativa y así poder evaluarla.

7.4. Muestra

Al identificar las unidades de análisis según las características diferenciadoras y significativas para la problemática abordada, las unidades son sujetos: docentes, alumnos y acudientes. Ahora bien, como docente-investigador, se definió una población naturalmente destinataria de la investigación, integrantes de la comunidad educativa. Con esto, la selección de la muestra se basó en el criterio de representación interna, pues responde al interrogante: ¿cuáles son las unidades de análisis que se deben estudiar para comprender esta realidad? (Sagastizabal y Perlo, 2006).

Entendiendo que desde el paradigma cualitativo, la generalización se realiza a través de la comparabilidad, traducibilidad y aplicabilidad externa de los resultados y a su vez, que el muestreo siempre contenga tres criterios: representatividad, comprensión y construcción teórica basados en la relevancia que poseen las características de las unidades de análisis, en esta investigación predomina el criterio de representatividad con respecto al total de la población estudiada, por tanto, la modalidad de muestreo fue el Exhaustivo.

Con respecto al criterio de representatividad Exhaustivo, se seleccionó a toda la población implicada en la problemática y no una muestra, que, para este caso, fueron todos los docentes y alumnos del curso de lenguaje y filosofía en los grados décimo y undécimo y, de esta manera, se caracterizaron así:

CREACIÓN DE AMBIENTES MOTIVACIONALES POSITIVOS A TRAVÉS DE LOS DIBUJOS ANIMADOS PARA LOS ESTUDIANTES DE LOS GRADOS DÉCIMO Y UNDÉCIMO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA NUESTRA SEÑORA DEL CARMEN DE BARBOSA

- 2 directivos,
- 2 docentes,
- 36 acudientes
- 42 estudiantes, en edades que oscilan entre los 14 a 18 años de los grados 10° y 11° de la media

Para un total de 82 personas.

Conviene subrayar que la selección y muestreo cualitativo no se guía por cuántos, sino por cuáles, por este motivo es dinámico, flexible y progresivo. Por esta razón, los alumnos que participaron como la población objeto de estudio son de los grados de la media académica - 10° y 11° - cuyas edades en promedio son de 16 años. En tanto, solo participarán dos de los seis cursos que hoy existen en la institución, los cuales están ubicados en la sede principal y, donde se trabajará específicamente en las áreas de Lenguaje y Filosofía.

7.5. Consideraciones éticas

Esta es una investigación con mínimo riesgo pues su principal objetivo es la evaluación de una herramienta pedagógica y, por tanto, no se realizó ninguna intervención física. Los datos conservarán su carácter confidencial, y se manejaron respetando principios fundamentales como la dignidad de las personas, la justicia y el beneficio común de la sociedad.

Respeto a la Dignidad: Las personas que participaron en el proyecto fueron informados por escrito y su participación fue voluntaria (Anexo A), la información fue anónima y en ningún caso se escribieron nombres o formas de identificación personal.

Justicia: Este principio se mantuvo gracias a que los datos, resultados del estudio, se utilizaron en beneficio de la misma población objeto; a su vez, este esfuerzo debe redundar en mejoras de los procesos de aprendizaje y enseñanza específicamente en los estudiantes de los grados en mención.

CREACIÓN DE AMBIENTES MOTIVACIONALES POSITIVOS A TRAVÉS DE LOS DIBUJOS ANIMADOS PARA LOS ESTUDIANTES DE LOS GRADOS DÉCIMO Y UNDÉCIMO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA NUESTRA SEÑORA DEL CARMEN DE BARBOSA

Beneficio común de la sociedad: Las conclusiones del proceso de investigación ha sido socializado a la comunidad académica y los hallazgos han sido utilizados en la mejoría continua de los procesos educativos de la Institución y de los estudiantes.

7.6. Métodos, técnicas e instrumentos

En el momento de la recolección de datos, se seleccionaron, adaptaron y construyeron instrumentos, que en realidad suponen métodos y técnicas. Complementariamente, Kemmis y McTaggart (2005) especifican algunas de las características de la I-A como son el proceso social, participativa, práctica y colaborativa, emancipatoria, crítica y reflexiva; mientras Carr y Kemmis (1988) comentan que la I-A contiene principios ideológicos; que a diferencia del planteamiento de Desroche (1981) los criterios de la I-A se basan en objetos científicos y niveles de participación; sin embargo, para efectos de esta investigación, se acogieron los tres modelos que señala Grundy (1991) como son: el técnico, el práctico y el crítico o emancipador.

Con base en esta última teoría, se diseñaron e implementaron tres técnicas de recolección de información que logran dar respuesta a los tres intereses de la investigación:

Interés Técnico: Observación sobre la acción, produce conocimiento instrumental, de magnitudes observables y útil para la manipulación y control del mundo físico y social (Habermas, 1982). El instrumento Diario de Campo se utilizó para este interés y de esta manera sirvió para establecer un diagnóstico de la situación a la que sirviera de base.

Interés Práctico: El pensar sobre la acción, entendiéndose como la interacción con otros seres humanos, aprendiendo a interpretar correctamente el significado de sus acciones, por lo que suponen un proceso de indagación y desarrollo de la investigación a la luz de sus fines (Habermas, 1982). Al responder a este segundo interés, se buscó aportar al desarrollo de la lectura crítica en el interior del material educativo digital basado en dibujos animados se optó

CREACIÓN DE AMBIENTES MOTIVACIONALES POSITIVOS A TRAVÉS DE LOS DIBUJOS ANIMADOS PARA LOS ESTUDIANTES DE LOS GRADOS DÉCIMO Y UNDÉCIMO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA NUESTRA SEÑORA DEL CARMEN DE BARBOSA

por una encuesta como ejercicio final para obtener los resultados y con este se buscó

consolidar la información obtenida en el desarrollo de los dibujos animados.

Interés Emancipatorio: La acción por la acción, produce el conocimiento crítico y de la acción, fundamental en las ciencias sociales. Busca hacer a los seres humanos más conscientes y que sean los forjadores de su propio destino (Habermas, 1982). Este último interés responde a caracterizar aquellos cambios en el desarrollo de la lectura crítica en Filosofía y Lenguaje en los estudiantes, por ello, se implementó un cuestionario y como técnica una entrevista semiestructurada para la obtención de resultados.

Llegados a este punto, se hace una descripción de los instrumentos y las técnicas de recolección de datos implementadas durante la investigación.

7.6.1. Diario de Campo. Instrumento Pre-Implementación.

Con el objeto de dar inicio al proceso investigativo, se identificaron situaciones explícitas en el interior del ambiente de aprendizaje, con lo cual, el Diario de Campo fue el instrumento seleccionado. El Diario de Campo es un instrumento utilizado por los investigadores para registrar aquellos hechos que son susceptibles de ser interpretados. En este sentido, este instrumento es una herramienta que permite sistematizar las experiencias para luego analizar los resultados (Martínez, 2007).

Ahora bien, partiendo de que la participación pone el énfasis en la experiencia vivida por el investigador, apuntando a su objetivo de estar dentro de la sociedad estudiada, se utilizó la técnica de Observación Participante como registro de aspectos que surgieron durante el desarrollo del proyecto educativo creación de ambientes motivacionales positivos a través de los dibujos animados para los estudiantes de los grados décimo y undécimo de la Institución Educativa Nuestra señora del Carmen.

CREACIÓN DE AMBIENTES MOTIVACIONALES POSITIVOS A TRAVÉS DE LOS DIBUJOS ANIMADOS PARA LOS ESTUDIANTES DE LOS GRADOS DÉCIMO Y UNDÉCIMO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA NUESTRA SEÑORA DEL CARMEN DE BARBOSA

7.6.2. Encuesta. Instrumento Implementación.

Entendiendo a la encuesta como la técnica de recolección de datos mediante el uso de cuestionarios aplicados a un grupo representativo para detectar tendencias de comportamiento y otros objetivos (Sampieri, 2006). Para este estudio se llevó a cabo con preguntas cerradas aplicadas a los diferentes estamentos de la comunidad educativa involucrados en la investigación. El principal objetivo radicó en determinar, desde las diferentes perspectivas de los encuestados, lo que consideraban como principales problemas educativos en la institución y sus posibles soluciones como se puede apreciar en la Tabla 7.

Tabla 7

Principales objetivos al aplicar la encuesta a los diferentes actores de la comunidad educativa.

Técnica	Objetivo	Muestra
Encuesta	Determinar los principales problemas educativos y también posibles soluciones.	Directivos Docentes Acudientes Estudiantes

Fuente: Elaboración propia, 2017

A diferencia de los estudiantes, los padres de familia fueron visitados a sus hogares, se les explicó el proyecto y sus alcances; luego se les pidió que la diligenciaran. Todas ellas se efectuaron durante la fase 1 de diagnóstico del proyecto.

Por último, están los directivos de la institución, que fueron abordados de forma particular. Además de diligenciar la encuesta, se les dio a conocer los pormenores y objetivos del proyecto de investigación, de igual forma entregaron los permisos correspondientes que habilitaron a los investigadores para realizar la labor dentro de las instalaciones. Al igual que la comunidad educativa, se efectuó durante la fase del diagnóstico del proyecto.

CREACIÓN DE AMBIENTES MOTIVACIONALES POSITIVOS A TRAVÉS DE LOS DIBUJOS ANIMADOS PARA LOS ESTUDIANTES DE LOS GRADOS DÉCIMO Y UNDÉCIMO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA NUESTRA SEÑORA DEL CARMEN DE BARBOSA

7.6.3. Entrevista. Instrumento Post Implementación.

Las entrevistas realizadas fueron de tipo semi-estructuradas, las cuales fueron aplicadas a los diferentes estamentos de la comunidad educativa involucrados en la investigación. El principal objetivo del instrumento radicó en determinar, desde las diferentes perspectivas de los entrevistados, lo más relevante de la experiencia, si los objetivos se habían cumplido y el estado de satisfacción después de haber participado en el proyecto como se observa en la Tabla 8.

Tabla 8
Principales objetivos al aplicar la entrevista a los diferentes actores de la comunidad educativa.

Instrumento	Objetivos	Muestra
Entrevista	<ul style="list-style-type: none"> - Identificar los principales elementos de información levantes. - Determinar hasta donde se cumplieron los objetivos presupuestados. - Conocer el nivel de satisfacción de los diferentes agentes que participaron en el proyecto. 	Docentes, Administrativos, Acudientes y Estudiantes.

Fuente: Elaboración propia, 2017

7.6.4. Categorización

Romero (2005), define a la categorización como: “El procesar y organizar la información en tópicos epistémicos y contextualizados desde un problema real” (p. 8). En tanto, Cisterna (2005) manifiesta que como es el investigador quien le concede el significado a los resultados de la investigación, debe tener en cuenta unos elementos básicos para la elaboración y distinción de tópicos a partir de los que se recoge y organiza la información. Para ello se debe tener en cuenta las categorías y subcategorías, siendo las primeras los tópicos en sí mismo y las segundas las que detallan el significado de dichos tópicos.

Precisamente es que antes de poder a conocer el análisis de los datos obtenidos, se enuncian nuevamente las categorías de investigación, con las cuales, se basó el proyecto de

CREACIÓN DE AMBIENTES MOTIVACIONALES POSITIVOS A TRAVÉS DE LOS DIBUJOS ANIMADOS PARA LOS ESTUDIANTES DE LOS GRADOS DÉCIMO Y UNDÉCIMO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA NUESTRA SEÑORA DEL CARMEN DE BARBOSA

investigación y que fueron establecidas de igual manera en el marco teórico y sintetizadas en la Tabla 9.

Tabla 9

Categorías de Análisis de la Investigación

Categorías de Análisis	Fundamentos Teóricos
Referente Disciplinar: Habilidades de Lectura Crítica.	
Ambientes Motivacionales Positivos	<p>De la Barrera y Donolo (2009) señalan que la motivación es una reacción netamente emocional que es emanada del cerebro humano, y que, como ella existen muchas más que entran en juego al momento de activarse los procesos cognitivos. Galanti (2016) establece una gran correlación entre los ambientes positivos y la potenciación del rendimiento de los alumnos, por lo tanto, existen diversos factores que permiten obtener o crear un espacio positivo.</p> <p>Para propiciar ambientes motivacionales positivos, Valdés y Antonieta (2011) proponen que se debe tener en cuenta por lo menos los siguientes momentos: contexto, propósito, aspectos previos, estrategias y evaluación. Estas dimensiones, rebosan en la labor docente al impartir el conocimiento, suponiendo que antes que el profesor enfrente a sus alumnos en un salón de clases, ya las ha agotado.</p>
Material Educativo Digital	<p>Al respecto, Paredes y Díaz (2012) señalan que la integración de las TIC a la docencia ha generado una gran motivación en el proceso de enseñanza y aprendizaje.</p> <p>Se planteó contar con los dibujos animados como recurso pedagógico, no solo para su incorporación en las aulas de clases, sino también como parte estructural del currículo de las instituciones educativas.</p> <p>La integración de los dibujos animados en la programación didáctica, como entretenimiento y como fuente de información, por parte de los</p>

CREACIÓN DE AMBIENTES MOTIVACIONALES POSITIVOS A TRAVÉS DE LOS DIBUJOS ANIMADOS PARA LOS ESTUDIANTES DE LOS GRADOS DÉCIMO Y UNDÉCIMO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA NUESTRA SEÑORA DEL CARMEN DE BARBOSA

	estudiantes pueden favorecer la planificación, desarrollo y evaluación de la enseñanza y el aprendizaje activo, motivante, reflexivo, crítico y autónomo.
--	---

Fuente: Elaboración Propia (2018)

De esta manera, se presentan los resultados obtenidos y los análisis desarrollados relacionados a estas categorías en el siguiente capítulo.

8. Análisis de resultados

La investigación se llevó a cabo en la Institución Educativa Nuestra Señora del Carmen de Barbosa, a una población de 42 estudiantes, 36 acudientes, 2 docentes y 2 directivos. Se aplicaron tres instrumentos, los cuales, fueron diseñados para recoger datos durante el proceso enunciado en las fases 1, 2 y 3; para la construcción del análisis se hizo una triangulación de datos entre la información que arrojaron los tres instrumentos con respecto a las categorías de investigación.

8.1. Resultados Instrumentos

8.1.1. Resultados Diarios de Campo.

En concordancia a lo expuesto en la descripción de la estrategia, se presentan los resultados obtenidos durante el desarrollo de las tres fases con el instrumento Diario de Campo:

8.1.1.1. Diario de Campo N. 1.

Lugar: Barbosa-Bolívar

Fecha: 18 de enero del 2016.

Hora de inicio: 8 am

CREACIÓN DE AMBIENTES MOTIVACIONALES POSITIVOS A TRAVÉS DE LOS DIBUJOS ANIMADOS PARA LOS ESTUDIANTES DE LOS GRADOS DÉCIMO Y UNDÉCIMO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA NUESTRA SEÑORA DEL CARMEN DE BARBOSA

Hora finalización: 10 am

Actividad: Fase 1: Divulgación y socialización del proyecto. Sesión 1

Objetivo: Socializar la metodología y alcances del proyecto educativo para generar viabilidad.

Participantes: Rector, coordinadores y líder del proyecto.

Recursos: Computador, video beam, fotocopias

<p>Descripción de la actividad: Una reunión donde se socializaron los objetivos del proyecto, metodología y recursos a usar con los directivos de la institución.</p>	<p>Interpretación y análisis: Los directivos estuvieron interesados en los planteamientos del proyecto; brindaron su apoyo y disponibilidad para suministra los equipos, espacios y personal requerido.</p>
<p>Fortalezas: El apoyo expresado por los directivos, como la disponibilidad para facilitar lo fue requerido.</p>	<p>Debilidades: En la institución existe pocos equipos de cómputos, y los que hay en su mayoría carecen de las características mínimas para instalar los softwares -Tarjeta gráfica, memoria RAM, entre otras-.</p>
<p>Oportunidades: Entre los compromisos establecidos con los directo quedo el compromiso por parte de ellos de hacerles el mantenimiento requerido a los equipos; de igual forma el ingeniero de sistema puso a disposición de su uso personal para la ejecución del proyecto.</p>	<p>Amenazas: La disponibilidad de equipos o el estado de los mismo al momento de la ejecución del proyecto.</p>

Conclusiones: Los directivos de la institución-rector y coordinador se mostraron satisfechos con las pretensiones del proyecto y explícitamente manifestaron sus deseos de apoyarlo con el préstamo de los equipos, espacios, y, brindando los permisos necesarios al personal que se requiera –estudiantes y docentes de lenguaje y filosofía-.

CREACIÓN DE AMBIENTES MOTIVACIONALES POSITIVOS A TRAVÉS DE LOS DIBUJOS ANIMADOS PARA LOS ESTUDIANTES DE LOS GRADOS DÉCIMO Y UNDÉCIMO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA NUESTRA SEÑORA DEL CARMEN DE BARBOSA

Por otra parte, surgió la necesidad de adecuar los equipos de cómputos de acuerdo a las características mínimas que exigen los softwares para su eficiente funcionamiento.

8.1.1.2. Diario de Campo N. 2.

Lugar: Barbosa-Bolívar

Fecha: 18 de enero del 2016.

Hora de inicio: 10: 00 am

Hora finalización: 12: 30 am

Actividad: Fase 1: Divulgación y socialización del proyecto. Sesión 2.

Objetivo: Socializar las pretensiones y los alcances del proyecto educativo para establecer grupos de trabajo

Participantes: Acudientes y líder del proyecto.

Recursos: Computador, video beam, fotocopias

<p>Descripción de la actividad: Una reunión donde se socializo los objetivos del proyecto, metodología y recursos a usar con los acudientes; además se le mostraron las virtudes de hacer parte de esta experiencia y los posibles logros que podrían alcanzar los estudiantes. Por último, se les explicaron sus responsabilidades y la necesidad de brindarles los permisos y/o autorizaciones a los alumnos.</p>	<p>Interpretación y análisis: La explicación del proyecto mantuvo despierta la atención de los acudientes quienes expresaron estar de acuerdo que sus representados hicieran parte de la actividad, además dijeron estar de acuerdo con brindar los permisos y/o autorizaciones requeridas.</p>
<p>Fortalezas: El apoyo expresado por los acudientes, como la disponibilidad para dar los permisos.</p>	<p>Debilidades: A la reunión no asistieron en promedio un 11% de los acudientes, por lo que no se pudo saber su opinión o disponibilidad para que sus representados hicieran parte del proyecto.</p>

CREACIÓN DE AMBIENTES MOTIVACIONALES POSITIVOS A TRAVÉS DE LOS DIBUJOS ANIMADOS PARA LOS ESTUDIANTES DE LOS GRADOS DÉCIMO Y UNDÉCIMO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA NUESTRA SEÑORA DEL CARMEN DE BARBOSA

<p>Oportunidades: Se acordó hacer visitas personalizadas en los hogares de aquellos acudientes que no asistieron a la reunión.</p>	<p>Amenazas: La posibilidad que algún acudiente no esté dispuesto a brindar el apoyo requerido para que su representado no haga parte del proyecto.</p>
---	--

Conclusiones: La reunión dejó buenos resultados en cuanto a la aceptabilidad y disponibilidad de apoyo por parte de los acudientes al proyecto. La única preocupación fue la no asistencia del 100% de los padres.

8.1.1.3. Diario de Campo N. 3.

Lugar: Barbosa-Bolívar

Fecha: 19 de enero del 2016.

Hora de inicio: 9 am

Hora finalización: 11 am

Actividad: Fase 1: Divulgación y socialización del proyecto. Sesión 3.

Objetivo: Socializar las pretensiones y los alcances del desarrollo de competencias en literatura y filosofía a través de la creación de dibujos animados

Participantes: Estudiantes y líder del proyecto.

Recursos: Computador, video beam, fotocopias

<p>Descripción de la actividad: Se organiza una reunión con los estudiantes de la institución para explicar todos los detalles del recurso, se les muestra las bondades o beneficios de participar y se les pide su apoyo.</p>	<p>Interpretación y análisis: La asistencia de los estudiantes fue masiva, estuvieron de acuerdo en la importancia de prepararse para las pruebas Saber 11 y les gustó mucho la idea de participar en el diseño, creación y animación de los dibujos.</p>
---	--

CREACIÓN DE AMBIENTES MOTIVACIONALES POSITIVOS A TRAVÉS DE LOS DIBUJOS ANIMADOS PARA LOS ESTUDIANTES DE LOS GRADOS DÉCIMO Y UNDÉCIMO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA NUESTRA SEÑORA DEL CARMEN DE BARBOSA

<p>Fortalezas: la totalidad de los alumnos estuvieron dispuestos hacer parte del proyecto.</p>	<p>Debilidades: Es espacio donde se efectuó la reunión, a raíz del corte del fluido eléctrico, no fue lo suficientemente agradable -caluroso -</p>
<p>Oportunidades: Se acordó hacer repetir nuevamente la reunión para terminar de explicar el funcionamiento de los softwares.</p>	<p>Amenazas: Debido que algunas actividades fueron extracurriculares, los estudiantes debían asistir en jornada distinta a la académica, lo cual para algunos era un obstáculo porque se encontraban se encontraban realizando actividades laborales.</p>

Conclusiones: La reunión, a pesar de algunos factores externo como el corte del fluido eléctrico, se puede considerar que fue exitosa porque los estudiantes comprendieron y aceptaron con entusiasmo por lo menos dos de las principales posturas: la primera fue la necesidad que tenían que asumir con responsabilidad la preparación de las pruebas Saber 11 y, en segundo lugar, el deseo de participar en la diseño, creación y animación de los dibujos animados.

La dificultad del corte del fluido eléctrico fue superado con una nueva reunión en donde sólo se explicó lo que quedo pendiente de los softwares.

8.1.1.4. Diario de Campo N. 4.

Lugar: Barbosa-Bolívar

Fecha: 2 de febrero del 2016.

Hora de inicio: 2 pm

Hora finalización: 4 am

Actividad: Fase 2. Periodo 1: Sesión de trabajo con los docentes de filosofía y lenguaje.

Objetivo: Determinar los contenidos temáticos a partir de los lineamientos curriculares establecidos por el MEN que serán impartidos a los estudiantes.

Participantes: Docentes de lenguaje y filosofía y líder del proyecto.

CREACIÓN DE AMBIENTES MOTIVACIONALES POSITIVOS A TRAVÉS DE LOS DIBUJOS ANIMADOS PARA LOS ESTUDIANTES DE LOS GRADOS DÉCIMO Y UNDÉCIMO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA NUESTRA SEÑORA DEL CARMEN DE BARBOSA

Recursos: Computador, fotocopias

<p>Descripción de la actividad: Sesión de trabajo con los docentes de lenguaje y filosofía, donde se repasaron los lineamientos curriculares y competencias que evalúa el ICFES en lectura crítica; a partir de ello se determinaron los temas y contenidos que debía tener el recurso educativo y el tipo de estrategia que se utilizaría para hacer competentes a los estudiantes en la prueba ya mencionada.</p>	<p>Interpretación y análisis: En la reunión se observó que los docentes manejaban las temáticas y mostraban competencias al respecto, sus aportes fueron fundamentales en cuanto a contenido del recurso, además determinaron la forma como se abordarían los temas y el tipo evaluación que se usaría.</p>
<p>Fortalezas: Buen manejo por parte de los docentes de los temas y componentes de las competencias de lectura crítica. Además, se contó con suficiente material publicado por el ICFES y el MEN</p>	<p>Debilidades: Las ocupaciones de los docentes impide tenerlo reunidos con más regularidad, al igual con las discrepancias de los horarios hace difícil que coincidan para los encuentros.</p>
<p>Oportunidades: Ambos docentes manifestaron estar dispuesto a trabajar en contra jornada, lo cual no le impide ser un obstáculo para las actividades laborales.</p>	<p>Amenazas: Ambos docentes son provisionales –en cualquier momento pueden ser removidos del cargo-, lo cual podría afectar si uno de ellos se debe ir de la institución porque implicaría un nuevo proceso con el que venga a reemplazarlo.</p>

Conclusiones: Los aportes de los profesores fueron fundamentales para establecer los contenidos del recurso. Se mostraron dispuestos a colaborar y manifestaron estar satisfechos con la posibilidad que el recurso pueda diseñarse y ejecutarse; es por ello que se comprometieron aplicarlo en sus prácticas docentes una vez esté terminado.

8.1.1.5. Diario de Campo N. 5.

Lugar: Barbosa-Bolívar

CREACIÓN DE AMBIENTES MOTIVACIONALES POSITIVOS A TRAVÉS DE LOS DIBUJOS ANIMADOS PARA LOS ESTUDIANTES DE LOS GRADOS DÉCIMO Y UNDÉCIMO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA NUESTRA SEÑORA DEL CARMEN DE BARBOSA

Fecha: Del 8 de febrero al 10 de marzo del 2016.

Hora de inicio: 3 pm

Hora finalización: 5 pm

Actividad: Fase 2. Periodo 2: Sesiones de trabajo con los estudiantes para diseñar y animar el recurso educativo.

Objetivo: Diseñar el recurso educativo.

Participantes: Estudiantes de los grados 10° y 11°, ingeniero de sistemas y líder del proyecto.

Recursos: Computadores, video beam, softwares, fotocopias y equipos de audio.

<p>Descripción de la actividad: Durante las sesiones de trabajos los estudiantes, en asesoría permanente del ingeniero, se dedicaron a crear, diseñar y animar el proyecto educativo. Para tal fin se formaron grupos de 10 estudiantes, cada uno de ellos fue citado una vez a la semana.</p> <p>Las funciones fueron diferentes para cada grupo: el primero se dedicó a crear los personales de los dibujos, el segundo a animarlos, el tercero en editar los videos y el cuarto en insertar los videos en las actividades y entregar el producto final.</p>	<p>Interpretación y análisis: Esta etapa permitió que los estudiantes aprendieran haciendo, a través de la práctica pudieron integrarse en la manipulación de algunos elementos de las TIC y a su vez se familiarizaron con los conceptos de la lectura crítica como lo fueron las competencias de esta área.</p> <p>De igual forma el trabajo colaborativo a través de los grupos fomento valores como el trabajo en equipo y la cooperatividad.</p>
<p>Fortalezas: La integración y cooperación que los grupos manifestaron, como también la destreza que adquirieron en el manejo de los softwares y también, la familiaridad con las competencias de la lectura crítica.</p>	<p>Debilidades: Algunos estudiantes no pudieron asistir a por lo menos una sesión de trabajo, argumentando que tenían ocupaciones en la casa.</p>
<p>Oportunidades: Los estudiantes manifestaron el deseo de querer seguir en el</p>	<p>Amenazas: Para la aplicación del recurso es indispensable el funcionamiento del fluido</p>

CREACIÓN DE AMBIENTES MOTIVACIONALES POSITIVOS A TRAVÉS DE LOS DIBUJOS ANIMADOS PARA LOS ESTUDIANTES DE LOS GRADOS DÉCIMO Y UNDÉCIMO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA NUESTRA SEÑORA DEL CARMEN DE BARBOSA

proyecto, e involucrar otras áreas – matemáticas-	eléctrico, el corte recurrente de este servicio se constituyó una de las principales amenazas.
---	--

Conclusiones: Los resultados esperados en esta etapa superaron las expectativas, la creación, diseño y animación de los dibujos animados motivo a los estudiantes y notaron lo importante de manejar las destrezas de las TIC.

Por otra parte, las sesiones sirvieron para que los estudiantes se familiarizaran con las competencias de la lectura crítica lo cual ayudo que estuvieran mejores resultados cuando se les evaluó.

8.1.1.6. Diario de Campo N. 6.

Lugar: Barbosa-Bolívar

Fecha: 14 de marzo del 2016.

Hora de inicio: 2 pm

Hora finalización: 3 pm

Actividad: Fase 2. Periodo 3: Socializar el producto final del proyecto educativo con los docentes de lenguaje y filosofía.

Objetivo: Socializar a los docentes de filosofía y lenguaje el recurso educativo.

Participantes: Docentes de lenguaje y filosofía, ingeniero de sistemas y líder del proyecto.

Recursos: Computadores, video beam, fotocopias y equipos de audio.

Descripción de la actividad: Se realizó una reunión para mostrarle a los docentes el producto final del recurso educativo para que estos evaluaran lo pertinente del mismo, como también aprendieran a manipularlo.	Interpretación y análisis: El resultado de la socialización del recurso con los docentes fue importante porque permitió enriquecer algunos vacíos que este conservaba, de igual forma los profesores se familiarizaron con él y pudieron hacer uso eficiente en las clases.
--	--

CREACIÓN DE AMBIENTES MOTIVACIONALES POSITIVOS A TRAVÉS DE LOS DIBUJOS ANIMADOS PARA LOS ESTUDIANTES DE LOS GRADOS DÉCIMO Y UNDÉCIMO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA NUESTRA SEÑORA DEL CARMEN DE BARBOSA

<p>Fortalezas: La disponibilidad y compromisos de los docentes para aplicar el recurso.</p>	<p>Debilidades: Debido al carácter informativo e instructivo de la reunión no se observaron debilidades</p>
<p>Oportunidades: La eficiente aplicación del recurso.</p>	<p>Amenazas: Aquellas que pudieran dificultar la aplicación del recurso, como podría ser la ya menciona del fluido eléctrico.</p>

Conclusiones: La reunión tuvo principalmente un carácter informativo; ayudó a los docentes a conocer la forma como debían manipular el recurso educativo.

8.1.1.7. Diario de Campo N. 7.

Lugar: Barbosa-Bolívar

Fecha: del 18 julio hasta 9 de diciembre del 2016

Duración: 10 semanas

Actividad: Fase 3. Periodo 1. Implementación del recurso en las clases de lenguaje y filosofía.

Objetivo: Implementar el recurso educativo en las sesiones de clases previamente establecidas.

Participantes: Docentes de lenguaje y filosofía, estudiantes y líder del proyecto

Recursos: Computadores, video beam, fotocopias, equipos de audio y video, recurso educativo.

<p>Descripción de la actividad: Durante diez semanas, que equivalieron al cuarto periodo académico del 2016, los docentes de lenguaje y filosofía aplicaron una vez a la semana cada uno el recurso educativo para la ejecución de sus clases. A través de él abordaron temáticas de sus asignaturas y</p>	<p>Interpretación y análisis: Durante el desarrollo de las diferentes clases, donde se implementó el recurso, se evidencio que los estudiantes estuvieron motivados, se identificaron con el recurso y pudieron superar las competencias que los docentes les exigían.</p>
---	---

CREACIÓN DE AMBIENTES MOTIVACIONALES POSITIVOS A TRAVÉS DE LOS DIBUJOS ANIMADOS PARA LOS ESTUDIANTES DE LOS GRADOS DÉCIMO Y UNDÉCIMO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA NUESTRA SEÑORA DEL CARMEN DE BARBOSA

<p>propiciaron el desarrollo de las competencias de la lectura crítica.</p>	<p>De igual forma para los docentes el recurso fue una excelente ayuda didáctica, manifestaron que les facilitó el trabajo y les permitió impartir de forma más agradable las clases.</p> <p>Por último, se evidencio que los alumnos superaron algunas dificultades académicas y obtuvieron mejores desempeños en las pruebas Saber 11</p>
<p>Fortalezas: El recurso se aplicó sin mayores contratiempos, se lograron los objetivos y fue aprovechado tanto para docentes como para estudiantes.</p>	<p>Debilidades: Debió haber sido aplicado con más tiempo, sólo un periodo académico- que consta de tres meses- fue insuficiente desde la opinión de docente y estudiantes.</p>
<p>Oportunidades: Futuras experiencias pudieran comprender para su aplicación más periodos académicos, debe ser un recurso que sea aplicado sin interrupción durante todo el año escolar.</p>	<p>Amenazas: Las amenazas descritas en los diarios de campo 4 y 5, que durante este tiempo eran latentes, no surgieron efecto se contó con la fortuna que el fluido eléctrico no faltó y los docentes no fueron trasladados.</p>

Conclusiones: La experiencia fue muy significativa, los docentes y alumnos que participaron en ella se mostraron motivados y dieron buen testimonio del recurso. De igual forma se observó que las clases se desarrollaron de forma didáctica y participativa, tantos profesores como estudiantes se sintieron identificados con el recurso y eso ayudo a que se implementará sin mayores contratiempos.

8.1.1.8. Diario de Campo N. 8

Lugar: Barbosa-Bolívar

Fecha: 12 de diciembre del 2016

CREACIÓN DE AMBIENTES MOTIVACIONALES POSITIVOS A TRAVÉS DE LOS DIBUJOS ANIMADOS PARA LOS ESTUDIANTES DE LOS GRADOS DÉCIMO Y UNDÉCIMO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA NUESTRA SEÑORA DEL CARMEN DE BARBOSA

Hora de inicio: 8 am

Hora finalización: 9 am

Actividad: Fase 3. Periodo 2: Entrevistas a docentes que participaron en la actividad.

Objetivo: Entrevistar a los docentes de filosofía y lenguaje para conocer sus impresiones finales acerca del recurso.

Participantes: Docentes de lenguaje y filosofía y líder del proyecto

Recursos: Fotocopias, lapiceros y grabadora de audio.

<p>Descripción de la actividad: Se entrevistaron a los docentes para conocer sus impresiones una vez aplicados los recursos, y, se escucharon sus opiniones acerca de la satisfacción.</p>	<p>Interpretación y análisis: Durante la entrevista los docentes se mostraron satisfechos con el recurso, sostuvieron que les ayudo para el desarrollo de sus clases y les permitió tener una herramienta alternativa para la enseñanza; de igual forma objetaron que fue muy corto el tiempo de ejecución del proyecto y sugirieron que para próximas experiencias se desarrollen con más tiempo.</p>
<p>Fortalezas: La disponibilidad de los profesores para evaluar el recurso y los aportes objetivos que al respecto dieron.</p>	<p>Debilidades: Dado el carácter de la actividad este aspecto no se evidencio.</p>
<p>Oportunidades: La principal enseñanza, de acuerdo con el aporte de los docentes, fue repetir la experiencia con mayor tiempo de aplicación del recurso.</p>	<p>Amenazas: El no poder lograr que el proyecto se institucionalice puede constituir un factor para que este se olvide y no vuelva aplicarse, por lo que es necesario volverlo a ejecutar hasta que se vuelva una cultura institucional.</p>

Conclusiones: Las evaluaciones hechas por los docentes arrojaron resultados positivos, es importante incluir entre las mejoras mayor tiempo de ejecución del recurso.

CREACIÓN DE AMBIENTES MOTIVACIONALES POSITIVOS A TRAVÉS DE LOS DIBUJOS ANIMADOS PARA LOS ESTUDIANTES DE LOS GRADOS DÉCIMO Y UNDÉCIMO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA NUESTRA SEÑORA DEL CARMEN DE BARBOSA

8.1.1.9. Diario de Campo N. 9.

Lugar: Barbosa-Bolívar

Fecha: 12 de diciembre del 2016

Hora de inicio: 8: 30 am

Hora finalización: 10:30 am

Actividad: Fase 3. Periodo 2: Entrevistas a los acudientes de los estudiantes que participan en el proyecto.

Objetivo: Entrevistar a los acudientes de los estudiantes que participan en el proyecto.

Participantes: Acudientes y líder del proyecto

Recursos: Fotocopias, lapiceros y grabadora de audio.

<p>Descripción de la actividad: Se entrevista a los acudientes para conocer sus impresiones y para saber su nivel de satisfacción acerca de la experiencia.</p>	<p>Interpretación y análisis: La entrevista ayudo para que los acudientes expresaran sus opiniones e impresiones del proyecto; todos los participantes de la actividad estuvieron de acuerdo que les gustó la forma como vieron que se involucraron sus representados, además sugirieron que observaron avances académicos de los estudiantes.</p> <p>Por último, el investigador observó que los acudientes estaban satisfechos y dispuestos a seguir apoyando estas actividades.</p>
<p>Fortalezas: La disponibilidad de los acudientes para evaluar el recurso y expresar el grado de satisfacción de este.</p>	<p>Debilidades: Dado el carácter de la actividad este aspecto no se evidencio.</p>

CREACIÓN DE AMBIENTES MOTIVACIONALES POSITIVOS A TRAVÉS DE LOS DIBUJOS ANIMADOS PARA LOS ESTUDIANTES DE LOS GRADOS DÉCIMO Y UNDÉCIMO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA NUESTRA SEÑORA DEL CARMEN DE BARBOSA

<p>Oportunidades: La disponibilidad que los acudientes manifestaron de seguir apoyando proyecto como el aquí se planteó.</p>	<p>Amenazas: Dado el carácter de la actividad este aspecto no se evidencio.</p>
---	--

Conclusiones: El proyecto encontró aceptación entre los acudientes, ello se debe a gran medida a los buenos resultados que este reporto en la formación académica de los estudiantes. De igual forma, el grado de satisfacción fue muy positivo, lo cual se evidencia en la disponibilidad de los acudientes de seguir apoyando este tipo de iniciativas.

8.1.1.10. Diario de Campo N. 10

Lugar: Barbosa-Bolívar

Fecha: 13 de diciembre del 2016

Hora de inicio: 7:30 am

Hora finalización: 9:30 am

Actividad: Fase 3. Periodo 2: Entrevistas a los estudiantes que participan en el proyecto.

Objetivo: Entrevistar a los estudiantes que participan en el proyecto.

Participantes: Estudiantes y líder del proyecto

Recursos: Fotocopias, lapiceros y grabadora de audio.

<p>Descripción de la actividad: Se entrevistaron a los estudiantes que participaron en proyecto para conocer sus impresiones y su nivel de satisfacción. La actividad se llevó a cabo en un mismo día durante dos horas y media.</p>	<p>Interpretación y análisis: A través de las entrevistas los estudiantes manifestaron estar satisfechos de haber participado en la experiencia, sostuvieron que aprendieron mucho y agregaron que en muchos aspectos este fue el mejor proyecto del que hicieron parte durante su estancia en el colegio.</p> <p>De igual forma, el investigador observo que en la mayoría de las veces</p>
---	---

CREACIÓN DE AMBIENTES MOTIVACIONALES POSITIVOS A TRAVÉS DE LOS DIBUJOS ANIMADOS PARA LOS ESTUDIANTES DE LOS GRADOS DÉCIMO Y UNDÉCIMO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA NUESTRA SEÑORA DEL CARMEN DE BARBOSA

	cuando se referían al proyecto lo hacían de forma muy positiva.
Fortalezas: La disposición de los estudiantes de evaluar el recurso educativo y las buenas opiniones que este tuvo a través de los jóvenes.	Debilidades: Dado el carácter de la actividad este aspecto no se evidencio.
Oportunidades: Se plantea que los estudiantes del grado 10° que hicieron parte del proyecto y que por lo tanto seguían el próximo año en la institución pudieran ser los líderes que replicaran la experiencia.	Amenazas: Debido que los estudiantes del grado 11° se graduaban y por lo tanto se marchaban de la institución, podía suceder que el proyecto al quererse implementar nuevamente debía nuevamente empezar desde cero.

Conclusiones: Los estudiantes fueron muy eufóricos al hablar sobre las virtudes del proyecto, se observó motivación y buena disposición por lo experimentado, de igual forma le atribuyen a la investigación los buenos resultados académicos.

8.1.1.11. Diario de Campo N. 11

Lugar: Barbosa-Bolívar

Fecha: 13 de diciembre del 2016

Hora de inicio: 10 am

Hora finalización: 11 am

Actividad: Fase 3. Periodo 2: Entrevistas a directivos docentes.

Objetivo: Entrevistar a los directivos docentes de la institución para conocer sus impresiones y valoración del proyecto.

Participantes: Directivos docentes y líder del proyecto.

Recursos: Fotocopias, lapiceros y grabadora de audio.

CREACIÓN DE AMBIENTES MOTIVACIONALES POSITIVOS A TRAVÉS DE LOS DIBUJOS ANIMADOS PARA LOS ESTUDIANTES DE LOS GRADOS DÉCIMO Y UNDÉCIMO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA NUESTRA SEÑORA DEL CARMEN DE BARBOSA

<p>Descripción de la actividad: Se entrevistaron a los directivos docentes-rector y coordinador académico- para conocer las impresiones y su nivel de satisfacción de la ejecución del proyecto. Tal actividad se realizó en un mismo día durante una hora aproximadamente.</p>	<p>Interpretación y análisis: La entrevista permitió que los directivos expresaran lo que pensaban acerca la ejecución del proyecto; en todo momento ellos manifestaron estar muy complacido por el trabajo realizado. Se observó que consideraban que en parte las mejorías académicas se debían a la experiencia.</p> <p>Por otra parte, se observó que algunos detalles el proyecto no eran lo suficientemente manejados por los directos, lo cual se debe a que ellos no se involucraran como se esperaba en la investigación.</p>
<p>Fortalezas: La disposición de los directivos en evaluar el recurso educativo y las buenas opiniones que este tuvo a través de ellos.</p>	<p>Debilidades: Dado el carácter de la actividad este aspecto no se evidencio.</p>
<p>Oportunidades: Poder lograr que los directivos en futuras aplicaciones de la experiencia puedan ser involucrados de forma más comprometida con el proyecto.</p>	<p>Amenazas: Al no poder involucrar de forma más comprometida a los directivos de la institución, ello puede configurarse que el proyecto no se institucionalice y por lo tanto sea olvidado en el tiempo.</p>

Conclusiones: La actividad dejó como principal conclusión involucrar de forma más comprometida en futuras aplicación de la experiencia a los directivos de la institución.

8.1.2. Resultados Encuestas.

Como se ha mencionado, la metodología de esta investigación es de carácter cualitativa y se rige bajo los parámetros establecidos en el diseño de la Investigación-Acción, cuyo campo

CREACIÓN DE AMBIENTES MOTIVACIONALES POSITIVOS A TRAVÉS DE LOS DIBUJOS ANIMADOS PARA LOS ESTUDIANTES DE LOS GRADOS DÉCIMO Y UNDÉCIMO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA NUESTRA SEÑORA DEL CARMEN DE BARBOSA

de acción son los estudiantes de la media académica- alumnos de 10° y 11°- de la Institución

Educativa Nuestra Señora del Carmen de Barbosa a quienes se les aplicó la encuesta de tipo cerrada y con 5 preguntas:

¿Cuáles de los siguientes problemas considera usted que son los tres principales que afronta la institución?

Si usted pudiera diseñar un proyecto para intentar buscar solución a uno de los problemas planteados anteriormente ¿en cuál de ellos lo desarrollaría?

¿Cuál de los siguientes temas cree usted que amerita la capacitación por parte de personal profesional a la comunidad educativa?

¿Cuáles de los siguientes considera usted que es la principal fortaleza de la institución?

¿Cree usted que hay oportunidades de mejorar los posibles problemas de tiene la institución educativa?

Con lo cual, se presentan los resultados obtenidos.

8.1.2.1. Encuestas a docentes.

La encuesta se aplicó a 15 docentes y en la Tabla 10 se presentan los resultados.

Tabla 10
Resultados encuesta docente

Pregunta	Respuesta
¿Cuáles de los siguientes problemas considera usted que son los tres principales que afronta la institución?	13 docentes respondieron: que infraestructura
	10 docentes respondieron: escasos de recursos didácticos y técnicos (TIC) para la enseñanza
Si usted pudiera diseñar un proyecto para intentar buscar solución a uno de los problemas planteados anteriormente ¿en cuál de ellos lo desarrollaría?	8 docentes respondieron: Escasos de recursos didácticos y técnicos (TIC) para la enseñanza
	3 docentes respondieron: Infraestructura
¿Cuál de los siguientes temas cree usted que amerita la capacitación por parte de personal profesional a la comunidad educativa?	7 docentes respondieron: Gestión y correcta aplicación de las TIC en la institución educativa
	6 docentes respondieron: Didáctica y pedagogía

CREACIÓN DE AMBIENTES MOTIVACIONALES POSITIVOS A TRAVÉS DE LOS DIBUJOS ANIMADOS PARA LOS ESTUDIANTES DE LOS GRADOS DÉCIMO Y UNDÉCIMO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA NUESTRA SEÑORA DEL CARMEN DE BARBOSA

¿Cuáles de los siguientes 3 ítems considera usted que son las principales fortalezas de la institución?	13 docentes respondieron: Personal docente
	12 docentes respondieron: Buenas relaciones con los estudiantes
	1 docente respondió: Equipamiento y uso de las TIC
¿Cree usted que hay oportunidades de mejorar los posibles problemas de tiene la institución educativa?	15 docentes respondieron: Si

Fuente: Elaboración propia, 2017

Los docentes de la Institución Educativa Nuestra Señora Del Carmen de Barbosa identificaron que entre las principales dificultades que se hacen evidente se encuentran: escasas de recursos TIC en un 66%, si bien no ocupó el primer lugar en la encuesta, si muestra que la mayoría trabajaría en la posibilidad de mejorar este aspecto en un posible proyecto formulado y ejecutado por ellos – 80% -. Postura que se reafirma en la tercera pregunta al ocupar el primer lugar la necesidad que tiene la institución de recibir capacitación por parte de personal profesional en el campo de las TIC- 46% -. Es tan clara la postura que la mayoría de ellos no la considera una de las tres principales fortalezas del colegio – 1% - como lo muestra la tabulación en el Anexo C.

8.1.2.2. Encuesta a directivos docentes

La encuesta se le aplico a 3 directivos docentes, fue de tipo cerrada y constó de 5 preguntas. En la Tabla 11, se resume la información obtenida.

Tabla 11
Resultados encuesta directivos docentes

Pregunta	Respuesta
¿Cuáles de los siguientes problemas considera usted que son los tres principales que afronta la institución?	3 directivos docentes respondieron: que infraestructura
	2 directivos docentes respondieron: Recursos económicos, al igual que docentes
Si usted pudiera diseñar un proyecto para intentar buscar solución a uno de los problemas planteados anteriormente ¿en cuál de ellos lo desarrollaría?	3 directivos docentes respondieron: Falta de profesores

CREACIÓN DE AMBIENTES MOTIVACIONALES POSITIVOS A TRAVÉS DE LOS DIBUJOS ANIMADOS PARA LOS ESTUDIANTES DE LOS GRADOS DÉCIMO Y UNDÉCIMO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA NUESTRA SEÑORA DEL CARMEN DE BARBOSA

¿Cuál de los siguientes temas cree usted que amerita la capacitación por parte de personal profesional a la comunidad educativa?	1 directivo docente respondió: Gestión y administración de recursos económicos.
	1 directivo docente respondió: Temas para tener una sana convivencia
	1 directivo docente respondió: Otro
¿Cuáles de los siguientes 3 ítems considera usted que son las principales fortalezas de la institución?	2 directivos Docentes respondieron: personal administrativo y buenos procesos educativos 1 directivo docente respondió: Equipamiento y uso de las TIC
¿Cree usted que hay oportunidades de mejorar los posibles problemas de tiene la institución educativa?	3 directivos docentes respondieron: Si

Fuente: Elaboración propia, 2017

Llama la atención que el personal directivo de la institución no identifica entre las principales necesidades del colegio la que tiene que ver con el uso y equipamiento de las TIC, ya que para ellos lo más importante es la necesidad de infraestructura y falta de docente. En ninguno de los ítems manifiestan interés por proyectos pedagógicos que involucren las tecnologías de información y la comunicación como muestra la tabulación en el Anexo D.

8.1.2.3. Encuestas a acudientes.

La encuesta se les aplicó a 20 acudientes, fue de tipo cerrada y constó de 5 preguntas. En la Tabla 12 se resume la información obtenida.

Tabla 12
Resultados encuesta acudientes

Pregunta	Respuesta
¿Cuáles de los siguientes problemas considera usted que son los tres principales que afronta la institución?	17 acudientes respondieron: Que infraestructura
	13 acudientes respondieron: Escases de recursos didácticos y técnicos (TIC) para la enseñanza
	12 acudientes respondieron: Falta de profesores
Si usted pudiera diseñar un proyecto para intentar buscar solución a uno de los problemas planteados anteriormente ¿en cuál de ellos lo desarrollaría?	3 acudientes respondieron: Escases de recursos didácticos y técnicos (TIC) para la enseñanza
	11 acudientes respondieron: Gestión y administración de recursos económicos.

CREACIÓN DE AMBIENTES MOTIVACIONALES POSITIVOS A TRAVÉS DE LOS DIBUJOS ANIMADOS PARA LOS ESTUDIANTES DE LOS GRADOS DÉCIMO Y UNDÉCIMO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA NUESTRA SEÑORA DEL CARMEN DE BARBOSA

¿Cuál de los siguientes temas cree usted que amerita la capacitación por parte de personal profesional a la comunidad educativa?	6 acudientes respondieron: Didáctica y pedagogía 1 directivo docente respondió: Otro
¿Cuáles de los siguientes 3 ítems considera usted que son las principales fortalezas de la institución?	17 acudientes respondieron: Personal docente 14 acudientes respondieron: Compañerismo y sana convivencia y buena relación con los docentes 1 acudiente respondió: Equipamiento y uso de las TIC
¿Cree usted que hay oportunidades de mejorar los posibles problemas de tiene la institución educativa?	20 acudientes respondieron: Si

Fuente: Elaboración propia, 2017

Es de destacar el resultado que arrojo la encuesta a los padres de familia de la Institución Educativa, ya que más de la mitad -65%- reconoce que el segundo gran problema es el que está relacionado con las TIC. Es de resaltar por el hecho que sólo el 30% alcanzo a terminar la primaria, y de ellos únicamente el 35% logro cursar por lo menos un grado de la secundaria, hecho que muestra un analfabetismo tecnológico que no impide reconocer la necesidad que tienen sus hijos de integrar las TIC en su educación y a su vez reconocerlo como el segundo gran problema que en la actualidad afrontan sus representados como muestra la tabulación en el Anexo E.

8.1.2.4. Encuestas a estudiantes.

La encuesta se aplicó a 30 estudiantes; fue de tipo cerrada y constó de 5 preguntas. En la tabla 13 se resume la información obtenida.

Tabla 13

Resultados encuesta estudiantes

Pregunta	Respuesta
¿Cuáles de los siguientes problemas considera usted que son los tres principales que afronta la institución?	19 estudiantes respondieron: Que infraestructura 15 estudiantes respondieron: Escases de recursos didácticos y técnicos (TIC) para la enseñanza
Si usted pudiera diseñar un proyecto para intentar buscar solución a uno de los problemas planteados anteriormente ¿en cuál de ellos lo desarrollaría?	13 estudiantes respondieron: Escases de recursos didácticos y técnicos (TIC) para la enseñanza 9 estudiantes respondieron: Sana Convivencia

CREACIÓN DE AMBIENTES MOTIVACIONALES POSITIVOS A TRAVÉS DE LOS DIBUJOS ANIMADOS PARA LOS ESTUDIANTES DE LOS GRADOS DÉCIMO Y UNDÉCIMO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA NUESTRA SEÑORA DEL CARMEN DE BARBOSA

¿Cuál de los siguientes temas cree usted que amerita la capacitación por parte de personal profesional a la comunidad educativa?	14 estudiantes respondieron: Recursos tecnológicos
	11 estudiantes respondieron: Salidas a otros lugares y escenarios
¿Cuáles de los siguientes 3 ítems considera usted que son las principales fortalezas de la institución?	11 estudiantes respondieron: Equipamiento y uso de las TIC
	8 estudiantes respondieron: Personal docente
	1 acudiente respondió: Equipamiento y uso de las TIC
¿Cree usted que hay oportunidades de mejorar los posibles problemas de tiene la institución educativa?	30 estudiantes respondieron: Si

Fuente: Elaboración propia, 2017

El análisis al resultado de los estudiantes merece atenta revisión, ofrece conclusiones relevantes como contradictorias. En primer lugar, muestran que las TIC es uno de los principales problemas que afronta la institución -50%- , además lo incluye como primer criterio para que una clase sea divertida -46%- , pero a su vez indican que es justamente este aspecto una de las principales fortalezas que tiene la institución -36% -. Dato orienta a analizar la visión que ellos tienen de las TIC y las formas como esta deberían integrar en su aprendizaje como se evidencia en la tabulación que muestra el Anexo F.

8.1.3. Resultados Entrevistas.

En lo que toca al análisis de los resultados de las entrevistas, es pertinente aclarar que esta fue aplicada al total de los docentes -dos- y directivos docentes -dos- que participaron en la implementación del proyecto; no fue así con los estudiantes -8 entrevistados- ni con los acudientes -6 entrevistados- ; entre las razones por la que se optó no tomar el total de estas dos ultima poblaciones está el argumento de Martínez (2012), quien sostiene que una de las características de la investigación cualitativa está en valorar más la calidad de la información en lugar de la cantidad; afirma, que siendo la entrevista un importante instrumento para

CREACIÓN DE AMBIENTES MOTIVACIONALES POSITIVOS A TRAVÉS DE LOS DIBUJOS ANIMADOS PARA LOS ESTUDIANTES DE LOS GRADOS DÉCIMO Y UNDÉCIMO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA NUESTRA SEÑORA DEL CARMEN DE BARBOSA

recolectar información, esta debe estar direccionada hacia a las opiniones, sensaciones,

razones y valoraciones que tienen los sujetos acerca de una experiencia, es decir, a través del dialogo que se entabla el investigador puede llegar a reconocer motivaciones que las estadistas o tabulaciones pueden obviar.

Ahora bien, Según Martínez (2012) existe una profunda diferencia entre los participantes que se escogen en el estudio cualitativo y el muestreo probabilístico usado en las investigaciones cuantitativas; mientras que el primero puede trabajarse con un número relativamente pequeño de unidades de observación, incluso en ocasiones con un único caso, estos son seleccionados cuidadosa e intencionalmente por su posibilidad de ofrecer información profunda y detallada acerca del tema; en conclusión, afirma Martínez (2012) que:

El interés fundamental no es aquí la medición, sino la comprensión de los fenómenos y los procesos sociales en toda su complejidad. Muchas de las preguntas que se plantean giran en torno al significado que éstos tienen para los sujetos que los protagonizan. (p. 615)

Lo que pretende lograr, gracias a la muestra, es recolectar información que sea lo más amplia posible sobre los valores del parámetro de estudio.

En coherencia con lo anterior, Mendieta (2015) enumera por lo menos dos criterios para escoger las unidades de observación en las investigaciones cualitativas; el primero de ellos es elegir informantes según el conocimiento del tema, y el segundo, identificar quienes tienen un conocimiento particular del problema a tratar.

Dicho esto, los estudiantes escogidos como unidades de observación fueron aquellos quienes sus compañeros eligieron como representantes y voceros de cada grupo; como se ha mencionado, durante la ejecución del proyecto el número total de alumnos se dividió en cuatro, cada uno de ellos cumplieron un rol durante la elaboración y ejecución del proyecto,

CREACIÓN DE AMBIENTES MOTIVACIONALES POSITIVOS A TRAVÉS DE LOS DIBUJOS ANIMADOS PARA LOS ESTUDIANTES DE LOS GRADOS DÉCIMO Y UNDÉCIMO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA NUESTRA SEÑORA DEL CARMEN DE BARBOSA

pero, para optimizar el trabajo, cada conjunto de alumnos seleccionaron internamente un líder

y vocal que se encargaba de direccionar las tareas, como también presentar los informes y

avances a los otros grupos. Dado que estos cumplían con las condiciones expuestas por

Mendieta (2015), quedaron para la realización de las entrevistas, fueron en total 8 jóvenes.

En el caso de los acudientes, fueron seleccionados aquellos que durante la plenaria hecha para la socialización, fueron elegidos por el resto como padres acompañantes; es importante señalar que estas personas estuvieron en varias sesiones acompañando a los estudiantes en las jornadas de elaboración y ejecución del proyecto.

8.1.3.1. Entrevistas a docentes

La entrevista fue semi-estructura, se aplicó a los docentes de filosofía y lenguajes y las preguntas estuvieron enmarcadas en las categorías de análisis de esta investigación, tal como lo muestra la tabla 14.

Tabla 14

Entrevista a docentes

Categorías	Preguntas
Referentes disciplinar: habilidades de lectura crítica	¿Cree que el recurso educativo cumplió las expectativas de los estudiantes?
	¿Considera que los estudiantes realmente aprovecharon el recurso educativo?
	¿Cómo fueron las notas de los alumnos en su área después de la implementación del proyecto? Y en comparación a las que se tenían antes ¿Se avanzó, se mantuvo igual o se retrocedió?
Ambientes motivacionales positivos	¿Cree que se cumplió el principal objetivo del proyecto, que consistía en la creación de ambientes positivos para mejorar el rendimiento académico de los estudiantes?
Material educativo digital	¿Cómo le resultó el uso y manipulación del recurso educativo?
	¿El recurso educativo cumplió sus expectativas?

CREACIÓN DE AMBIENTES MOTIVACIONALES POSITIVOS A TRAVÉS DE LOS DIBUJOS ANIMADOS PARA LOS ESTUDIANTES DE LOS GRADOS DÉCIMO Y UNDÉCIMO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA NUESTRA SEÑORA DEL CARMEN DE BARBOSA

¿Durante la ejecución del proyecto entendió cabalmente los objetivos y finalidad del proyecto?

¿Cómo le ha parecido el diseño e implementación del proyecto?

Fuente: Elaboración propia, 2017

El análisis de resultados de la entrevista al docente de filosofía en la categoría de referentes disciplinar: habilidades de lectura crítica arrojó el siguiente resultado:

Docente de filosofía:

“Creo que esa pregunta se la deben hacer a ello, desde mi perspectiva creo que sí, los vi muy emocionados... en clases, para las tareas era muy complicado. Aun así, fue muy provechoso tanto para mí como para los estudiantes... Sin vi mejoría en cuanto a notas se refiere, pero aún sigue habiendo dificultades académicas en algunos estudiantes”

REVISIÓN

En sus respuestas el profesor de filosofía informa que sus estudiantes durante la ejecución del proyecto obtuvieron mejores notas, es decir, en cuanto al aspecto cuantificable del rendimiento académico en esta área da a entender que fue positivo; sin embargo, señala que aún persisten dificultades en este sentido en algunos estudiantes. Por otra parte, menciona que el recurso fue mucho más práctico cuando se usó durante el desarrollo de las clases, no siendo lo mismo cuando se asignaban tareas para realizar en casa. Es igualmente importante resaltar que el docente vinculó el aspecto motivacional cuando con el rendimiento académico de los jóvenes.

INTERPRETACIÓN

Entre los criterios que tiene la prueba Saber 11 para evaluar el conocimiento de los alumnos en lectura crítica se encuentra el aspecto cuantitativo. Cuando el docente de filosofía afirma que los estudiantes han mejorado en cuanto a notas, significa que el recurso en parte cumplió el objetivo por el que fue diseñado; siguiendo esta idea, puede asegurarse que el otro

CREACIÓN DE AMBIENTES MOTIVACIONALES POSITIVOS A TRAVÉS DE LOS DIBUJOS ANIMADOS PARA LOS ESTUDIANTES DE LOS GRADOS DÉCIMO Y UNDÉCIMO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA NUESTRA SEÑORA DEL CARMEN DE BARBOSA

aspecto que fue tenido en cuenta para analizar el avance de los referentes disciplinarios, la aprobación de las asignaturas, también fue positivamente catalogado por el profesor al sostener que han superado las dificultades.

Por otra parte, el énfasis puesto en el aspecto motivacional que el recurso lograba en los estudiantes puede resultar relevante en este punto, cuando se recuerda que el conocimiento es posible si se despierta el deseo por aprender, habrá mejores lectores críticos en la medida que existan personas que les apasione la adquisición de tales competencias. Sin embargo, no hay que olvidar que el saber, en cuanto a procesos que demoran años, no puede ser agotado con una experiencia ni mucho menos sólo en un período de tres meses.

CONCLUSIÓN

A partir de los criterios establecidos para analizar la adquisición de habilidades de lectura crítica en los estudiantes, a saber, rendimiento académico y resultados de la prueba Saber 11; se puede asegurar que lo afirmado por el docente de filosofía fue positivo.

El análisis de resultado de la entrevista al docente de filosofía en la categoría de ambiente motivacional positivo arrojó el siguiente resultado:

Docente de filosofía:

“Pienso que sí, los estudiantes en todo momento estuvieron animados y muy activos, les gusta mucho las clases. Además, se evidenciaron progresos académicos”

REVISIÓN

El profesor de filosofía asegura que percibió a los estudiantes durante los desarrollos de sus clases animados y activos, afirma que estos no fueron episodios aislados, sino que estuvo presente en todo tiempo y relaciona este hecho con el buen rendimiento académico.

INTEPRETACIÓN

Como se ha dicho, la motivación es una reacción a estímulos cerebrales, en niños y jóvenes, se despierta principalmente a través de la vista y los oídos; esta información usada en

CREACIÓN DE AMBIENTES MOTIVACIONALES POSITIVOS A TRAVÉS DE LOS DIBUJOS ANIMADOS PARA LOS ESTUDIANTES DE LOS GRADOS DÉCIMO Y UNDÉCIMO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA NUESTRA SEÑORA DEL CARMEN DE BARBOSA

el campo de la educación he establecido que los docentes deberían usar recursos ricos en contraste de colores y formas, pero además, con sonidos vividos y atrayentes.

Ahora bien, al considerar la opinión del docente acerca del permanente estado de motivación manifiesto en los estudiantes durante sus clases certifica que el recurso conto con las características descritas en el párrafo anterior y por ello género el ambiente deseado.

CONCLUSIÓN

A partir de la información suministrado por el profesor se puede concluir que el recurso generó ambientes motivacionales positivos.

El análisis de resultado de la entrevista al docente de filosofía en la categoría del material educativo digital arrojó el siguiente resultado:

Docente de filosofía:

“Realmente fue muy sencillo. No tuve ningún problema cuando lo use en clase, creo que la inducción previa fue fundamental... Si, tuvo actividades acordes a las temáticas que debía elaborar, además me permitió presentar de forma más didáctica mis clases... Si, sabía que el objetivo del proyecto era mejorar el rendimiento académico de los alumnos mediante la creación de ambientes motivacionales positivos, lo cual se pretendía ver reflejado entre otras cosas en las pruebas Saber... Bueno, como lo he sostenido antes me gusto participar y conocer la riqueza del proyecto.”

REVISIÓN

El docente de filosofía asegura que la manipulación del recurso le resulto sencillo, según sus palabras, se debió a la sesión de inducción; de igual forma reconoce que esté le sirvió para la ejecución de sus clases porque su contenido era acorde a las temáticas disciplinares de su área.

CREACIÓN DE AMBIENTES MOTIVACIONALES POSITIVOS A TRAVÉS DE LOS DIBUJOS ANIMADOS PARA LOS ESTUDIANTES DE LOS GRADOS DÉCIMO Y UNDÉCIMO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA NUESTRA SEÑORA DEL CARMEN DE BARBOSA

Por otra parte, manifiesta conocer el objetivo del proyecto y asocia la motivación con buenos resultados de las pruebas Saber; por último, dice haberle dado gusto haber participado en la experiencia.

INTERPRETACIÓN

Como es sabido, los recursos educativos tienen como función el facilitar la labor docente en la transmisión del conocimiento, para lograr este objetivo debe contar por lo menos con dos aspectos: el de forma y contenido.

El de forma, busca que la manera como se presenta la información sea agradable e impactante a los sentidos, mientras que el de contenido, trata de que los temas sean profundos, oportunos y específico, de acuerdo al área y edad de los estudiantes.

En tal sentido el material educativo digital, desde la perspectiva del profesor de filosofía, cumplió la tarea de facilitar la labor docente, en conclusión, contó con los dos aspectos deseado en un recurso educativo.

CONCLUSIÓN

El material educativo digital estuvo de acorde a los propósitos por el que fue diseñado, además, fue pertinente al desarrollar las competencias de lectura crítica:

Docente de lenguaje:

“Considero que sí, mostraron mucho interés y su rendimiento mejoro mucho... En mi caso lo aprovecharon mucho, el problema fue cuando debían hacer las actividades asignadas en casa porque en las tardes no tenían acceso a los equipos del colegio... Bueno eso fue relativo, es difícil que en tan poco tiempo se note una mejoría total. Algunos estudiantes avanzaron, otros no tanto y hubo otros que, debido a múltiples circunstancias, como la inasistencia, no avanzaron.”

REVISIÓN

CREACIÓN DE AMBIENTES MOTIVACIONALES POSITIVOS A TRAVÉS DE LOS DIBUJOS ANIMADOS PARA LOS ESTUDIANTES DE LOS GRADOS DÉCIMO Y UNDÉCIMO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA NUESTRA SEÑORA DEL CARMEN DE BARBOSA

El docente de lenguaje afirma que se evidenciaron avances académicos, aunque este no fue uniforme en todos los estudiantes; resalta que el recurso le ayudó en el ejercicio de sus clases, pero crítica que no pudo asignar trabajos extracurriculares porque los computadores no siempre estaban disponibles; de igual forma, comenta que la formación es una cuestión de tiempo y por lo tanto, no se pueden esperar resultados inmediatamente.

INTERPRETACIÓN

Dentro de los referentes disciplinares en el desarrollo de las competencias de lectura crítica, se contempló el rendimiento académico como un indicador de estar alcanzando los logros, en tal sentido el avance de algunos estudiantes muestra que el recurso tuvo un impacto positivo, más aún cuando se constata que el único que no tuvo buenas calificaciones se debió a que no asistió a clases durante ese periodo.

Es importante resaltar que la adquisición y perfección de habilidades son ejercicio de toda una vida, por lo tanto, el desarrollo de las competencias en lectura crítica no pudo quedar acabada en un solo periodo académico, sin embargo, los resultados han mostrado que por esa ruta se podrían dar mejores frutos.

CONCLUSIÓN

Los estudiantes que participaron en el proyecto tuvieron avances el mejoramiento en las competencias de lectura crítica, aunque este no fue uniforme.

El análisis de resultado de la entrevista al docente de lenguaje en la categoría de ambiente motivacional positivo arrojó el siguiente resultado:

Docente de lenguaje:

“Si, por lo menos en mis clases se notó importantes avances académicos, y además observe buen clima motivacional”

REVISIÓN

CREACIÓN DE AMBIENTES MOTIVACIONALES POSITIVOS A TRAVÉS DE LOS DIBUJOS ANIMADOS PARA LOS ESTUDIANTES DE LOS GRADOS DÉCIMO Y UNDÉCIMO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA NUESTRA SEÑORA DEL CARMEN DE BARBOSA

El docente certifica haber observado un buen clima motivacional durante los ejercicios de sus clases, al tiempo que sentencia que durante este tiempo pudo notar importantes avances académicos en el área.

INTERPRETACIÓN

La creación de ambientes motivacionales positivos se da por la combinación de muchos factores, entre ellos, el buen diseño y aplicación de los recursos educativos; desde esta perspectiva la opinión de la profesora acredita el posible éxito de la experiencia aquí tratada.

Por otra parte, la relación entre rendimiento académico y climas motivacionales positivos se valida en la medida que un cerebro está en más disposición de lograr sus metas.

CONCLUSIÓN

El buen rendimiento académico manifiesto en los estudiantes es una de las causas de climas motivacionales positivos evidenciado dentro de los salones de clases.

El análisis de resultado de la entrevista al docente de lenguaje en la categoría de material educativo digital arrojó el siguiente resultado:

Docente de lenguaje

“No tuve problema, me fue fácil aplicarlo. Solo que a veces se ponía lento... Si mucho, en lenguaje realmente no se encuentran muchos recursos tan innovadores como el visto en este proyecto... Claro, durante el proceso de socialización del proyecto se nos hizo especial énfasis en lo que pretendía integrar la neurociencia y las TIC para mejorar el rendimiento académico de los estudiantes... Muy bien, el proyecto realmente estuvo bien encaminado y dirigido a que los estudiantes mejoraran su rendimiento académico.”

REVISIÓN

El docente de lenguaje acepta que la manipulación del recurso educativo no le ocasiono mayores problemas, al tiempo que resalta lo innovador del proyecto en su área ya que, según él, no abunda este tipo de estrategias. Al ser consultado acerca del objetivo de la experiencia

CREACIÓN DE AMBIENTES MOTIVACIONALES POSITIVOS A TRAVÉS DE LOS DIBUJOS ANIMADOS PARA LOS ESTUDIANTES DE LOS GRADOS DÉCIMO Y UNDÉCIMO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA NUESTRA SEÑORA DEL CARMEN DE BARBOSA

dice que fue la pretensión de integrar neurociencias y TIC y que ello se viera reflejado en un buen rendimiento académico de los estudiantes.

Por último, exalta lo bien encaminado que, a su criterio, estuvo el proyecto, evidenciándose en los buenos resultados académicos.

INTERPRETACIÓN

Los procesos educativos muchas veces son revolucionarios cuando se incluyen para su desarrollo recursos innovares, entre más asequibles y fácil de manipular sean estos, pueden lograr mayor aceptación dentro de la comunidad; desde esta perspectiva, el haberle brindado al docente de lenguaje una herramienta, para él nueva en su área de conocimiento, promovió un importante valor motivacional, por supuesto esta actitud fue contagiada a los estudiantes.

COCLUSIÓN

El carácter innovador del recurso para el docente de lenguaje le imprimió a él una buena dosis de motivación que luego fue transmitida a los estudiantes.

8.1.3.2. Entrevistas a directivos docentes

Siguiendo la metodología descrita en el apartado de docentes, estas entrevistas fueron aplicadas a los directivos de la institución -rector y coordinador académico-, fue de carácter semi-estructurada y las preguntas se formularon de acuerdo con las categorías de investigación. Tal como se observa en la tabla 15.

Tabla 15
Entrevista a directivos docentes

Categorías	Preguntas
Referentes disciplinar: habilidades de lectura crítica	¿Piensa que se logró el objetivo planteado en el proyecto? ¿Considera que el proyecto genero algún tipo de impacto en la comunidad educativa y cómo evalúa este impacto?
Ambientes motivacionales positivos	¿Permitiría que en el futuro se implemente proyecto que esté mediado por las TIC y propendan en la motivación estudiantil, en su institución educativa?

CREACIÓN DE AMBIENTES MOTIVACIONALES POSITIVOS A TRAVÉS DE LOS DIBUJOS ANIMADOS PARA LOS ESTUDIANTES DE LOS GRADOS DÉCIMO Y UNDÉCIMO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA NUESTRA SEÑORA DEL CARMEN DE BARBOSA

Material educativo digital

¿Cómo cataloga el recurso?

¿De todo de los que conoce del recurso, qué destaca del mismo?

¿Siempre estuvo de acuerdo que el proyecto se ejecutara en su institución? ¿Por qué?

Fuente: Elaboración propia, 2017

El análisis de resultado de la entrevista al rector en la categoría de referentes disciplinares: habilidades de lectura crítica, arrojó los siguientes resultados:

Rector:

“En lo que nos presentó el directo del proyecto inicialmente, creo que sí. Se pudo implementar el proyecto usando las TIC a pesar de las adversidades que podemos tener en este contexto... Por lo que he visto y me han comentados lo docentes genero un impacto positivo en los grados de 10 y 11, de igual forma en los docentes implicados en la ejecución de este”

REVISIÓN

El directivo docente al ser consultado acerca del impacto del proyecto y el cumplimiento de los objetivos de este, de forma indirecta responde que desde su perspectiva la investigación si cumplió con lo presupuestado; asegura que los informes que le han llegado certifican que los estudiantes de los grados 10° y 11° han sido impactado positivamente, igualmente ve que los docentes han sido igualmente beneficiados.

INTERPRETACIÓN

Los informes que los directivos habían reportado desde el año 2015 en cuanto al desempeño de los estudiantes de 11 en las pruebas Saber, como se ha evidenciado, no era el deseable, en todos ellos se informaba que los promedios de los jóvenes estaban muy por debajo de los estándares deseado; por supuesto el componente de lectura crítica hacia parte de esta lamentable situación.

CREACIÓN DE AMBIENTES MOTIVACIONALES POSITIVOS A TRAVÉS DE LOS DIBUJOS ANIMADOS PARA LOS ESTUDIANTES DE LOS GRADOS DÉCIMO Y UNDÉCIMO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA NUESTRA SEÑORA DEL CARMEN DE BARBOSA

Lo importante de la declaración del rector es que informa, después de mucho tiempo, que existe un avance en los resultados de la prueba Saber 11, tal hecho evidencia que el recurso usado de alguna forma contribuyó a fortalecer las competencias de lectura crítica en los estudiantes. Igualmente, no es dato menor que los profesores sean reconocidos como otra población impactada por el proyecto, entre las múltiples interpretaciones al hecho, una sugiere que la existencia y uso de recursos educativos facilita inevitablemente la labor docente.

CONCLUSIÓN

Después de muchos años, las competencias que evalúa la prueba Saber 11 experimentó significativos avances y en parte el hecho es reconocido a la implementación del proyecto educativo.

El análisis de resultado de la entrevista al rector en la categoría de ambientes motivacionales positivos arrojó los siguientes resultados:

Rector:

“Claro, como he indicado antes todo proyecto que propenda en el mejoramiento de la calidad educativa siempre tendrá cabida en esta institución; además es importante trabajar la motivación de los estudiantes y docentes.”

REVISIÓN

La opinión del directivo docente deja ver que la implementación del proyecto le dejó la sensación que volvería apoyar iniciativas educativas que propendieran a mejorar la motivación de los estudiantes lo cual para él es importante.

INTERPRETACIÓN

Los directivos docentes, según la legislación educativa (Ley N° 115, 1994), deben velar para que en las instituciones se preste un servicio incluyente, oportuno y eficaz; para tal objetivo se les recomienda adecuar el currículo con diferentes tipos de actividades, logros y metas donde todos los miembros de la comunidad encuentren cabida. De acuerdo con lo

CREACIÓN DE AMBIENTES MOTIVACIONALES POSITIVOS A TRAVÉS DE LOS DIBUJOS ANIMADOS PARA LOS ESTUDIANTES DE LOS GRADOS DÉCIMO Y UNDÉCIMO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA NUESTRA SEÑORA DEL CARMEN DE BARBOSA

anterior, este proyecto que fue valorado por el rector como positivo, cumplió con lo

establecido en la legislación debido que para él es posible tal experiencia se siga replicando.

CONCLUSIÓN

El rector, como directivo docente, ve viable que proyectos similares a este siga replicándose en la institución, tal acción responde a los requerimientos de la legislación en la educación colombiana.

El análisis de resultado de la entrevista al rector en la categoría de material educativo digital arrojó los siguientes resultados:

Rector:

“Es un muy buen recurso, combate una de las principales deficiencias de la institución... El ambiente generado en los estudiantes y profesores... Sí, todo lo que propenda en el mejoramiento de la calidad educativa tiene cabida en esta institución. El proyecto, tal como nos fue planteado, mostraba interesantes objetivos y pretendía combatir una de las mayores deficiencias que tenemos acá.”

REVISIÓN

Según se puede apreciar en las respuestas del rector, considera que el recurso fue muy bueno, el cual combatía una de las mayores deficiencias académica de la institución y que genero un buen ambiente en los estudiantes y profesores. Reafirma su compromiso en apoyar aquellos proyectos que propendan en el mejoramiento de la calidad educativa.

INTERPRETACIÓN

Los recursos educativos en su diseño, elaboración y ejecución deben contar con objetivos que los guíe, esto es, tienen que nacer a partir de una necesidad que ha sido diagnosticada y reconocida por aquellos que están a cargo del direccionamiento.

En tal sentido, como se ha demostrado, los directivos de la IENSECAB habían reconocido como problema el bajo nivel académico de los estudiantes, y sabían que tal situación debía

CREACIÓN DE AMBIENTES MOTIVACIONALES POSITIVOS A TRAVÉS DE LOS DIBUJOS ANIMADOS PARA LOS ESTUDIANTES DE LOS GRADOS DÉCIMO Y UNDÉCIMO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA NUESTRA SEÑORA DEL CARMEN DE BARBOSA

intervenirse; es por ello que la propuesta de este proyecto surgió como respuesta a una dificultad institucional, y que la respuesta del recto devela que contribuyó a mejorar.

CONCLUSIÓN

El recurso educativo fue pertinente, y contribuyo a solucionar un problema académico institucional.

El análisis de resultado de la entrevista al coordinador académico en la categoría de referentes disciplinares: habilidades de lectura crítica, arrojó los siguientes resultados:

Coordinador académico:

“En lo que nos presentó el director del proyecto inicialmente, creo que sí. Se pudo implementar el proyecto usando las TIC a pesar de las adversidades que podemos tener en este contexto... Por lo que he visto y me han comentados lo docentes genero un impacto positivo en los grados de 10 y 11, de igual forma en los docentes implicados en la ejecución de este.”

REVISIÓN

Según el directivo docente, ve positivo el haber podido implementar un proyecto educativo con el uso de las TIC en el contexto de la institución el cual él considera muy adverso. Considera que se generó un impacto positivo en los estudiantes de los grados de 10° y 11° e igualmente a los docentes que participaron en la experiencia.

INTERPRETACIÓN

Las competencias de lectura crítica, como habilidades fundamentales para el desarrollo de los estudiantes, deben ser estimulada en todos los jóvenes del país independientemente del lugar; la respuesta del directivo docente muestra que la implementación del recurso supero las barreras que imponían el contexto y logró contribuir para fortalecer las debilidades que los alumnos tenían en lecto-escritura.

CONCLUSIÓN

CREACIÓN DE AMBIENTES MOTIVACIONALES POSITIVOS A TRAVÉS DE LOS DIBUJOS ANIMADOS PARA LOS ESTUDIANTES DE LOS GRADOS DÉCIMO Y UNDÉCIMO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA NUESTRA SEÑORA DEL CARMEN DE BARBOSA

Las barreras que muchas veces los contextos imponen no deberían ser un motivo que impidan la formación integral de los estudiantes.

Coordinación académica:

El análisis de resultado de la entrevista al coordinador académico en la categoría de ambientes motivacionales positivos arrojó los siguientes resultados:

“Si, después que cuente con la organización y objetivo claro como este proyecto, tendría en mí un apoyo. Es gratificante ver como los estudiantes son motivados”

REVISIÓN

El coordinador académico opina que está dispuesto a seguir apoyando los proyectos que cuenten con la organización y objetivos de este porque le causa gratificación ver a los estudiantes motivados.

INTERPRETACIÓN

Como se ha demostrado en el marco teórico de esta investigación, la motivación juega un papel fundamental en los procesos de enseñanza y aprendizaje, se probó que los procesos educativos son más eficientes cuando el docente o la estrategia educativa genera entusiasmo en los estudiantes. A partir de lo anterior, se considera un logro lo alcanzado por el proyecto.

CONCLUSIÓN

Partiendo que el proyecto tenía entre sus objetivos la generación de ambientes motivacionales positivos, la opinión del coordinador académico podría interpretarse como un logro alcanzado.

El análisis de resultado de la entrevista al coordinador académico en la categoría de material educativo digital arrojó los siguientes resultados:

Coordinador académico:

“Muy bueno, me gustaría que la experiencia se extienda a áreas como matemáticas... Sin lugar a duda el buen rendimiento académico de los estudiantes y grandes resultados de las

CREACIÓN DE AMBIENTES MOTIVACIONALES POSITIVOS A TRAVÉS DE LOS DIBUJOS ANIMADOS PARA LOS ESTUDIANTES DE LOS GRADOS DÉCIMO Y UNDÉCIMO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA NUESTRA SEÑORA DEL CARMEN DE BARBOSA
pruebas Saber y el clima motivacional... Por supuesto que sí, el recurso me gustó mucho.

Además, el hecho de pretender mejorar el rendimiento académico de los estudiantes me interesa como coordinador académico.”

REVISIÓN

En opinión del coordinador, le gustaría que el éxito logrado en la experiencia se trasladará a otras áreas, él sugiere matemáticas. De igual forma revela que el material educativo digital logró: mejorar el rendimiento académico, incrementar el puntaje de las pruebas Saber 11 y propiciar clima motivacional; y desde su valoración sostiene que el recurso le gusto.

INTERPRETACIÓN

Fue importante, desde que se formuló el proyecto, que el material educativo digital pudiera propiciar ambientes motivacionales positivos que se vieran reflejados en el buen rendimiento académico de los estudiantes, se estableció que un indicador que determinaría que ello se logrará sería el resultado de las pruebas Saber 11.

Desde esta perspectiva, se determinó que la opinión del coordinador académico certifica que el material educativo digital logró alcanzar lo presupuestado.

CONCLUSIÓN

El material educativo digital logró alcanzar el objetivo por el que fue diseñado, ello es propiciar la creación de ambientes motivacionales positivos que mejoraran el rendimiento académico, lo cual se viera reflejado en las pruebas Saber 11.

8.1.3.3. Entrevista a acudientes

La entrevista fue semi-estructura, se aplicó a los 5 acudientes que fueron elegidos padres líderes por el resto de los asistentes a la sesión de socialización; las preguntas estuvieron enmarcada en las categorías de análisis de esta investigación, tal como lo muestra la tabla 16.

CREACIÓN DE AMBIENTES MOTIVACIONALES POSITIVOS A TRAVÉS DE LOS DIBUJOS ANIMADOS PARA LOS ESTUDIANTES DE LOS GRADOS DÉCIMO Y UNDÉCIMO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA NUESTRA SEÑORA DEL CARMEN DE BARBOSA

Tabla 16

Entrevistas a acudientes.

Categorías	Preguntas
Referentes disciplinar: habilidades de lectura crítica	<p>¿Sabe lo que se pretende conseguir con el proyecto?</p> <hr/> <p>¿Cómo evaluaría el rendimiento del estudiante a partir del momento que hace parte del proyecto?</p> <hr/> <p>¿Cree que el proyecto ha incidido en el rendimiento académico de su estudiante?</p>
Ambientes motivacionales positivos	¿Qué actitud ha observado en el estudiante en cuanto el interés académico desde que hace parte del proyecto?
Material educativo digital	Desde su conocimiento del recurso ¿Cómo lo catalogaría?

Fuente: Elaboración propia, 2017

El análisis de resultado de la entrevista al entrevistado N°1 en la categoría de referentes disciplinar: habilidades de lectura crítica arrojó el siguiente resultado:

Entrevistado N° 1:

“El profe nos dijo que se quería ayudar a nuestros hijos a mejorar las notas y prepararlo para las pruebas ICFES... Bueno...bien como ya le dije, los profes me dicen que ha mejorado mucho... Claro que sí”

REVISIÓN

El acudiente reconoce que, según la socialización que recibido, el proyecto ayudaría a los estudiantes a mejorar el rendimiento académico, de igual forma los prepararía para las pruebas Saber; además, informa que los docente indican que su hijo ha mejorado mucho.

INTERPRETACIÓN

El rendimiento académico de los estudiantes es un buen referente para determinar el resultado de las pruebas Saber, en la medida en que se les desarrolla las competencias en las aulas de clases, se verá inevitablemente buen desempeño en el examen de estado. El reporte

CREACIÓN DE AMBIENTES MOTIVACIONALES POSITIVOS A TRAVÉS DE LOS DIBUJOS ANIMADOS PARA LOS ESTUDIANTES DE LOS GRADOS DÉCIMO Y UNDÉCIMO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA NUESTRA SEÑORA DEL CARMEN DE BARBOSA

del docente según el cual el joven ha mejorado en su área sería un buen indicador acerca de lo que le espera en el examen del ICFES.

CONCLUSIÓN

Los informes docentes que indican avances académicos de los estudiantes en las aulas de clases, es un excelente indicador que presagia buenos resultados en las pruebas Saber 11.

El análisis de resultado de la entrevista al entrevistado N°1 en la categoría de ambientes motivacionales positivos arrojó el siguiente resultado:

Entrevistado N°1

“A él lo veo animado, como le cuento está pendiente de lo que va a hacer y los profesores me han dicho que le ha ido bien en el colegio”

REVISIÓN

La percepción que tiene el padre del estudiante es que lo ve animado, afirma que el joven está pendiente de cumplir con sus obligaciones, e informa que los reportes recibido por parte de los docentes indican que le está haciendo en su desempeño académico.

INTERPRETACIÓN

Entre las manifestaciones de la motivación está el placer o gusto para realizar ciertos tipos de acciones, es decir, una persona motivada energiza sus acciones hacia unas direcciones y no en otras; es por ello que la opinión del acudiente al ver a su hijo “animado” indica que en el entorno de aprendizaje es positivo.

CONCLUSIÓN

El clima motivacional se ve reflejado en el estudiante en su estado de ánimo que lo energiza a realizar las actividades académicas.

El análisis de resultado de la entrevista al entrevistado N°1 en la categoría de material educativo digital arrojó el siguiente resultado:

Entrevistado N°1:

CREACIÓN DE AMBIENTES MOTIVACIONALES POSITIVOS A TRAVÉS DE LOS DIBUJOS ANIMADOS PARA LOS ESTUDIANTES DE LOS GRADOS DÉCIMO Y UNDÉCIMO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA NUESTRA SEÑORA DEL CARMEN DE BARBOSA

“Muy bueno, el niño estuvo pendiente siempre de hacer las cosas. Además, el colegio nos informa que se subió el nivel de las pruebas ICFES”

REVISIÓN

Para el acudiente el recurso fue bueno, sostiene que el estudiante estuvo atento de hacer siempre sus actividades académicas y recibe con gratitud la información que su hijo le fue bien en el resultado de la prueba Saber 11.”

INTERPRETACIÓN

Los recursos educativos tienen como objetivo mostrarle formas alternativas de adquirir conocimiento a los estudiantes, este en especial pretendió ayudar en el resultado de las pruebas Saber 11, por lo que la respuesta del acudiente evidencia el cumplimiento de esta pretensión.

CONCLUSIÓN

Una de las principales razones por el que fue creado el recurso educativo, el mejoramiento de las pruebas Saber 11, se le pudo constatar su cumplimiento.

El análisis de resultado de la entrevista al entrevistado N° 2 en la categoría de referentes disciplinar: habilidades de lectura crítica arrojó el siguiente resultado:

Entrevistado N°2:

“Tengo entendido que era, por medio de programas de computadores, ayudar a los estudiantes en las pruebas... Muy bien, a veces me la “monta” con el proyecto ese... Según me han contado los profes, creo que si”

REVISION

El acudiente manifiesta saber que el proyecto tenía la pretensión, a través del uso de programas computacionales, ayudar en obtener un buen resultado en las pruebas Saber 11, y considera, gracias al testimonio de los profesores, que a su hijo le ha ido bien en el desarrollo de la experiencia.

CREACIÓN DE AMBIENTES MOTIVACIONALES POSITIVOS A TRAVÉS DE LOS DIBUJOS ANIMADOS PARA LOS ESTUDIANTES DE LOS GRADOS DÉCIMO Y UNDÉCIMO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA NUESTRA SEÑORA DEL CARMEN DE BARBOSA

INTERPRETACIÓN

Entre los resultados más reconocido por los acudientes, gracias a la implementación del recurso, se encuentra el desempeño obtenido en las pruebas Saber 11, relacionan el uso de las TIC con el buen rendimiento académico; es por ello que una de las conclusiones que quedan, gracias a la opinión generalizada de los acudientes, es que el material ayudo en desarrollar las habilidades de lectura crítica.

CONCLUSIÓN

Se reconoce que la experiencia ayudo en el buen desarrollo de las habilidades e la lectura crítica.

El análisis de resultado de la entrevista al entrevistado N°2 en la categoría de Ambientes motivacionales positivos arrojó el siguiente resultado:

Entrevistado N°2:

“Si lo conocía, en todo momento mi hija me informaba y el profe me mandaba los permisos para que los firmara... Muy bien, la veo contenta y haciendo las tareas.”

REVISIÓN

El acudiente manifiesta haber conocido el proyecto, informa que su hija le llevaba permisos que ella firmaba y agrega, que ve a la estudiante contenta y cumpliendo con sus obligaciones académicas.

INTERPRETACIÓN

El deseo por cumplir eficazmente obligaciones es una muestra de una motivación positivamente estimulada; es por ello que el testimonio de la acudiente se interpreta como la evidencia que existió durante la implementación del proyecto ambientes agradables para el aprendizaje.

CONCLUSIÓN

Se evidenció durante la implementación del proyecto ambientes motivacionales positivos.

CREACIÓN DE AMBIENTES MOTIVACIONALES POSITIVOS A TRAVÉS DE LOS DIBUJOS ANIMADOS PARA LOS ESTUDIANTES DE LOS GRADOS DÉCIMO Y UNDÉCIMO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA NUESTRA SEÑORA DEL CARMEN DE BARBOSA

El análisis de resultado de la entrevista al entrevistado N°” en la categoría de material educativo digital arrojó el siguiente resultado:

Entrevistado N°2

“Excelente, la niña me dice que le gustó mucho y saco buenas notas en castellano y filosofía”

REVISIÓN

Para el acudiente, el material educativo digital resulto ser excelente, se basa en la opinión de su estudiante según la cual dice que le gustó mucho y además le atribuye el haber sacado buenas notas en las áreas de filosofía y lenguaje.

INTERPRETACIÓN

El recurso educativo es asociado al buen desempeño académico de los estudiantes en las áreas de filosofía y lenguaje; los estudiantes expresaron sentirse satisfecho de la experiencia en sus hogares, lo cual significa que marco su expectativa de aprendizaje e implico que lo experimentado fue innovador para ellos.

CONCLUSIÓN

El contenido educativo digital fue asociado al buen desempeño de académico de los estudiantes y fue una experiencia innovadora para ellos.

El análisis de resultado de la entrevista al entrevistado N° 3 en la categoría de referentes disciplinar: habilidades de lectura crítica arrojó el siguiente resultado:

Entrevistado N° 3:

“Hacer que los estudiantes mejoren su rendimiento académico... Excelente, buenos resultados académicos... Sí, estoy contenta con lo que mi hijo aprendido”

REVISIÓN

CREACIÓN DE AMBIENTES MOTIVACIONALES POSITIVOS A TRAVÉS DE LOS DIBUJOS ANIMADOS PARA LOS ESTUDIANTES DE LOS GRADOS DÉCIMO Y UNDÉCIMO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA NUESTRA SEÑORA DEL CARMEN DE BARBOSA

El acudiente manifiesta que el objetivo del recurso era lograr que los estudiantes tuvieran buenos resultados académicos, lo cual se vio reflejado al final; de igual forma dice estar contenta por los logros académicos alcanzados por su hijo.

INTERPRETACIÓN

El buen desarrollo de las habilidades de lectura crítica son valoradas por los docentes desde una apreciación cuantitativa y otra cualitativa, el hecho que haya sido positiva indica que su rendimiento fue el deseable. Ahora bien, los resultados también fueron evidenciados por los acudientes, lo cual significa que lo aprendido superó las barreras del salón de clases.

CONCLUSIÓN

Las valoraciones emitidas por los docentes, y ratificadas por los acudientes, indican que el recurso impactó positivamente el desarrollo de las habilidades de lectura crítica,

El análisis de resultado de la entrevista al entrevistado N° 3 en la categoría de referentes disciplinar: habilidades de lectura crítica arrojó el siguiente resultado:

El análisis de resultado de la entrevista al entrevistado N° 3 en la categoría de ambientes motivacionales positivos arrojó el siguiente resultado:

Entrevistado N°3:

“Si, hubo una reunión donde se nos citó a los padres de familia... Este periodo no me perdió materia, y saco buenos resultados en las pruebas”

REVISIÓN

El Acudiente dice conoció el proyecto gracias a una reunión de padre de familias, y manifiesta que durante el periodo que se ejecutó el recurso el estudiante no perdió materia, además obtuvo buen resultado en las pruebas Saber.

INTERPRETACIÓN

En la justificación de esta investigación se estableció que la falta de motivación ocasionaba el bajo rendimiento académico en los estudiantes, ahora bien, durante la entrevista

CREACIÓN DE AMBIENTES MOTIVACIONALES POSITIVOS A TRAVÉS DE LOS DIBUJOS ANIMADOS PARA LOS ESTUDIANTES DE LOS GRADOS DÉCIMO Y UNDÉCIMO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA NUESTRA SEÑORA DEL CARMEN DE BARBOSA

se ha notado que los participantes han establecido una relación entre lo mucho que les gusto el proyecto y el buen desempeño que obtuvieron los alumnos.

De acuerdo con lo anterior, el proyecto propicio ambientes motivacionales positivos que se reflejó en el rendimiento académico de los estudiantes.

CONCLUSIÓN

Se evidencio en varios de los miembros de la comunidad educativa motivación que en parte se debió a la implementación del proyecto.

El análisis de resultado de la entrevista al entrevistado N° 3 en la categoría de material educativo digital arrojó el siguiente resultado:

Entrevistado N°3:

“Bueno, él siempre estuvo atento de todo, y a mí eso me gusta. Los dibujos animados son su debilidad y por eso le gusto lo que hicieron aquí en el colegio”

REVISIÓN

Según la opinión del acudiente, el estudiante estuvo involucrado en sus actividades de formación. Sugiere que la causa por la que el joven fue impacto por el recurso se debió a que se usó una de sus debilidades, ello es, el gusto por los dibujos animados.

INTERPRETACIÓN

Durante la justificación del proyecto se estableció que entre las razones por la que se optaba por los dibujos animados como recurso educativo fue porque estos tienen muchas influencias en los estudiantes. Al parecer, según la opinión del acudiente, la estrategia tuvo sus frutos, logró que algunos alumnos se motivaran e involucraran decididamente en sus procesos de formación.

CONCLUSIÓN

Los dibujos animados, como recurso educativo, logró estimular la motivación de algunos estudiantes lo que se vio reflejado en el rendimiento académico.

CREACIÓN DE AMBIENTES MOTIVACIONALES POSITIVOS A TRAVÉS DE LOS DIBUJOS ANIMADOS PARA LOS ESTUDIANTES DE LOS GRADOS DÉCIMO Y UNDÉCIMO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA NUESTRA SEÑORA DEL CARMEN DE BARBOSA

El análisis de resultado de la entrevista al entrevistado N° 4 en la categoría de referentes disciplinar: habilidades de lectura crítica arrojó el siguiente resultado:

Entrevistado N° 4:

“Ayudar a los estudiantes en el rendimiento académico y en las pruebas ICFES, usando programas en computadores... Muy bien, me siento contenta con lo que ha logrado... Si, el me lo ha dicho”

REVISIÓN

Para el acudiente el objetivo del recurso fue contribuir a mejorar el rendimiento académico y las pruebas Saber 11; dice sentirse satisfecha por lo que ha logrado el alumno y cree, gracias a lo que le ha dicho el estudiante, que el proyecto si cumplió el propósito por el que fue ejecutado.

INTERPRETACIÓN

Los acudientes establecen una relación entre el recurso educativo y el buen rendimiento académico; consideran que gracias a la implementación se produjo buenos resultados en la prueba Saber. En el caso que aquí compete –lectura crítica- , los resultado del estado reflejan que el mejor puntaje cuando se comparan con el recto de áreas.

CONCLUSIÓN

Los avances en el manejo de las habilidades de lectura crítica se evidencio en los resultados de las pruebas Saber 2016, lo que podría indicar un buen impacto del proyecto.

El análisis de resultado de la entrevista al entrevistado N°4 en la categoría de ambientes motivacionales positivos arrojó el siguiente resultado:

Entrevistado N° 4:

“Claro, me acuerdo de que el profesor nos pidió que firmáramos unas actas y unos permisos... Lo veo muy animado, contento y haciendo sus tareas”

REVISIÓN

CREACIÓN DE AMBIENTES MOTIVACIONALES POSITIVOS A TRAVÉS DE LOS DIBUJOS ANIMADOS PARA LOS ESTUDIANTES DE LOS GRADOS DÉCIMO Y UNDÉCIMO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA NUESTRA SEÑORA DEL CARMEN DE BARBOSA

De acuerdo con la opinión del acudiente informa que fue informado del proyecto, además recuerda haber firmados actas y permisos referentes al mismo. De igual forma, dice percibir al estudiante animado, contento y cumpliendo sus compromisos académicos.

INTERPRETACIÓN

Adjetivos como: “animados”, “contento” solo son comprensible en marco de un estado motivacional positivo; ahora, cuando es asociado al cumplimiento a de compromisos académicos puede inferirse que existen las condiciones ideales para los procesos de enseñanza y aprendizajes. En tal sentido, puede afirmarse que la estrategia utilizada fue eficiente.

CONCLUSIÓN

Varios acudientes afirman haber visto que los estudiantes efectivamente estuvieron motivados durante la implementación del proyecto.

El análisis de resultado de la entrevista al entrevistado N° 4 en la categoría de material educativo digital arrojó el siguiente resultado:

Entrevistado 4:

“Excelente, después que haya proyectos que ayuden a nuestros hijos, siempre serán buenos”

REVISIÓN

El acudiente cataloga como excelente el material educativo digital, y valora que el recurso haya ayudado a su hijo.

INTERPRETACIÓN

La percepción de los acudientes es que el material educativo digital ayudo en el desempeño de los estudiantes. Nuevamente establecen una relación entre avance en las habilidades de lectura crítica y recurso educativo.

CONCLUSIÓN

CREACIÓN DE AMBIENTES MOTIVACIONALES POSITIVOS A TRAVÉS DE LOS DIBUJOS ANIMADOS PARA LOS ESTUDIANTES DE LOS GRADOS DÉCIMO Y UNDÉCIMO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA NUESTRA SEÑORA DEL CARMEN DE BARBOSA

Los materiales educativos digitales fueron valorados como ayudadores en el buen desempeño académico de los estudiantes.

El análisis de resultado de la entrevista al entrevistado N° 5 en la categoría de referentes disciplinar: habilidades de lectura crítica arrojó el siguiente resultado:

Entrevistado N°5

“Que los estudiantes puedan saber usar todo lo que tenga que ver con la computación... Mi nieta la felicitan mucho en el colegio, eso me tiene contenta”

REVISIÓN

El acudiente valora que los estudiantes pueden manejar las competencias de las TIC, informa que la nieta la han felicitado los docentes por los buenos resultados en su rendimiento académico y, por lo tanto, se siente contenta.

INTERPRETACIÓN

El rendimiento académico estaba asociado al desarrollo de las competencias de lectura crítica, el reconocimiento de los docentes al acudiente manifiesta que en efecto el recurso ayudo en el buen rendimiento de la estudiante.

CONCLUSIÓN

Los estudiantes recibieron reconocimiento de los docentes por su buen rendimiento académico y, por lo tanto, por el desarrollo de las competencias de lectura crítica.

8.1.3.4. Entrevistas a estudiantes

La entrevista fue semi-estructura, se aplicó a 8 estudiantes que fueron elegidos como líderes y voceros de cada grupo por el resto de sus compañeros; las preguntas estuvieron enmarcada en las categorías de análisis de esta investigación, tal como lo muestra la tabla 17.

Tabla 17
Entrevistas a estudiantes

Categorías	Preguntas
-------------------	------------------

CREACIÓN DE AMBIENTES MOTIVACIONALES POSITIVOS A TRAVÉS DE LOS DIBUJOS ANIMADOS PARA LOS ESTUDIANTES DE LOS GRADOS DÉCIMO Y UNDÉCIMO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA NUESTRA SEÑORA DEL CARMEN DE BARBOSA

Referentes disciplinar: habilidades de lectura crítica	¿Cómo evaluarías tu rendimiento académico a partir del momento que hace parte del proyecto?
	¿Qué actitud haz tenido en cuanto el interés académico desde que hace parte del proyecto?
Ambientes motivacionales positivos	¿Sabe lo que se pretende conseguir con el proyecto?
Material educativo digital	Desde su conocimiento del recurso ¿Cómo lo catalogaría?

Fuente: Elaboración propia, 2017

El análisis de resultado de la entrevista al estudiante N°1 en la categoría de referentes disciplinar: habilidades de lectura crítica arrojó el siguiente resultado:

Estudiante N° 1:

“Bien, el proyecto me ayudó mucho... He aprendido mucho, las TIC eran para mi casi que desconocidas, pero con el proyecto he aprendido a manejar el software, y me gustó”

REVISIÓN

El estudiante expresa haberle gustado la ejecución del proyecto, gracias a él considera haber aprendido, y resalta como las TIC eran para él desconocidas y debido a la ejecución del proyecto conoció el uso de algunos programas, lo cual finaliza diciendo que le gustó mucho.

INTERPRETACIÓN

La programación y animación de los dibujos animados en este proyecto no era el fin, fue el medio para alcanzar el desarrollo de las competencias en lectura crítica; por lo tanto, se organizaron las actividades para que los estudiantes en la medida que usaban las TIC como herramienta se fueran familiarizando con los contenidos temáticos de las áreas de filosofía y lenguaje.

CONCLUSIÓN:

A medida que los estudiantes se involucraban en la manipulación de las TIC, los concepto que iban aprendiendo eran aquello que exige la lectura crítica, por lo tanto, el medio que se uso logró su objetivo.

CREACIÓN DE AMBIENTES MOTIVACIONALES POSITIVOS A TRAVÉS DE LOS DIBUJOS ANIMADOS PARA LOS ESTUDIANTES DE LOS GRADOS DÉCIMO Y UNDÉCIMO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA NUESTRA SEÑORA DEL CARMEN DE BARBOSA

El análisis de resultados de la entrevista al estudiante N°1 en la categoría de ambiente motivacionales positivos arrojó el siguiente resultado:

Estudiante N° 1:

“Sí, ayudarnos en las pruebas Saber. Para que tuviéramos mejores resultados.”

REVISIÓN:

El principal objetivo del proyecto, según el estudiante, fue ayudarlo para que su rendimiento en las pruebas Saber 11 mejorara.

INTERPRETACIÓN:

El objetivo del proyecto era propiciar la creación de ambientes motivacionales positivos, para ello se optó por la creación de una herramienta educativa que estuviera mediada por las TIC, la idea fue que los resultados se manifestaran en el buen rendimiento académico en las áreas de filosofía y lenguaje y por supuesto en los reportes de las pruebas Saber 11.

Dada la respuesta de los estudiantes, se notará que ellos se concentraron más en los resultados que en aquello que lo propicio; una posible interpretación es que el concepto de motivación no es tangible y para ellos juega un papel secundario.

CONCLUSIÓN:

Los estudiantes solían confundir los resultados del proyecto con los móviles que lo produjeron; la intención fue la creación de ambientes motivacionales positivo se manifestará en el buen rendimiento académico.

El análisis de resultado de la entrevista al estudiante N°1 en la categoría material educativo digital arrojó el siguiente resultado:

Estudiante N°1:

“Muy bueno, he aprendido mucho gracias a él. Además, me gusto la integración de las TIC”

REVISIÓN:

CREACIÓN DE AMBIENTES MOTIVACIONALES POSITIVOS A TRAVÉS DE LOS DIBUJOS ANIMADOS PARA LOS ESTUDIANTES DE LOS GRADOS DÉCIMO Y UNDÉCIMO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA NUESTRA SEÑORA DEL CARMEN DE BARBOSA

La versión del estudiante sostiene que le pareció bueno el material educativo digital, afirma que gracia este aprendió mucho; en definitiva, le gustó la integración de las TIC en la experiencia.

INTERPRETACIÓN:

Hasta la implementación del proyecto la experiencia de los estudiantes con las TIC era poco, y en algunos casos nulo, es por ello que esta investigación logro que los jóvenes se acercaran al amplio mundo de las tecnologías y sintieran en ello satisfacción y gusto por seguir aprendiendo; al finalizar la ejecución algunos alumnos dijeron estar interesados en estudiar carreras afines a las tecnologías de la información y la comunicación.

CONCLUSIÓN:

Gracias a la implementación de este proyecto los estudiantes adquirieron destrezas en las competencias TIC, además ellas ayudaron que se afianzaran las habilidades de lectura crítica.

El análisis de resultado de la entrevista al estudiante N°2 en la categoría referentes disciplinares: habilidades de lectura crítica, arrojó el siguiente resultado:

Estudiante N° 2:

“No me iba muy bien en filosofía, gracias al proyecto me ha ido mejor... Mis notas han mejorado mucho en castellano y filosofía”

REVISIÓN:

El estudiante reflexiona acerca de sus resultados académicos antes y después de la implementación del proyecto; concluye que este le ayudo a superar sus deficiencias en el área de filosofía y lenguaje.

INTERPRETACIÓN:

Como fue señalado, el rendimiento académico de un alto porcentaje de estudiantes en la IENSECAB no ha sido el mejor; esta investigación nació justamente con la pretensión de impactar positivamente este indicador, es así que el reconocimiento explícito de mejoras en

CREACIÓN DE AMBIENTES MOTIVACIONALES POSITIVOS A TRAVÉS DE LOS DIBUJOS ANIMADOS PARA LOS ESTUDIANTES DE LOS GRADOS DÉCIMO Y UNDÉCIMO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA NUESTRA SEÑORA DEL CARMEN DE BARBOSA

este sentido por parte de los alumnos indica que unos de los propósitos logró cumplirse y por lo tanto, las competencias de lectura crítica fueron desarrolladas.

CONCLUSIÓN:

Existen los testimonios explícitos de los estudiantes que evidencian que el instrumento logró mejorías académicas en la experiencia de algunos de ellos.

El análisis de resultado de la entrevista al estudiante N°2 en la categoría ambientes motivacionales positivos, arrojó el siguiente resultado:

Estudiante N° 2:

“Sí señor, ayudarnos a mejorar nuestro rendimiento, obtener buenos resultados en las pruebas Saber”

REVISIÓN:

Desde la perspectiva del alumno, el proyecto pretendió ayudarlo en su rendimiento académico y por ello, en los resultados de las pruebas Saber 11.

INTERPRETACIÓN:

Continúa evidenciándose la confusión entre los resultados del proyecto, con los medios que lo produjeron; lo que evidencia que la experiencia produjo en los estudiantes la percepción de la necesidad de mejorar su rendimiento académico.

CONCLUSIÓN:

La principal percepción que los estudiantes tuvieron del proyecto fue que este estaba interesado en ayudarlos a mejorar su rendimiento académico.

El análisis de resultado de la entrevista al estudiante N°2 en la categoría material educativo digital, arrojó el siguiente resultado:

Estudiante N° 2:

“Excelente, ha sido el mejor proyecto donde he participado; antes hasta pensaba prender un computador”

CREACIÓN DE AMBIENTES MOTIVACIONALES POSITIVOS A TRAVÉS DE LOS DIBUJOS ANIMADOS PARA LOS ESTUDIANTES DE LOS GRADOS DÉCIMO Y UNDÉCIMO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA NUESTRA SEÑORA DEL CARMEN DE BARBOSA

REVISIÓN:

Según el análisis del estudiante, concluye que es el mejor proyecto de los que ha participado, entre las razones que señala esta que antes de este sus conocimientos y manipulación de los recursos tecnológico era prácticamente ninguno.

INTERPRETACIÓN:

En cuanto a los materiales educativos digitales, cumplieron una doble función, por un lado, le ayudo a los estudiantes a desarrollar competencias en el uso y manipulación de las TIC, pero también funcionaron como herramientas para profundizar las habilidades de lectura crítica.

CONCLUSIÓN:

Los estudiantes destacan que gracias a la experiencia lograron adquirir conocimientos tecnológicos que antes no poseían.

El análisis de resultado de la entrevista al estudiante N°3 en la categoría referentes disciplinares: habilidades de lectura crítica, arrojó el siguiente resultado:

Estudiante N° 3:

“Muy bien, creo que he mejorado mucho... He aprendido mucho, me gustaría que más clases sean como las del proyecto”

REVISIÓN:

Desde la percepción del estudiante, considera que su rendimiento académico ha mejora cuando compararlo con otros periodos; sugiere que ha aprendido y desea que más clases se implemente usando la metodología del recurso.

INTERPRETACIÓN:

Los niveles académicos de los estudiantes son un indicador del desarrollo de las habilidades de lectura crítica, según la opinión generaliza, los jóvenes manifiestan haber

CREACIÓN DE AMBIENTES MOTIVACIONALES POSITIVOS A TRAVÉS DE LOS DIBUJOS ANIMADOS PARA LOS ESTUDIANTES DE LOS GRADOS DÉCIMO Y UNDÉCIMO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA NUESTRA SEÑORA DEL CARMEN DE BARBOSA

tenido mejores notas, lo que significa que las competencias buscadas fueron positivamente estimuladas.

CONCLUSIÓN:

Los estudiantes fueron impactados positivamente en las habilidades de lectura crítica, según el informe académico de los docentes.

El análisis de resultado de la entrevista al estudiante N°3 en la categoría ambientes motivacionales positivos, arrojó el siguiente resultado:

Estudiante N° 3:

“Por lo que hemos visto el proyecto tiene como propósito ayudarnos a conocer el mundo de las TIC, mientras que profundizamos las pruebas Saber”

REVISIÓN:

Según la información recibida por el estudiante, el principal propósito del proyecto fue darles a conocer y desarrollar las competencias TIC, al tiempo que se iban capacitando en las pruebas Saber 11.

INTERPRETACIÓN:

Nuevamente en la respuesta del estudiante está ausente los ambientes motivacionales positivos, mientras que hace mención indirecta de las otras dos categorías; se evidencia el interés por el rendimiento académico y por el conocimiento y manejo de las TIC.

CONCLUSIÓN

El mayor interés de los estudiantes que se evidencia en la ejecución del proyecto fueron el rendimiento académico y el conocimiento y manejo de las TIC.

El análisis de resultado de la entrevista al estudiante N°3 en la categoría material educativo digital, arrojó el siguiente resultado:

Estudiante N° 3:

“Me gustó mucho, mis notas aumentaron mucho”

CREACIÓN DE AMBIENTES MOTIVACIONALES POSITIVOS A TRAVÉS DE LOS DIBUJOS ANIMADOS PARA LOS ESTUDIANTES DE LOS GRADOS DÉCIMO Y UNDÉCIMO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA NUESTRA SEÑORA DEL CARMEN DE BARBOSA

REVISIÓN:

El estudiante afirma haberle gustado el proyecto, y concluye que gracias a él sus notas en las áreas de filosofía y lenguaje fueron mucho mejor.

INTERPRETACIÓN:

El material educativo digital tenía como expectativa ayudar a disminuir el mal índice académico de los estudiantes en las áreas de filosofía y lenguaje; es por ello que de acuerdo a lo manifestado por los estudiantes se concluye que la pretensión se materializó.

CONCLUSIÓN:

En efecto el recurso educativo pudo ayudar para que los estudiantes tuvieran un mejor desempeño académico.

El análisis de resultado de la entrevista al estudiante N°4 en la categoría referentes disciplinares: habilidades de lectura crítica, arrojó el siguiente resultado:

Estudiante N° 4:

“Creo que sí me ayudo el proyecto, estoy contenta... Bien profe, me han gustado mucho las clases”

REVISIÓN:

La estudiante reconoce que el proyecto realmente le ayudo, lo cual la tiene muy feliz; además, valora que gracias a él le han parecido mejor las clases de filosofía y lenguaje.

INTERPRETACIÓN:

En el marco teórico se estableció que el buen clima motivacional durante la ejecución de las clases inevitablemente impactará en el rendimiento académico de los estudiantes, es por ello que el hecho que la joven manifiesta sentirse agradada en las clases sugiere que los conocimientos que ahí se desarrollaron fueron positivamente recibidos.

CONCLUSIÓN:

CREACIÓN DE AMBIENTES MOTIVACIONALES POSITIVOS A TRAVÉS DE LOS DIBUJOS ANIMADOS PARA LOS ESTUDIANTES DE LOS GRADOS DÉCIMO Y UNDÉCIMO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA NUESTRA SEÑORA DEL CARMEN DE BARBOSA

Durante el ejercicio de las clases se reflejaron buenos estados motivacionales positivos, lo cual contribuyo en el buen desarrollo de las habilidades de lectura crítica.

El análisis de resultado de la entrevista al estudiante N°4 en la categoría ambientes motivacionales positivos, arrojó el siguiente resultado:

Estudiante N° 4:

“Desea ayudarnos a conseguir mejores resultados en las áreas de castellano y filosofía”

REVISIÓN:

La opinión de la estudiante, el proyecto pretendió ayudarlos en mejorar el rendimiento académico en las áreas de filosofía y lenguaje”

INTERPRETACIÓN:

De acuerdo al análisis que hasta ahora se ha hecho en cuanto a la categoría de ambiente motivacionales positivos, persiste la misma respuesta y por lo tanto los mismo criterios de interpretación hasta ahora expuestos.

CONCLUSIÓN:

Las conclusiones expuestas en el análisis de los otros estudiantes son igualmente pertinentes en este.

El análisis de resultado de la entrevista al estudiante N°4 en la categoría material educativo digital, arrojó el siguiente resultado:

“Fue excelente, diseñar los dibujos animados me gustó mucho”

REVISIÓN:

El material educativo digital le pareció excelente al estudiante, y concluye que la experiencia del diseño de los dibujos animados le gustó mucho.

INTERPRETACIÓN:

Los dibujos animados fueron el principal recurso educativo digital; se ha argumentado que la etapa de diseño de ellos cumplió la función pedagógica de acercar a los estudiantes a

CREACIÓN DE AMBIENTES MOTIVACIONALES POSITIVOS A TRAVÉS DE LOS DIBUJOS ANIMADOS PARA LOS ESTUDIANTES DE LOS GRADOS DÉCIMO Y UNDÉCIMO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA NUESTRA SEÑORA DEL CARMEN DE BARBOSA

los principales conceptos de la lectura crítica; por lo tanto, el gusto que los jóvenes

encontraron en ello, implicó buena aprehensión de las temáticas de filosofía y lenguaje.

CONCLUSIÓN:

Los recursos educativos digitales evidentemente marcaron a los estudiantes en el doble propósito que se planeó: durante la etapa de diseño y cuando se implementó como material educativo.

El análisis de resultado de la entrevista al estudiante N°5 en la categoría referentes disciplinar: habilidades de lectura crítica, arrojó el siguiente resultado:

Estudiante N° 5:

“Gracias al proyecto he obtenido buenos resultados en las pruebas Saber ... Como le decía el resultado de mis pruebas han sido muy bueno”

REVISIÓN:

El estudiante le atribuye a la ejecución del proyecto los buenos resultados que ha obtenido en las pruebas saber 11.

INTERPRETACIÓN:

Las pruebas Saber 11 anualmente evalúan las competencias de cinco de las principales áreas del conocimiento: matemáticas, ciencias sociales, ciencias naturales, inglés y lectura crítica; fue esta última precisamente a la que el proyecto intento impactar; por lo que el testimonio del estudiante certifica que el recurso educativo tuvo algún efecto para estimular las habilidades que pide la lectura crítica.

CONCLUSIÓN:

El recurso educativo estimulo positivamente las habilidades de lectura crítica, según el testimonio de los estudiantes.

El análisis de resultado de la entrevista al estudiante N°5 en la categoría ambientes motivacionales positivos, arrojó el siguiente resultado:

CREACIÓN DE AMBIENTES MOTIVACIONALES POSITIVOS A TRAVÉS DE LOS DIBUJOS ANIMADOS PARA LOS ESTUDIANTES DE LOS GRADOS DÉCIMO Y UNDÉCIMO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA NUESTRA SEÑORA DEL CARMEN DE BARBOSA

Estudiante N° 5:

“Si, pretendo mejorar el resultado de nuestras pruebas y que obtengamos mejor rendimiento académico”

REVISIÓN:

Según el estudiante, el principal objetivo del proyecto fue ayudarlos a mejorar los resultados de las pruebas Saber, de igual forma sostiene que también tenía como pretensión apoyar el rendimiento académico de los alumnos.

INTERPRETACIÓN:

Hasta ahora la constante en esta categoría ha persistido, los estudiantes no ven la creación de ambiente motivacionales positivos como el objetivo del proyecto; por el contrario lo asocian al rendimiento académico y los resultados de las pruebas Saber.

CONCLUSIÓN:

La categoría de ambientes motivacionales positivos no fue valorada por la gran mayoría de los estudiantes.

El análisis de resultado de la entrevista al estudiante N°5 en la categoría material educativo digital, arrojó el siguiente resultado:

Estudiante N° 5:

“Estuvo muy bueno, los resultados de mis pruebas fueron muy buenas”

REVISIÓN:

El material educativo digital es valorado por el estudiante como muy bueno, inmediatamente lo asocia a los destacados resultados de las pruebas saber que ha obtenido.

INTERPRETACIÓN:

En su mayoría los estudiantes asocian los buenos resultados, tanto académicos como de las pruebas Saber, a la existencia del material educativo digital.

CONCLUSIÓN:

CREACIÓN DE AMBIENTES MOTIVACIONALES POSITIVOS A TRAVÉS DE LOS DIBUJOS ANIMADOS PARA LOS ESTUDIANTES DE LOS GRADOS DÉCIMO Y UNDÉCIMO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA NUESTRA SEÑORA DEL CARMEN DE BARBOSA

El material educativo digital ayudo a impactar el rendimiento académico y los buenos resultados de las pruebas Saber 11.

El análisis de resultado de la entrevista al estudiante N°6 en la categoría referentes disciplinares: habilidades de lectura crítica, arrojó el siguiente resultado:

Estudiante N° 6:

“Me he mantenido en mis notas, y he tenido buenos resultados... Muy bien, el proyecto me ayudó mucho”

REVISIÓN:

El estudiante manifiesta que su buen rendimiento académico se ha mantenido pero, también manifiesta que ha tenido buenos resultados, por lo tanto, sostiene que el proyecto le ha ayudado mucho.

INTERPRETACIÓN:

Las competencias de lecturas críticas, como habilidades evaluadas del MEN, deben ser desarrolladas en todas las instituciones del país, es por ello que las asignaturas de filosofía y lenguaje asumen dentro de sus componentes temáticos la responsabilidad de ejecutar actividades que logren este objetivo. Dada la opinión de los alumnos según la cual su rendimiento durante la ejecución del recurso fue muy bueno, se puede concluir que el proyecto en este aspecto tuvo resultados positivos.

CONCLUSIÓN:

La implementación del proyecto permitió desarrollar las competencias de lectura crítica en los estudiantes del grado 11 de la IENSECAB.

El análisis de resultado de la entrevista al estudiante N°6 en la categoría ambientes motivacionales positivos, arrojó el siguiente resultado:

Estudiante N° 6:

“Como nos ha dicho el profesor, es ayudarnos a obtener mejores resultados académicos”

CREACIÓN DE AMBIENTES MOTIVACIONALES POSITIVOS A TRAVÉS DE LOS DIBUJOS ANIMADOS PARA LOS ESTUDIANTES DE LOS GRADOS DÉCIMO Y UNDÉCIMO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA NUESTRA SEÑORA DEL CARMEN DE BARBOSA

REVISIÓN:

El estudiante manifiesta que el propósito del proyecto fue ayudarlos en conseguir buenos rendimientos académicos.

INTERPRETACIÓN:

De acuerdo al análisis que hasta ahora se ha hecho en cuanto a la categoría de ambiente motivacionales positivos, persiste la misma respuesta y por lo tanto los mismos criterios de interpretación hasta ahora expuestos.

CONCLUSIÓN:

Las conclusiones expuestas en el análisis de los otros estudiantes son igualmente pertinentes en este.

El análisis de resultado de la entrevista al estudiante N°6 en la categoría material educativo digital, arrojó el siguiente resultado:

Estudiante N° 6:

“Profe lo defino, en una palabra: ¡excelente!”

REVISIÓN:

La definición del recurso educativo digital para el estudiante fue excelente.

INTERPRETACIÓN:

Aunque el concepto de motivación no hace parte del vocabulario de los estudiantes, si se refleja en ellos cuando se refieren al recurso y en general, a la experiencia que tuvieron con el proyecto.

CONCLUSIÓN:

La experiencia del recurso educativo digital resulto para los estudiantes muy motivador.

El análisis de resultado de la entrevista al estudiante N°7 en la categoría referentes teóricos: habilidades de lectura crítica, arrojó el siguiente resultado:

Estudiante N° 7:

CREACIÓN DE AMBIENTES MOTIVACIONALES POSITIVOS A TRAVÉS DE LOS DIBUJOS ANIMADOS PARA LOS ESTUDIANTES DE LOS GRADOS DÉCIMO Y UNDÉCIMO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA NUESTRA SEÑORA DEL CARMEN DE BARBOSA

“Muy bien, sentí que este periodo fue mucho más fácil ganar castellano y filosofía... Me ayudó mucho, el proyecto me incentivo el hábito por la lectura y la escritura”

REVISIÓN:

El estudiante manifiesta que gracias a la implementación del proyecto pudo aprobar las asignaturas de filosofía y lenguaje, además los hábitos de lectura y escritura fueron adquiridos durante este período.

INTERPRETACIÓN:

Como se ha establecido, las asignaturas de filosofía y lenguaje componen lo que se conoce como lectura crítica, es por ello que el buen desempeño de ambas contribuye a formar lectores que reflexionen y propongan a partir de un texto.

CONCLUSIÓN:

La experiencia permitió que los estudiantes adquirieran las competencias de la lectura crítica.

El análisis de resultado de la entrevista al estudiante N°7 en la categoría ambientes motivacionales, arrojó el siguiente resultado:

Estudiante N° 7:

“En mi caso, profe, el proyecto logro que me entusiasmara con nuevos conocimientos y destrezas; la cuestión de los dibujos animado fue lo que más me gusto”

REVISIÓN:

El estudiante manifiesta haber entusiasmado por participar en el proyecto especialmente por los conocimientos y destrezas adquiridos durante él. De todo, resalta los dibujos animados.

INTERPRETACIÓN:

La actitud mostrada en el estudiante es la típica de una persona motivada, por lo tanto, aunque este concepto no esté explícito en ello, no significa que tal objetivo no se haya

CREACIÓN DE AMBIENTES MOTIVACIONALES POSITIVOS A TRAVÉS DE LOS DIBUJOS ANIMADOS PARA LOS ESTUDIANTES DE LOS GRADOS DÉCIMO Y UNDÉCIMO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA NUESTRA SEÑORA DEL CARMEN DE BARBOSA

cumplido, por el contrario, las entrevistas manifiesta el alto grado de motivación que

obtuvieron gracias a la implementación del recurso.

CONCLUSIÓN:

La implementación del proyecto logró motivar a los estudiantes que participaron en él.

El análisis de resultado de la entrevista al estudiante N°7 en la categoría material educativo digital, arrojó el siguiente resultado:

Estudiante N° 7:

“Muy bueno, nunca antes había recibido clases con recursos creado por mí mismo”

REVISIÓN:

Entre lo que el estudiante destaca del recurso está el hecho que él participo en el diseño, creación y animación del material que después sirvió para recibir sus clases.

INTERPRETACIÓN:

Entre los ingredientes novedoso de la experiencia destaco que los estudiantes estuvieran como participantes activos en la creación del material educativo digital; es decir, no estuvieron pasivo recibiendo información, sino que ayudaron a construirla y por lo tanto, apropiarse de esta desde el inicio del proceso de formación.

CONCLUSIÓN:

Entre los aspectos destacados del recurso educativo digital estuvo que los estudiantes estuvieron en el proceso de producción del mismo.

El análisis de resultado de la entrevista al estudiante N°8 en la categoría referentes teóricos: habilidades de lectura crítica, arrojó el siguiente resultado:

Estudiante N° 8:

“Mis notas fueron las mejore si las comparo con el resto de los periodos en este año...”

Excelente, muy bueno. Me gustó mucho lo que nosotros creamos y como se vio después durante las clases”

CREACIÓN DE AMBIENTES MOTIVACIONALES POSITIVOS A TRAVÉS DE LOS DIBUJOS ANIMADOS PARA LOS ESTUDIANTES DE LOS GRADOS DÉCIMO Y UNDÉCIMO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA NUESTRA SEÑORA DEL CARMEN DE BARBOSA

REVISIÓN:

Según la reflexión del estudiante, durante la implementación del recurso sus notas en filosofía y lenguaje mejoraron; destaca que entre las cosas que le gusto fue haber participado en la creación de los dibujos animado.

INTERPRETACIÓN:

La IENSECAB, según los informes de los directivos, durante el periodo 2011 al 2015 había tenido altos índices de reprobación académica; por lo que el proyecto nace como un intento por disminuir este número. Es por ello que el reporte de la mejoría académica de un estudiante es un dato no menor, porque justamente indica que se cumplió el objetivo propuesto.

CONCLUSIÓN:

Según la información recolecta, se evidencia la mejoría académica de algunos estudiantes. El análisis de resultado de la entrevista al estudiante N°8 en la categoría ambientes motivacionales, arrojó el siguiente resultado:

Estudiante 8:

“Entre las cosas que yo entendí fue que el proyecto buscaba que nosotros pudiéramos tener mejores resultados en las pruebas Saber, ya que en otros años nos había ido muy mal”

REVISIÓN:

Desde la percepción del estudiante, el proyecto pretendió ayudar a superar los problemas que se habían presentado en las pruebas Saber 11.

INTERPRETACIÓN:

De acuerdo al análisis que hasta ahora se ha hecho en cuanto a la categoría de ambiente motivacionales positivos, persiste la misma respuesta y por lo tanto los mismo criterios de interpretación hasta ahora expuestos.

CONCLUSIÓN:

CREACIÓN DE AMBIENTES MOTIVACIONALES POSITIVOS A TRAVÉS DE LOS DIBUJOS ANIMADOS PARA LOS ESTUDIANTES DE LOS GRADOS DÉCIMO Y UNDÉCIMO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA NUESTRA SEÑORA DEL CARMEN DE BARBOSA

Las conclusiones expuestas en el análisis de los otros estudiantes son igualmente pertinentes en este.

El análisis de resultado de la entrevista al estudiante N°8 en la categoría material educativo digital, arrojó el siguiente resultado:

Estudiante N° 8:

“Excelente, fue muy divertido ver como los dibujos animados hacían y decían lo que uno quería”

REVISIÓN:

El material educativo digital al estudiante le pareció excelente, destaca de él la experiencia de haber participado en la creación de este.

INTERPRETACIÓN:

El papel desempeñado por los estudiantes durante la creación de los dibujos animados fue quizás el aspecto que más destacaron en su experiencia en el proyecto.

CONCLUSIÓN:

El aspecto que más destacan los estudiantes del recurso educativo digital fue el haber participado del diseño, creación y animación de los dibujos animados.

8.2. Análisis de datos a partir de la triangulación de instrumentos

El impacto del recurso educativos fue analizado de acuerdo a las categorías ya establecidas, que como se recordaran han sido: Referentes disciplinares: habilidades de lectura crítica, ambientes motivacionales positivos y material educativo digital.

8.2.1. Referentes disciplinar: Habilidades de lectura crítica.

La implementación del recurso educativo busco fortalecer las habilidades de lectura crítica en los estudiantes de la IENSECAB; para determinar si tal objetivo fue realmente alcanzado

CREACIÓN DE AMBIENTES MOTIVACIONALES POSITIVOS A TRAVÉS DE LOS DIBUJOS ANIMADOS PARA LOS ESTUDIANTES DE LOS GRADOS DÉCIMO Y UNDÉCIMO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA NUESTRA SEÑORA DEL CARMEN DE BARBOSA

se establecieron dos criterios, ellos fueron: rendimiento académico en las áreas de filosofía y lenguaje y resultado de las pruebas Saber 11.

8.2.1.1. Rendimiento académico en las áreas de filosofía y lenguaje

El rendimiento académico de los estudiantes se establece a través de las notas que los docentes asignan al finalizar cada período, ellas indican si aprobaron o reprobaron las asignaturas. En este caso se determinó realizar el análisis con las áreas de filosofía y lenguaje porque según los lineamientos del MEN son estas las que en el currículo estimulan las habilidades de lectura crítica.

Para precisar el nivel de aprobación en las áreas de lenguaje y filosofía de los 42 estudiantes que participaron en el proyecto fue necesario contrastar las notas obtenidas antes y después de la ejecución del proyecto, es decir en el primero y segundo semestre del 2016; para ello se elaboró la siguiente figura 5.

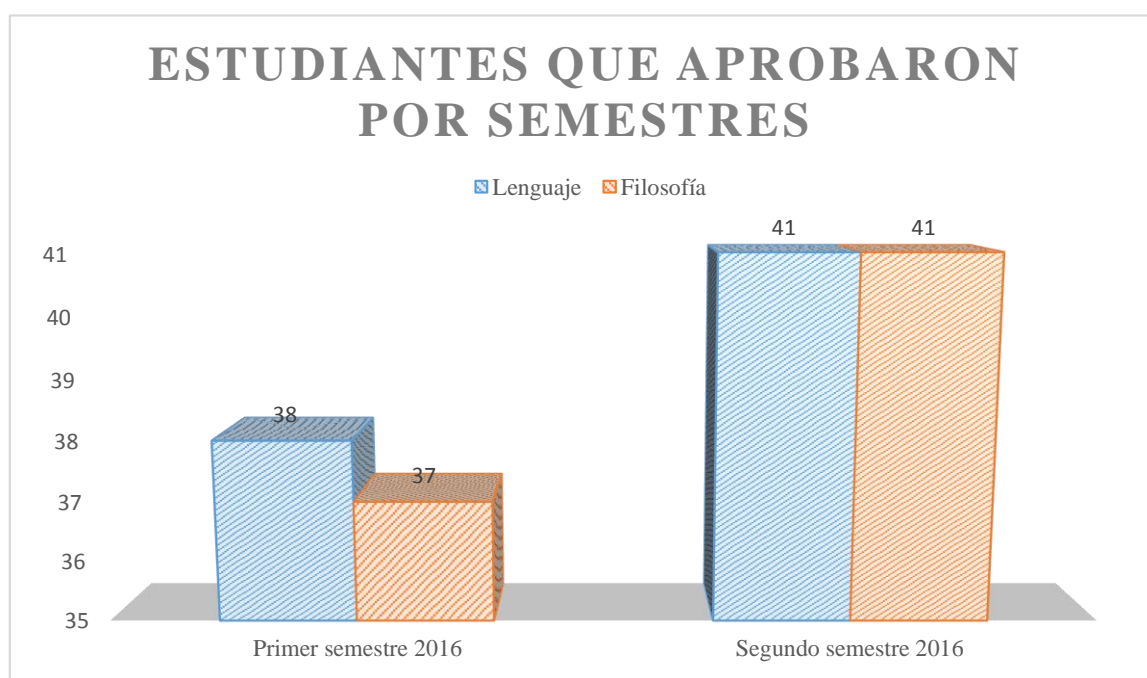


Figura 5. Comparativo del rendimiento académico I y II semestre del 2016
Fuente elaboración propia (2017)

CREACIÓN DE AMBIENTES MOTIVACIONALES POSITIVOS A TRAVÉS DE LOS DIBUJOS ANIMADOS PARA LOS ESTUDIANTES DE LOS GRADOS DÉCIMO Y UNDÉCIMO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA NUESTRA SEÑORA DEL CARMEN DE BARBOSA

Como se observa en la figura, las columnas azules muestran la cantidad de estudiantes que aprobaron la asignatura de lenguaje, mientras que las anaranjadas refleja aquellos que superaron la de filosofía.

Según lo expuesto, en el primer semestre del 2016 –cuando aún no se había implementado el recurso- un total de 4 estudiantes reprobaron la asignatura de lenguaje, mientras que 5 pasó lo mismo en filosofía. En contraste a esto, la figura expone que en el segundo semestre sólo un alumno no obtuvo buenos resultados académico en ambas; como se sabe fue durante ese período cuando se ejecutó el proyecto.

Ante la reprobación del estudiante en el segundo período, los docentes señalaron que dicho joven fue retirado de la institución durante esa fecha debido que presentó problemas de salud de índole neurológico que le impedía seguir con normalidad su proceso formativo.

Por otra parte, las observaciones recolectadas y expuesta en los diarios de campo durante cada una de las sesiones de clases, evidenciaron la forma como los estudiantes manejaban con destrezas los conocimientos impartidos, respondían con prontitud los problemas que los docentes les planteaban y estaban dispuestos a aplicar a situaciones prácticas cada una de las competencias de las asignaturas de lenguaje y filosofía. También se pudo constatar que muchas de las habilidades manifestadas se adquirieron durante el proceso de creación y animación de los dibujos animados.

En tal sentido, los docentes en las entrevistas al ser consultados respecto al rendimiento académico de los estudiantes opinaron (Anexo G) que hubo mejoría académica, aunque reconocen que aún persisten algunas dificultades, pero se lo atribuyen al poco tiempo que hubo para aplicar la herramienta.

8.2.1.2. Resultados de las pruebas Saber 11

Según el informe entregado por el ICFES (2015) el resultado de las pruebas Saber del año 2015, ubicaba a la IENSECAB en el puesto 20 entre los 20 colegios públicos del municipio

CREACIÓN DE AMBIENTES MOTIVACIONALES POSITIVOS A TRAVÉS DE LOS DIBUJOS ANIMADOS PARA LOS ESTUDIANTES DE LOS GRADOS DÉCIMO Y UNDÉCIMO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA NUESTRA SEÑORA DEL CARMEN DE BARBOSA

de Magangué. Este último lugar reflejaba el bajo nivel mostrado por los estudiantes del grado

11°; sin embargo, es importante resaltar que este hecho no había cambiado desde hacía 5

años.

Con el fin de cambiar la situación antes descrita y contribuir a mejorar las competencias de lectura crítica que evalúa el examen, los directivos docentes permitieron usar como

instrumento de preparación a la prueba el recurso educativo propuesto en esta investigación;

según el informe del ICFES (2016), la experiencia arrojó los resultados expuesto en la figura

6.

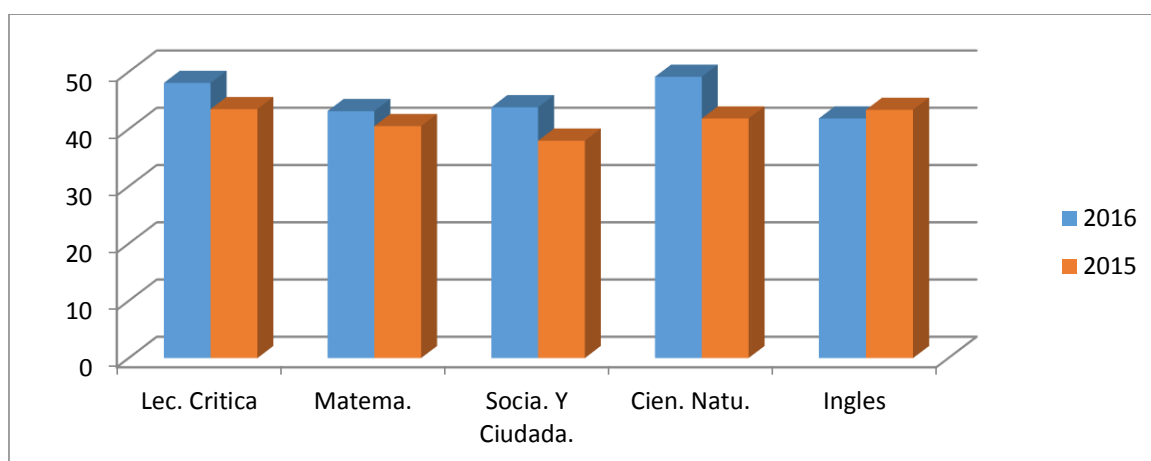


Figura 6. Comparativo resultado pruebas Saber 11 -2015-2016-, ICFES (2016).

Fuente: Elaboración propia.

Según la figura 6, las columnas anaranjadas son los resultados de cada una de las áreas de la prueba en el año 2015, mientras que las azules son las del 2016; como se evidencia hubo una mejoría en casi todas –excepto inglés–, incluyendo las competencias de lectura crítica. Ahora bien, la tabla 18 muestra el porcentaje que se avanzó.

Tabla 18

Comparativo resultado prueba Saber 11, 2015-2016

Año	Lectura	Matemáticas	Ciencias	Ciencias	Inglés
	Crítica		Sociales	Naturales	

CREACIÓN DE AMBIENTES MOTIVACIONALES POSITIVOS A TRAVÉS DE LOS DIBUJOS ANIMADOS PARA LOS ESTUDIANTES DE LOS GRADOS DÉCIMO Y UNDÉCIMO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA NUESTRA SEÑORA DEL CARMEN DE BARBOSA

2016	48, 06	43, 14	43, 81	49, 14	41, 85
2015	43, 49	40, 52	37, 97	41, 85	43, 36
DIFERENCIA	4, 57	2, 62	5, 84	7, 29	-1, 51

Fuente: Elaboración propia, 2017

Aunque la tabla 18 muestra avances en todas las áreas, es importante resaltar los obtenidos en lectura crítica porque fue donde el recurso educativo pretendió impactar, en tal sentido, se observa que fue el segundo mejor promedio, mostrando un avance con referencia al año anterior del 4, 57%.

En este aspecto es pertinente resaltar que durante la ejecución del proyecto los alumnos tuvieron, gracias al recurso, situaciones problemáticas que se asimilaban, tanto en su contenido como en su forma, a los implementados por el ICFES en su prueba estandarizada. Se pudo observar que los estudiantes adquirieron habilidades que luego les permitieron afrontar el examen de estados de forma más calificada.

Por otra parte, los directivos quienes fueron los que más énfasis dieron en la necesidad de superar este problema, al ser consultados sobre el conocimiento del proyecto y lo que destacaría del mismo; afirmaron que destacarían el ambiente generado en los estudiantes y profesores y el gran avance que se obtuvo en las pruebas Saber 11.

Según lo expuesto, se evidencia que en cuanto al objetivo de impactar el rendimiento académico de los estudiantes en dos aspectos como lo era la aprobación de las áreas de lenguaje y filosofía y en el resultado de las pruebas Saber 11; no sólo fue alcanzado sino que superó las expectativas, debido que según el reporte del Índice Sintético de la Calidad Educativa – ICSE - la institución alcanzó a estar entre los cuatro mejores colegios del municipio de Magangué (Gómez, Iensecab 2016-2017) ocupando el primer lugar; por lo tanto contribuyó a mejorar uno de las principales consecuencias de la desmotivación escolar, tal como lo planteaba la pregunta de investigación.

CREACIÓN DE AMBIENTES MOTIVACIONALES POSITIVOS A TRAVÉS DE LOS DIBUJOS ANIMADOS PARA LOS ESTUDIANTES DE LOS GRADOS DÉCIMO Y UNDÉCIMO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA NUESTRA SEÑORA DEL CARMEN DE BARBOSA

8.2.2. Ambientes motivacionales positivos

De acuerdo con la categorización, la motivación que generara el recurso era uno de los criterios establecidos para su posterior evaluación y por lo tanto para tener en cuenta para los análisis de resultados. En tal sentido se recurrió a la opinión de los principales actores involucrados en el proyecto –a través de las entrevistas- y, a las observaciones recogida en cada una de las sesiones en los diarios de campo.

8.2.2.1. *Percepción docente acerca de los ambientes motivacionales positivos*

De acuerdo con la entrevista a los docentes de filosofía y lenguaje (Anexo G) acerca de su percepción de los ambientes motivacionales positivos durante la implementación del proyecto las opiniones de ambos sugieren que efectivamente los estudiantes estuvieron involucrados e interesados en las diferentes actividades que se desarrollaron en las clases.

Al ser consultados los docentes acerca del impacto del proyecto en la motivación de los estudiantes y si creían qué se había cumplido el principal objetivo del recurso, el cual consistía en la creación de ambientes positivos para mejorar el rendimiento académico de los estudiantes; el profesor de lenguaje respondió afirmativamente, manifestando que los estudiantes en todo momento estuvieron animados, muy activos y les gustaba mucho las clases. Además, se evidenciaron progresos.

Así mismo el docente de filosofía coincidió en afirmar que por lo menos se notó importantes avances, y también observó buen clima motivacional; sostuvo que partiendo de las respuestas tan positiva de los alumnos se puede asegurar que el proyecto cumplió el principal objetivo por el que fue formulado.

8.2.2.2. *Percepción de los directivos docentes acerca de los ambientes motivacionales positivos*

Así mismo, según la entrevista (Anexo G), la pregunta a directivos docentes sobre ¿qué destaca del proyecto?, el rector respondió que el ambiente generado en los estudiantes y

CREACIÓN DE AMBIENTES MOTIVACIONALES POSITIVOS A TRAVÉS DE LOS DIBUJOS ANIMADOS PARA LOS ESTUDIANTES DE LOS GRADOS DÉCIMO Y UNDÉCIMO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA NUESTRA SEÑORA DEL CARMEN DE BARBOSA

profesores; mientras que el coordinador resaltó el buen rendimiento, los buenos resultados de las pruebas Saber y el clima motivacional. En este sentido concuerdan en afirmar que el recurso cumplió el principal objetivo por el que fue formulado; que en su opinión era crear mejores ambientes motivacionales, el cual debía verse reflejado principalmente en el aprovechamiento académico.

A partir de estas opiniones, que no se alejan de las expresadas por los docentes, se puede afirmar que la implementación de las TIC, en este caso a través de los dibujos animados, puede propiciar mejores ambientes para el aprendizaje que se ve reflejado, por lo general, en buenos desempeños académicos.

8.2.2.3. Percepción de los acudientes acerca de los ambientes motivacionales positivos

De otro lado, a partir de la pregunta a los acudientes sobre ¿Qué actitud ha observado en el estudiante en cuanto el interés académico desde que hace parte del proyecto? (Anexo G), los entrevistados coincidieron en afirmar que los han notado animados, pendientes de lo que van a hacer y, además, según ellos los profesores les han comentado en diferentes reuniones que a los jóvenes les ha ido bien en el colegio; sostienen, que se encuentran satisfechos porque durante el periodo los alumnos no perdieron materias, por el contrario, observaron buenos resultados en las pruebas, percibieron mayor interés por la realización de las tareas y reconocen los avances académicos, motivacionales y en el resultado de las pruebas saber y se lo atribuyen al proyecto.

8.2.2.4. Percepción de los estudiantes acerca de los ambientes motivacionales positivos

Finalmente, respecto a la pregunta a estudiantes: Desde su conocimiento del proyecto ¿Cómo lo catalogaría? (Anexo G), una parte lo como muy bueno, mientras que otros observan que han aprendido mucho gracias a él y en su mayoría, terminan coincidiendo que les gustó la integración de las TIC en su proceso de formación.

CREACIÓN DE AMBIENTES MOTIVACIONALES POSITIVOS A TRAVÉS DE LOS DIBUJOS ANIMADOS PARA LOS ESTUDIANTES DE LOS GRADOS DÉCIMO Y UNDÉCIMO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA NUESTRA SEÑORA DEL CARMEN DE BARBOSA

Por otra parte, los jóvenes cuando se refieren a la experiencia hacen alusión con satisfacción al mejoramiento de las notas y los resultados de las pruebas Saber, de igual forma, hay que resaltar que los estudiantes lo consideran como uno de los mejores proyectos en los que han participado, calificándolo de excelente por la facilidad que dan los dibujos animados para el aprendizaje.

A partir de estas apreciaciones, se podría afirmar que los estudiantes fueron lo más impactado por el proyecto. Manifiestan mucho entusiasmo cuando se refieren a él y prueban que la estrategia propuesta dio los resultados planteados en los objetivos, por lo tanto, al igual que los otros actores de la comunidad educativa concuerdan que el recurso educativo dio respuesta a la pregunta de investigación.

8.2.2.5. Observaciones recolectadas en las diferentes sesiones de trabajo

A partir de la información recolectada en las entrevistas (Anexo G) se puede afirmar que el 100% de los docentes expresan textualmente que el proyecto ayudo a mejorar la motivación, en lo que concuerdan en igual porcentaje con los directivos docentes. Los acudientes en un 60% incluyen algún término – animado, contento – que involucran buenos estados para el aprendizaje, y el 83% de los estudiantes expresan su satisfacción con el proyecto y los resultados que produjo.

Todas estas opiniones se pudieron constatar en cada una de las sesiones en que se usaba el recurso, se reflejaba climas motivacionales que incentivaban el aprendizaje, el comportamiento de los estudiantes por lo generar era de concentración y atención a las diferentes actividades que se desarrollaba en el aula de clases y en la mayoría de los casos atendían de forma positiva a las instrucciones que los docentes les impartían.

De igual forma, se notó que los estudiantes se identificaron con las situaciones problemas que los docentes les planteaban, lo que les permitía sentirse más relacionado con los conocimientos y por ellos encontrarlo útiles en sus vidas practicas; lo que a opinión de esta

CREACIÓN DE AMBIENTES MOTIVACIONALES POSITIVOS A TRAVÉS DE LOS DIBUJOS ANIMADOS PARA LOS ESTUDIANTES DE LOS GRADOS DÉCIMO Y UNDÉCIMO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA NUESTRA SEÑORA DEL CARMEN DE BARBOSA

investigación fue quizás el principal ingrediente que ayudo a incentivar a los jóvenes. Por lo tanto, al igual que lo sostenido por los diferentes actores que estuvieron involucrados en la investigación; las observaciones realizadas en cada sesión dieron cuenta que el recurso pudo cumplir con los objetivos propuesto y dio resultados positivos.

8.2.3. Material educativo digital

De la misma forma como se analizaron los resultados en la categoría de ambientes motivacionales positivos, fue necesario hacerlo en la pertinencia del material educativo digital, la única opción posible para saber si los resultados eran los esperados estuvo en constatar con los diferentes actores que participaron en el proyecto; de igual forma estas opiniones estuvieron confirmada por las observaciones que se realizaron en las diferentes sesiones de trabajo.

De acuerdo con las entrevistas a docentes (Anexo G) y respecto a la pregunta ¿El recurso educativo cumplió sus expectativas?, estos respondieron en forma afirmativa, sostuvieron que tuvo actividades acordes a las temáticas que debía abordar y además, les permitió presentar de forma más didáctica sus clases. En este sentido el profesor de filosofía dijo que en su área “realmente no se encuentran muchos recursos tan innovadores como el visto en este proyecto” al tiempo que satisfacía sus expectativas; destacaron ambos educadores que la herramienta le facilitó la práctica y además, es innovadora.

En cuanto a los resultados de la entrevista realizada a directivos docentes (Anexo G) y frente a la pregunta ¿Piensa que se logró el objetivo planteado en el proyecto?, estos manifestaron que se pudo implementar el recurso usando las TIC a pesar de las adversidades que podemos tener en este contexto, que realmente se refleja el buen rendimiento académico de los estudiantes y que el proyecto si cumplió con el objetivo por lo que fue formulado.

Así mismo, respecto a la entrevista a acudientes (Anexo G), al formularseles la pregunta: desde su conocimiento del proyecto ¿Cómo lo catalogaría?, estos respondieron: Muy bueno,

CREACIÓN DE AMBIENTES MOTIVACIONALES POSITIVOS A TRAVÉS DE LOS DIBUJOS ANIMADOS PARA LOS ESTUDIANTES DE LOS GRADOS DÉCIMO Y UNDÉCIMO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA NUESTRA SEÑORA DEL CARMEN DE BARBOSA

los jóvenes estuvieron pendiente siempre de hacer las cosas. Además, estaban satisfechas

porque el colegio les informó que se subió el nivel de las pruebas ICFES. Por otra parte,

expresaron mucho gusto que los estudiantes sacaron buenas notas en castellano y filosofía.

En general los acudientes destacan positivamente el proyecto, resaltan de él los resultados de las pruebas, el buen rendimiento académico y la motivación de los estudiantes, pero ninguno nombra explícitamente al recurso.

Finalmente, las entrevistas a los estudiantes (Anexo G) arrojaron resultados muy positivos respecto a la pregunta: Desde su conocimiento del proyecto ¿Cómo te pareció el recurso educativo? Manifestaron que fue muy novedoso, hicieron las clases mucho más divertidas y les gustó mucho porque permitió mejorar las notas de una forma muy didáctica; además, manifestaron que a la interacción con los computadores permitieron mejorar el aprendizaje a partir del diseño de dibujos animados, que además fue una forma muy diferente de recibir las clases.

Según el análisis, se concluye que el 100% de los docentes reconocen que el recurso ayuda a presentar los temas de los planes de curso de forma novedosa y les brinda nuevos materiales para el desarrollo de las clases. En caso de los directivos, el rector expresamente resalta las bondades de haber usado las TIC en la institución, mientras que el coordinador valora el rendimiento académico y no hace ninguna referencia al instrumento.

Todas estas opiniones no están alejadas de lo observado no sólo en las clases, cuando el recurso fue implementado, sino también durante la creación y animación de los diferentes capítulos de los dibujos animados. Se evidenció que la incorporación de los recursos TIC incentivo a los estudiantes, pero lo más importante para este apartado, el uso de los mismo fue pertinente debido que estuvo coherente con las dificultades del contexto y fue de fácil manipulación por docentes y estudiantes.

CREACIÓN DE AMBIENTES MOTIVACIONALES POSITIVOS A TRAVÉS DE LOS DIBUJOS ANIMADOS PARA LOS ESTUDIANTES DE LOS GRADOS DÉCIMO Y UNDÉCIMO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA NUESTRA SEÑORA DEL CARMEN DE BARBOSA

De igual forma, se constató que el poder audiovisual del recurso efectivamente despertó en los estudiantes las neuronas de la concentración; como también la manipulación de los diferentes softwares que usaron para la edición y animación de los dibujos animados produjo en ellos destrezas que no sólo ayudo a aprender de forma inconsciente los contenidos curriculares, sino también les abrió el cocimiento a otros saberes, como el de programación, que les permitió descubrir un mundo desconocido.

Es por lo anterior, que se puede concluir que el recurso TIC fue pertinente, tanto por el hecho que tuvo en cuenta el contexto donde fue aplicado, como también porque permitió que el objetivo por el que fue formulado este proyecto pudiera ser cumplido. De esta forma, desde esta categoría, se establece una respuesta satisfactoria a la pregunta de investigación.

9. CONCLUSIONES

Como se ha establecido, la metodología de la investigación es de tipo cualitativo, se rigió bajo los parámetros del diseño de la Investigación-Acción, y su campo de estudio fueron los alumnos de la media académica- grados 10° y 11°- de la Institución Educativa Nuestra Señora del Carmen de Barbosa. La intención del trabajo fue determinar de qué forma la creación e implementación de dibujos animados propiciaba ambientes motivacionales positivos, los cuales debían reflejar en el buen rendimiento académico.

Para tal fin, se debió considerar circunstancias adversas para el uso eficiente de algunas aplicaciones TICs como lo fueron: el fluido eléctrico y el internet, fue necesario elaborar material didáctico que por lo menos no dependiera de la conexión a la red y a su vez pudiera ser usado, en caso de fallas eléctrica, a través de la carga de las baterías de los computadores. En tal sentido la propuesta estuvo enmarcada en la creación de dibujos animados que fueron diseñados por software de código abierto y no exigían para su funcionamiento el servicio de internet.

Ahora bien, según los análisis de los datos recolectados, la experiencia arrojó resultados positivos cuando ellos se constatan con el objetivo general de esta investigación, como ya se sabe, este pretendía determinar el efecto que lograría producir la creación de ambientes motivacionales a través de dibujos animados en el rendimiento académico de los estudiantes de decimo y once; para tal fin se tomaron dos aspectos fundamentales a analizar, ellos son: niveles de aprobación de las áreas de lenguaje y filosofía y el resultado de las pruebas Saber 11.

En coherencia con el primer aspecto, niveles de aprobación de las áreas de lenguajes y filosofía, se evidenció que mientras en el primer semestre del 2016, cuando aún no había sido aplicado el recurso, reprobaron siete estudiantes entre las dos asignaturas, en el mismo año,

CREACIÓN DE AMBIENTES MOTIVACIONALES POSITIVOS A TRAVÉS DE LOS DIBUJOS ANIMADOS PARA LOS ESTUDIANTES DE LOS GRADOS DÉCIMO Y UNDÉCIMO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA NUESTRA SEÑORA DEL CARMEN DE BARBOSA

pero en el segundo semestre cuando se ejecutó el proyecto, el nivel de pérdida académica fue de cero.

De igual forma, cuando se analizó el segundo aspecto, resultado de las pruebas Saber 11, la evidencia arrojó que la competencia de lectura crítica tuvo una mejoría de 4,57% cuando se hace el comparativo entre los años 2015 y 2016. En tal sentido la producción de dibujos animados, en el caso de la IENSECAB, impactó positivamente en la creación de ambientes motivacionales, reflejado en el buen rendimiento académico de los estudiantes de los grados decimo y once.

Una de las razones para explicar el impacto positivo que reflejó el buen desempeño académico de los estudiantes fue quizás el ingrediente novedoso que el proyecto incluyó, como ya se expuso en toda la literatura citada, todas las experiencias que tomaron los dibujos animados como recurso didáctico partieron del análisis y escogencia de series ya producidas por empresas dedicadas al entretenimiento, en tal sentido los investigadores solo se dedicaron a evaluar el material ya existente y que iban a aplicar.

A diferencia de ellos, esta investigación creyó importante empoderar a los estudiantes y docentes desde el inicio con el sólo objetivo de construir el conocimiento e identificar el proceso por el cual se llega al pleno desarrollo de las competencias; esta postura quiso rebelarse a la opinión que concibe a los estudiantes como simples receptores de conocimiento, pero también intentó darle al docente el poder de diseñar, crear o en todo caso de influir en el contenido que desea impartir a sus alumnos.

En tal sentido, se contempló que fue justamente durante la segunda fase del proyecto – diseño, creación y animación del recurso- donde se generaron el desarrollo de muchas competencias, los estudiantes aprendieron destrezas en el manejo de recursos informáticos y los docentes se apropiaron de los referentes de calidad publicados por el MEN; pero lo realmente significativo fue que cuando el recurso fue mostrado durante de las clases ya los

CREACIÓN DE AMBIENTES MOTIVACIONALES POSITIVOS A TRAVÉS DE LOS DIBUJOS ANIMADOS PARA LOS ESTUDIANTES DE LOS GRADOS DÉCIMO Y UNDÉCIMO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA NUESTRA SEÑORA DEL CARMEN DE BARBOSA

alumnos manejaban con mucha facilidad los principales concepto de la lectura crítica, gracias a que se familiarizaron con ellos durante el proceso de elaboración del instrumento; tal experiencia se puedo resumir en la frase de Denwey (2010): aprender haciendo.

Por otra parte, este proyecto ayudo a desmitificar la opinión que sostiene que la falta de conectividad a internet o la escasez de recurso tecnológicos impiden aplicar las TICs en los procesos de enseñanza y aprendizaje, en tal sentido son ya muchas las experiencias que han probado que las tecnologías de la información y la comunicación han moldeado casi todas las esferas de la existencia humana y han penetrado en remoto lugares a tal sentido que muchos de los comportamiento humanos son moldeado por ellas; es por esto que el educador tiene infinitas herramientas a la mano a las que les puede dar un buen uso pedagógico.

En consideración a lo expuesto anteriormente, este proyecto sólo conto para su funcionamiento con 15 computadores, un video beam y un reproductor de audio; todos ellos materiales que la institución ya poseía, el resto fueron softwares descargados e instalado en equipos que no necesitaban de conexión para poder funcionar; es por ello que una de las enseñanzas que ha dejado esta investigación es que más que la cantidad de recurso con lo que se cuente, lo que realmente importa es usar eficaz y eficientemente aquellos que ya existen.

Siguiendo la línea que ha demostrado lo alcanzado en esta investigación, es importante decir los aportes de la neurociencia en cuanto a la creación de ambientes motivacionales positivos, llegando a este punto fue evidente que las consideraciones que indican la necesidad de involucrar aquellos elementos que despiertan e incentivan el interés son fundamentales en los procesos de aprendizaje.

Dicho lo anterior, durante la investigación se expusieron algunos elementos que la neurociencia ha descubierto como necesarios en los procesos de enseñanza y aprendizaje, uno de ellos es el que tiene que ver con aquellos efectos audiovisuales que despiertan y mantienen las neuronas de la atención y concentración, al respeto se argumentó que el cerebro humano

CREACIÓN DE AMBIENTES MOTIVACIONALES POSITIVOS A TRAVÉS DE LOS DIBUJOS ANIMADOS PARA LOS ESTUDIANTES DE LOS GRADOS DÉCIMO Y UNDÉCIMO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA NUESTRA SEÑORA DEL CARMEN DE BARBOSA

responde a estímulos o sensaciones y que estos a su vez son captados por los sentidos, primordialmente por el de la vista y el oído, en consecuencia se probó que los dibujos animados, gracias al contraste de colores y lo vivido de los sonidos produce en los niños y adolescente mucho cautiverio, al punto que en promedio pasan entre dos y cuatro horas diarias frente a la pantalla de un dispositivo de audio y video, lo cual equivale a media jornada en un colegio.

Indiscutiblemente estos elementos se evidenciaron durante la implementación del proyecto, se observó cómo los estudiantes estuvieron atento a las clases cuando fue usado el recurso, además captaron con más rapidez los conceptos o temas que los docentes les proponían, esta misma opinión la sostuvieron los profesores de lenguaje y filosofía cuando dijeron que el recurso le ayudo mucho al impartir sus clases.

A pesar de los buenos resultados del proyecto y de la amplia aceptación de muchos de los miembros de la comunidad educativa, este no se logró institucionalizar para que se ampliara a otras áreas, si bien se socializaron los resultados, no fue posible que se abrieran los espacios para que otros docentes continuaran la experiencia, al respecto quedo el deseo de los profesores de lenguaje y filosofía de querer seguir aplicándolo y extender el tiempo de ejecución en más de un periodo académico.

En tal caso, se plantea como hipótesis la resistencia que existe en un grupo de docente por involucrar las TIC en los procesos pedagógico, en muchos aspectos su visión de la educación aún sigue marcada por el concepto de la educación tradicional y por el desconocimiento de las muchas posibilidades que se les abre con los nuevos recursos de la tecnología.

Habría que decir también, que una de las contribuciones que podrían seguir futuras investigaciones es la inclusión de la filosofía como área fundamental en el desarrollo de las competencias de la lectura crítica, en otras palabras, aunque es ampliamente reconocida esta asignatura por sus aportes al desarrollo del pensamiento crítico, los recursos didácticos que se

CREACIÓN DE AMBIENTES MOTIVACIONALES POSITIVOS A TRAVÉS DE LOS DIBUJOS ANIMADOS PARA LOS ESTUDIANTES DE LOS GRADOS DÉCIMO Y UNDÉCIMO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA NUESTRA SEÑORA DEL CARMEN DE BARBOSA

utilizan en ella en muchos aspectos se condicionan al aprendizaje memorístico o repetitivo, por lo general las clases se basan en complejas lecturas que los estudiantes ven poco agradables, o en el peor de los casos, poco útiles en la cotidianidad y/o proyecto de vida.

Con la inclusión de contenidos filosóficos en series de dibujos animados, esta área del conocimiento adquiere la posibilidad de ser presentada a los jóvenes bajo un formato que por lo general a ellos les atrae, por lo cual se les facilitaría su comprensión, aceptación y aplicación en los espacios donde sea requerida.

CREACIÓN DE AMBIENTES MOTIVACIONALES POSITIVOS A TRAVÉS DE LOS DIBUJOS ANIMADOS PARA LOS ESTUDIANTES DE LOS GRADOS DÉCIMO Y UNDÉCIMO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA NUESTRA SEÑORA DEL CARMEN DE BARBOSA

10. PROSPECTIVAS Y RECOMENDACIONES

Como se ha demostrado, el uso de los dibujos animados como estrategia pedagógica cuenta con muchas investigaciones que sustentan las conclusiones expuestas; sin embargo, si se busca el ingrediente innovador en este estudio podría afirmarse que fue la experiencia donde los mismos profesores y estudiantes participaron en el diseño, programación y animación del recurso educativo.

En tal sentido, la principal enseñanza que quedo una vez ejecutado este proyecto, y por lo tanto una de las recomendaciones que se le da a aquellos que quieran seguir explorando este camino es que entre más participen los estudiantes en la concepción y creación del recurso, sin lugar a dudas, más será el impacto por el mismo; en otras palabras, se trata de olvidar la vieja práctica de ocultar los contenidos culturales a los alumnos y sólo revelárselos para transmitírselos como receptores pasivos.

Por otra parte, tampoco debería desanimar el contexto o la escasez de herramientas para animarse a implementar proyectos educativos mediados por las TIC; como se ha demostrado a lo largo de esta investigación, se pueden hacer uso efectivo de los recursos que hoy abundan, teniendo en cuenta que gran cantidad de ellos son de código libre y no necesitan de uso de internet para su funcionamiento; en tal sentido, en muchos de estos casos sólo es indispensable un computador que puede ser de características básicas.

En coherencia con lo anterior, la adversidad del contexto es justamente el principal motivo que debería animar a explorar la implementación de las TIC como recurso educativo, debido que la experiencia ha probado que más que el resultado lo que realmente impacta a los estudiantes es el participar en el proceso.

Por último, hay dos invitaciones que se hacen a aquellos que encuentren algún interés en este trabajo, ellas son, en primer lugar, explorar más detalles en las relaciones que puedan existir entre la motivación estudiantil y los proyectos educativos mediados por TIC y, en

CREACIÓN DE AMBIENTES MOTIVACIONALES POSITIVOS A TRAVÉS DE LOS DIBUJOS ANIMADOS PARA LOS ESTUDIANTES DE LOS GRADOS DÉCIMO Y UNDÉCIMO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA NUESTRA SEÑORA DEL CARMEN DE BARBOSA

segundo lugar, el posible uso, con las características expuesta en este trabajo, de los dibujos animados en otras áreas del saber.

En cuanto a la primera invitación, se ha argumentado que la motivación es uno de los temas que ha estado presente desde siempre en las más clásicas teorías pedagógicas, sin embargo, gracias a las neurociencias, se han descubierto campos hasta entonces inexplorados y todos ellos respaldados por las técnicas científicas más avanzadas. Es justamente este aspecto el que se debe profundizar desde la óptica de los más variados recursos, ya no sólo los dibujos animados. En cuanto a esto, lo hecho por las investigaciones que han propuesto los videojuegos como herramienta educativa podría ser otro buen ejemplo de lo que se trata de decir.

En segundo lugar, aquellos que participaron en esta experiencia les quedo la sensación que debía explorarse lo expuesto hasta aquí en otras áreas, específicamente matemáticas, los mismo estudiantes, docentes, directivos y acudientes así lo pidieron; por lo tanto, este sería un excelente terreno de futuras investigaciones.

CREACIÓN DE AMBIENTES MOTIVACIONALES POSITIVOS A TRAVÉS DE LOS DIBUJOS ANIMADOS PARA LOS ESTUDIANTES DE LOS GRADOS DÉCIMO Y UNDÉCIMO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA NUESTRA SEÑORA DEL CARMEN DE BARBOSA

11. Referencias

- Aldana, R. (2015). Implementación de un ambiente abierto de aprendizaje en la enseñanza de la neuroanatomía (tesis de maestría). Universidad de la Sabana, Chía, Colombia.
- Arrollo, R. (2001). El consentimiento informado en la investigación científica. Marco jurídico. *Revista Neurológica Argentina*, 75-77.
- Bacigalupe, M. y Mancini, V. (2012). Motivación y Aprendizaje Contribuciones de las Neurociencias a la Fundamentación de las Intervenciones Educativas. *DIDAC*, 59 (1), 44-49.
- Bonetto, V. A. y Calderón, L. L. (2014). La importancia de atender a la motivación en el aula. *PsicoPedia Hoy*, 16(1). Disponible en: <http://psicopediahoy.com/importancia-atender-a-la-motivacion-en-aula>.
- Burgos, G. (2007). Brecha educativa entre la población rural y urbana en Colombia (Tesis de pregrado), Universidad del Valle, Santiago de Cali, Colombia.
- Bustamante, E. (2012). Diseño e implementación de una estrategia didáctica para la enseñanza y el aprendizaje de las Leyes de Newton en el grado décimo utilizando las nuevas tecnologías TIC: Estudio de caso en el grado 10° de la Institución Educativa Julio Cesar García del municipio de Medellín (tesis de Maestría), Universidad Nacional de Colombia, Bogotá, Colombia.
- Campos, L. y Guevara, G. (2009). Influencia de las Prácticas Pedagógicas Frente a las Dificultades de Aprendizaje en Estudiantes de Quinto Grado del Colegio Ciudad de Bogotá (tesis de pregrado), Universidad de la Salle, Bogotá, Colombia.
- Carr, W. y Kemmis, S. (1988). Teoría crítica de la enseñanza. La investigación-acción en la formación del profesorado. Martínez Roca, Barcelona.

CREACIÓN DE AMBIENTES MOTIVACIONALES POSITIVOS A TRAVÉS DE LOS DIBUJOS ANIMADOS PARA LOS ESTUDIANTES DE LOS GRADOS DÉCIMO Y UNDÉCIMO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA NUESTRA SEÑORA DEL CARMEN DE BARBOSA

Centro Latinoamericano para el desarrollo Rural Rimisp. (2010). La pobreza rural en

Colombia. Recuperado de: [http://www.rimisp.org/wp-](http://www.rimisp.org/wp-content/files_mf/1366386291DocumentoDiagnosticoColombia.pdf)

[content/files_mf/1366386291DocumentoDiagnosticoColombia.pdf](http://www.rimisp.org/wp-content/files_mf/1366386291DocumentoDiagnosticoColombia.pdf)

Christakis, D. y Zimmermann, F.J. (2004). Television, video and computer game usage in children under 11 years of age. *The Journal of Pediatrics*, 145(5), 652-656.

Colombia aprende. (2017). Experiencias educativas con el uso pedagógico de las TIC.

Bogotá, Colombia. Recuperado de:

http://aprende.colombiaaprende.edu.co/ckfinder/userfiles/files/Comunicacion%20Seleccionados_s.pdf

Claro, M. (2010). Impacto de las TIC en los aprendizajes de los estudiantes. Estado del arte. Naciones Unidas (Cepal), Santiago, Chile.

Conectores lógicos. (s.f). Recursos. Recuperado de:

https://programadeescritura.uniandes.edu.co/images/Recursos/conectores/Guia_conectores_201202.pdf

Cisterna, F. (2005). Categorización y triangulación como procesos de validación del conocimiento en investigación cualitativa. *Theoria*, vol. 14, núm. 1, 2005, pp. 61-71

Universidad del Bío Chillán, Chile. <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=29900107>

De la barrera, M y Donolo, D. (2009). Neurociencias y su importancia en contextos de aprendizaje. *Revista Digital Universitaria*. Recuperado de

<http://www.revista.unam.mx/vol.10/num4/art20/art20.pdf>.

Desroche, H. (1981). La recherche coopérative comme recherche – action. En *Actes u Colloque recherche –action*, Chicoutimi, UQAC (9 – 48), octubre 1981.

Dewey, J. (2010). Experiencia y educación, Costa Rica: Universidad Nacional de Costa Rica

CREACIÓN DE AMBIENTES MOTIVACIONALES POSITIVOS A TRAVÉS DE LOS DIBUJOS ANIMADOS PARA LOS ESTUDIANTES DE LOS GRADOS DÉCIMO Y UNDÉCIMO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA NUESTRA SEÑORA DEL CARMEN DE BARBOSA

Díaz, D. TIC en Educación Superior: Ventajas y desventajas. TIC en Educación Superior:

Ventajas y desventajas. Recuperado de: <file:///C:/Users/Usuario/Downloads/Dialnet-TICEnEducacionSuperior-5072156.pdf>.

Domínguez, J. y Pino, M. (2014). Motivación intrínseca y extrínseca: análisis en adolescentes gallegos. *International Journal of Developmental and Educational Psychology*, 1(1), 349-358.

Falco, Mariana. (2017). Reconsiderando las prácticas educativas: tics en el proceso de enseñanza-aprendizaje, N° 29, 2016, tomada de:

<https://revistas.uam.es/tendenciaspedagogicas/article/download/7084/7450>.

Galeano, M. (2004). Diseño de proyectos en la investigación cualitativa. Colombia: Fondo editorial Universidad EAFIT.

García Carrasco, J. y Juanes Méndez, J. A. (2013). El cerebro y las TICS. Revista Teoría de la Educación: Educación y Cultura en la Sociedad de la Información. 14(2), 42-84

http://campus.usal.es/~revistas_trabajo/index.php/revistatesi/article/view/10213/10623.

Garzón, L. (25 de abril del 2009). Profesor Superó, cuatro años al frente de la justicia idiomática. El País. Recuperado de

<http://historico.elpais.com.co/paisonline/notas/Abril252009/justiciaidio.html>.

Galanti, A. (2016). Cómo generar ambientes positivos y motivantes en el aula. Recuperado de:

http://fido.palermo.edu/servicios_dyc/publicacionesdc/vista/detalle_articulo.php?id_libro=597&id_articulo=12454.

Giraldo L y Mosquera Y. (2011). Relación entre los dibujos animados en el proceso de aprendizaje por descubrimiento de los niños y niñas del grado cuarto de la institución

CREACIÓN DE AMBIENTES MOTIVACIONALES POSITIVOS A TRAVÉS DE LOS DIBUJOS ANIMADOS PARA LOS ESTUDIANTES DE LOS GRADOS DÉCIMO Y UNDÉCIMO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA NUESTRA SEÑORA DEL CARMEN DE BARBOSA

educativa suroriental de pereira. (Tesis de grado). Tecnológica de Pereira, Pereira,

Colombia.

Gómez Iensecab. (2016-2017). Estudio de permanencia escolar. Magangué, Colombia.:

recuperado de <http://iensecab.weebly.com/>

Gómez Iensecab. (2016-2017). ICSE 2017. Magangué, Colombia.: recuperado de

<http://iensecab.weebly.com/>

Gómez. T. (2012). Motivación y Aprendizaje Contribuciones de las Neurociencias a la

Fundamentación de las Intervenciones Educativas. DIDAC, 59 (1), 2-3.

Grundy, S. (1991). Three modes of action research. En Kemmis, S. y McTaggart, R. (ed.)

(353 - 364): The Action Research Reader (3ª ed.), Victoria: Deakin University.

Habermas, J. (1982). Conocimiento e Interés, Madrid: Taurus.

Hernández, R., Fernández, C. y Baptista, P (1997). Metodología de la investigación, Bogotá,

Colombia: McGRAW – HILL.

Huertas, J. (1997). Motivación querer aprender, Buenos aires, Argentina: Aique grupo

editorial S.A.

Instituto Colombiano para la Evaluación de la Educación. (2015). Resultado Saber 11.

Recuperado de:

<http://www.icfesinteractivo.gov.co/resultadosSaber/resultadosSaber11/index.htm>.

Instituto Colombiano para la Evaluación de la Educación. (2016). Módulo de Lectura crítica

Saber Pro 2016-2. Recuperado de: <http://www.icfes.gov.co/docman/estudiantes-y->

[padres-de-familia/saber-pro-estudiantes-y-padres/estructura-general-del-](http://www.icfes.gov.co/docman/estudiantes-y-padres-de-familia/saber-pro-estudiantes-y-padres/estructura-general-del-)

[examen/modulos-saber-pro-2016-2/modulos-primera-sesion-competencias-genericas-](http://www.icfes.gov.co/docman/estudiantes-y-padres-de-familia/saber-pro-estudiantes-y-padres/estructura-general-del-examen/modulos-saber-pro-2016-2/modulos-primera-sesion-competencias-genericas-)

[12/2336-guia-de-orientacion-modulo-de-lectura-critica-saber-pro-2016-2/file?force-](http://www.icfes.gov.co/docman/estudiantes-y-padres-de-familia/saber-pro-estudiantes-y-padres/estructura-general-del-examen/modulos-saber-pro-2016-2/modulos-primera-sesion-competencias-genericas-12/2336-guia-de-orientacion-modulo-de-lectura-critica-saber-pro-2016-2/file?force-)

[download=1](http://www.icfes.gov.co/docman/estudiantes-y-padres-de-familia/saber-pro-estudiantes-y-padres/estructura-general-del-examen/modulos-saber-pro-2016-2/modulos-primera-sesion-competencias-genericas-12/2336-guia-de-orientacion-modulo-de-lectura-critica-saber-pro-2016-2/file?force-download=1).

CREACIÓN DE AMBIENTES MOTIVACIONALES POSITIVOS A TRAVÉS DE LOS DIBUJOS ANIMADOS PARA LOS ESTUDIANTES DE LOS GRADOS DÉCIMO Y UNDÉCIMO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA NUESTRA SEÑORA DEL CARMEN DE BARBOSA

Instituto Colombiano para la Evaluación de la Educación. (2016). Resultado Saber 11.

Recuperado de:

<http://www.icfesinteractivo.gov.co/resultadosSaber/resultadosSaber11/index.htm>.

Jaramillo, O. y Castellón, L. (2012). Educación y videojuegos (Portada). En Chasqui Revista Latinoamericana de Comunicación. TIC y educación, Quito: CIESPAL, (no. 117, marzo 2012): pp. 11-19. ISSN: 1390-1079.

Jorge Rodríguez Cavazos. (2013). Una mirada a la pedagogía tradicional y humanista. Año 3 No. 5 Enero-junio. Recuperado de:

http://eprints.uanl.mx/3681/1/Una_mirada_a_la_pedagog%C3%ADa_tradicional_y_humanista.pdf.

Kemmins, S. y McTaggart, R. (2005). "Participatory Action Research". En: N. K. Denzin; Y. S. Lincoln (eds.). The Sage Handbook of Qualitative Research (3.^a ed.) (págs. 559 603).Londres.

Lewin, K. (1946) Action research and minority problems. Journal for Social Issues, 2(4), 34-46.

Ley N°115. Ley general de educación, Bogotá, Colombia, 8 de febrero de 1994.

Llorent, V; y Marín, V (2013). La integración de los dibujos animados en el currículo de Educación Infantil. Una propuesta teórica. REICES, 12 (1), 73-82.

Maslow, A. (1991). Motivación y personalidad. Madrid, España: Díaz de Santo, S.A.

Marín, V; y Latorre, M (2007). Validez Curricular en las Series Animadas de Televisión para la Formación de Futuros Maestros: Una experiencia de Trabajo. Contextos Educativos, 155-68.

Martin-Loeches, M (2015). Neuroscience and education: We already reached the tipping point. Sicologia educative, 21, 67-70.

CREACIÓN DE AMBIENTES MOTIVACIONALES POSITIVOS A TRAVÉS DE LOS DIBUJOS ANIMADOS PARA LOS ESTUDIANTES DE LOS GRADOS DÉCIMO Y UNDÉCIMO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA NUESTRA SEÑORA DEL CARMEN DE BARBOSA

Martínez, L. (2007). La Observación y el Diario de Campo en la definición de un tema de

investigación. *Perfiles Libertadores*. Institución Universitaria Los Libertadores, 73-80.

Martínez, C. (2012). El muestreo en investigación cualitativa. Principios básicos y algunas controversias. *Ciência & Saúde Coletiva*, 17(3), 613-619.

Marcovich, A. (2015). (You tube) (2015, Octubre, 22) Neurociencias: La motivación en el aula. Tomado de:

<https://www.youtube.com/watch?v=EyRaTYgA5PQ&feature=youtu.be>.

Mendieta, I. (2015). Informantes y muestreo en investigación cualitativa. *Investigación Andina*, 17 (30), 1148-1150.

Medrano, C. (2006). El poder educativo de la televisión. *Revista de psicología*. Recuperada de: <http://www.redalyc.org/pdf/175/17514747007.pdf>.

Ministerio de Educación Nacional. (2006). Estándares básicos de competencias en lenguaje, matemáticas, ciencias y ciudadanas. Recuperado de

https://www.mineduacion.gov.co/1621/articles-340021_recurso_1.pdf.

Ministerio de Educación. (2009). Fundamentaciones y orientaciones para la implementación del Decreto 1290 de 2009. Recuperado de:

https://www.mineduacion.gov.co/1621/articles-213769_archivo_pdf_evaluacion.pdf

Ministerio de Educación Nacional. (2011). El ABC de la decepción, Colombia. Recuperado de http://www.mineduacion.gov.co/1621/articles-293659_archivo_pdf_abc.pdf.

Ministerio de Educación Nacional. (2015). Saber 11 calendario A resultados agregados.

Recuperado de: [http://www.mineduacion.gov.co/cvn/1665/articles-](http://www.mineduacion.gov.co/cvn/1665/articles-354565_archivo_pdf.pdf)

[354565_archivo_pdf.pdf](http://www.mineduacion.gov.co/cvn/1665/articles-354565_archivo_pdf.pdf).

Monje, C. (2011). Metodología de la investigación cuantitativa y cualitativa guía didáctica.

Neiva: Universidad Surcolombiana.

CREACIÓN DE AMBIENTES MOTIVACIONALES POSITIVOS A TRAVÉS DE LOS DIBUJOS ANIMADOS PARA LOS ESTUDIANTES DE LOS GRADOS DÉCIMO Y UNDÉCIMO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA NUESTRA SEÑORA DEL CARMEN DE BARBOSA

Naranjo, M. (2009). Motivación: perspectivas teóricas y algunas consideraciones de su

importancia en el ámbito educativo educación [en 174ínea] 2009, 33 (Sin mes): [Fecha de consulta: 20 de junio de 2016] Disponible

en:<<http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=44012058010>> ISSN 0379-7082.

Novo Domínguez S. (2014), Validez Curricular en las Series Animadas de Televisión para la Formación de Futuros Maestros. Recuperado de:

<https://reunir.unir.net/bitstream/handle/123456789/2717/novo%20dominguez.pdf?sequence=1>.

Núñez, J. (2009). Motivación, aprendizaje y rendimiento académico, X Congreso

Internacional Galego-Português de Psicopedagogia. Braga. Congreso llevado a cabo en Braga, Portugal.

Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económico, OCDE. (2012). Resultados de PISA 2012 en foco lo que los alumnos saben a los 15 años de edad y lo que pueden hacer con lo que saben. Tomado de:

https://www.oecd.org/pisa/keyfindings/PISA2012_Overview_ESP-FINAL.pdf.

Ortiz, T. (2011). Neurociencia y educación. Madrid: Alianza Editorial.

Papastergiou, M. (2009). Digital Game-Based Learning in high school Computer Science education: Impact on educational effectiveness and student motivation. Computers & Education 52. 1–12.

Paredes, J. y Díaz, R. (2012). La motivación del uso de las TIC en la formación de profesorado en educación ambiental. Ciência & Educação, 18 (2), 353-368. Recuperado de: <http://www.scielo.br/pdf/ciedu/v18n2/a08v18n2.pdf>.

Perret, R. (2016). El secreto de la motivación, Ciudad de México, México.

Pérez, A. (2005). La investigación acción en educación. Ediciones Morata. Quinta edición.

Recuperado de:

CREACIÓN DE AMBIENTES MOTIVACIONALES POSITIVOS A TRAVÉS DE LOS DIBUJOS ANIMADOS PARA LOS ESTUDIANTES DE LOS GRADOS DÉCIMO Y UNDÉCIMO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA NUESTRA SEÑORA DEL CARMEN DE BARBOSA

<https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=eG5xSYGsdvAC&oi=fnd&pg=PA9&dq>

[=investigaci%C3%B3n+acci%C3%B3n&ots=qSi5doe3n7&sig=7FHI_0PMUgMcfHd1](https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=eG5xSYGsdvAC&oi=fnd&pg=PA9&dq)

[hDE-](https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=eG5xSYGsdvAC&oi=fnd&pg=PA9&dq)

[1npLJdI#v=onepage&q=investigaci%C3%B3n%20acci%C3%B3n&f=falseRajadell](https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=eG5xSYGsdvAC&oi=fnd&pg=PA9&dq)

Pineda, M. (2007). Los cuentos infantiles como estrategia didáctica para favorecer el desarrollo del lenguaje oral mediante la resolución de problemas en niños y niñas de 4 y 5 años. (Tesis de grado). Universidad de Manizales, Manizales, Colombia.

Rajadell, N., Pujol, M.A. & Violant, V. (2005). The television's cartoons as transmission's resource of educative and cultural values. [Los dibujos animados como recurso de transmisión de los valores educativos y culturales]. *Comunicar*, 25.

Quintana, A. y Montgomery, W. (Eds.) (2006). Psicología: Tópicos de actualidad. Lima: UNMSM.

Resolución N° 8430. Ministerio de Salud de Colombia, Bogotá, Colombia, 4 de Octubre sw 1993.

Rivera et al. La desmotivación escolar, combatiendo una realidad, Colombia. Recuperado de <http://www.esparzaproducciones.com/liceoantonioleodo.com/images/PDF/MESA5.pdf>.

Rocillo, C. (2014). El uso de elementos audiovisuales en la enseñanza del inglés. (Tesis de grado). Universidad de Valladolid, Soria, España.

Rodríguez, D y Valldeoriola, J. (2009). Metodología de la investigación. Barcelona: Eureka Media, SL.

Rodríguez, Gil y García. (1996). Introducción a la investigación cualitativa. Granada: Ediciones Aljibe.

Rodríguez, J. (2013). Una mirada a la pedagogía tradicional y humanista. Año 3 No. 5 Enero-junio. Recuperado de:

CREACIÓN DE AMBIENTES MOTIVACIONALES POSITIVOS A TRAVÉS DE LOS DIBUJOS ANIMADOS PARA LOS ESTUDIANTES DE LOS GRADOS DÉCIMO Y UNDÉCIMO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA NUESTRA SEÑORA DEL CARMEN DE BARBOSA

[http://eprints.uanl.mx/3681/1/Una mirada a la pedagog%C3%ADa tradicional y humanista.pdf](http://eprints.uanl.mx/3681/1/Una_mirada_a_la_pedagog%C3%ADa_tradicional_y_humanista.pdf).

Romero, C. (2005). La categorización un aspecto crucial en la investigación cualitativa.

Cesmag, (11), 113-118.

Sampieri, H., Fernandez, C. y Baptista, P. (2006). Metodología de la Investigación, Mexico

DF: 4ta Edición. McGraw Hill.

Sagastizabal, M. y Perlo, C. (2006). La investigación-acción como estrategia de cambio en las organizaciones, Buenos Aires, Argentina: Editorial STELLA y Ediciones La Crujía.

Schunk, D. (2012). Teorías del aprendizaje (6ª ed.). México D.F.: Pearson Educación.

Torres, Y. (2017). Análisis pedagógico de las teleclases de 1970 y la serie el profesor super o, desde las políticas de televisión educativa (tesis de postgrado). Universidad pedagógica nacional, Bogotá, Colombia.

UNA, (s.f) Capítulo 7: Medios, Instrumentos, Técnicas y Métodos en la Recolección de Datos e Información. Compilación Cerda, H. (1991). Los elementos de la Investigación.

Bogotá: El Buho. Recuperado de:

<http://postgrado.una.edu.ve/metodologia2/paginas/cerda7.pdf>

UNA. (s.f). Investigaciones. Recuperado de:

https://www.uam.es/personal_pdi/stmaria/jmurillo/InvestigacionEE/Presentaciones/Curso_10/Inv_accion_trabajo.pdf.

Valdés, E. y Antonieta, M. (2011). Cultura escolar: Motivación y Neurociencia: Algunas

Implicaciones Educativas acción pedagógica, N° 20 / E n e r o – D i c i e m b r e, 2 0 1

1 – p. 1 0 4 – 1 0 9.

CREACIÓN DE AMBIENTES MOTIVACIONALES POSITIVOS A TRAVÉS DE LOS DIBUJOS ANIMADOS PARA LOS ESTUDIANTES DE LOS GRADOS DÉCIMO Y UNDÉCIMO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA NUESTRA SEÑORA DEL CARMEN DE BARBOSA

Vilchez, J. (2005). Física y Dibujos Animados: Una estrategia de alfabetización científica y

audiovisual en la educación secundaria (tesis doctoral), Universidad de Granada,

Granada, España.

Universidad del Rosario, (s,f). p.4). Resolución N° 008430 de 1993. Consentimiento

Informado. Recuperado de:

http://www.urosario.edu.co/EMCS/Documentos/investigacion/resolucion_008430_1993

XpansionKSTL. (Publicado el 18 ago. 2011). Obtenido de:

https://www.youtube.com/watch?v=F5pbHSO9_1g.

12. ANEXOS

Anexo A. Formato Consentimiento Informado

CREACIÓN DE AMBIENTES MOTIVACIONALES POSITIVOS A TRAVÉS DE LOS DIBUJOS ANIMADOS PARA LOS ESTUDIANTES DE LOS GRADOS DÉCIMO Y UNDÉCIMO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA NUESTRA SEÑORA DEL CARMEN DE BARBOSA

Magangué-Bolívar, Agosto 7 del 2015.

Señor acudiente.

Cordial saludo.

Por medio de la presente me dirijo a usted muy respetuosamente para informarle que en la actualidad me encuentro adelantando estudios de maestría en Proyectos Educativos Mediados por las TIC con la Universidad de la Sabana. Es por ello que me encuentro adelantando la investigación titulada: **Creación de ambientes motivacionales positivos a través de los dibujos animados como herramienta pedagógica en la media académica de la Institución Educativa Nuestra Señora del Carmen de Barbosa –IENSECAB-** que tiene como principal objetivos impactar positivamente en las prácticas de aprendizaje de los estudiantes que hoy presentan un bajo porcentaje en las pruebas externas Saber 11.

Es por ello que le pido, en aras de facilitar la investigación y con fines meramente académicos, que su representado pueda presentar una serie de simulacros extracurriculares para conocer la situación académica y a su vez brindarles estrategias pedagógicas que tiendan a mejorar las posibles deficiencias que presenten.

Agradezco su importante apoyo y espero que esto redunde en beneficios para la institución.

Att

Lic. Leonardo Mauris De la ossa
C.C 8.867.267.

Nombre e identificación del acudiente.

Nombre e identificación del estudiante

Firma:

Anexo B. Formato encuesta

1. ¿Cuáles de los siguientes problemas considera usted que son los tres principales que afronta la institución?
A) Infraestructura
B) Sana Convivencia

CREACIÓN DE AMBIENTES MOTIVACIONALES POSITIVOS A TRAVÉS DE LOS DIBUJOS ANIMADOS PARA LOS ESTUDIANTES DE LOS GRADOS DÉCIMO Y UNDÉCIMO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA NUESTRA SEÑORA DEL CARMEN DE BARBOSA

- C) Escases de recursos didácticos y técnicos (TIC) para la enseñanza
- D) Recursos económicos
- E) Falta de docentes
- F) Capacitación al personal docente
- G) Gestión administrativa
- H) Otro ¿Cuál?

2. Si usted pudiera diseñar un proyecto para intentar buscar solución a uno de los problemas planteados anteriormente ¿en cuál de ellos lo desarrollaría?

- A) Infraestructura
- B) Sana Convivencia
- C) Escases de recursos didácticos y técnicos (TIC) para la enseñanza
- D) Recursos económicos
- E) Falta de docentes
- F) Capacitación al personal docente
- G) Gestión administrativas
- H) Otro ¿Cuál?

3. ¿Cuál de los siguientes temas cree usted que amerita la capacitación por parte de personal profesional de la comunidad educativa?

- A) Gestión y administración de recursos económicos
- B) Gestión y correcta aplicación de las TIC en la institución educativa
- C) Temas para tener una sana convivencia
- D) Didáctica y pedagogía
- E) Otro ¿Cuál?

4. ¿Cuáles de los siguiente considera usted que es la principal fortaleza de la institución?

- A) Personal administrativo
- B) Personal docente
- C) Infraestructura
- D) Recursos económicos
- E) Buenos procesos educativos
- F) Buena relación con los estudiantes
- G) Equipamiento y uso de las TIC
- H) Compañerismo y sana convivencia
- I) Buena relación con los padres de familias
- J) Otro ¿Cuál?

5. ¿Cree usted que hay oportunidades de mejorar los posibles problemas de tiene la institución educativa?

- A) Si
- B) No

Anexo C. Tabulación de encuesta a docentes

CREACIÓN DE AMBIENTES MOTIVACIONALES POSITIVOS A TRAVÉS DE LOS DIBUJOS ANIMADOS PARA LOS ESTUDIANTES DE LOS GRADOS DÉCIMO Y UNDÉCIMO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA NUESTRA SEÑORA DEL CARMEN DE BARBOSA

PREGUNTA	RESPUESTA	CANTIDAD
¿Cuáles de los siguientes problemas considera usted que son los tres principales que afronta la institución?	A) Infraestructura	13
	B) Sana Convivencia	
	C) Escases de recursos didácticos y técnicos (TIC) para la enseñanza	10
	D) Recursos económicos	7
	E) Falta de docentes	4
	F) Capacitación al personal docente	6
	G) Gestión administrativa	5
	H) Otro ¿Cuál?	
Si usted pudiera diseñar un proyecto para intentar buscar solución a uno de los problemas planteados anteriormente ¿en cuál de ellos lo desarrollaría?	A) Infraestructura	3
	B) Sana Convivencia	
	C) Escases de recursos didácticos y técnicos (TIC) para la enseñanza	8
	D) Recursos económicos	
	E) Falta de docentes	
	F) Capacitación al personal docente	2
	G) Gestión administrativa	2
	H) Otro ¿Cuál?	
¿Cuál de los siguientes temas cree usted que amerita la capacitación por parte de personal profesional a la comunidad educativa?	A) Gestión y administración de recursos económicos	1
	B) Gestión y correcta aplicación de las TIC en la institución educativa	7
	C) Temas para tener una sana convivencia	1
	D) Didáctica y pedagogía	6
	E) Otro ¿Cuál?	
¿Cuáles de los siguientes considera usted que es la principal fortaleza de la institución?	A) Personal administrativo	1
	B) Personal docente	13
	C) Infraestructura	1
	D) Recursos económicos	1
	E) Equipamiento y uso de las TIC	1
	F) Compañerismo y sana convivencia	12
	G) Buenos procesos educativos	
	H) Buena relación con los estudiantes	12
	I) Buena relación con los padres de familias	1
	J) Otro ¿Cuál?	1
¿Cree usted que hay oportunidades de mejorar los posibles problemas de la institución educativa?	A) Sí	15
	B) No	

Anexo D. Tabulación de encuesta a directivos

CREACIÓN DE AMBIENTES MOTIVACIONALES POSITIVOS A TRAVÉS DE LOS DIBUJOS ANIMADOS PARA LOS ESTUDIANTES DE LOS GRADOS DÉCIMO Y UNDÉCIMO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA NUESTRA SEÑORA DEL CARMEN DE BARBOSA

N°	PREGUNTA	RESPUESTA	CANTIDAD
1	¿Cuáles de de los siguientes problemas considera usted que son los tres principales que afronta la institución?	A) Infraestructura B) Sana Convivencia C) Escases de recursos didacticos y técnicos (TIC) para la enseñanza D) Recursos económicos E) Falta de docentes F) Capacitación al personal docente G) Gestión administrativa H) Otro ¿Cuál?	3 1 2 2 1
2	Si usted pudiera diseñar un proyecto para intentar buscar solución a uno de los problemas planteados anteriormente ¿en cuál de ellos lo desarrollaría?	A) Infraestructura B) Sana Convivencia C) Escases de recursos didacticos y técnicos (TIC) para la enseñanza D) Recursos económicos E) Falta de docentes F) Capacitación al personal docente G) Gestión administrativa H) Otro ¿Cuál?	3
3	¿Cuál de los siguientes temas cree uste que amerita la capacitación por parte de personal profesional a la comunidad educativa?	A) Gestión y administación de recursos económicos B) Gestión y correcta aplicación de las TIC en la institución educativa C) Temas para tener una sana convivencia D) Didáctica y pedagogía E) Otro ¿Cuál?	1 1 1
4	¿Cuáles de los siguiente considera usted que es las principal fortaleza de la institución?	A) Personal administrativo B) Personal docente C) Infraestructura D) Recursos económicos E) Equipamiento y uso de las TIC F) Compañerismo y sana convivencia G) Buenos procesos educativos H) Buena relación con los estudiantes I) Buenas relación con los padres de familias J) Otro ¿Cuál?	2 1 1 1 1 1 2 1
5	¿Cree usted que hay oportunidades de mejorar los posibles problemas de tiene la institución educativa?	A) Si B) No	3

Anexo E. Tabulación resultados encuesta acudientes

CREACIÓN DE AMBIENTES MOTIVACIONALES POSITIVOS A TRAVÉS DE LOS DIBUJOS ANIMADOS PARA LOS ESTUDIANTES DE LOS GRADOS DÉCIMO Y UNDÉCIMO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA NUESTRA SEÑORA DEL CARMEN DE BARBOSA

N°	PREGUNTA	RESPUESTA	CANTIDAD
1	¿Cuáles de de los siguientes problemas considera usted que son los tres principales que afronta la institución?	A) Infraestructura	17
		B) Sana Convivencia	
		C) Escases de recursos didacticos y técnicos (TIC) para la enseñanza	13
		D) Recursos económicos	8
		E) Falta de docentes	6
		F) Capacitación al personal docente	9
		G) Gestión administrativa	7
		H) Otro ¿Cuál?	
2	Si usted pudiera diseñar un proyecto para intentar buscar solución a uno de los problemas planteados anteriormente ¿en cuál de ellos lo desarrollaría?	A) Infraestructura	12
		B) Sana Convivencia	
		C) Escases de recursos didacticos y técnicos (TIC) para la enseñanza	2
		D) Recursos económicos	
		E) Falta de docentes	1
		F) Capacitación al personal docente	3
		G) Gestión administrativa	2
		H) Otro ¿Cuál?	
3	¿Cuál de los siguientes temas cree usted que amerita la capacitación por parte de personal profesional a la comunidad educativa?	A) Gestión y administación de recursos económicos	11
		B) Gestión y correcta aplicación de las TIC en la institución educativa	2
		C) Temas para tener una sana convivencia	1
		D) Didáctica y pedagogía	6
		E) Otro ¿Cuál?	
4	¿Cuáles de los siguiente considera que son las tres principales fortalezas de la institución?	A) Personal administrativo	1
		B) Personal docente	17
		C) Infraestructura	1
		D) Recursos económicos	1
		E) Equipamiento y uso de las TIC	1
		F) Compañerismo y sana convivencia	14
		G) Buenos procesos educativos	3
		H) Buena relación con los estudiantes	14
		I) Buenas relación con los padres de familias	5
		J) Otro ¿Cuál?	
5	¿Cree usted que hay oportunidades de mejorar los posibles problemas	A) Si	20
		B) No	

Anexo F. Tabulación encuesta estudiantes

CREACIÓN DE AMBIENTES MOTIVACIONALES POSITIVOS A TRAVÉS DE LOS DIBUJOS ANIMADOS PARA LOS ESTUDIANTES DE LOS GRADOS DÉCIMO Y UNDÉCIMO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA NUESTRA SEÑORA DEL CARMEN DE BARBOSA

PREGUNTA	RESPUESTA	CANTIDAD
¿Cuáles de de los siguientes problemas considera usted que son los tres principales que afronta la institución?	A) Infraestructura B) Sana Convivencia C) Escases de recursos didacticos y técnicos (TIC) para la enseñanza D) Recursos económicos E) Falta de docentes F) Capacitación al personal docente G) Gestión administrativa H) Otro ¿Cuál?	19 15 15 5 6
Si usted pudiera cambiar algún problema que hay la institución ¿cuál sería?	A) Infraestructura B) Sana Convivencia C) Escases de recursos didacticos y técnicos (TIC) para la enseñanza D) Recursos económicos E) Falta de docentes F) Capacitación al personal docente G) Gestión administrativa H) Otro ¿Cuál?	9 13 8
Según usted ¿qué debería tener la clase perfecta?	A) Recursos tecnológicos (TIC) B) Más minutos de clases C) Profesores divertidos D) Salidas a otros lugares y escenarios E) Otro ¿Cuál?	14 5 11
¿Cuáles de los siguiente considera usted que son las tres principal fortaleza de la institución?	A) Personal administrativo B) Personal docente C) Infraestructura D) Recursos económicos E) Equipamiento y uso de las TIC F) Compañerismo y sana convivencia G) Buenos procesos educativos H) Buena relación con los estudiantes I) Buenas relación con los padres de familias J) Otro ¿Cuál?	8 11 2 9
¿Cree usted que hay oportunidades de mejorar los posibles problemas de tiene la institución	A) Si B) No	30

CREACIÓN DE AMBIENTES MOTIVACIONALES POSITIVOS A TRAVÉS DE LOS DIBUJOS ANIMADOS PARA LOS ESTUDIANTES DE LOS GRADOS DÉCIMO Y UNDÉCIMO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA NUESTRA SEÑORA DEL CARMEN DE BARBOSA

Anexo G. Categorización de entrevistas

CATEGORIZACIÓN DE ENTREVISTA A DOCENTES				
Categoría	Subcategoría	Entrevistado N° 1	Entrevistado N° 2	Conclusiones
Motivación	¿Cree que se cumplió el principal objetivo del proyecto, que consistía en la creación de ambientes positivos para mejorar el rendimiento académico de los estudiantes?	Pienso que sí, los estudiantes en todo momento estuvieron animados y muy activos, les gusta mucho las clases. Además, se evidenciaron progresos académicos.	Sí, por lo menos en mis clases se notó importantes avances académicos, y además observe buen clima motivacional.	Partiendo de las respuestas de los docentes se puede asegurar que el proyecto cumplió el principal objetivo por el que fue formulado.
Pertinencia del recurso TIC	¿Cómo le resultó el uso y manipulación del recurso educativo?	Realmente fue muy sencillo. No tuve ningún problema cuando lo use en clase, creo que la inducción previa fue fundamental	No tuve problema, me fue fácil aplicarlo. Solo que a veces se ponía lento	A partir de la opinión dada por los docentes de castellano y filosofía, que fueron los que aplicaron el recurso educativo, se puede concluir que el recurso no presenta dificultad en su manipulación
	¿El recurso educativo cumplió sus expectativas?	Si, tuvo actividades acordes a las temáticas que debía elaborar, además me permitió presentar de forma más didáctica mis clases.	Si mucho, en filosofía realmente no se encuentran muchos recursos tan innovadores como el visto en este proyecto.	Los docentes manifiestan que el recurso cumplió con sus expectativas, además destacan que facilita la práctica docente y es innovador.

CREACIÓN DE AMBIENTES MOTIVACIONALES POSITIVOS A TRAVÉS DE LOS DIBUJOS ANIMADOS PARA LOS ESTUDIANTES DE LOS GRADOS DÉCIMO Y UNDÉCIMO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA NUESTRA SEÑORA DEL CARMEN DE BARBOSA

	¿Durante la ejecución del proyecto entendió cabalmente los objetivos y finalidad del proyecto?	Si, sabía que el objetivo del proyecto era mejorar el rendimiento académico de los alumnos mediante la creación de ambientes motivacionales positivos, lo cual se pretendía ver reflejado entre otras cosas en las pruebas Saber	Claro, durante el proceso de socialización del proyecto se nos hizo especial énfasis en lo que pretendía. Integrar la neurociencia y las TIC para mejorar el rendimiento académico de los estudiantes	Las respuestas de los docentes evidencian que estos conocen los objetivos y finalidad por el que fue creado el proyecto
	¿Cómo le ha parecido el diseño e implementación del proyecto?	Bueno, como lo he sostenido antes me gusto participar y conocer la riqueza del proyecto.	Muy bien, el proyecto realmente estuvo bien encaminado y dirigido a que los estudiantes mejoraran su rendimiento académico.	El análisis de las respuestas permite concluir que los profesores aprobaron el diseño e implementación del proyecto, y que además reconocen su importancia en la comunidad educativa.
Rendimiento académico	¿Cree que el recurso educativo cumplió las expectativas de los estudiantes?	Considero que sí, mostraron mucho interés y su rendimiento mejoro mucho.	Creo que esa pregunta se la deben hacer a ello, desde mi perspectiva creo que sí, los vi muy emocionados.	Desde la perspectiva de los docentes, la expectativa de los estudiantes si estuvo satisfecha.

CREACIÓN DE AMBIENTES MOTIVACIONALES POSITIVOS A TRAVÉS DE LOS DIBUJOS ANIMADOS PARA LOS ESTUDIANTES DE LOS GRADOS DÉCIMO Y UNDÉCIMO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA NUESTRA SEÑORA DEL CARMEN DE BARBOSA

	<p>¿Considera que los estudiantes realmente aprovecharon el recurso educativo?</p>	<p>En mi caso lo aprovecharon mucho, el problema fue cuando debían hacer las actividades asignadas en casa porque en las tardes no tenían acceso a los equipos del colegio.</p>	<p>Sólo en clases, para las tareas era muy complicado. Aun así fue muy provechoso tanto para mí como para los estudiantes.</p>	<p>Por las respuestas de los docentes, el recurso sólo fue aprovechado en las clases y no para los trabajos asignados para la casa, ello se debe a que los estudiantes carecen de equipos y los del colegio no prestan servicios en la tarde.</p>
	<p>¿Cómo fueron las notas de los alumnos en su área después de la implementación del proyecto? Y en comparación a las que se tenían antes ¿Se avanzó, se mantuvo igual o se retrocedió?</p>	<p>Bueno eso fue relativo, es difícil que en tan poco tiempo se note una mejoría total. Algunos estudiantes avanzaron, otros no tanto y hubo otros que debido a múltiples circunstancias, como la inasistencia, no avanzaron.</p>	<p>Sin vi mejoría en cuanto a notas se refiere, pero aún sigue habiendo dificultades académicas en algunos estudiantes.</p>	<p>Los profesores expresan adelantos académicos en los estudiantes, lo cual se manifiesta en sus notas, aun así son conscientes que la mejoría no fue total y de forma homogénea en los alumnos. En algunos, que fue la mayoría, el recurso educativo impacto positivamente.</p>

CREACIÓN DE AMBIENTES MOTIVACIONALES POSITIVOS A TRAVÉS DE LOS DIBUJOS ANIMADOS PARA LOS ESTUDIANTES DE LOS GRADOS DÉCIMO Y UNDÉCIMO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA NUESTRA SEÑORA DEL CARMEN DE BARBOSA

CATEGORIZACIÓN DE ENTREVISTA A DIRECTIVOS DOCENTES				
Categoría	Subcategoría	Entrevistado N° 1	Entrevistado N° 2	Conclusiones
Motivación	¿Permitiría que en el futuro se implemente proyecto que esté mediados por las TIC en su institución educativa?	Claro, como he indicado antes todo proyecto que propenda en el mejoramiento de la calidad educativa siempre tendrá cabida en esta institución	Si, después que cuente con la organización y objetivo claro como este proyecto tendría en mi un apoyo	Destaca la disponibilidad de ambos directivos docentes de seguir permitiendo la implementación de proyecto que estén mediados por las TIC
Pertinencia del recurso TIC	¿Cómo cataloga el proyecto?	Es un muy buen proyecto, combate una de las principales deficiencias de la institución	Muy bueno, me gustaría que la experiencia se extienda a áreas como matemáticas	Las respuestas muestran que el proyecto es muy bien catalogado por los directivos de la institución. En el caso del coordinador académico sugiere que la experiencia se extienda al área de matemáticas
	¿De todo de los que conoce del proyecto, qué destaca del mismo?	El ambiente generado en los estudiantes y profesores	Sin lugar a duda el buen rendimiento académico de los estudiantes y grandes resultados de las pruebas Saber y el clima motivacional	Se nota concordancia con la respuesta anterior, en lo que destacan en esta pregunta ya se ha señalado

CREACIÓN DE AMBIENTES MOTIVACIONALES POSITIVOS A TRAVÉS DE LOS DIBUJOS ANIMADOS PARA LOS ESTUDIANTES DE LOS GRADOS DÉCIMO Y UNDÉCIMO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA NUESTRA SEÑORA DEL CARMEN DE BARBOSA

	<p>¿Siempre estuvo de acuerdo que el proyecto se ejecutara en su institución? ¿Por qué?</p>	<p>Sí, todo lo que propenda en el mejoramiento de la calidad educativa tiene cabida en esta institución. El proyecto, tal como nos fue planteado, mostraba interesantes objetivos y pretendía combatir una de las mayores deficiencias que tenemos acá.</p>	<p>Por supuesto que sí, el proyecto me gustó mucho. Además, el hecho de pretender mejorar el rendimiento académico de los estudiantes me interesa como coordinador académico</p>	<p>Ambos directivos han notado las ventajas de ejecutar el proyecto, por lo que han manifestado que siempre han estado de acuerdo en la ejecución del mismo.</p>
<p>Rendimiento académico</p>	<p>¿Piensa que se logró el objetivo planteado en el proyecto?</p>	<p>En lo que nos presentó el directo del proyecto inicialmente, creo que sí. Se pudo implementar el proyecto usando las TIC a pesar de las adversidades que podemos tener en este contexto</p>	<p>Sí, realmente se refleja el buen rendimiento académico de los estudiantes</p>	<p>El coordinador académico no sólo señala que el proyecto si cumplió con el objetivo por lo que fue formulado, sino que también lo cita y muestra conocerlo. Mientras que el rector señala como relevante entre los objetivos cumplido en el proyecto el hecho que se haya podido usar como herramienta educativa las TIC</p>

CREACIÓN DE AMBIENTES MOTIVACIONALES POSITIVOS A TRAVÉS DE LOS DIBUJOS ANIMADOS PARA LOS ESTUDIANTES DE LOS GRADOS DÉCIMO Y UNDÉCIMO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA NUESTRA SEÑORA DEL CARMEN DE BARBOSA

	<p>¿Considera que el proyecto genero algún tipo de impacto en la comunidad educativa y cómo evalúa este impacto?</p>	<p>Por lo que he visto y me han comentados lo docentes genero un impacto positivo en los grados de 10 y 11, de igual forma en los docentes implicados en la ejecución del mismo.</p>	<p>Entre los impactos que puedo destacar del proyecto fue el rendimiento académico de los alumnos y evidentemente los resultados de las pruebas saber 11 realmente mejoraron</p>	<p>En ambas opiniones se destacan como impactos elementos que pueden ser considerado como positivos: el buen rendimiento académico de los estudiantes, los buenos resultados de las pruebas Saber 11 y el buen impacto generado a los docentes y estudiantes</p>
--	--	--	--	--

CREACIÓN DE AMBIENTES MOTIVACIONALES POSITIVOS A TRAVÉS DE LOS DIBUJOS ANIMADOS PARA LOS ESTUDIANTES DE LOS GRADOS DÉCIMO Y UNDÉCIMO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA NUESTRA SEÑORA DEL CARMEN DE BARBOSA

CATEGORIZACIÓN ENTREVISTA A ACUDIENTES							
Categoría	Subcategoría	Entrevistado N° 1	Entrevistado N° 2	Entrevistado N° 3	Entrevistado N° 5	Entrevistado N° 5	Conclusiones
Motivación	Como acudiente, ¿conoce el proyecto del cual hace parte el (la) estudiante que usted representa? En caso de ser positiva la respuesta ¿Por qué medio lo conoció?	Si lo conozco, el profesor nos había reunido y contado a todos lo que pretendía con los estudiantes, lo que me pareció muy bueno	Si lo conocía, en todo momento mi hija me informaba y el profesor me mandaba los permisos para que los firmara	Si, hubo una reunión donde se nos citó a los padres de familia	Claro, me acuerdo de que el profesor nos pidió que firmáramos unas actas y unos permisos	Si se nos informó que el profesor pretendía ayudar a nuestros hijos a mejorar las notas	En todas las respuestas de los entrevistados se evidencia que si conocían el proyecto. Además, en su mayoría sostienen que fue por medio de una reunión y permisos que ellos firmaban para conceder la autorización
	¿Qué actitud ha observado en el estudiante en cuanto el interés académico desde que hace parte del proyecto?	A él lo veo animado, como le cuento está pendiente de lo que va a hacer y los profesores me han dicho que le ha ido bien	Muy bien, lo veo contento y haciendo las tareas	Este periodo no me perdió materia, y saco buenos resultados en las pruebas	Lo veo muy animado, contento y haciendo sus tareas	Mi nieta fue una de las mejores en las pruebas que le hicieron. O sea que le ha ido bien	Los acudientes reconocen avances académicos, motivacionales y en el resultado de las pruebas saber y se lo atribuyen

CREACIÓN DE AMBIENTES MOTIVACIONALES POSITIVOS A TRAVÉS DE LOS DIBUJOS ANIMADOS PARA LOS ESTUDIANTES DE LOS GRADOS DÉCIMO Y UNDÉCIMO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA NUESTRA SEÑORA DEL CARMEN DE BARBOSA

		en el colegio					al proyecto
Pertinencia del recurso TIC	Desde su conocimiento del proyecto ¿Cómo lo catalogaría?	Muy bueno, el niño estuvo pendiente siempre de hacer las cosas. Además, el colegio nos informa que se subió el nivel de las pruebas ICFES	Excelente, la niña me dice que le gustó mucho y saco buenas notas en castellano y filosofía	Bueno, él siempre estuvo atento de todo, y a mí eso me gusta	Excelente, después que haya proyectos que ayuden a nuestros hijos, siempre serán buenos	Yo siento que el proyecto estuvo muy bueno, mi nieta saco un buen resultado en las pruebas que presenta el colegio	Todos los académicos destacan positivamente el proyecto, destacan de él resultado de las pruebas, el buen rendimiento académico y la motivación de los estudiantes
Rendimiento académico	¿Sabe lo que se pretende conseguir con el proyecto?	El profesor dijo que se quería ayudar a nuestros hijos a mejorar las notas y prepararlo para las pruebas ICFES.	Tengo entendido que era, por medio de programas de computadores, ayudar a los estudiantes en las pruebas	Hacer que los estudiantes mejoren su rendimiento académico	Ayudar a los estudiantes en el rendimiento académico y en las pruebas ICFES, usando programas en computadores	Que los estudiantes puedan saber usar todo lo que tenga que ver con la computación	Los académicos reflejan a grandes rasgos que entendieron los motivos por el que fue ejecutado el proyecto: Brindarle a los estudiantes la oportunidad de mejorar

CREACIÓN DE AMBIENTES MOTIVACIONALES POSITIVOS A TRAVÉS DE LOS DIBUJOS ANIMADOS PARA LOS ESTUDIANTES DE LOS GRADOS DÉCIMO Y UNDÉCIMO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA NUESTRA SEÑORA DEL CARMEN DE BARBOSA

							su rendimiento académico e impactar positivamente las pruebas Saber 11. De alguna forma también dejan notar que las TIC estarían involucradas.
	¿Cómo evaluaría el rendimiento del estudiante a partir del momento que hace parte del proyecto?	Bueno ...bien como ya le dije, los profes me dicen que ha mejorado mucho	Muy bien, a veces me la “monta” con el proyecto ese	Excelente, buenos resultados académicos	Muy bien, me siento contenta con lo que ha logrado	Mi nieta la felicitan mucho en el colegio, eso me tiene contenta	La evaluación dada por los acudientes es positiva, consideran que el proyecto ha contribuido a que los estudiantes mejoren académicamente
	¿Cree que el proyecto ha incidido en el rendimiento académico de su	Claro que si...	Según me han contado los profes, creo que si	Si, estoy contenta con lo que mi hijo aprendió	Si, el me lo ha dicho	Si, mucho	La respuesta “si” de todos los acudientes muestra claramente que siente que el

CREACIÓN DE AMBIENTES MOTIVACIONALES POSITIVOS A TRAVÉS DE LOS DIBUJOS ANIMADOS PARA LOS ESTUDIANTES DE LOS GRADOS DÉCIMO Y UNDÉCIMO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA NUESTRA SEÑORA DEL CARMEN DE BARBOSA

	estudiante?							proyecto ha contribuido para que los estudiantes hayan rendido académicamente
--	-------------	--	--	--	--	--	--	---

CATEGORIZACIÓN ENTREVISTA A ESTUDIANTES								
Categoría	Subcategoría	Entrevista N° 1	Entrevista N° 2	Entrevista N° 3	Entrevista N° 4	Entrevista N° 5	Entrevista N° 6	Conclusiones
Motivación	¿Sabe lo que se pretende conseguir con el proyecto?	Sí señor, ayudarnos a mejorar nuestro rendimiento, obtener buenos resultados en las pruebas Saber	Sí, ayudarnos en las pruebas Saber	Por lo que hemos visto el proyecto tiene como propósito ayudarnos a conocer el mundo de las TIC, mientras que profundizamos las pruebas Saber	Deseo ayudarnos a conseguir mejores resultados en las áreas de castellano y filosofía	Si, pretendo mejorar el resultado de nuestras pruebas y que obtengamos mejor rendimiento académico	Como nos ha dicho el profesor, es ayudarnos a obtener mejores resultados académicos	Los estudiantes manifiestan conocer los objetivos del proyecto. Coinciden en que eran mejorar los resultados de las pruebas Saber y aumentar el rendimiento académico. No destaca creación

CREACIÓN DE AMBIENTES MOTIVACIONALES POSITIVOS A TRAVÉS DE LOS DIBUJOS ANIMADOS PARA LOS ESTUDIANTES DE LOS GRADOS DÉCIMO Y UNDÉCIMO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA NUESTRA SEÑORA DEL CARMEN DE BARBOSA

								de ambientes motivacionales
Pertinencia del recurso TIC	Desde su conocimiento del proyecto ¿Cómo lo catalogaría?	Muy bueno, he aprendido mucho gracias a él. Además, me gusta la integración de las TIC	Excelente, ha sido el mejor proyecto donde he participado	Me gustó mucho, mis notas aumentaron mucho	Fue excelente, diseñar los dibujos animados me gustó mucho	Estuvo muy bueno, los resultados de mis pruebas fueron muy buenas	Profesores lo defino, en una palabra: ¡excelente!	A partir de las respuestas, podríamos afirmar que los estudiantes fueron lo más impactado por el proyecto. · Manifiestan mucho entusiasmo cuando se refieren a él

CREACIÓN DE AMBIENTES MOTIVACIONALES POSITIVOS A TRAVÉS DE LOS DIBUJOS ANIMADOS PARA LOS ESTUDIANTES DE LOS GRADOS DÉCIMO Y UNDÉCIMO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA NUESTRA SEÑORA DEL CARMEN DE BARBOSA

Re dimient o académ ico	¿Cómo evaluarías tu rendimiento académico a partir del momento que hace parte del proyecto?	Bien, el proyecto me ayudó mucho	No me iba muy bien en filosofía, gracias al proyecto me ha ido mejor	Muy bien, creo que he mejorado mucho	Creo que, si me ayudó el proyecto, estoy contenta	Gracias al proyecto he obtenido buenos resultados en las pruebas Saber	Me he mantenido en mis notas, y he tenido buenos resultados	Los estudiantes reconocen que el proyecto si permitió que el rendimiento académico mejorar á, algunos le dan valor al hecho que ganaron materias donde no les iba bien, otros le reconocen que gracias a él tuvieron buenos resultados en las pruebas Saber
	¿Qué actitud has tenido en cuanto el interés académico	He aprendido mucho, las TIC eran para mi casi que	Mis notas han mejorado mucho en castellano y	He aprendido mucho, me gustaría que más clases	Bien profe, me han gustado mucho las clases	Como le decía el resultado de mis pruebas han sido	Muy bien, el proyecto me ayudó mucho	Según las respuestas los estudiantes sí reconocen que el

CREACIÓN DE AMBIENTES MOTIVACIONALES POSITIVOS A TRAVÉS DE LOS DIBUJOS ANIMADOS PARA LOS ESTUDIANTES DE LOS GRADOS DÉCIMO Y UNDÉCIMO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA NUESTRA SEÑORA DEL CARMEN DE BARBOSA

	ico desde que hace parte del proyecto?	desconocidas, pero con el proyecto he aprendido a manejar el software, y me gustó mucho	filosofía	sean como las del proyecto		muy bueno		proyecto de alguna forma insidioso en su rendimiento académico. Destacan aspectos como mejores notas en las áreas correspondientes y pruebas saber
--	--	---	-----------	----------------------------	--	-----------	--	--