

**UTILIZACIÓN DE RECURSOS EDUCATIVOS ABIERTOS COMO FACTOR DE
MOTIVACIÓN EN ESTUDIANTES DEL CICLO 3 DEL COLEGIO MIGUEL DE
CERVANTES SAAVEDRA**

JOSÉ JAVIER POTES OCAMPO

**UNIVERSIDAD DE LA SABANA
MAESTRÍA EN PROYECTOS EDUCATIVOS MEDIADOS POR TIC
CHÍA
2016**

**UTILIZACIÓN DE RECURSOS EDUCATIVOS ABIERTOS COMO FACTOR DE
MOTIVACIÓN EN ESTUDIANTES DEL CICLO 3 DEL COLEGIO MIGUEL DE
CERVANTES SAAVEDRA**

JOSÉ JAVIER POTES OCAMPO

**Trabajo de investigación para optar al título de Magister en Proyectos Educativos
Mediados por TIC**

Dr. ANDRÉS CHIAPPE LAVERDE

Director

UNIVERSIDAD DE LA SABANA

MAESTRÍA EN PROYECTOS EDUCATIVOS MEDIADOS POR TIC

CHÍA

2016

Nota de aceptación

Firma presidente de jurado

Firma de jurado

Firma de jurado

TABLA DE CONTENIDO

DEDICATORIA	10
AGRADECIMIENTOS	11
RESUMEN	12
ABSTRACT	14
1. INTRODUCCIÓN.....	16
2. JUSTIFICACIÓN Y ANÁLISIS DEL CONTEXTO	21
2.1. CONTEXTO	21
2.2. JUSTIFICACIÓN.....	23
3. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA Y PREGUNTA DE INVESTIGACIÓN	26
3.1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	26
3.2. PREGUNTA DE INVESTIGACIÓN	29
4. OBJETIVOS	30
4.1. OBJETIVO GENERAL	30
4.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS.....	30
5. ESTADO DEL ARTE	31
Tabla 1. Antecedentes bibliográficos.....	42
6. MARCO TEÓRICO	48
6.1. TIC Y EDUCACIÓN	48

6.2.	MOVIMIENTO EDUCATIVO ABIERTO (TENDENCIA CONTEMPORÁNEA)....	52
6.3.	RECURSOS EDUCATIVOS ABIERTOS	52
6.4.	MOTIVACIÓN	57
6.5.	MOTIVACIÓN Y LOS REA.....	62
6.6.	AMBIENTE DE APRENDIZAJE	64
6.7.	AMBIENTES VIRTUALES DE APRENDIZAJE AVA	65
6.8.	ENSEÑANAZA PARA LA COMPRESION	67
6.9.	CONSTRUCCIÓN DEL CONOCIMIENTO	71
6.10.	LOS COMPUTADORES EN LA EDUCACIÓN.....	73
6.11.	INVESTIGACIÓN EDUCATIVA.....	75
6.12.	LA NUEVA REALIDAD VIRTUAL.....	76
6.13.	INTERRUPCIÓN EN EL AULA.....	77
7.	ASPECTOS METODOLÓGICOS.....	79
7.1.	Tipo de investigación	79
7.2.	POBLACIÓN E INSTRUMENTOS.....	81
7.2.1.	Población.....	81
7.2.2.	Muestra	82
7.3.	TÉCNICAS DE RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN	83
7.3.1.	Observación participante	83
7.3.2.	Encuesta	85

7.3.3.	Instrumento a utilizar en esta investigación.....	86
7.4.	FASES DE LA INVESTIGACIÓN.....	87
7.5.	RESULTADOS Y ANALISIS.....	91
8.	IMPLEMENTACIÓN PLAN DIDÁCTICO DE AVA.....	106
8.1.	IMPLEMENTACIÓN DEL AMBIENTE DE APRENDIZAJE EN EL CICLO.....	107
8.1.1.	Actividad 1: Ubicación geográfica de Egipto.....	109
8.1.2.	Actividad 2: Estructuras sociopolíticas y económicas en el Antiguo Egipto.....	114
8.2.	CRONOGRAMA DE EJECUCIÓN DEL PROYECTO.....	121
8.3.	RESULTADOS EVALUACIÓN EXPOST DE LA PRUEBA SOBRE MOTIVACIÓN EN EL AULA.....	122
8.4.	ANÁLISIS COMPARATIVO DEL RESULTADO EX ANTE Y EXPOST.....	131
9.	CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....	139
10.	REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	144
	ANEXOS.....	154
	ANEXO A: Instrumento.....	155
	ANEXO B: Blog Cultura Egipcia.....	159
	ANEXO C: Galería Fotográfica.....	168
	ANEXO D: Formato consentimiento informado para padres de familia y/o acudientes.....	172
	ANEXO E: Solicitud de permiso institucional.....	180
	ANEXO F: Carta de aceptación de la institución.....	184

LISTA DE TABLAS

Tabla 1. Antecedentes bibliográficos.....	42
Tabla 2. Categorías de análisis observación.	84
Tabla 3. Distribución de los estudiantes según género.	92
Tabla 4. Distribución de los estudiantes según rango de edad.	93
Tabla 5. Resultados motivación de logro intrínseca al conocimiento.	94
Tabla 6. Resultados motivación de logro extrínseca, regulación introyectada.....	96
Tabla 7. Resultados motivación de logro intrínseca a las metas.....	98
Tabla 8. Resultados Amotivación.	100
Tabla 9. Resultados motivación de logro extrínseca, regulación identificada.....	102
Tabla 10. Resultados motivación de logro extrínseca, regulación externa.	104
Tabla 11. Recursos educativos.....	108
Tabla 12. Actividad 1.....	109
Tabla 13. Actividad 2.....	114
Tabla 14. Resultados Ex post motivación de logro intrínseca al conocimiento.	122
Tabla 15. Resultados Ex post motivación de logro extrínseca, regulación introyectada.....	123
Tabla 16. Resultados Ex post motivación de logro intrínseca a las metas	125
Tabla 17. Resultados Expost Amotivación.	127
Tabla 18. Resultados Ex post Motivación de logro extrínseca, regulación identificada	128
Tabla 19. Resultados Expost motivación de logro extrínseca, regulación externa.....	130

LISTA DE FIGURAS

Figura 1. Distribución de los estudiantes según género.....	92
Figura 2. Distribución de los estudiantes según rango de edad.	93
Figura 3. Motivación de logro intrínseco al conocimiento.	94
Figura 4. Resultados motivación de logro intrínseca al conocimiento.	95
Figura 5. Motivación de logro extrínseco, regulación introyectada.	96
Figura 6. Resultados motivación de logro extrínseca, regulación introyectada.	97
Figura 7. Motivación de logro intrínseca a las metas.	98
Figura 8. Resultados motivación de logro intrínseca a las metas.	99
Figura 9. Amotivación.	100
Figura 10. Resultados Amotivación.....	101
Figura 11. Motivación extrínseca, regulación identificada.....	102
Figura 12. Resultados motivación de logro extrínseca, regulación identificada.	103
Figura 13. Motivación de logro extrínseca, regulación externa.....	104
Figura 14. Resultados motivación de logro extrínseca, regulación externa.	105
Figura 15. Cronograma de implementación ambiente de aprendizaje.....	121
Figura 16. Resultados Expost motivación de logro intrínseca al conocimiento.	123
Figura 17. Resultados Ex post motivación de logro extrínseca, regulación introyectada.	124
Figura 18. Resultados Ex post motivación de logro intrínseca a las metas.	126
Figura 19. Resultados Ex post Amotivación.....	128
Figura 20. Resultados Ex post motivación de logro extrínseca, regulación identificada.	129
Figura 21. Resultados Ex post motivación de logro extrínseca, regulación externa.	131

Figura 22. Resultados comparativos Ex ante y Expost motivación de logro intrínseca al conocimiento.....	132
Figura 23. Resultados comparativos Ex ante y Ex post motivación de logro extrínseca, regulación introyectada.....	134
Figura 24. Resultados comparativos Ex ante y Ex post motivación de logro intrínseca a la meta.	135
Figura 25. Resultados comparativos Ex ante y Ex post Amotivación.....	136
Figura 26. Resultados comparativos Ex ante y Ex post Motivación de logro extrínseca, regulación identificada.....	137
Figura 27. Resultados Ex post motivación de logro extrínseca, regulación externa.	138

DEDICATORIA

Este gran logro en mi vida profesional se lo dedico a Dios y a mi adorada familia, Soy muy bendecido por ser parte de una gran familia, donde prevalecen el amor, el apoyo y la comprensión. Ustedes son lo mejor y en todo lo que hago, son mi luz y mi aliento. En estos últimos años en los que he estado realizando la Maestría, en cada ocasión que desfallecía por problemas de salud, he recibido su apoyo incondicional, gracias por su comprensión ante mi falta de tiempo para ustedes debido al estudio, gracias por hacerme más llevaderos estos últimos años.

Esposita adorada e hijos de mi corazón los amo muchísimo y quiero compartir con ustedes y con toda nuestra maravillosa familia este triunfo que solo gracias a Dios y ustedes es posible celebrar.

AGRADECIMIENTOS

Agradezco a la Universidad de la Sabana, de manera especial al Centro de Tecnologías para la Academia y a la Secretaria de Educación Distrital, por haberme permitido realizar esta Maestría, así como también a todos los profesores que me aportaron sus conocimientos y experiencia, permitiéndome adquirir conocimientos que serán de gran utilidad en mi quehacer como docente.

Quiero hacer un reconocimiento especial a mi tutor Dr. Andrés Chiappe Laverde, a la profesora Isabel Jiménez Becerra y al Director del Postgrado Jimmy Cardona Ardila por su acertada guía y apoyo, también por su excelente calidad humana mostrada durante todo el proceso de la Maestría.

RESUMEN

El fin principal de este proyecto ha sido el análisis de los efectos del uso de recursos educativos abiertos (REA) sobre la motivación de los estudiantes del ciclo 3 del Colegio Miguel de Cervantes Saavedra, la investigación se desarrolla a través del método estudio de caso, definido como un diseño de investigación social y la población objeto de la investigación estuvo constituida por los estudiantes que cursan sexto grado del Ciclo 3 del Colegio Miguel de Cervantes Saavedra IED Sede A jornada tarde, conformada por 240 niños y niñas en edades desde los 10 hasta los 15 años de edad.

El trabajo de campo realizado para el desarrollo de esta investigación, consistió en una primera fase en la elaboración y adaptación de un cuestionario debidamente validado sobre la Escala de Motivación Educativa (EME), a fin de determinar cuál era el grado de motivación de un grupo de estudiantes del ciclo 3 del colegio Miguel de Cervantes antes y después de implementar la intervención en la que se utilizó un ambiente de aprendizaje donde se incluyeron recursos educativos abiertos (REA).

Una vez aplicado el instrumento utilizado y obtenida la información se utilizó el programa estadístico SPSS (Statistical Package for the Social Sciences) como herramienta de tabulación en el proceso de análisis de los datos, los principales resultados de esta investigación permitieron establecer que la motivación de los estudiantes puede variar dependiendo de qué

estrategias pedagógicas y herramientas asociadas se trabajen en el aula, para este caso específico la motivación aumento con la implementación de un ambiente de aprendizaje donde se incluyeron recursos educativos abiertos (REA).

En conclusión, se puede afirmar que los objetivos propuestos en esa investigación, desde el punto de vista del trabajo de campo se cumplieron a cabalidad, por cuanto se demostró que la implementación de los recursos educativos abiertos (REA) para el ciclo 3, al ser incorporados como estrategias pedagógicas didácticamente diseñadas con el apoyo de las TIC, generaron motivación en los estudiantes, por lo tanto merecen ser tenidas en cuenta como política educativa para las instituciones, y contemplados en las áreas de conocimiento en general y la política educativa de la educación en Colombia.

Palabras claves: Educación, REA, TIC, SPSS, docencia universitaria, motivación, pedagogía, didáctica, procesos de enseñanza-aprendizaje.

ABSTRACT

The main purpose of this project has been the analysis of the effects in using open educational resources (OER) on the students' motivation in 3rd Cycle at the Miguel de Cervantes Saavedra School, the research has been conducted through the method study of case, defined as a design of social research and its population object of the research was constituted by the students that course sixth grade in 3rd cycle, at the Miguel de Cervantes Saavedra School IED Headquarters A, day later College, made up of 240 children aged from 10 to 15 years old.

Carrying out for the development of this research, field work consisted of a first phase in the development and adaptation of a duly validated questionnaire on the scale of educational motivation (EME), in order to determine the degree of motivation of a group of students of the school cycle 3 Miguel de Cervantes before and after implementing the intervention in which a learning environment, where we included open educational resources, (OER) was used.

Once applied the instrument used and the information obtained was used the statistical program SPSS (Statistical Package for the Social Sciences) as tool tab in the analysis of the data, the main results of this research process allowed to establish that the motivation of students may vary depending on what teaching strategies and associated tools work in the classroom , for this case specific it motivation increase with the implementation of an

environment of learning where is included resources educational open (OER) and is observed a better apprehension of the theme chosen for such end.

In conclusion, we can say that the objectives proposed in this research, from the point of view of the field work were met fully, because it showed that the implementation of the open educational resources (OER) for the cycle 3, to be incorporated as educationally designed with the support of ICT, pedagogical strategies generated motivation in students, therefore deserve to be taken into account as educational policy for institutions, and referred to in the areas of knowledge in general and educational policy of education in Colombia.

Key Words: education, OER, TIC, SPSS, teaching college, motivation, pedagogy, didactics, processes of teaching and learning.

1. INTRODUCCIÓN

Hoy en día se dispone en forma gratuita de gran cantidad de recursos educativos abiertos (REA), estos son materiales digitales de diferentes formatos y aplicaciones que potencializan el valor educativo, sirviendo de apoyo en el proceso de enseñanza - aprendizaje y están disponibles en internet para cualquier persona o entidad, son publicados con licencias de propiedad intelectual que autorizan su utilización, adaptación y distribución gratuitas.

Las definiciones de REA han cambiado ligeramente a lo largo del tiempo, inicialmente, la UNESCO (2002), los define como: “recursos educativos, habilitados por las tecnologías de información y comunicación, para su consulta, uso y adaptación con fines no comerciales” (p. 27).

Posteriormente la UNESCO (2011), en su documento A Basic Guide To Open Educational Resources (OER), redefine los recursos educativos abiertos como:

“cualquier tipo de recurso (incluyendo planes curriculares, materiales de los cursos, libros de texto, vídeo, aplicaciones multimedia, secuencias de audio, y cualquier otro material que se haya diseñado para su uso en los procesos de enseñanza y aprendizaje) que están plenamente disponibles para ser utilizados por

parte de educadores y estudiantes, sin la necesidad de pago alguno por derechos o licencias para su uso” (p.5).

Con respecto a la calidad de los REA recientemente la UNESCO (2015), propuso que la responsabilidad de asegurar la calidad de los REA utilizados en entornos de enseñanza y aprendizaje recaerá sobre las propias instituciones o personas que los crearon, como también las instituciones a donde vayan a ser utilizados, además de los coordinadores de programa/curso y los educadores individuales responsables por realizar la actividad docente. Por lo tanto, la ‘calidad de los REA’ dependerá de los recursos que decidan usar, de cómo deciden adaptarlos para que sean contextualmente relevantes y de cómo los integran a la enseñanza y al aprendizaje de actividades de diversa índole.

Para esta propuesta se busca resaltar la importancia que representan los REA para la educación actual, por lo tanto, el proyecto de investigación ha escogido como objetivo principal el analizar y documentar los efectos del uso de REA sobre la motivación de los estudiantes del ciclo 3 del Colegio Miguel de Cervantes Saavedra.

Esta investigación se centra en la motivación como factor importante en la adquisición del conocimiento, como lo enuncia Reyes, (2012):

“La palabra motivación se deriva del latín "motivus" o "motus", que significa «causa del movimiento» es lo que induce a una persona a realizar alguna acción, si nos referimos específicamente al aprendizaje, es el interés que tiene el alumno

por su propio aprendizaje o por las actividades que le conducen a él. El interés se puede adquirir, mantener o aumentar en función de elementos intrínsecos al interior de cada persona y extrínsecos al exterior; “Es la motivación, el motor que genera la energía suficiente para obtener aprendizajes, profundizar en los trabajos, que de otra manera nos causarían cansancio con facilidad, la elevada motivación provoca entusiasmo y placer” (p.6).

Por otro lado, así como la motivación es un factor importante, no se pueden desconocer otros agentes que interactúan como lo son las metodologías y las didácticas que se emplean, para Navarrete (2009) la metodología didáctica y las Nuevas Tecnologías son:

“Suficientemente ricas en posibilidades como para que el profesor ponga en funcionamiento sus mecanismos de creatividad y pueda variar los estímulos, las actividades y las situaciones de aprendizaje con la frecuencia que cada alumno o grupo necesite” (p.8).

Se puede fácilmente cambiar las actividades, hacer prácticas o ejercicios que ayuden al alumno a interesarlo en el tema tratado, mejorando su atención y motivación, y es allí donde los REA toman una gran importancia, Ramírez & Burgos (2012) nos indican:

“Los REA son utilizados para mejorar los procesos de enseñanza, y para fomentar un aprendizaje más activo entre los estudiantes. Mediante su uso se logra una innovación importante que mejora la calidad de las clases” (p.70).

Por lo cual se puede inferir que para esta propuesta el uso de los REA, mejora el proceso enseñanza aprendizaje de los temas del ciclo 3, permitiendo abordar de una manera más sencilla temas difíciles de tratar por su densidad y dificultad, facilitando la comprensión de los mismos, adicionalmente promueven la colaboración entre profesores y estudiantes al incentivar el uso de herramientas disponibles en internet como wikis, blogs y redes sociales, todo lo anteriormente descrito con base en lo propuesto por Mortera (2010), quien menciona que:

“El utilizar REA dentro del ámbito educativo y de su impacto en los procesos de aprendizaje en sus diversas modalidades, mejora los procesos de enseñanza aprendizaje, promoviendo ambientes activos y facilitando las experiencias de conocimiento.” (p.3).

En esta misma línea, la aplicación de los REA se ve beneficiada con los principios de andamiaje, desarrollo próximo, en donde el profesor es un guía y el alumno tiene una participación activa en el aprendizaje, también Escamilla (2000), menciona que:

“El hacer uso de estos instrumentos permite al alumno comprender con mayor objetividad el tema, pues estamos atacando su proceso cognitivo con estímulos sensoriales que intervienen de una manera crucial en la adquisición y comprensión de sucesos. Para los niños es muy agradable, amena e interesante una clase con apoyo de recursos multimedia.” (p.122).

Ante lo descrito anteriormente, el tema de investigación planteado es de gran importancia en el actual sistema educativo, dado que pretende abordar el tema de la introducción y combinación del binomio innovación y proceso enseñanza-aprendizaje, influyendo directamente en la motivación de los estudiantes perteneciente al ciclo 3.

2. JUSTIFICACIÓN Y ANÁLISIS DEL CONTEXTO

2.1. CONTEXTO

Según Danneels, (2004) en los últimos años el auge del Internet y la evolución del mismo ha hecho posible poder contar con muchísimas aplicaciones gratuitas en línea que permite a los docentes disponer de herramientas didácticas nuevas, al utilizarlas hacen necesario realizar cambios en las prácticas educativas, convirtiéndose en un elemento importante de cualquier proceso educativo e innovador, estos procesos de innovación, según establece Mangelsdorf (2009), modifican los paradigmas tradicionales educativos en tanto que impactan por un lado, en los procesos de enseñanza que aplican los docentes, y por otro, en las estrategias de aprendizaje que utilizan los estudiantes.

Grosseck, (2009, p. 478 - 482) afirma, que estas nuevas herramientas de la Web 2.0 proporcionan entornos de trabajo interactivos y de fácil manejo que facilitan el desarrollo de proyectos innovadores, así mismo, hoy los Computadores personales, Portátiles y Celulares inteligentes han evolucionado y su adquisición es cada día más posible en cualquier estrato social, lo que hace viable implementar los recursos educativos abiertos en aulas de clase.

Con respecto a los REA, Ramírez, M. & Burgos, J. (2012). Exponen varias investigaciones y conclusiones sobre el uso y aplicación de los mismos en el proceso de

enseñanza-aprendizaje, indicándonos que el involucrarlos como parte de una estrategia de enseñanza, ayuda a mejorar este proceso.

Los REA incorporados en la práctica educativa sirven como puente para conectar los nuevos conceptos con los preexistentes en la estructura cognitiva de los alumnos, lo cual genera un aprendizaje significativo y no mecánico, a su vez enriquecen los contenidos temáticos, representando muchos beneficios para el alumno quien se ve motivado para alcanzar un mejor desempeño y por ende a aprender significativamente.

Por lo descrito anteriormente, la propuesta será implementada en el Colegio Miguel de Cervantes Saavedra, ubicado en la Localidad 5 de Usme en el sector la Marichuela, actualmente atiende una población mixta aproximadamente con 4.000 estudiantes en jornadas mañana, tarde y noche en sus dos sedes con cobertura de Preescolar, primaria y Bachillerato, en Usme casi el 50% de la población está en estrato uno y el otro 50% en estrato dos (Colegio Miguel de Cervantes I.E.D., s.f.).

Analizando el problema del bajo rendimiento académico de los estudiantes en el Colegio Miguel de Cervantes Saavedra, especialmente en el ciclo 3, encontramos en un gran porcentaje de los estudiantes apatía por la lectura y desinterés por el estudio, lo que genera un bajo rendimiento académico y desmotivación, al confrontar sus resultados académicos, aumentando considerablemente la deserción escolar en la institución, existen investigaciones que muestran una estrecha relación entre las habilidades para la lectura y el rendimiento académico.

Tal es el caso de la Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económicos (OECD), que ha realizado estudios de seguimiento de jóvenes evaluados a través del Programme for International Student Assessment (PISA). Estos estudios muestran una estrecha relación entre el desempeño de dichos jóvenes en las pruebas de lectura a la edad de 15 años y sus logros educativos y éxito profesional posteriores (OECD, 2010).

2.2. JUSTIFICACIÓN

De acuerdo con la Organización para la Cooperación y Desarrollo Económico (OCDE, 2011), la educación representa una inversión para el crecimiento social y económico de un país, debido a que existe relación entre la escolaridad promedio de la población y el desarrollo económico. Por eso las bajas tasas de eficiencia respecto a la culminación con éxito del año escolar representan un problema económico, debido a que se asigna parte de su gasto público, para el país, como para las familias de los estudiantes. En ambos casos se impacta en el crecimiento económico y social de la población (Chaín, Jácome y Martínez, 2001, p. 2-3).

Es por esta razón que para el colegio Miguel de Cervantes Saavedra, introducir los recursos educativos abiertos en el aula de clase del ciclo 3, permitiría mejorar la motivación de los estudiantes que es uno de los factores asociados al aprendizaje y rendimiento académico, según estudios realizados por Jensen (1995), un estudiante motivado desarrollará una actitud positiva que le permitirá aprender mejor, mientras que un estudiante ansioso y poco motivado creará un bloqueo mental que interferirá notoriamente en su aprendizaje. Con respecto al

rendimiento académico, Escaño, J., & Gil de la Serna, M. (2001), afirman que la desmotivación está en la base del fracaso escolar y, con frecuencia también, en los problemas de disciplina.

Dependiendo del tipo de rendimiento académico que tenga el alumno, afectará en menor o mayor proporción la repitencia y deserción escolar, es por esto que se puede decir que una de las causas por las que los alumnos abandonan el colegio es por su mal resultado académico, sobre este caso la ANUIES (2001) asegura que:

“Cuando la reprobación de una materia es el resultado de un problema ocasional, la recuperación es factible; pero cuando es reflejo de circunstancias permanentes es más bien un síntoma que se va agravando hasta llegar a la deserción” (p.50), por esto es importante buscar mecanismos que ayuden a mejorar el rendimiento académico en general y permitan la inclusión de metodologías y didácticas que dinamicen el proceso de aprendizaje de ciertos contenidos que al estudiante le provocan desinterés.

La inclusión de este proyecto, frente a esta realidad favorece la dinámica y la interactividad en el aula, tanto por parte del docente como de los estudiantes, resaltando los siguientes factores:

- Conveniencia: Genera innovación en el ciclo 3 del Colegio Miguel de Cervantes Saavedra.

– Implicaciones Practicas: Mejora los aspectos motivacionales de los Estudiantes.

Este proyecto no solo beneficiará a la población objeto de estudio, pues si se obtiene como resultado un impacto positivo en la problemática, este servirá para que el uso de las TIC y los REA en las diferentes áreas del conocimiento sea uno de los principios de la política educativa institucional, además se podrá utilizar como una guía, para que muchos docentes aborden desde allí problemáticas similares y también para dar inicio a otras investigaciones que conduzcan cada vez a encontrar nuevas y mejores estrategias educativas.

Al involucrar los REA en las actividades académicas del ciclo 3 del Colegio Miguel de Cervantes Saavedra partiendo de un proceso de investigación, documentación y análisis, se está generando innovación en el proceso enseñanza-aprendizaje, pudiéndose abordar de una manera sencilla temas difíciles de tratar por su densidad y dificultad, influyendo directamente en la motivación de los estudiantes, lo que permitiría alcanzar el objetivo trazado.

Los resultados de esta investigación serán muy importantes para desarrollar una propuesta de enseñanza aprendizaje utilizando los REA, que darán aportes al problema de desmotivación en los estudiantes.

3. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA Y PREGUNTA DE INVESTIGACIÓN

3.1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

Para el Ministerio de Educación Nacional (2003), existe una gran problemática frente a la formación educativa de niños y jóvenes, dado que de acuerdo a cifras de deserción y repitencia del país, basadas en las tasas de eficiencia interna, indica que de cada 1.000 niños que inician primaria, sólo 403 de ellos completarían el ciclo educativo en undécimo grado, de esta información, podemos dimensionar el problema que es altamente preocupante dentro de las metas propuestas por el Ministerio de Educación, dado que la permanencia de los niños dentro del sistema educativo es una de las metas que se ha propuesto la revolución educativa.

Sin embargo, este propósito está amenazado por dos problemas: la repitencia y la deserción escolar. Según la ANUIES (2001, p. 2-3), diversos factores contribuyen a que se presenten altos índices en la medición de estas dos variables. Entre los más importantes se encuentran la complejidad del plan de estudios, el perfil del profesorado, las metodologías de enseñanza, los mecanismos de ingreso, la falta de motivación del estudiante y el bajo rendimiento académico.

Una de las causas por las que los alumnos abandonan el colegio es por su mal resultado académico. Entre los factores de infraestructura institucional destacan las condiciones de las aulas y de los espacios disponibles para la formación (ANUIES, 2001, p. 2-3).

Dentro de los factores psicosociales encontramos el ambiente estudiantil, entendido como la interacción entre los compañeros de curso, las relaciones entre el profesor y los estudiantes, así como las expectativas de los docentes y autoridades educativas acerca del desempeño académico de los estudiantes. Entre los factores administrativos pueden encontrarse la existencia y las características de los servicios de apoyo al aprendizaje y la formación del estudiantado, como las asesorías, tutorías, orientación educativa, movilidad y becas (McKenzie y Schweitzer, 2001, p. 21 -33).

Se ha demostrado que la motivación tiene un papel fundamental sobre el aprendizaje, ya que influye sobre lo que se aprende, cuándo y cómo se aprende, al respecto Schunk (1991) nos dice que:

“La motivación aumenta cuando los estudiantes perciben que están progresando aprendizaje”. Cuando los estudiantes están motivados internamente, realizan actividades que promueven su aprendizaje: ponen atención, se esfuerzan más, dedican mayor tiempo, organizan el conocimiento, lo relacionan con lo que saben y aplican los conocimientos y habilidades aprendidas en diferentes contextos; a su vez, el aprendizaje promueve más la motivación intrínseca” (p.4).

Al igual que en el contexto nacional, durante los últimos 5 años se ha agudizado el problema de la deserción escolar y la pérdida del año lectivo en estudiantes del Colegio Miguel de Cervantes Saavedra Jornada Tarde; hace 5 años se contaba con 30 cursos entre 6 y 11 grado y hoy solo se cuenta con 22 cursos, un indicador puntual de la deserción y repitencia se puede analizar en el ciclo 3 (Grado 6 y 7), en el cual en los últimos 2 años se han tenido 6 cursos de grados sexto durante el año y al empezar el siguiente año lectivo solo se pueden conformar 3 grados séptimos, esto nos indica que un 50% de los estudiantes de 6 grado no pasa a grado séptimo por pérdida del año o por deserción escolar, estos datos han sido recogidos de las reuniones Docentes que se llevan a cabo en cabeza del Señor Víctor Caro Cuervo, Rector de la institución. (Colegio Miguel de Cervantes I.E.D., s.f.).

Una de las áreas que tiene un alto grado de pérdida y está directamente relacionada con el problema mencionado, es el área de Sociales (Historia y Geografía), lo que motivó una reunión de la coordinación académica en septiembre 3 de 2014 con algunos docentes de esta área, para hacer un análisis del problema; después de un consenso, se llega a la conclusión que un factor predominante para estos malos resultados académicos es la apatía y desmotivación de los estudiantes por las materias de Historia y Geografía, al considerarlas muy densas y en la que hay que dedicar un tiempo considerable en lecturas académicas y el análisis de situaciones. De acuerdo a lo anterior se ha identificado en la motivación uno de los aspectos pertinentes para intervenir en este caso en particular, para efectos de mejorar la problemática.

Ante esta situación que se presenta se ve la necesidad de incorporar la tecnología en todas las actividades diarias y en este marco el uso de contenido digital es crítico y coyuntural

para todos estos procesos de incorporación de tecnologías, encontrando que los recursos educativos abiertos (REA), se han configurado como uno de los temas de mayor relevancia para los investigadores cuando se habla de contenidos y educación con TIC. Dada la relevancia de este tema se propone como una posible alternativa de intervención de los asuntos motivacionales para efectos de procurar subsanar la problemática anteriormente dimensionada y utilizar los REA en un ambiente de aprendizaje, escogiéndose una temática del área de sociales que ha sido identificada como una de las áreas que presentan dificultad en el proceso de aprendizaje en los estudiantes y en particular la temática de la civilización egipcia, que está en el currículo del ciclo 3, grado sexto y que por su densidad presenta dificultad para los estudiantes.

Apoyando esta idea de un ambiente de aprendizaje novedoso, Cyrus (1995) dice que se debe crear un ambiente para que los estudiantes mismos se motiven, es decir se refiere a que tanto la institución como los profesores propicien unas herramientas y un entorno que fomenten la estimulación en los alumnos para el aprendizaje.

3.2. PREGUNTA DE INVESTIGACIÓN

¿Cuáles son los efectos del uso del REA sobre la motivación de los estudiantes del ciclo 3 del Colegio Miguel de Cervantes Saavedra?

4. OBJETIVOS

4.1. OBJETIVO GENERAL

Analizar y documentar los efectos del uso de REA sobre la motivación de los estudiantes del ciclo 3 del Colegio Miguel de Cervantes Saavedra.

4.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Diagnosticar el estado motivacional de los estudiantes del ciclo 3 del Colegio Miguel de Cervantes Saavedra.
- Propiciar la participación de los estudiantes en una estrategia de enseñanza-aprendizaje basada en el uso de REA.
- Determinar el efecto de dicha estrategia sobre el estado motivacional de los estudiantes participantes.

5. ESTADO DEL ARTE

Para la construcción del estado del arte se ha realizado una revisión y análisis documental sobre estudios previos relacionados con el objeto de esta investigación.

Ballester, (2003), planteó en su investigación: Resolución de Problemas y Motivación en Espacios Virtuales, donde presentó a la universidad de Salamanca en España y abordó el tema de auscultar una línea de investigación en el terreno de la resolución de problemas que de una forma muy incipiente se ha desarrollado en este trabajo de grado y que sin duda necesita de los aportes y esfuerzos de nuevos y más rigurosos procesos de investigación que la desarrollen.

Para la autora su valor se sitúa en su dimensión procesual más que productiva, en el sentido de que no se han obtenido novedosos hallazgos capaces de revolucionar la práctica educativa de REA en el contexto de los espacios virtuales. Sin embargo, el proceso de investigación es en sí mismo enriquecedor ya que las deficiencias y carencias que, sin duda, se hacen patentes en "Motivación y Resolución de Problemas en Espacios Virtuales" han supuesto el cuestionamiento de los procesos de investigación no como un ejercicio de censura sino de mejora, lo que es imprescindible para retomar un futuro estudio en éste ámbito.

Se explica que la investigación surge como resultado del desarrollo del hardware/software, así como de las redes de información y, en definitiva, los aportes de éstas tecnologías a los REA, lo que pone a disposición una nueva realidad potencialmente educativa; ello, sin embargo, no significa que se cierren las puertas de la enseñanza tradicional ya que ésta no deja de cumplir un papel fundamental y más cuando se trata de enseñanza en niveles obligatorios. Sin embargo, estando inmersos en la Sociedad de la Información, no se debe volver la espalda a estos nuevos contextos.

La metodología expuesta en este trabajo hace énfasis en la experimentación complementando el método científico. La propuesta optó por la elección del paradigma (de influencia francófona) basado en una teoría interna, que tiene como línea base la tentativa de conformación de un cuerpo teórico coherente que permita desenvolverse con esquemas adecuados en la especificidad del campo pedagógico.

En este sentido Bobadilla, Domínguez, & Cuellar Mónica, (2010), realizan una investigación titulada: El uso de un Recurso Educativo abierto como facilitador en la construcción de Aprendizajes Significativos, en esta investigación, plantearon como reto el tema de Aplicación de un recurso educativo abierto en las materias de Literatura, Introducción a las Ciencias Sociales y Autogestión del Aprendizaje; para ayudar en el proceso de aprendizaje significativo; cuya pregunta problema giro en torno a responder ¿Cuál es el impacto del uso de Recursos Educativos Abiertos en el logro de Aprendizaje Significativo en alumnos del nivel medio superior?. Así mismo, dentro del artículo de esta investigación, las autoras citan a Fallas (2011) quien afirma que “Los recursos tecnológicos favorecen un acercamiento más particular a

los intereses y necesidades de los usuarios, lo que facilita aprendizajes más significativos” (p. 12).

En esta investigación la metodología utilizada fue de tipo cualitativo, basada en el estudio de caso, y la población enfocada fueron los estudiantes de Colegio de Educación Profesional Técnica (CONALEP), en el estado de Michoacán, la muestra fue conformada por 5 alumnos. El aporte de esta investigación al proyecto profesoral es la confirmación que el uso de los REA genera en los estudiantes un aprendizaje más significativo y un estímulo positivo en ellos.

Las autoras concluyeron que la utilización de recursos educativos abiertos estimulo positivamente a los alumnos logrando aprendizajes significativos, adicionalmente mostraron un papel más activo y más participativo en clase, dado sus resultados orientan sobre la manera en que la utilización de un recurso educativo abierto estimuló positivamente a los estudiantes del caso, logrando aprendizajes significativos, mostraron un papel más activo y más participativo en la clase.

Por otro lado, Altamirano, Tellez, Vértiz, & Sánchez, (2010), presentan un artículo donde da a conocer una experiencia en el aula en el nivel medio superior en la materia de Historia de México, al basarse en la investigación de estudio de casos, observando cómo repercutió la aplicación de Recursos Educativos Abiertos (REA), en la mejora de la práctica docente, el aprendizaje significativo y la motivación por parte de los alumnos.

Teniendo como resultados que el uso de REA hace más participativos, atentos y con una gran motivación a los alumnos. El trabajo busco responder la pregunta: ¿cómo la aplicación de los REA mejora el aprendizaje en la práctica docente en la materia Historia de México? La investigación se desarrolló con un enfoque cualitativo, que permite la profundización del tema a explorar, mediante las técnicas de entrevista y observación directa. En el informe de investigación con estudio de casos se utilizó la metodología de casos múltiples, exploratoria y descriptiva El estudio se realizó en cuatro grupos de escuelas de nivel medio superior, en las entidades de Veracruz, Chiapas y el Estado de México. La población seleccionada para el informe de investigación con estudio de casos, se conformó por 117 alumnos y por cuatro docentes de nivel medio superior. Se trató de una población homogénea en la similitud de edades de los alumnos, entre los 16 y 18 años. Proponen una investigación que se centró en la aplicación de REA en la práctica docente de la materia de Historia de México y en las repercusiones del proceso de aprendizaje de los alumnos del nivel medio superior, tiene como objetivo elevar el nivel educativo y promover en los alumnos habilidades, conocimientos y actitudes. Se pudo observar que los alumnos fueron más participativos, durante las entrevistas, se generalizó la opinión de que los REA hacen la clase más interesante e interactiva, lo cual fue corroborado por el propio docente, quien pudo comprobar que mientras más novedosos sean los recursos empleados mejora su práctica docente y, por tanto, mayor interés en las clases tendrán los alumnos.

En otro aporte investigativo, Ospina, (2013) propone en su trabajo titulado: Las TICS como herramienta de motivación en el aula, el potencial motivacional de las tecnologías de la información y comunicación (TIC) en el marco del proceso de formación de estudiantes de

básica secundaria y media de una institución educativa rural, de carácter oficial. Para lograr este propósito la autora se planteó la pregunta: ¿Qué aspectos relacionados con la motivación se presentan en el marco de la incorporación de las TIC en la asignatura de Tecnología e Informática en la Institución Educativa Departamental Fonqueta? El proyecto se trazó como una experiencia investigativa la cual se adelantó durante un año y medio y permitió, a través de la observación, la recolección de información y la interacción diaria con los estudiantes, identificar y relacionar distintos factores asociados a la motivación y a la integración educativa de las TIC.

En la investigación se seleccionó como población a todos los estudiantes y como muestra a 520 estudiantes de básica secundaria y media entre los 12 y 17 años de la institución educativa Rural Departamental Fonqueta. Se definieron tres categorías de análisis para aproximarse al estudio de la motivación: el auto concepto, los patrones de atribución causal y las metas de aprendizaje. Finalmente se analizó la relación entre la motivación y rendimiento escolar, se utilizó una metodología de tipo cualitativo, el cual se implementó haciendo uso de las técnicas de observación directa, trabajos presentados por los estudiantes, encuestas y la aplicación de entrevistas.

Dentro de lo investigado, la autora concluye que con la aplicación de las TIC el grado de motivación en los alumnos fue superior, el ambiente de aprendizaje se tornó más cómodo y acogedor, se facilitó el trabajo en equipo, las actividades de aprendizaje asociadas al uso de las TIC, permitieron el desarrollo de habilidades y el dominio en el uso de herramientas informáticas, se encontró un alto índice de disposición por parte de los estudiantes, la investigación mostró la importancia de las condiciones físicas y de infraestructura como factor

de aumento de la motivación, en la medida en que la sala de sistemas genero un ambiente escolar más cómodo, acogedor y propicio para el desempeño de las actividades concernientes al área de tecnología e informática, la respuesta de los estudiantes fue más positiva; la disminución progresiva en la tasa de reprobación de la asignatura a lo largo del proceso de incorporación de las TIC y el aumento en las evidencias de los factores motivacionales, permite inferir que su efecto no es efímero, si no que puede ser sostenible, siempre y cuando dicha incorporación se articule a procesos de cambio en los aspectos pedagógicos y curriculares del proceso formativo, lo cual propone un enorme reto a la institución escolar en su conjunto en cuanto a la debida formación de sus docentes y a los procesos de cambio necesarios en la cultura institucional tanto en los aspectos curriculares como didácticos.

Continuando con el aporte de antecedentes bibliográficos, Arrue, (2013), plantea en su investigación titulada: Aplicación de TIC en la asignatura de Geografía en bachillerato en el centro educativo IES Usandizaga, planteó la hipótesis “La aplicación de las Tic en ciencias sociales es muy escasa”, el estudio y análisis realizado da como resultado que no es del todo cierto, ya que los profesores cuentan con herramientas en el aula de clase como: proyectores, tableros digitales, los cuales no son utilizados adecuadamente, se llega a la conclusión que de nada sirve tener la tecnología pero seguir manejando los temas de la manera tradicional, simplemente cambiar el escribir en el tablero por escribir en el tablero digital o de leer un libro a proyectarlo y leerlo desde la página web en el aula de clase, se deben implementar y utilizar nuevos ejercicios prácticos y participativos donde se utilizan medios como los blogs y Google Earth.

El objetivo de esta investigación es el de analizar la utilidad y correcta aplicación de las TIC en el instituto IES Usandizaga, el cual puede servir como un modelo dado su tamaño y buena aceptación entre los estudiantes, para poder concluir si los colegios están implementando correctamente las TIC. Para el desarrollo de la metodología se realizaron dos ejercicios prácticos, el primero, el que consistía en exponer una actividad de una unidad didáctica mediante la web “Google Earth” en donde el alumnado profundiza conceptos adquiridos y desarrolla habilidades de reflexión, comunicación oral y no verbal. La segunda propuesta consistía en que todo el alumnado de geografía compartiera un blog, esta actividad tiene como objeto el estudio colaborativo entre estudiantes, ya que promueve las habilidades que son beneficiosas en la formación del estudiante y son buenas para el desarrollo.

Respecto a la metodología empleada en la investigación, se utilizan dos tipos: bibliográfica y empírica. Para la investigación bibliográfica, se han utilizado diferentes libros facilitados por los profesionales de la enseñanza y, por otro lado, el buscador “Google” para proveer de la información que se precisaba para realizar esta investigación. Se concluye que no basta con utilizar las TIC en el aula de clase, se requiere asociar a esto una estrategia pedagógica para que el resultado sea realmente innovador y genere los resultados esperados.

Para el caso colombiano Yilmar, Olivo, Rivera, Valbuena, & Olivo, (2015), plantean un estudio sobre: Recurso educativo digital abierto para el desarrollo del pensamiento espacial en el proceso de enseñanza aprendizaje de las crónicas en estudiantes de décimo grado, este trabajo investigativo buscar aportar una estrategia didáctica para promover el desarrollo del pensamiento espacial en el proceso de enseñanza aprendizaje de las cónicas en estudiantes de

décimo grado, a través del uso de REA como GeoGebra, EducaPlay, Wiris Cas, entre otras, las cuales se especializan en el estudio de las matemáticas y la educación, todas ellas articuladas a una plataforma virtual interactiva gratuita YILO, dicha estrategia plantea actividades que permitirán a los docentes desarrollar habilidades y destrezas para la resolución y visualización de situaciones problema referentes a las cónicas y a situaciones espaciales, ya que este es uno de los temas en los que los estudiantes presentan dificultad en su estudio por ser afrontados solo de manera numérica y no espacial; esto se hará aprovechando los intereses de los estudiantes por el uso de las REA y fundamentado en estrategias pedagógicas y didácticas planteadas por Fernández y Bermúdez en donde se implementa una plataforma virtual como apoyo a la educación, además de la teoría de la geometría dinámica en la educación.

Esta investigación tiene como finalidad plantear una estrategia didáctica motivante para los estudiantes, que permita dar solución a las dificultades encontradas en el estudio de las cónicas. Pero para conseguir este propósito fue necesario llevar a un plano concreto y establecer algunos procedimientos operativos destinados a conseguir el fin propuesto. Entre tales procedimientos se halla, de manera general, el diseño de actividades, específicamente tecnológicas dispuestas en una plataforma virtual interactiva gratuita llamada YILO, para estimular el desarrollo del pensamiento espacial en el proceso de enseñanza aprendizaje de las cónicas en estudiantes de décimo; y de manera específica están la necesidad de evaluar los procesos involucrados en el desarrollo de las actividades. La metodología para el desarrollo de esta investigación es de tipo experimental, dado que el investigador tiene el control de la variable independiente o variable estímulo, la cual puede hacer variar en la forma que sea más apropiada a sus objetivos.

Para el desarrollo de la presente investigación se asumió un diseño de investigación Cuasi-experimental, en el que se tienen dos grupos, uno experimental y otro de control, a los cuales se les aplicó un pre-test para establecer o analizar un estado inicial, luego se aplicó a los primeros la propuesta pedagógica y a los segundos se les exceptuó la aplicación de dicha propuesta, posteriormente se aplicó una nueva prueba para determinar la incidencia de la propuesta; los grupos no fueron seleccionados intencionalmente, sino de manera aleatoria y el grupo control sirvió como referente para analizar el impacto generado por la propuesta sobre los grupos experimentales. Los instrumentos para recolección de información relevante, fueron la encuesta (pre-test, pos-test), la entrevista (se aplicó a estudiantes y docentes), y la observación participante, en la cual los investigadores interactuaron con los estudiantes para conocer sus ideas, opiniones y concepciones sobre la temática y la observación no participante.

Como principal conclusión se dedujo que la propuesta didáctica construida fruto de esta investigación permitió en las estudiantes el desarrollo del pensamiento espacial, resolución y visualización de situaciones problemas mediante programas especializados en geometría dinámica, además de esto se les facilita el realizar las construcciones e identificar las diversas características de las cónicas, por otra parte se logró llamar la atención de las estudiantes a través de la utilización de los REA con los cuales realizaron las diversas actividades que se plantean en la plataforma virtual interactiva y gratuita llamada YILO. Por otra parte, se logró una mejora significativa en la motivación para el estudio de la geometría, esto evidenciado en los resultados obtenidos tras la aplicación de la propuesta didáctica, la cual se convirtió para las estudiantes en una estrategia potenciadora para sus habilidades y destrezas además de permitirles

visualizar, plantear, construir, representar e interpretar de manera más sencillas los problemas espaciales.

Así mismo, se resalta a Becerra & Morales, (2015) quienes también abordaron la Validación de la Escala de Motivación de Logro Escolar (EME-E) en estudiantes de bachillerato en México, esta gira en torno a la Escala de Motivación Escolar en español (EME-E) de instrumento que se ha validado en poblaciones universitarias de España y Paraguay, pero no se ha utilizado en la población mexicana ni en el nivel medio superior. El objetivo del presente estudio fue adaptarla y validarla en México con una población de estudiantes de bachillerato. Por tanto, el instrumento se adaptó y aplicó en una preparatoria del Distrito Federal.

La investigación fue de tipo no experimental, dado que no se controlaron las variables independientes; y, transversal, puesto que la información se recolectó en un único periodo. Se realizó un muestreo no probabilístico por conveniencia, participaron 251 estudiantes de bachillerato general de una institución particular ubicada en la Ciudad de México. Los resultados muestran que esta escala es un instrumento válido y confiable que puede emplearse para identificar el grado de motivación de logro que poseen los estudiantes de bachillerato en México.

También se encuentra otro aporte investigativo González Becerra & Reidl Martínez, (2015) en su artículo titulado: Motivación, autoeficacia, estilo atribucional y rendimiento escolar de estudiantes de bachillerato, presentado por la Universidad Nacional Autónoma de México, el tema gira entorno a temas que se relacionan con el rezago escolar,

exponiendo que se mide con indicadores tales como el rendimiento escolar y se estudia caracterizando a los estudiantes. Los objetivos principales de esta investigación fueron: explicar si había diferencias en la motivación, la autoeficacia, el estilo atribucional y el rendimiento escolar de estudiantes de bachillerato, de acuerdo con variables sociodemográficas; identificar si dichas variables predicen el rendimiento escolar; y, describir las causas a las que los estudiantes atribuyen su rendimiento. La variable criterio fue el IADE, que integra el promedio escolar y los créditos acumulados. El estudio se desarrolló en dos fases, con un diseño mixto. En la Fase I participaron 453 estudiantes, para adaptar y validar instrumentos y responder a los objetivos mencionados. En la Fase II participaron, en dos grupos focales, 15 alumnos de bajo rendimiento y 15 de alto. En los resultados destaca que ninguna variable sociodemográfica explicó el criterio, pero las variables cognoscitivas-motivacionales sí lo hicieron. Los estudiantes atribuyeron su rendimiento a causas internas. Se concluye que es importante estudiar las variables que influyen el desempeño escolar, desarrollando modelos que integren variables académicas y cognitivo-motivacionales.

A continuación, en la Tabla 1, se presenta un resumen detallado de las diferentes revisiones bibliográficas consultadas como aporte al tema que se desarrolla en este proyecto:

Tabla 1. Antecedentes bibliográficos.

AÑO	NOMBRE DE LA PROPUESTA	AUTORES	OBJETIVO DEL POYECTO	METODOLOGIA	TIPO DE INVESTIGACION	POBLACION
2003	RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS Y MOTIVACIÓN EN ESPACIOS VIRTUALES. PROPUESTA DE UNA LÍNEA DE INVESTIGACIÓN.	Sara Ballestero Madorrán	Analizar el conjunto de los Procesos de RP, Motivación, y Espacios Virtuales, para establecer un conjunto de pautas que aúnen sus potencialidades y contribuyan a mejorar dichos procesos, mediante el estudio del diseño hipermedia orientado a la RP.	Optaron por la elección del paradigma (de influencia francófona) basado en una teoría interna, que tiene como línea base la tentativa de conformación de un cuerpo teórico coherente que permita desenvolverse con esquemas adecuados en la especificidad del campo (el de la RP).	La línea de investigación propuesta se concibe como el primer paso en el que se contempla la fundamentación teórica y el diseño previo de un proyecto hipermedia orientado a la RP aritméticos verbales para, posteriormente, en una futura investigación, llevar a cabo el desarrollo y la producción de dicho proyecto hipermedia con el propósito de realizar un estudio profundo _en contextos escolares específicos_ sobre los procesos de aprendizaje en RP mediados por recursos hipermedia.	N/A
2010	EL USO DE UN RECURSO EDUCATIVO ABIERTO COMO FACILITADOR EN LA CONSTRUCCIÓN DE APRENDIZAJES SIGNIFICATIVOS.	María de Lourdes Bobadilla Muciño. María del Carmen Domínguez Rivera. Mónica Cuéllar Martínez.	Analizar el impacto del uso de Recursos Educativos Abiertos en el logro de aprendizaje significativo en alumnos del nivel medio superior.	Cualitativo. Se aplicaron en el estudio entrevistas, una guía de observación, una encuesta y la valoración del impacto en el aprendizaje de los estudiantes mediante un reporte que los alumnos realizaron	Análítica, estudio de caso, se aplicó una encuesta entre los alumnos para saber de qué manera les ayudó o no el uso de un REA en su proceso de aprendizaje del tema en cuestión. Finalmente se realizó la aplicación de una entrevista entre las profesoras del caso.	Colegio de Educación Profesional Técnica (CONALEP). Muestra 5 estudiantes de Nivel Superior.
2010	ESTUDIO DE CASOS: REA (RECURSOS EDUCATIVOS ABIERTOS) EN CLASES DE HISTORIA DE MÉXICO.	Ninel Rodríguez Altamirano. Ana Cynthia Telles Gómez. María Patricia Vértiz Hernández. Abigaíl Sánchez Esparza.	Mostrar el impacto del uso de REA [recursos educativos abiertos] en la educación y cómo mejora éste la práctica docente, mediante la implementación de éstos se logra motivar y estimular aprendizajes significativos en los alumnos	En el informe de investigación con estudio de casos se utilizó la metodología de casos múltiples, exploratoria y descriptiva de cuatro unidades de análisis: práctica docente, aplicación de REA, aprendizaje significativo y motivación	La investigación se desarrolló con un enfoque cualitativo, que permite la profundización del tema a explorar, mediante las técnicas de entrevista y observación directa.	Se conformó por 117 alumnos y por cuatro docentes de nivel medio superior.

2013	LAS TICS COMO HERRAMIENTAS DE MOTIVACIÓN EN EN AULA.	Carolina Ospina M.	Comprender a través de experiencias y el desempeño de los estudiantes frente a la incorporación de las TIC en la asignatura de Tecnología e Informática de qué manera incide en la motivación y rendimiento académico de los estudiantes.	Se trazó un camino metodológico de naturaleza cualitativa, asociado a la observación directa.	Investigación colectivista que se centró en la pluralidad y variedad de las actitudes, experiencias y vivencias de los participantes, información recolectada a través de encuestas y entrevistas.	520 estudiantes de básica secundaria y media de la institución educativa Rural Departamental Fonqueta
2013	LA APLICACIÓN DE LAS TIC EN LA ASIGNATURA DE GEOGRAFÍA EN BACHILLERATO: EL CASO DEL CENTRO EDUCATIVO IES USANDIZAGA.	Breñat Arrue	Analizar la utilidad y correcta aplicación de las TIC en el instituto IES Usandizaga	Se utilizan dos tipos: bibliográfica y empírica	Para la investigación bibliográfica, se han utilizado diferentes libros facilitados por los profesionales de la enseñanza y, por otro lado, el buscador "Google" para proveer de la información que se precisaba para realizar esta investigación.	Estudiantes de Bachillerato
2015	RECURSO EDUCATIVO DIGITAL ABIERTO PARA EL DESARROLLO DEL PENSAMIENTO ESPACIAL EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE DE LAS CÓNICAS EN ESTUDIANTES DE DÉCIMO GRADO.	Yilmar Tamara Luis Olivo Yonathan Rivera Sonia Valbuena Antalcides Olivo	Plantear una estrategia didáctica motivante para los estudiantes, que permita dar solución a las dificultades encontradas en el estudio de las cónicas.	Tipo experimental.	Para el desarrollo de la presente investigación se asume un diseño de investigación Cuasi experimental, usando la definición de, en el que se tienen dos grupos, uno experimental y otro de control, a los cuales se les aplico un pretest para establecer o analizar un estado inicial, luego se aplicó a los primeros la propuesta pedagógica y a los segundos se les exceptuó la aplicación de dicha propuesta, posteriormente se aplica una nueva prueba para determinar la incidencia de la propuesta.	Estudiantes Grado 11

2015	VALIDACIÓN DE LA ESCALA DE MOTIVACIÓN DE LOGRO ESCOLAR (EME-E) EN ESTUDIANTES DE BACHILLERATO EN MÉXICO.	Edgardo Becerra Mynor Morales	Validar la Escala de Motivación de Logro Escolar (EME-E) en estudiantes de bachillerato en México.	La investigación fue de tipo no experimental, dado que no se controlaron las variables independientes; y, transversal, puesto que la información se recolectó en un único periodo.	Se realizó un muestreo no probabilístico por conveniencia.	Participaron 251 estudiantes de bachillerato general de una institución particular ubicada en la Ciudad de México
2015	MOTIVACIÓN, AUTOEFICACIA, ESTILO ATRIBUCIONAL Y RENDIMIENTO ESCOLAR DE ESTUDIANTES DE BACHILLERATO.	Cruz Edgardo Becerra González Lucy María Reidl Martínez	Explicar si había diferencias en la motivación, la autoeficacia, el estilo atribucional y el rendimiento escolar de estudiantes de bachillerato, de acuerdo con variables sociodemográficas.	La investigación fue de tipo no experimental, transversal, correlacional/explicativa, (Johnson y Christensen, 2006). El estudio utilizó un diseño incrustado concurrente (Embedded design, en Creswell, 2003) en una población de estudiantes de bachillerato de una institución privada ubicada en la zona metropolitana de la Ciudad de México.	La información cuantitativa, primordial en el estudio, se recabó en la llamada Fase I, y la cualitativa en la Fase II.	Estudiantes de bachillerato de una institución privada ubicada en la zona metropolitana de la Ciudad de México

Fuente: Propia del autor.

Los anteriores estudios e investigaciones permiten deducir que el uso de REA amplifica y extiende la actividad presencial del profesor y de los estudiantes y da lugar a un contexto virtual de enseñanza-aprendizaje. La valoración permite asegurar que la experiencia fue positiva, mediante la satisfacción de los alumnos y de los profesores. Así mismo, se identifican algunos detalles susceptibles de revisión y mejora; en particular, se señala la dificultad que supone integrar herramientas y espacios virtuales de enseñanza y aprendizaje en instituciones públicas que carecen de tecnología suficiente para promover el aprendizaje en entornos virtuales.

En la actualidad los jóvenes se han visto invadidos por una gran cantidad de dispositivos tecnológicos, sus programas y aplicaciones han generado cambios en sus intereses evidenciados en sus procesos educativos, este fenómeno generacional ha fomentado desmotivación frente a las clases tradicionales, por lo tanto, es importante lograr una transformación en los procesos de enseñanza por parte de los docentes.

Dicha transformación es posible si se logra en primera instancia disminuir la brecha generacional fuertemente influenciada por la educación tradicional; la mayoría de los docentes en Colombia fueron formados a través de modelos educativos conductistas, lo cual incide en las metodologías vinculadas a las prácticas pedagógicas, de igual manera, pese a la adquisición de recursos tecnológicos en las instituciones, su uso no es el esperado.

Así mismo, durante este Gobierno se ha consolidado el portal educativo del MEN, Colombia Aprende, reconocido por la Unesco como uno de los tres mejores portales educativos de América Latina y el Caribe. Colombia Aprende recibe más de 1 millón de visitas al mes, crea

redes y comunidades de aprendizaje y sirve de apoyo para los docentes y la comunidad educativa con más de 50.000 contenidos educativos digitales de acceso público como bilingüismo y competencias básicas.

Es por esto que se hace necesario replantear los procesos de enseñanza - aprendizaje vinculados con el factor motivacional de los estudiantes, en busca de mejorar su rendimiento académico en el área de Ciencias Sociales, el rendimiento académico se constituye en el objetivo central de la educación en Colombia, dentro de los lineamientos planteados por el Ministerio de Educación Nacional se busca una educación de calidad, cuyo objetivo es mejorar las condiciones de acceso público por parte de las comunidades educativas y promover el uso de las TIC. Este proyecto se fortalece en el cumplimiento de las políticas promovidas y emanadas por el Ministerio de Educación Nacional.

Estas investigaciones ratifican que la propuesta que se expone en este proyecto no solo es innovadora, sino que además aporta al mejoramiento de la motivación mediante la inclusión de los REA en temas específicos del área de Ciencias Sociales, esta área del conocimiento es extensa pero permite que se exploren un sin número de recursos que aportan a desarrollar la temática específicamente de la Civilización Egipcia a través de recursos interactivos y didácticos como videos, blogs, juegos en línea que ayudan a mejorar la aprehensión de estos temas, sacando al estudiante de la apatía y motivándolo a medir sus capacidades cognitivas.

Así mismo, con la medición de la Escala de Motivación de Logro Escolar (EME-E), se busca determinar el grado de incidencia que aporta el uso de los recursos educativos abiertos y la utilización de las TIC en el aula de clase, no solo en el ciclo 3, sino como aporte institucional en otras áreas del conocimiento.

6. MARCO TEÓRICO

6.1. TIC Y EDUCACIÓN

Las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) pueden contribuir al acceso universal a la educación, la igualdad en la instrucción, el ejercicio de la enseñanza y el aprendizaje de calidad y el desarrollo profesional de los docentes, así como a la gestión dirección y administración más eficientes del sistema educativo (UNESCO, 2013).

La UNESCO aplica una estrategia amplia e integradora a la promoción del uso de las TIC en la educación. El acceso, la integración y la calidad figuran entre los principales problemas que las TIC pueden abordar. El dispositivo intersectorial de la UNESCO para el aprendizaje potenciado por las TIC aborda estos temas mediante la labor conjunta de sus tres sectores: Comunicación e Información, Educación y Ciencias. (UNESCO, 2013).

La red mundial de oficinas, institutos y asociados de la UNESCO facilita a los Estados Miembros los recursos para elaborar políticas, estrategias y actividades relativas al uso de las TIC en la educación.

De otro lado es necesario considerar que el proceso de aprendizaje de los seres humanos ha sido tema de estudio permanentemente y su análisis implica todos los aspectos que le atañen. Las ciencias que buscan explicar este proceso abarcan todas las dimensiones que incluyen su parte biológica, mental, y emocional, por lo cual dentro de los aspectos referidos al aprendizaje no puede dejarse por fuera el resultado de variables objetivas situadas fuera del individuo, pero que influyen en éste, sino que es necesario conceptualizar su esencia como ser social y por lo tanto en constante interacción en términos de un intercambio con los otros y con su entorno, dado que surte diversos procesos en la apropiación de elementos externos a él. Algunas de las escuelas que se encuentran en esta línea de investigación e interacción del ser humano con su entorno son el Interaccionismo simbólico, el Constructivismo y la escuela Cognoscitiva, éstas convergen en exponer que son muy relevantes para el aprendizaje del ser humano los elementos que tienen en su entorno y con los cuales interactúan, analizan cómo las personas adquieren información, de qué manera la procesan y finalmente el uso que de esa información se hace (Izquierdo, 2013, p. 149-163).

A partir de allí, se plantea que el individuo es capaz de reaccionar frente a otra situación similar, retomando o retrayendo la información que ya almacenó, para de esta manera acondicionar sus respuestas a una determinada circunstancia. Se resalta la investigación de los procesos mentales de manera sistémica y la conducta que adopta el ser humano frente a ellos, lo cual es significativo de acuerdo a estas escuelas para aspectos como la resolución de problemas, toma de decisiones y el razonamiento lógico.

Se resalta que el aprendizaje se integra al individuo en la medida en que refiere formas de construcción individual, fundamentadas en la conjugación de elementos internos y externos que el ser humano identifica para la formación de hábitos, habilidades y destrezas en su proceso de adaptación, aprendizaje y ajuste socio cultural. Como análisis en los procesos de educación se plantea que es importante sustituir la acumulación de conocimiento (repetir de memoria), por pensamiento crítico y se valora la facultad de planificación y control del conocimiento, capacidad de liderazgo y creatividad. Estos conceptos se encuentran estrechamente relacionados con la forma en la cual los estudiantes se apropian del conocimiento, dada la descripción de que éste se logra mejor experimentando y explorando los objetos, para que puedan posteriormente expresarlo y utilizarlo.

Recalca Izquierdo (2013, p. 149-163), que para las personas en procesos de aprendizaje es importante la experimentación incorporando todos los conceptos, objetos y experiencias dentro de su propio proceso cognitivo, por ello es muy probable que la inclusión de la tecnología logre mejores procesos de enseñanza. Así mismo se plantea que dentro de las corrientes pedagógicas el papel del profesor no es sólo observar y determinar sino también conectar a los estudiantes como constructores, brindando un verdadero sentido a todo el proceso formativo.

Dentro del marco de posibilidades que brinda la pedagogía, Soler (2006, p 56-126), cita que en ninguna circunstancia se puede prescindir de estas herramientas en aras de lograr el objetivo final cual es encontrar el mejor camino para que los alumnos aprendan, concepto base de la teoría interpretativa de la educación que refiere la importancia de los

procesos en el aula como soporte clave para que los alumnos se apropien del conocimiento con mayor efectividad.

La autora expone que el paradigma interpretativo en la educación retoma las premisas epistemológicas del constructivismo y las aplica al aprendizaje considerando la actividad cognoscitiva del alumno, quien construye su propio conocimiento a partir de la creación y modificación activa de pensamientos, ideas o modelos ajenos a él, pero incluidos o bien inmersos en su entorno, al respecto Soler (2006) nos dice que “De manera sucinta, el constructivismo es la creencia de que los estudiantes son los protagonistas en su proceso de aprendizaje al construir su propio conocimiento a partir de sus experiencias” (p.59). Como consecuencia el aprendizaje es un proceso autorregulado por la actividad creativa e interpretativa, por este motivo se explica que todo instrumento que apoye sus procesos de aprendizaje serán herramientas de construcción para sí mismo.

Dentro de esta gama de posibilidades, la realidad actual emplaza a las instituciones educativas a estar en sintonía con la cultura tecnológica que envuelve al mundo global. La posibilidad de éxito ya no depende solo de la calidad del recurso humano sino también de la forma en que estos utilicen las nuevas formas de información e interacción que provee la informática, todo dentro de un ambiente en constante búsqueda de las mejores opciones para el estudiante. Dentro de este marco de tecnología aplicada a la educación y teniendo en cuenta la naturaleza del proyecto, se pretende mostrar como las herramientas tecnológicas permiten acceder al conocimiento colaborativo actualizado y además contrarrestan las limitantes de acceso a la educación de manera masiva, favoreciendo los procesos de enseñanza-aprendizaje.

6.2. MOVIMIENTO EDUCATIVO ABIERTO (TENDENCIA CONTEMPORÁNEA)

El Movimiento Educativo Abierto, como concepto en sí mismo, aparece en la UNESCO el año 2002 con la clara intención de ayudar a mejorar la práctica educativa en los países en vías de desarrollo. Pero no bastaba con compartir conocimiento en internet en forma de repositorios, catálogos, bases de datos, etcétera, sino que además era necesario “movilizar” ese conocimiento hacia el interés del profesor, es decir, que el conocimiento creado en un lugar llegase hasta lugares muy lejanos despertando el interés por ellos (Ramírez & Burgos, 2012, p. 10-23).

El Movimiento Educativo Abierto tiene por tanto como objetivo incrementar el acceso al conocimiento y a las oportunidades educativas a nivel mundial a través de compartir contenidos educativos. Es el acceso, colaboración y movilización de recursos educativos abiertos en base a tres preceptos fundamentales (Ramírez & Burgos, 2012, p. 10-23):

- La democratización del conocimiento
- El respeto a la propiedad intelectual
- El espíritu de compartir

6.3. RECURSOS EDUCATIVOS ABIERTOS

La “Fundación William Flora Hewlett” (2007), realiza una aproximación a la definición de los Recursos Educativos Abiertos así:

“Aquellos recursos destinados a la enseñanza, el aprendizaje y la investigación que residen en el dominio público, pero bajo un licenciamiento que a la vez que protege la propiedad intelectual, permite su uso de forma pública y gratuita, así como la generación de obras derivadas por parte de otros”.

Es precisamente su carácter abierto o, lo que es lo mismo, su libre disposición, lo que permite que estos recursos educativos abiertos o REA puedan ser utilizados, reutilizados, redistribuidos, modificados, mezclados, etcétera, siempre con el máximo respeto a la propiedad intelectual de sus autores que los distribuyen libremente, con el fin de adaptarlos a las necesidades del momento o para crear nuevos recursos educativos y prácticas innovadoras (Ramírez Montoya & Burgos, 2012).

Los recursos educativos abiertos cumplen una triple función: mejoran la calidad de los contenidos con base a que se originan dentro del ámbito académico y/o profesional, incrementan el acceso a los contenidos y reducen los costos de educación. Por todo ello contribuyen de forma determinante a la democratización del conocimiento (Ramírez Montoya & Burgos, 2012).

Sobre el Movimiento Educativo Abierto y los Recursos Educativos Abiertos se plantea una gran disyuntiva: su calidad (UNESCO, 2015). Por ello, una vez finalizada nuestra búsqueda de recursos en repositorios, instituciones oficiales, blogs especializados, bases de

datos, etcétera debemos proceder a la evaluación de cada uno de ellos teniendo en cuenta aspectos como los señalados por Ramírez & Burgos, (2012, p. 10-23) administradores y Project Managers de TEMOA, un catálogo de recursos educativos abiertos desarrollado por el Instituto Tecnológico de Monterrey, con el objetivo de fomentar la cultura de compartición de experiencias educativas a través de la evaluación colaborativa. El valor agregado de las reseñas que se realizan en los REA disponibles en el catálogo, se incrementa al permitir calificaciones múltiples por una comunidad de usuarios con distintas percepciones y necesidades de información.

Así mismo a continuación se dan a conocer los conceptos y postulados que aportan algunos autores, dando sustento teórico y claridad al proceso investigativo:

Iniciamos con Salinas (1998), quien visualiza los REA como un cambio y renovación en la Educación, tanto en los recursos básicos, en la infraestructura, en la relación Alumnos-Profesor y en las prácticas educativas, que permiten al Estudiante tener mayor flexibilidad y autonomía en su aprendizaje y una mejor interactividad con su Profesor.

Posteriormente la UNESCO (2002) plantea como los REA brindan esa gran posibilidad de ampliar el acceso a la Educación y la formación sin límites de espacio, dando una mayor flexibilidad al proceso enseñanza aprendizaje, todo esto potenciado por el auge y desarrollo de Internet en el Mundo.

Según Belanche (2006, p. 1-9) los REA generan un gran cambio en la educación,

al favorecer la construcción del conocimiento con base en la participación colectiva, la comunicación y la integración social, nos indica cómo podemos utilizar las redes y equipos existentes en las instituciones asociadas a una conexión a internet para aprovechar la gran cantidad de recursos abiertos disponibles, con los cuales los contenidos educativos se manifiestan como elementos vivos a través de blogs, wikis y multimedia.

Por otra parte, Sicilia (2007, p. 2-11) hace un análisis de como los REA posibilitan compartir una gran cantidad de diseños en lenguajes comunes, dispuestos para la reutilización, el uso de programas o cursos que puede generar mejoras una vez son utilizados en una experiencia concreta.

Así mismo Celaya, R. Lozano, F. & Ramírez, M. (2009, p-3-28), concluyen que el utilizar REA “también constituyen un medio para promover en los alumnos actividades como búsqueda, síntesis y análisis de información” (p.19). Por lo tanto, los REA se convierten en una ayuda en el aula mejorando el proceso enseñanza-aprendizaje, permitiéndole al alumno complementar su formación y analizar diferentes opciones relacionadas a su interés particular.

Desde otra perspectiva Garrido (2009, p 14-15), indica como la utilización del contenido abierto, la mezcla de datos, la creación de comunidades de aprendizaje y las Redes Sociales canalizadas como herramientas de aprendizaje, permiten desarrollar el concepto de inteligencia colectiva por medio de la colaboración y ayuda permanente de sus miembros, logrando excelentes procesos de aprendizaje que son un ejemplo perfecto de la democratización del acceso al conocimiento.

Para Mortera (2010, p. 9-20) los REA permiten ajustar los recursos digitales existentes a un nuevo formato educativo que puede ser distribuido de diversas formas, generando un nuevo proceso de enseñanza - aprendizaje.

La UNESCO (2011) en su documento A Basic Guide To Open Educational Resources (OER), define los Recursos Educativos Abiertos, como:

“Cualquier tipo de recurso (incluyendo planes curriculares, materiales de los cursos, libros de texto, vídeo, aplicaciones multimedia, secuencias de audio, y cualquier otro material que se haya diseñado para su uso en los procesos de enseñanza y aprendizaje) que están plenamente disponibles para ser utilizados por parte de educadores y estudiantes, sin la necesidad de pago alguno por derechos o licencias para su uso”.

Por ultimo Ramírez, M. y Burgos, J. (2012), concluyen que “los REA incorporados en la práctica educativa pueden servir como puente para conectar los nuevos conceptos con conceptos preexistentes en la estructura cognitiva de los alumnos” (p.53). Siendo esto fundamental para el proceso enseñanza-aprendizaje y para generar un aprendizaje significativo.

El aporte de estos autores ha permitido reafirmar los conceptos y postulados que dan un sustento teórico a la investigación, permitiendo afrontar este reto investigativo con plena confianza y ayudan a orientar en el camino correcto el proyecto investigativo.

6.4. MOTIVACIÓN

En un entorno educativo, el desarrollo de la motivación entre los estudiantes parte por reconocer la autonomía de cada uno de ellos, comprender sus fortalezas y debilidades, con el fin de establecer y aplicar estrategias pedagógicas que se adapten a las necesidades específicas de cada uno, potenciando así una relación sólida entre la escuela y los alumnos, en medio de la cual los éxitos académicos e institucionales se vean reflejados en una mayor calidad educativa (García y Doménech, 2002).

Dichos autores destacan que al interior de las relaciones que se establecen en medio de un entorno académico, se presenta una interacción inevitable de fuerzas que actúan tanto a favor de la continuidad como del cambio y la transformación. En este sentido, fortalecer la motivación en la escuela implica el mantenimiento de las estructuras pedagógicas tradicionales, y el desarrollo de una dimensión práctica y experimental que posibilite la construcción de nuevos hábitos, costumbres y metodologías, desarrollándose así nuevas dinámicas, pedagogías y metodologías, que debe ser potenciada continuamente con el fin de mantener la evolución de la disciplina educativa, despertando así el interés y manteniendo una buena actitud entre los estudiantes.

Una idea que es importante tener en cuenta, es que a los estudiantes no sólo los motivan los premios o las buenas notas que puedan obtener debido a su desempeño. Además de ello, el hecho de notar un avance progresivo en su educación, ver cómo poco a poco mejora y se fortalecen las habilidades que les permiten abordar los procesos de construcción del

conocimiento, son aspectos que indiscutiblemente mejoran la motivación, sobre este punto Legazpe (2008) nos dice que. “Al mejorar la motivación del alumno, aumentará su interés y su disposición al esfuerzo y se centrará en las tareas de aprendizaje, con lo que, consecuentemente, aumentará su rendimiento, mejorarán sus resultados” (p.9). Es por esto importante que los directivos y los docentes apliquen las estrategias útiles para enriquecer las prácticas pedagógicas, para fomentar la participación de los estudiantes y para realizar actividades que ayuden a desarrollar sus conocimientos y habilidades.

Para García y Doménech (2002), las principales estrategias que pueden aplicar las instituciones académicas para motivar a sus estudiantes, se basan en reconocer la importancia de los siguientes aspectos: en primer lugar, la satisfacción ante el quehacer académico, para lo cual es clave desarrollar estrategias que les permitan a los estudiantes mejorar, de manera dinámica e interactiva, el desarrollo de sus capacidades; y en segundo lugar, el crecimiento cognitivo, asegurando que la escuela proponga nuevos retos para los estudiantes, con la intención de mejorar sus conocimientos y la forma en que los aplican en su cotidianidad y en sus relaciones particulares con el entorno.

Por otro lado, los docentes deben potenciar una correcta interacción entre los estudiantes, por medio de procesos dinámicos en donde se fortalezca la comunicación y las relaciones personales. La motivación se incrementa considerablemente cuando se facilitan las herramientas y los medios para que los alumnos generen un proceso de autoconstrucción del conocimiento, mediante el cual puedan interpretar individualmente los conceptos y las ideas, generando reflexiones y análisis propios que les permitan ampliar su horizonte significativo,

vinculando sus percepciones e ideas a los procesos de aprendizaje que se desarrollan en las aulas (Gracia Legazpe, 2008).

Tal como lo define Prot (2005):

El ser humano es complejo y se mueve en función de anhelos y necesidades específicas, ello tiene incidencias directas y concretas en los procesos enseñanza-aprendizaje y por ende en su desempeño académico. Entre las mayores aspiraciones de los estudiantes como personas se encuentran: ser respetado, valorado, apreciado y recompensado. En función de ello, el docente debe reconocer los objetivos, expectativas y necesidades del estudiantado a su cargo, procurando conciliarlas con los objetivos y planes académicos. En su obra, Prot (2005) define que el estudiante antes que serlo es un ser humano que en su ámbito académico es: proactivo, social, preceptor, reflexivo y ante todo un ser de necesidades y aspiraciones.

El clima al interior del aula puede compararse con el denominado clima laboral, dentro del cual se comprenden todos aquellos temas que propendan por un mejor y más agradable ambiente, así como la adecuada motivación, dentro de estos se incluyen el estilo del docente, mecanismos utilizados para la transmisión del conocimiento o saberes, instrumentos o formas de participación, mediciones de satisfacción, la comunicación y las herramientas utilizadas para incentivar el proceso de enseñanza-aprendizaje. (Abarca, 2005, p- 1-8).

Con base en ellos, es necesario realizar propuestas, tomar medidas correctivas o bien reforzar las buenas prácticas, lo anterior implica llevar a cabo diagnósticos o trabajo de campo con los educandos con frecuencia de tal forma que sea posible medir los cambios efectuados y sus resultados. Como premisa fundamental se debe confiar y apoyar al estudiante, así como inculcar en ellos el valor e importancia de sus actividades académicas, congratular los adelantos en sus procesos, permitirles comunicar sus propios saberes y experiencias. Otro tema a tener en cuenta dentro de la motivación y el bienestar de los estudiantes es incluir dentro de sus procesos o bien proporcionar materiales, tecnología, equipo e instrucción apropiados a fin de hacer más interesante la clase y evitar o al menos disminuir la tradicional clase magistral (Abarca, 2005, p. 1-8).

Según Castejón (2009, p 131), los objetivos del proceso motivacional en el estudiante buscan:

- Equilibrar la relación
- Hacer más amable el aula
- Lograr un clima favorable que contribuya con el buen desempeño de los estudiantes
- Contar con estudiantes centrados, pero protagonistas de su proceso de aprendizaje
- Alcanzar un mayor grado de responsabilidad por parte de los estudiantes
- Alcanzar óptimo rendimiento académico
- Superar obstáculos

- Crear mayor sentido de pertenencia con su proceso de aprendizaje

Para lograr una mayor motivación es necesario realizar algunas acciones, que explica Castejón (2009, p. 131) como:

- Crear un canal fluido de comunicación entre estudiante-docente
- Contemplar un plan de trabajo definido
- Hacer retroalimentación involucrando al estudiante
- Tratar de solucionar los inconvenientes o dudas de una manera proactiva y positiva
- Exigir los compromisos adquiridos e igualmente cumplir con las obligaciones
- Explicar por adelantado objetivos, fechas y actividades a cumplir según sean determinados
- Hacer reconocimientos
- Inculcar en los estudiantes el enorme valor y responsabilidad de sus procesos académicos
- Ofrecer oportunidades al estudiante de una manera espontánea y libre para asumir más responsabilidades y liderazgo (Castejón & Navas, 2009)

De otro lado, es importante hacer una consideración, para motivar al estudiante la participación es una falencia general al interior del aula, no solo se trata de procesos como preguntar y responder, sino hacer partícipes a los estudiantes en sus procesos, para darle salidas a

esta situación es conveniente brindar espacios dando a los estudiantes la oportunidad de participar y usar su propia iniciativa, esto les hará sentir que son importantes y centrales en su proceso de aprendizaje (Ortiz, 2009).

En síntesis, mantener motivados a los estudiantes es fundamental para que puedan desarrollar sus capacidades, para que se sientan cómodos y satisfechos con las actividades que se generan en el aula, para que sientan el gusto y el deseo por investigar y aprender fuera de los escenarios educativos, utilizando herramientas que dinamicen los procesos y sirvan para mejorar su atención (Castejón & Navas, 2009). Por lo anterior, es indispensable que los docentes se esfuercen por transmitir y enseñar un conjunto de principios, ideas y valores útiles para mejorar la calidad educativa, generando reflexiones que permitan dotar de nuevos sentidos y nuevos significados a las aprendizajes, enriqueciendo los conocimientos a partir de las interpretaciones individuales de los estudiantes, generando así una interacción entre los conceptos y las nuevas experiencias y vivencias que mantienen vivo el interés y la motivación.

6.5. MOTIVACIÓN Y LOS REA

En el sector educativo, es notable que las mediaciones pedagógicas como los Recursos Educativos Abiertos (REA), ayuda a mejorar las habilidades que son esenciales para el rendimiento académico, y que además son ampliamente valoradas en el mercado laboral, como la creatividad y la inventiva. La inclusión de este tipo de recursos en el aula de clases no sólo ayuda a transformar positivamente los espacios de enseñanza, sino que además son fundamentales

para dinamizar las clases y los procesos de construcción del conocimiento, fortaleciendo las capacidades de los estudiantes y mejorando su motivación para aprender (Parada, 2009, p117).

Por otro lado, promover el desarrollo y uso de los REA en los espacios educativos es adecuado, pues el internet y las plataformas virtuales son herramientas que los jóvenes conocen y que utilizan cotidianamente con fines distintos a la educación, como la comunicación y el entretenimiento. En este sentido, incluir este tipo de recursos es clave para que los estudiantes se sientan más cómodos en medio de los procesos de aprendizaje, para que puedan aprender de una manera más dinámica, y para que logren desarrollar sus actividades a través de medios interactivos, que a la vez nutran y enriquezcan los métodos tradicionales de enseñanza.

Según las palabras de Parada (2009, p. 117), los REA no son simples medios cuyo objetivo específico sea el de transmitir y difundir la información a través de diferentes niveles, pues, ante todo, son instrumentos que se han posicionado al nivel de la educación en relación al desarrollo del pensamiento y de la cultura de las sociedades. El rasgo central de este tipo de herramientas informáticas es, por lo tanto, la interacción: además de informarse a través de ellas, los estudiantes pueden informar con ellas, utilizarlas para comprender el mundo y darle una interpretación particular, lo que en un ambiente educativo aumenta además las habilidades intelectuales y la motivación, pues con ellas se representan y se expresan nuevos conocimientos.

Mantener motivados a los estudiantes es fundamental para que puedan desarrollar sus capacidades, para que se sientan cómodos y satisfechos con las actividades que se generan en el aula, y para que sientan el gusto y el deseo por investigar y aprender fuera de los escenarios

educativos, utilizando herramientas que dinamicen los procesos y sirvan para mejorar su atención. Por lo anterior, es indispensable vincular los recursos educativos abiertos a los distintos procesos académicos, evaluativos y curriculares de las instituciones, desarrollando propuestas pedagógicas desde las cuales se justifique la necesidad y la importancia de incluir herramientas tecnológicas en las estrategias de enseñanza de cada materia, teniendo en cuenta además la importancia de la participación efectiva de los estudiantes, y el desarrollo de una mejor actitud hacia las clases.

Finalmente, concluye Parada (2009, p117), una de las ventajas de implementar herramientas tecnológicas y Recursos Educativos Abiertos en el aula, es que se puede generar un mayor interés en los estudiantes en torno a los contenidos y aprendizajes que son vistos, pues dichos recursos permiten captar más fácilmente su atención, en la medida en que son más atractivos a nivel visual y auditivo, y generan diferentes estímulos que mejoran la forma en que alumnos establecen relaciones entre los conocimientos y los aprendizajes. En este sentido, la inclusión de los REA en los escenarios educativos, se deben basar, ante todo, en mantener motivados a los estudiantes, para generar en ellos al deseo constante de aprender y de sacar el mayor provecho de la variedad de herramientas tecnológicas que se encuentran disponibles para ser incorporadas en los procesos de enseñanza.

6.6. AMBIENTE DE APRENDIZAJE

Existen varias definiciones que nos aproximan a comprender qué es un ambiente de aprendizaje, a continuación, se enunciará la que se acercan más a la realidad contextual.

La primera de ellas es la que nos da el Ministerio de Educación Nacional (MEN), a través de su portal web “Colombia Aprende”, en la que se define el ambiente de aprendizaje como: “Un espacio en el que los estudiantes interactúan, bajo condiciones y circunstancias físicas, humanas, sociales y culturales propicias, para generar experiencias de aprendizaje significativo y con sentido. Dichas experiencias son el resultado de actividades y dinámicas propuestas, acompañadas y orientadas por un docente”, complementa la definición argumentando que el ambiente de aprendizaje en el marco del desarrollo de competencias, debe posibilitar la adquisición de unos conocimientos y/o saberes específicos que sean aplicables a la vida cotidiana de los individuos.

Desde este punto de vista también menciona algunas características que deben tener los ambientes de aprendizaje, como las siguientes:

- Fomentar el aprendizaje autónomo.
- Generar espacios de interacción entre los estudiantes.
- Facilitar el aprendizaje colaborativo.
- Permitir que los estudiantes, al trabajar en el tratamiento y la resolución de problemas, lleguen a formular y proponer nuevas situaciones y puedan aplicar los conocimientos adquiridos fuera del aula de clase.
- Favorecer el diseño de situaciones que vinculan la experiencia de aprendizaje con la cultura, el mundo natural, la sociedad y la tecnología.

6.7. AMBIENTES VIRTUALES DE APRENDIZAJE AVA

Unigarro (2004), define un Ambiente Virtual de Aprendizaje, como un lugar donde se genera un proceso educativo, una acción comunicativa con intenciones de formación,

distinto al salón de clases: en el ciberespacio, es una temporalidad que puede ser sincrónica o asincrónica y sin la necesidad de que los cuerpos de maestros y alumnos estén presentes, esta definición que tiene mucho de complejo, debe ser vista y así lo hace el autor, desde diferentes perspectivas, o mejor, abordando cada uno de sus términos por separado (Romero Gómez, 2011).

Las principales ventajas, dentro de toda una gama de posibilidades puede estar ligadas a aspectos como:

- Ofrecer la oportunidad de una enseñanza centrada en el estudiante.
- Proporcionar mayores oportunidades para la comunicación y colaboración entre docentes y estudiantes.
- Darles mayor difusión a las capacidades técnicas de los estudiantes.
- Proporcionar posibilidades para el uso de múltiples tecnologías de parte de los docentes.
- Crear mayor entusiasmo por el aprendizaje entre los estudiantes.
- Otorgarles a los docentes nuevas fuentes de información y conocimiento.
- Preparar a los estudiantes para el mundo real.
- Proporcionarle materiales educativos a los estudiantes que aprenden a distancia.
- Proporcionarles a los estudiantes recursos adicionales para su aprendizaje.

Un Ambiente Virtual de Aprendizaje se considera cuando se cumplen algunas condiciones mínimas, estas son: Espacios de interacción, considerados como aquellos en donde se propicia la comunicación directa entre pares y entre docentes y discentes, los espacios de interacción tienen características sincrónicas y asincrónicas, su función está dimensionada por la capacidad de facilitar los procesos de comunicación entre el estudiante con su grupo y su docente o tutor.

6.8. ENSEÑANZA PARA LA COMPRESION

El enfoque elaborado por Gardner, Perkins, Perrone, Wiske Stone que se denomina “Enseñanza para la comprensión” es un marco fértil para proponer una reorganización de la enseñanza y de los contenidos con la finalidad de que los alumnos comprendan, es decir, no sólo que puedan conocer determinadas informaciones, sino que puedan realizar diferentes actuaciones en relación con ellas.

La comprensión es un problema genérico que tiene soluciones genéricas. No todas las mentes funcionan de la misma manera, no todas las personas tienen las mismas virtudes y los mismos defectos cognitivos, por lo cual hay que diseñar y desarrollar diferentes vías de acceso al conocimiento y diferentes vías de organización de los mismos.

Perkinson afirma: “comprender es la habilidad de pensar y actuar con flexibilidad a partir de lo que uno sabe. Es la “capacidad de desempeño flexible”, aprender hechos no es aprender para la comprensión. Para lograr esto el autor propone que para que se dé una comprensión duradera existen los desempeños de comprensión o desempeños comprensivos.

Los desempeños de comprensión son actividades que van más allá de la memorización y la rutina, va más allá, si quitarle importancia al conocimiento, es un proceso activo y constructivo, lo que favorece el aprendizaje gradual que depende en gran medida de la capacidad del estudiante, para unos será más fácil para otros el grado de comprensión se irá dando poco a poco.

Comprender requiere de habilidades, y conocimiento, el cual a su vez es más que una “habilidad bien automatizada” implica pensar y actuar con flexibilidad a partir de lo que ya se sabe, por lo que “aprender para la comprensión, implica aprender para un desempeño flexible”, incluyendo destrezas tales como: justificar, explicar, vincular, aplicar, etc. Con el fin de indagar más allá del propio tema o contenido, es decir del conocimiento, con de que el pensamiento sea flexible y pueda adaptarse a distintas situaciones.

La comprensión se encuentra vinculada con el desempeño, relacionado con las experiencias de aprendizaje que van más allá de una destreza, es decir de la memorización o rutina, obligando a indagar en profundidad, lo que implica contextualizar los contenidos para relacionarlos con las experiencias vividas por los estudiantes.

La comprensión según Martha Stone es “La capacidad de usar el conocimiento de forma novedosa (...) la Enseñanza para la Comprensión (Epc) involucra a los alumnos en desempeños de comprensión” (Stone, M. 2005), una pedagogía para la comprensión necesita de un marco conceptual para poder guiarse y así abordar preguntas que sean claves en el proceso, estas preguntas son:

- ¿Qué tópicos valen la pena comprender?
- ¿Qué aspectos de esos tópicos deben ser comprendidos?
- ¿Cómo podemos promover la comprensión?
- ¿Cómo podemos averiguar lo que comprenden los alumnos?

La enseñanza para la comprensión desarrolló una forma de responder estas preguntas en base a cuatro elementos centrales, los cuales también están orientados a guiar el proceso de aprendizaje. Estos elementos son:

Tópicos generativos

- Metas de comprensión
- Desempeños de comprensión
- Evaluación diagnóstica continua

Estas temáticas se desarrollan de la siguiente manera:

- **Tópicos generativos**, son aquellos temas que clarifican al estudiante lo que tiene que comprender, estos tópicos involucran al alumno al motivar su aprendizaje.
- **Metas de comprensión**, son aquellas que definen lo que los alumnos deben aprender, es decir a donde se espera que los alumnos lleguen, esta meta tiene relación con las ideas, procesos y relaciones que ayudaran a los alumnos a comprender de mejor manera.
- **Desempeños de comprensión**, es uno de los elementos centrales de la Epc, pues está relacionado con la capacidad de usar lo que uno sabe cuándo actúa e interactúa en el mundo.
- **Evaluación Diagnóstica Continua**, este cuarto elemento está relacionado con las metas de comprensión, pues es descrito como “el conocimiento avanza por medio de la valoración del desempeño propio y de los otros en relación con criterios claros, es decir la evaluación diagnóstica continua se relaciona principalmente con la valoración de los

desempeños, pues siempre se está comparando el desempeño anterior con aquel que se quiere llegar”

Estos cuatro conceptos describen los cuatro elementos básicos de instrucción que privilegian la comprensión de la disciplina. Naturalmente no cubren todas las condiciones que afectan la comprensión de un estudiante. Otros factores tales como la estructura de la clase y las relaciones entre el profesor y los alumnos también juegan un papel importante. Se considera el marco sólo como una guía que mantiene el enfoque sobre la comprensión y les permite a los docentes diseñar unidades y cursos que concuerden con sus estilos y prioridades particulares como personas que ejercen sus disciplinas.

Los contenidos no se deben enseñar o evaluar de una sola manera. Los estudiantes no llegan a las instituciones como pizarras en blanco ni se pueden alinear de una manera unidimensional, a lo largo de un solo eje de rendimiento intelectual. La comprensión supone la capacidad de aplicar las nociones de manera flexible y apropiada para llevar a cabo análisis, interpretaciones, comparaciones o críticas concretas y, sobre todo, para abordar materiales nuevos.

De allí que Perkins (1992) nos señale algunas de las actividades que los docentes pueden proponer a los estudiantes para que puedan comprender y usar los contenidos que aprenden

1. Explicación: explicar con sus propias palabras.
2. Ejemplificación: dar ejemplos de situaciones relativas al contenido.

3. Aplicación: usar el conocimiento adquirido para explicar un fenómeno aún no explicado.
4. Justificación: ofrecer pruebas, realizar experimentos para corroborar un conocimiento o hipótesis.
5. Comparación y contraste: ver semejanzas y diferencias entre objetos o fenómenos.
6. Contextualización: relacionar con otros principios, con otras teorías, con el medio, con la vida cotidiana, etc.
7. Generalización: extender las conclusiones a otros fenómenos o áreas. La pedagogía de la comprensión postula capacitar a los alumnos para que realicen una variedad de actividades de comprensión vinculadas con el contenido que están aprendiendo.

Estas actividades deben ser abiertas y graduales y requerir distintos tipos de pensamiento. Si bien las estrategias comportan un complejo conjunto de decisiones, se manifiestan en forma más directa en las actividades que diseñan los docentes, las cuales son la síntesis de una propuesta didáctica.

6.9. CONSTRUCCIÓN DEL CONOCIMIENTO

Hoy en día nos enfrentamos a nuevos retos que exigen una revisión de los paradigmas de aprendizaje que han prevalecido en ellas. Es necesario atender una nueva complejidad y aprovechar las nuevas formas de comunicación. La perspectiva de “construir conocimiento” parece ser una necesidad común y un enfoque adecuado para enfrentar la

complejidad actual. Este enfoque requiere un nuevo paradigma de aprendizaje. Los paradigmas que hoy prevalecen no parecen estar enfocados a este propósito y pueden volverse obsoletos (Sánchez Díaz de Rivera, 2009).

Sánchez Díaz de Rivera (2009), aborda una concepción sobre construcción de conocimiento el cual se tomó como referente para la evaluación y valoración de cada una de las categorías determinadas para la investigación; el autor hace una clasificación en relación al aprendizaje de tres las categorías: el de adquisición, participación, y creación/construcción de conocimiento, en cada una de esta se hace relación a tres nociones epistemológicas, psico-educativas y socio-cognitivas.

En la primera categoría “Adquisición” en relación a la epistemología, se fundamenta en las teorías de las estructuras mentales y en los esquemas del conocimiento. El conocimiento se considera como una posesión de la mente individual; en nociones psico-educativas, la mente se concibe como un almacén y asume un constructivismo en que el proceso de aprendizaje modifica las estructuras de la mente. Se aprende individualmente. Se aprende y se almacena; en los fundamentos socio-cognitivas, el aprendizaje es un proceso que llena el contenedor y se concibe como una cuestión de construcción, adquisición y resultados que realizan en el proceso de transferencia para aplicar el conocimiento en nuevas situaciones. La colaboración se concibe como un facilitador del aprendizaje individual y las tecnologías como un artefacto estructurante, como una herramienta (Sánchez Díaz de Rivera, 2009).

En la segunda categoría “Participación” hace referencia desde la noción epistemológica donde se propone una cognición situada que enfatiza que las actividades cognitivas están siempre insertas en contextos sociales y culturales y no se pueden entender aisladamente; desde la noción psico-cognitivas en lugar de estudiar el contenido de las mentes individuales, se enfoca en la interacción, el discurso, y los procesos de participación que emergen entre y alrededor de miembros de una comunidad o comunidades en contextos físicos y sociales particulares; socio-cognitivas se determinan diversas maneras de participación como los sistemas de actividad preestablecidos.

En el último paradigma expuesto por Sánchez Díaz de Rivera (2009), “Creación/Construcción de Conocimiento”, desde la perspectiva de las nociones epistemológicas, la creación de conocimiento es un trabajo colectivo para el avance y elaboración de artefactos conceptuales como teorías, ideas y modelos, mientras que el aprendizaje está orientado a los cambios en las estructuras mentales de los individuos lo que en esta perspectiva se considera como sub-producto del proceso de construcción de conocimiento.

6.10. LOS COMPUTADORES EN LA EDUCACIÓN

La manera en que los maestros han utilizado y no han utilizado las computadoras en la educación pública, demuestra cómo los sistemas establecidos luchan por integrar innovaciones disruptivas. Los educadores vertieron dinero en computadoras y aumentaron radicalmente el número de computadoras en las escuelas. Pero, cuando recibieron las máquinas, las “amontonaron” dentro de la estructura existente, afectando muy poco el “*status quo*”. El uso

de las computadoras se convirtió sólo en otra actividad para los alumnos (Christensen et al., 2008).

Para obtener un modelo de cómo integrar computadoras al plan de estudios, los educadores pueden seguir la trayectoria de otras innovaciones disruptivas, como las clases en línea. Actualmente, las escuelas pequeñas que no pueden ofrecer clases de nivel avanzado o de “recuperación de créditos”, permiten a sus alumnos tomar esos cursos en línea. Los padres de familia pueden usar las computadoras para incrementar la enseñanza doméstica tradicional. El primer paso es probablemente el “aprendizaje basado en computadora”, aunque se aprovecha moderadamente el potencial que tiene. Incluso con software sencillo que duplique las estructuras potenciales actuales en disciplinas establecidas, los alumnos que aprenden desde casa tendrán el beneficio de contar con “diferentes rutas” y ritmos de aprendizaje (Christensen et al., 2008).

El aprendizaje basado en computadora ha cambiado e incluso desplazado al aprendizaje tradicional, a medida que la tecnología mejora y sus precios han bajado. Las nuevas tecnologías ofrecen a los maestros más opciones para crear planes de educación personalizados para sus alumnos. El mundo en general se enfrenta a una escasez de maestros, por lo tanto, los instructores que permanezcan en el sistema tendrán diferentes roles. Algunos ayudarán a crear herramientas educativas como el “laboratorio virtual”, en donde los alumnos toman parte en experimentos cada vez más sofisticados. Otros serán asesores de los alumnos. La evaluación también ha cambiado. En vez de examinar a los alumnos en grandes grupos y en horarios establecidos, la evaluación se puede individualizar para satisfacer las necesidades de cada uno (Christensen et al., 2008).

6.11. INVESTIGACIÓN EDUCATIVA

Los maestros sienten cierta frustración con la investigación educativa, a menudo parece que no produce respuesta alguna y si lo hace, las escuelas rara vez las implementan. Sin embargo, la investigación puede ofrecer mucho – si los investigadores actualizan este “paradigma prevaleciente”. La investigación educativa se parece a la investigación científica antes de 1700. En aquel entonces, incluso la gente que hizo útiles observaciones sobre el mundo natural, careció del rigor del método científico. Los investigadores educativos tienen que cambiar y en vez de tratar de resolver problemas que afectan a los alumnos promedio en ciertos sistemas, tienen que enfocarse en los alumnos como individuos (Christensen et al., 2008).

La educación pasa a través de etapas “descriptivas” y “prescriptivas”. En la primera etapa, los investigadores observan un área, anotan los detalles y crean modelos abstractos o “construcciones” que les ayudan a entender sus datos. Esto lleva a la clasificación, cuando identifican categorías de eventos que comparten características específicas y encuentran correlación entre estas categorías y la información que han recopilado. La investigación descriptiva es “inductiva”, pasando de los datos a las conclusiones y sólo puede llegar hasta ahí. Para avanzar más allá de sus limitados beneficios, de esta manera los docentes tienen que razonar de manera “deductiva” y buscar singularidades que se ajusten a la estructura actual. Dichas singularidades son disruptivas para las estructuras conceptuales existentes, obligando a los docentes a aprender más y transmitir de otra manera (Christensen et al., 2008).

6.12. LA NUEVA REALIDAD VIRTUAL

El aula virtual es “la nueva realidad del aprendizaje”, el método futuro de capacitación corporativa sin fronteras. Las posibilidades son enormes, solo por mencionar algunas: al mismo tiempo, un adolescente japonés usa un dispositivo móvil para aprender de un tema, un empresario australiano recibe asesoría de una red social de colegas y alguien en Dinamarca comparte información con los suscriptores a su blog. Esta tremenda búsqueda de conocimiento – en Internet, computadoras y dispositivos móviles – es una “explosión virtual del aprendizaje”, en la que la información llega en pequeñas ráfagas, los mecanismos de práctica y retroalimentación son instantáneos y el futuro es ilimitado (Murdoch & Muller, 2011).

Gracias a los rápidos avances en tecnología, el modelo tradicional de aprendizaje ha “explotado” en miles de millones de “fragmentos de aprendizaje” separados, desde blogs, medios sociales y wikis, hasta podcasts, aplicaciones y comunidades en línea. La explosión del aprendizaje empezó quizá en 1439, cuando Gutenberg creó la primera imprenta del mundo occidental. Varios catalizadores aceleraron el proceso, desde la primera transmisión de radio de Marconi en 1907 hasta la invención de la computadora en Bell Labs en 1937 y la creación de Tim Berners-Lee, la “estructura” de Internet en 1989.

Del 2006 al 2010, “la red inalámbrica (Wi-Fi) alrededor del mundo” creció 155%. En el 2007, un millón de alumnos estadounidenses se inscribieron a cursos en línea, investigaciones realizadas indican que éstos tendrán un mejor desempeño que quienes aprenden

en aulas tradicionales. Del lado corporativo, la educación virtual subió de 45% en el 2008 a 59% en el 2009 (Murdoch & Muller, 2011).

6.13. INTERRUPCIÓN EN EL AULA

Lo que la gente quiere de las escuelas es ayudar a los alumnos a convertirse en las mejores personas posibles; darles lo necesario para que puedan participar activamente en una “vibrante democracia”; guiarlos hacia la comprensión del valor de la diversidad y enseñarles las habilidades necesarias para ganarse la vida y contribuir a una próspera economía. Desafortunadamente, las escuelas no están haciendo un buen trabajo para alcanzar estos variados ideales. Son muchos los elementos que contribuyen al débil sistema educativo de los países, falta de fondos, tecnología insuficiente, padres de familia poco involucrados, un modelo educativo defectuoso y, sin embargo, la culpa nunca está bien asignada, pues se mide mal el desempeño académico (Christensen, Horn, & Johnson, 2008).

Los legados sociales y organizaciones que dan forma a la educación pública, se enfrentan a aquellos que buscan diseñar una experiencia académica satisfactoria. El sistema público está basado en la estandarización. Las escuelas también están atrapadas entre interdependencias “laterales” y “temporales”, es decir, para cambiar la manera en la que la gente enseña información sobre una materia, es necesario cambiar la manera en la que la presentan en otra materia; para alterar el plan de estudios del noveno grado, es necesario alterar el del séptimo grado. Las estructuras jerárquicas limitan aún más la capacidad de innovar de los educadores (Christensen et al., 2008).

El sistema educativo se enfrenta a problemas aún más grandes. Primero, no enseña el material de la manera en que los humanos aprenden. El sistema opera con supuestos anticuados sobre la naturaleza de la inteligencia y los procesos óptimos de aprendizaje. La investigación de Howard Gardner en la década de 1980 sobre “las inteligencias múltiples” demostró que el modelo monolítico es irreal. Gardner concibió ocho diferentes inteligencias, cada una alineada a un diferente método de aprendizaje. Estas inteligencias van desde las áreas tradicionales como inteligencia “lingüística” o “lógica-matemática” – ambas fáciles de medir con pruebas estándar – hasta las inteligencias “interpersonales” y “naturalistas”, las cuales dependen de la interacción con otras personas o con el ambiente y, por lo tanto, no se prueban o estandarizan tan fácilmente. Cada persona aprende de manera diferente. Para funcionar mejor, los educadores necesitan enfocarse en dichas diferencias, ofrecer “aprendizaje personalizado” y “centrarse en el alumno” (Christensen et al., 2008).

7. ASPECTOS METODOLÓGICOS

7.1. Tipo de investigación

La investigación se desarrolla a través de un método, estudio de caso, en donde se mide y se registra la conducta de las personas involucradas en el fenómeno estudiado, centrándose principalmente en la información verbal que se obtiene por medio de encuestas y cuestionarios (Bisquerra, 2009). De acuerdo con Chetty (1996), en el método de estudio de caso los datos se pueden registrar y analizar por medio de una variedad de fuentes, tanto cualitativas como cuantitativas, específicamente documentos, registros de archivos, observación directa y observación de los participantes. Stake (1998) opina que. “El estudio de casos es el estudio de la particularidad y de la complejidad de un caso singular, para llegar a comprender su actividad en circunstancias importantes” (p.8). A través de esta modalidad de estudio de caso, el investigador puede alcanzar una mejor comprensión de las particularidades, conseguir una mayor claridad sobre un tema o aspecto teórico concreto, o indagar un fenómeno, población o condición general.

En este sentido, el método que más favorece el alcance de los objetivos de esta investigación que pretenden determinar los alcances y limitaciones de la utilización de Recursos Educativos Abiertos como factor de motivación en Estudiantes del ciclo 3 del Colegio Miguel de Cervantes Saavedra, es el estudio de caso, pues el recurso humano es el insumo principal, de tal manera que es necesario analizar las percepciones y experiencias del grupo que conforma la

muestra de la investigación. Sin embargo, es importante tener en cuenta que el método de estudio de caso puede llegar a incluir una serie de complicaciones que es preciso evitar mediante la aplicación efectiva de los instrumentos, y de un análisis riguroso de la información que se genera a partir de cada una de las fases de la investigación. Según las palabras de Yin (1989), los principales aspectos que se deben evitar al realizar el método de estudio de casos son:

- Evitar que el punto de vista del investigador influya en el análisis de los resultados.
- Evitar que la documentación y los resultados sean demasiado extensos, para poder realizar un análisis adecuado de la información.
- Tener cuidado con las generalizaciones que se hagan, pues se debe tener en cuenta que el estudio de casos es un método que se basa en lo particular.

Si se tienen en cuenta estas consideraciones, el método de estudio de caso resulta bastante efectivo en la medida en que permite captar adecuadamente la heterogeneidad y el rango de variación existente en una población determinada (Stoeker, 1991). Por estas razones, es el método que más se adapta a las necesidades y objetivos de la investigación, pues permite recoger una información precisa en relación a un fenómeno específico, basándose para ello en los conocimientos y percepciones de las personas que se han seleccionado para conformar la muestra.

7.2. POBLACIÓN E INSTRUMENTOS

7.2.1. Población

La población objeto de la investigación está constituida por los estudiantes de sexto grado del Ciclo 3 del Colegio Miguel de Cervantes Saavedra IED Sede A jornada tarde, la conforman 240 niños y niñas en edades desde los 10 hasta los 15 años de edad. La escogencia de esta población fue realizada teniendo presente los malos resultados académicos en el ciclo 3, siendo más notorio este problema en el grado sexto, incidiendo estos malos resultados en una gran repitencia, la cual ha sido de un 40%, pero solo el 15% permanece en la institución y los demás estudiantes se retiran de la institución, lo que genera una alta deserción escolar.

En el presente trabajo de grado se requiere la participación de estudiantes menores de edad, por lo que se deben seguir los lineamientos de la Ley 1581 de 2012 la cual establece que el tratamiento de niños, niñas y adolescentes debe realizarse dentro del marco del respeto de sus derechos, los datos personales de los niños, niñas y adolescentes deben tener tratamiento especial, evitando el uso indebido de estos. En conformidad con esta Ley las entidades educativas debemos ser garantes de dicho tratamiento especial de datos.

Adicionalmente se hizo una reunión con los padres de familia o acudientes del curso 601, donde se les dio a conocer y firmar el protocolo de Consentimiento informado de padres de familia. (Ver Anexo D).

Así mismo como requisito necesario para realizar la implementación del trabajo de grado en el Colegio Miguel de Cervantes Saavedra, se solicitó por escrito un permiso institucional y posteriormente se recibe la aprobación por parte Rector de la institución, (Ver Anexo E - F).

7.2.2. Muestra

La muestra seleccionada para realizar la intervención está constituida por los estudiantes de grado sexto del ciclo III, específicamente aquellos que se encuentran matriculados o asignados al curso 601. La muestra está conformada por 40 niñas y niños que se encuentran en un rango de edad entre los 10 y los 15 años. La selección de la muestra se hizo de manera intencional y es de tipo no probabilístico. El grupo se seleccionó teniendo en cuenta la conveniencia, pues el autor dicta sus clases a este grupo y tenía la posibilidad de realizar la intervención del mismo. Por otro lado:

- Se tiene acceso a la muestra 2 horas semanales.
- Se puede tener un amplio conocimiento de los individuos que componen la muestra, características particulares, ambiente socio-familiar entre otras.
- Se tiene acceso a la información básica de los individuos que componen la muestra.
- Se puede solicitar el apoyo constante de los padres de familia.
- Se puede establecer un ambiente de confianza y afectividad con los estudiantes que conforman la muestra.

7.3. TÉCNICAS DE RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN

A continuación, se explican cada una de las técnicas de recolección de información implementadas durante cada una de las fases que componen la investigación.

7.3.1. Observación participante

La observación participante es un método de recolección de datos que consiste en el registro sistemático, válido y confiable de comportamientos y situaciones observables, a través de un conjunto de categorías y subcategorías. La principal ventaja de incluirla es que permite obtener datos para estudios descriptivos en los cuales sea necesario explicar y describir con la mayor precisión posible las variables y las categorías estudiadas. Si la presencia del observador no genera una influencia en la situación observada, los datos que se registran pueden ofrecer información confiable para explicar los fenómenos investigados.

En este sentido, se desarrolla una observación participante, por medio de la cual es posible analizar diferentes situaciones a partir de observaciones sistemáticas que permitan reconocer diferentes factores como el comportamiento de los estudiantes, la participación de cada uno de ellos y la manera en que se dirigen al grupo, con el fin de poder articular y diseñar una propuesta pedagógica que parta por reconocer las características específicas de la comunidad académica.

La observación para esta investigación se realizó de manera directa, y por lo tanto no se lleva registro alguno pues lo que se busca es determinar si al utilizar los REA mejora la motivación de los estudiantes, se definen categorías de análisis que permitirán concluir al final los hallazgos encontrados como se muestra en la Tabla 2.

Tabla 2. Categorías de análisis observación.

Categorías	Función	Ítems
Conducta verbal y no verbal del profesorado.	Es útil para determinar el tono de voz que emplea el profesor, la manera en que se dirige a los alumnos, el ritmo y la cadencia con que se desarrolla la clase.	Tono, volumen e intensidad de la voz. Articulación, fluidez verbal. Postura corporal. Espacios, distancia frente a los alumnos.
Interacción con los alumnos	Esta categoría permite observar la relación que se establece entre el profesor y el alumno, determinando la manera en que ésta se modifica cuando se utilizan los recursos tecnológicos.	Calma, paciencia, estabilidad. Participación de los alumnos, atención del profesor. Estrategias de solución ante los gritos, los murmullos, la desatención en clase.
Método docente	Se analizan las estrategias implementadas por el docente en sus procesos de enseñanza, con el fin de mejorar comprensión de los estudiantes en torno a los	Preparación de las clases. Recursos didácticos. Tiempos de las actividades. Variedad de recursos y

	diferentes temas que son vistos en las clases.	dinámicas. Creatividad e innovación.
Evaluación	Permite reconocer las estrategias evaluativas que implementa el docente con el fin de seguir y mejorar el proceso de enseñanza y aprendizaje de los estudiantes.	Métodos evaluativos. Retroalimentación de la evaluación.

Fuente. Propia del autor.

7.3.2. Encuesta

La encuesta es de gran utilidad en la investigación científica y social, pues por medio de ella se analiza la relación que existe entre los aspectos claves que componen el estudio, comprendiendo las condiciones que los determina, como la encuesta normalmente se realiza en función de un cuestionario al respecto, Gómez (2012) nos dice: “El cuestionario contiene los aspectos del fenómeno que se consideran esenciales; permite, además, aislar ciertos problemas que nos interesan principalmente; reduce la realidad a cierto número de datos esenciales y precisa el objeto de estudio” (p.62).

El análisis de la encuesta se realiza por medio de escala psicométrica, en donde se especifica el nivel de acuerdo o desacuerdo con una declaración (elemento, ítem o reactivo o pregunta). Específicamente, la escala de Likert permite medir propiedades de individuos o grupos, asignando números a las unidades medidas. Esta escala se construye con un elevado número de afirmaciones que califican al objeto de actitud, y se administran a un grupo piloto para obtener las puntuaciones del grupo en cada ítem o frase. Las puntuaciones del grupo se

correlacionan con las de toda la escala (la suma de las puntuaciones de todas las afirmaciones). Posteriormente, las frases o reactivos, cuyas puntuaciones se correlacionen significativamente con las puntuaciones de toda la escala, se seleccionan para integrar el instrumento de medición.

7.3.3. Instrumento a utilizar en esta investigación

Una vez definida lo que es la encuesta se procede para la aplicación de esta investigación y debido a que este proyecto gira en torno a la motivación, se trabajará un instrumento ya creado y validado, para medir la misma.

El ser humano es complejo y se mueve en función de anhelos y necesidades específicas, ello tiene incidencias directas y concretas en los procesos enseñanza-aprendizaje y por ende en su desempeño académico. Entre las mayores aspiraciones de los estudiantes como personas se encuentran: ser respetado, valorado, apreciado y recompensado. En función de ello, el docente debe reconocer los objetivos, expectativas y necesidades del estudiantado a su cargo, procurando conciliarlas con los objetivos y planes académicos.

Los docentes deben potenciar una correcta interacción entre los estudiantes, por medio de procesos dinámicos en donde se fortalezca la comunicación y las relaciones personales. La motivación se incrementa considerablemente cuando se facilitan las herramientas y los medios para que los alumnos generen un proceso de autoconstrucción del conocimiento, mediante el cual puedan interpretar individualmente los conceptos y las ideas, generando

reflexiones y análisis propios que les permitan ampliar su horizonte significativo, vinculando sus percepciones e ideas a los procesos de aprendizaje que se desarrollan en las aulas.

La validación del instrumento a utilizar ha sido realizada en diferentes países como México, Paraguay, España y Francia. Vallerand, Blais, Briere, & Pelletier, en su trabajo presentado a la Université du Québec a Montreal, para presentar esta batería realizaron diferentes estudios que permitieran validar el instrumento; al respecto refieren que el propósito de este estudio es presentar los resultados de tres estudios con el objetivo de construir y validar un nuevo instrumento de medición de la motivación en la educación o la Escala de Motivación en la Educación (EME). Esta se compone de 7 sub-escalas que miden tres tipos de motivación intrínseca (motivación intrínseca al conocimiento y sensaciones), motivación extrínseca (regulación externa e identificada) y la desmotivación. Los resultados del análisis factorial confirmatorio de la estructura contiene 7 factores. Además, la validez fue construida con el apoyo de una serie de correlaciones entre 7 sub-escalas y entre el pasado y las variables que sirven como antecedentes y consecuencias para el sector pertinente la educación. Así, los resultados proporcionan apoyo a la validez y la fidelidad del instrumento. Este último parece, por tanto, listo para ser utilizado en la investigación en el medio de la educación (Ver Anexo A).

7.4. FASES DE LA INVESTIGACIÓN

De acuerdo con Martínez (2006), las fases que comúnmente se utilizan al aplicar el método de estudio de casos son:

Historia del caso: En la primera etapa se plantea un análisis diagnóstico sobre la población y el problema que se ha tomado en consideración, reconociendo las características de tipo biológico y social, y las implicaciones del problema, mediante una técnica de análisis de la información descriptiva, expositiva e informativa.

Análisis e interpretación del caso: Una vez se cuente con un diagnóstico integral sobre la población y el problema, se realiza la aplicación de diferentes instrumentos que permitan obtener información sobre las experiencias, percepciones y conocimientos de los sujetos en relación al problema, facilitando de esta manera el desarrollo y el alcance de los objetivos.

Trabajo del caso: En esta fase se realiza y se aplica la intervención, tomando en consideración los problemas detectados y las percepciones de la población, por medio de un análisis de los resultados y de los instrumentos. El estudio de caso implica la participación activa y coherente de todas las personas que conforman la muestra de la investigación. Al final, se presentan los resultados y se genera una retroalimentación que permita generar una serie de recomendaciones para sacar el mayor provecho de la intervención.

Evaluación: Esta fase incluye una evaluación sistemática y periódica que debe realizarse durante todo el curso de la intervención, con el fin de reajustar las acciones en función de los resultados que se van alcanzando.

Sin embargo, explica Yin (1989), estas fases pueden modificarse dependiendo de aspectos como los objetivos de la investigación, las características de la población y los

instrumentos que se utilizan. De esta manera, teniendo en cuenta las fases que se utilizan normalmente en el desarrollo del método de estudio de casos, y los objetivos que conforman el estudio, el desarrollo de la investigación parte de las siguientes etapas:

Primera etapa: Diagnóstico

Conocimiento contextual del territorio y acercamiento a la problemática a partir de la documentación existente y de entrevistas a representantes institucionales y asociativos. Se incluyen las siguientes actividades:

- Recolección de información.
- Inicio del trabajo de campo (entrevistas individuales, encuestas).
- Entrega y discusión del primer informe.

Segunda etapa: Aplicación de la propuesta

Conforme a los resultados y a la información recopilada en la etapa diagnóstica, se realiza la implementación de la propuesta, que permita la introducción de los recursos educativos abiertos en el aula de clase. En esta etapa se incluyen las siguientes actividades:

- Introducir los recursos educativos abiertos en el aula de clase del ciclo 3.

Para ello, se diseñará y montará en internet un blog temático para la interacción del estudiante como apoyo a las clases presenciales que permita ejercer motivación dada la tendencia de las nuevas generaciones digitales de hacer uso de recursos digitales como el internet y a través de éste las diversas herramientas. (Ver Anexo B).

- Realizar un seguimiento a la intervención, con el fin de formular los hallazgos en la tercera etapa.

Tercera etapa: Formulación de hallazgos encontrados

Analizar el impacto de la implementación de la propuesta en la población educativa, identificando los principales cambios que se han generado en la actitud y motivación de los estudiantes, al incluir en sus procesos de enseñanza los recursos educativos abiertos. En esta etapa se incluyen las siguientes actividades:

- Identificar los recursos educativos abiertos que más han impactado la motivación y comprensión en los estudiantes.
- Realizar una socialización con los docentes del ciclo 3, donde se muestren los resultados de la investigación.
- Finalmente, se contrasta y se describen las transformaciones que se identificaron a través del análisis de la información.

Resultados esperados

El diagnóstico, diseño, ejecución y evaluación del plan de mejoramiento para los estudiantes del ciclo 3 del Colegio Miguel de Cervantes Saavedra orientado a la motivación y uso de los recursos educativos abiertos (REA) y TIC como estrategias de Enseñanza-Aprendizaje, se convierte en un proyecto piloto para ser replicado a otras áreas de la misma institución y también como un referente de éxito para Instituciones Educativas similares del Distrito Capital.

Por otra parte, la ejecución del plan orientado al fortalecimiento de las competencias y uso de los Recursos Educativos Abiertos REA y TIC como estrategias de enseñanza-aprendizaje, generará e impactará en los estudiantes en una mayor motivación, al permitirse abordar de una manera sencilla temas difíciles de tratar por su densidad y dificultad.

Al involucrar los REA en las actividades académicas del ciclo 3 del Colegio Miguel de Cervantes Saavedra partiendo de un proceso de investigación, documentación y análisis, se está generando innovación en el proceso enseñanza-aprendizaje, influyendo directamente en la motivación de los estudiantes, por lo que se lograra el objetivo trazado.

Los resultados de esta investigación serán muy importantes para desarrollar una propuesta de enseñanza aprendizaje utilizando los REA, lo que brindará aportes al problema de la perdida y deserción escolar.

7.5. RESULTADOS Y ANALISIS

El trabajo de campo realizado para el desarrollo de esta investigación, consistió en una primera fase en la elaboración y adaptación de un cuestionario debidamente validado sobre la Escala de Motivación Educativa EME, a fin de determinar cuál era el grado de motivación de un grupo de estudiantes antes y después de implementar la intervención con la implementación de los Recursos Educativos Abiertos REA para el ciclo 3 del colegio Miguel de Cervantes, grupo de sexto grado. (Ver Anexo A)

A continuación, se presentan los resultados y análisis de la aplicación del cuestionario, los cuales fueron tabulados del paquete estadístico SPSS. La primera pregunta estuvo orientada a establecer la distribución del grupo de estudiantes según sexo o género. La Tabla 3, muestra los resultados, donde se puede apreciar que el 46,7% son mujeres y el 53,3% son hombres, dentro del grupo piloto de 30 estudiantes.

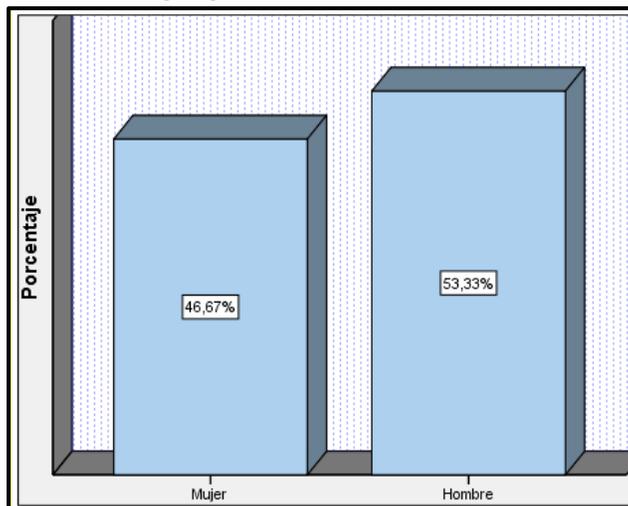
Tabla 3. Distribución de los estudiantes según género.

GENERO	FRECUENCIA	PORCENTAJE	PORCENTAJE VÁLIDO	PORCENTAJE ACUMULADO
Mujer	14	46,7	46,7	46,7
Hombre	16	53,3	53,3	100,0
Total	30	100,0	100,0	

Fuente: Propia del autor.

La siguiente figura constituye la representación gráfica de la tabla anterior donde se puede apreciar los valores porcentuales del grupo de estudiantes según su distribución por género:

Figura 1. Distribución de los estudiantes según género.



Fuente: Propia del autor.

Los resultados de la pregunta dos del cuestionario estaban relacionados con establecer la distribución del grupo estudiantes según el rango de edad. La Tabla 4, muestra que el grupo de estudiantes según rango de edad está representado por el 83,3% en una edad entre 11 a 13 años y el 16% por ciento tienen una edad entre 14 a 16 años.

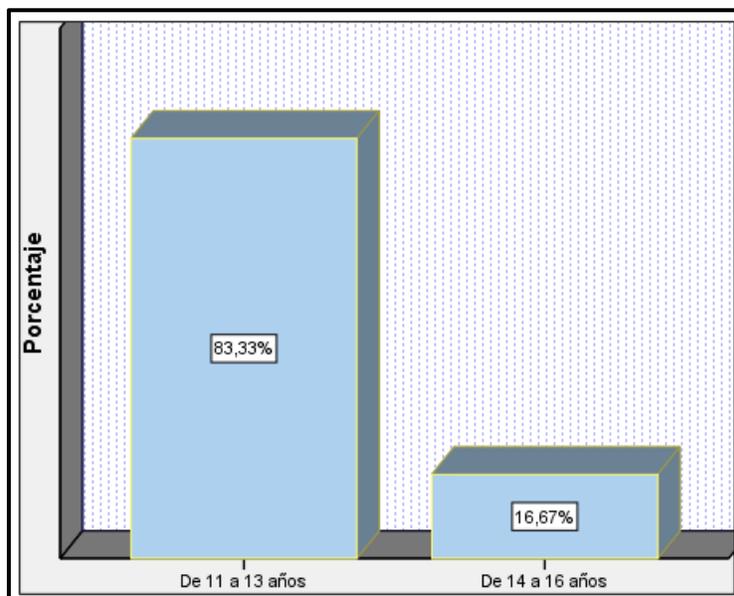
Tabla 4. Distribución de los estudiantes según rango de edad.

EDAD	FRECUENCIA	PORCENTAJE	PORCENTAJE VÁLIDO	PORCENTAJE ACUMULADO
De 11 a 13 años	25	83,3	83,3	83,3
De 14 a 16 años	5	16,7	16,7	100,0
Total	30	100,0	100,0	

Fuente: Propia del autor.

La siguiente figura corresponde a la representación gráfica de la tabla anterior donde se puede apreciar el peso relativo de los estudiantes del grupo objetivo según rango de edad.

Figura 2. Distribución de los estudiantes según rango de edad.



Fuente: Propia del autor.

El primer grupo de preguntas corresponden a la dimensión motivación de logro intrínseco al conocimiento contemplado en el formulario de Escala de Motivación Educativa EME, las cuales se enuncian en la siguiente figura:

Figura 3. Motivación de logro intrínseco al conocimiento.

<i>Motivación de logro intrínseca al conocimiento</i>
Porque para mí es un placer y una satisfacción aprender cosas nuevas.
Por el placer de descubrir cosas nuevas desconocidas para mí.
Porque estudiando puedo continuar aprendiendo las cosas que me interesan.
Por el placer de saber más sobre las asignaturas que me atraen.
* Por el placer de estudiar cosas.
* Porque me gusta meterme de lleno cuando leo temas interesantes.

Fuente: Vallerand, , Blais, , Briere, & Pelletier. Construction et validation de l'échelle de motivation en education (EME). Université du Québec a Montreal.

Los resultados obtenidos en cuanto esta dimensión sobre motivación de logro intrínseco al conocimiento aplicado al grupo de 30 estudiantes, se muestra en la Tabla 5, donde el 36,7% manifiestan estar bastante motivados; el 13,3% mucho motivados; el 16,7% motivados en término medio, el 13,3% poco motivados; 16,7% muy poco motivados y el 3,3% están motivados nada en absoluto. Los valores absolutos y porcentuales se representan a continuación:

Tabla 5. Resultados motivación de logro intrínseca al conocimiento.

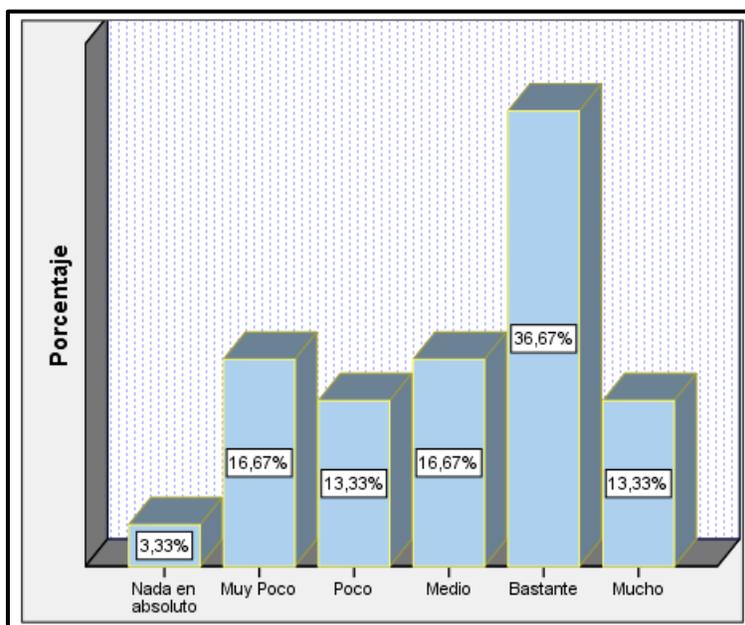
ITEMS	FRECUENCIA	PORCENTAJE	PORCENTAJE VÁLIDO	PORCENTAJE ACUMULADO
Nada en absoluto	1	3,3	3,3	3,3
Muy Poco	5	16,7	16,7	20,0
Poco	4	13,3	13,3	33,3
Medio	5	16,7	16,7	50,0

Bastante	11	36,7	36,7	86,7
Mucho	4	13,3	13,3	100,0
Total	30	100,0	100,0	

Fuente: Propia del autor.

La siguiente figura corresponde a la representación gráfica de la tabla anterior, donde se puede apreciar los resultados obtenidos por el grupo de 30 estudiantes según las opciones de respuesta para este grupo de preguntas relacionadas con la motivación de logro intrínseco al conocimiento. Se puede apreciar que prácticamente existe una distribución con tendencia a estar más motivados que desmotivados.

Figura 4. Resultados motivación de logro intrínseca al conocimiento.



Fuente: Propia del autor.

El segundo grupo de preguntas estaban asociadas a la dimensión motivación de logro extrínseco, regulación introyectada, cuyos enunciados se muestran en la figura 5.

Figura 5. Motivación de logro extrínseco, regulación introyectada.

<i>Motivación de logro extrínseca, regulación introyectada</i>
Para demostrarme que soy capaz de terminar el bachillerato.
Porque aprobar el bachillerato me hace sentirme Importante.
Para demostrarme que soy una persona inteligente.
Porque quiero demostrarme que soy capaz de tener éxito en mis estudios.

Fuente: Vallerand, , Blais, , Briere, & Pelletier. Construction et validation de l'échelle de motivation en education (EME). Université du Québec a Montreal.

La Tabla 6, muestra los resultados sobre motivación de logro extrínseca, regulación introyectada donde se puede apreciar que el 43,3% están muy motivados; el 36,7% están totalmente motivados; el 10% bastante motivados. El resto que corresponde prácticamente a tres estudiantes no están motivados. Los valores absolutos y porcentuales se representan a continuación:

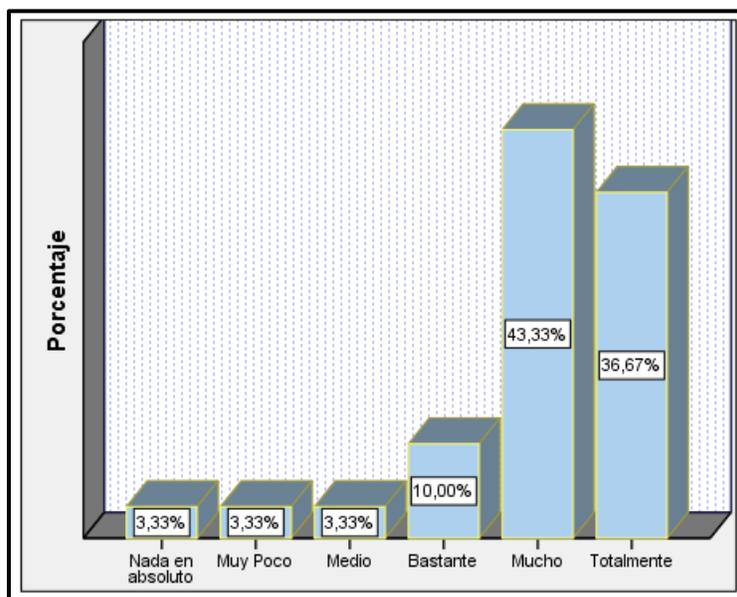
Tabla 6. Resultados motivación de logro extrínseca, regulación introyectada.

ÍTEMS	FRECUENCI A	PORCENTAJ E	PORCENTAJE VÁLIDO	PORCENTAJE ACUMULADO
Nada en absoluto	1	3,3	3,3	3,3
Muy Poco	1	3,3	3,3	6,7
Medio	1	3,3	3,3	10,0
Bastante	3	10,0	10,0	20,0
Mucho	13	43,3	43,3	63,3
Totalmente	11	36,7	36,7	100,0
Total	30	100,0	100,0	

Fuente: Propia del autor.

La siguiente figura corresponde la representación gráfica de la tabla anterior, para tener una mejor visualización del peso relativo que obtuvo cada una de las opciones de respuesta al grupo de preguntas relacionadas con Motivación de logro extrínseca, regulación introyectada. En esta dimensión del grupo estudiantes objeto de estudio, están muy motivados.

Figura 6. Resultados motivación de logro extrínseca, regulación introyectada.



Fuente: Propia del autor.

El tercer grupo de preguntas del formulario Escala de Motivación Educativa EME están relacionadas con la motivación de logro intrínseca a las metas, tal como se puede apreciar en la figura 7.

Figura 7. Motivación de logro intrínseca a las metas.

<i>Motivación de logro intrínseca a las metas</i>
Porque en el colegio puedo sentir satisfacción personal en la búsqueda de la perfección.
Por la satisfacción que siento al superar cada uno de mis objetivos personales.
Por la satisfacción que siento cuando logro realizar actividades académicas difíciles.
* Por los intensos momentos que vivo cuando comunico mis propias ideas a los demás.
Por la satisfacción que siento cuando me supero en mis estudios.
* Por el gusto que siento al sentirme completamente absorbido por los temas que estudio.

Fuente: Vallerand, , Blais, , Briere, & Pelletier. Construction et validation de l'échelle de motivation en éducation (EME). Université du Québec à Montréal.

En la Tabla 7, se muestran los resultados para el grupo de preguntas sobre motivación de logro intrínseca a las metas. El 26,7% de los estudiantes están muy motivados., El 13,3% totalmente motivados; el 20% medianamente motivados y el 23,3% poco, muy poco y nada en absoluto, tal como se aprecia sus valores absolutos y porcentuales a continuación.

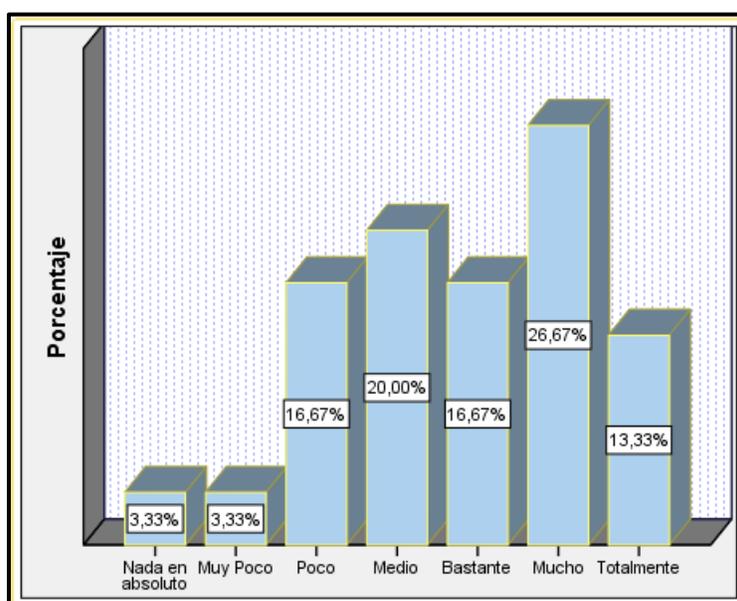
Tabla 7. Resultados motivación de logro intrínseca a las metas.

ÍTEMS	FRECUENCIA	PORCENTAJE	PORCENTAJE VÁLIDO	PORCENTAJE ACUMULADO
Nada en absoluto	1	3,3	3,3	3,3
Muy Poco	1	3,3	3,3	6,7
Poco	5	16,7	16,7	23,3
Medio	6	20,0	20,0	43,3
Bastante	5	16,7	16,7	60,0
Mucho	8	26,7	26,7	86,7
Totalmente	4	13,3	13,3	100,0
Total	30	100,0	100,0	

Fuente: Propia del autor.

La siguiente figura corresponde a la representación gráfica de la tabla anterior donde se puede visualizar comparativamente los resultados sobre motivación de logro intrínseca a las metas según el formulario de Escala de Motivación Educativa EME. El 43,3% de los estudiantes tienen una baja motivación, mientras que su complemento está en las opciones de respuesta relacionadas con bastante, mucho, y totalmente motivados.

Figura 8. Resultados motivación de logro intrínseca a las metas.



Fuente: Propia del autor.

El cuarto grupo de preguntas está relacionado con la dimensión Amotivación, es decir, estudiantes sin motivación educativa. La figura 9, muestra la tipología de preguntas correspondientes a esta dimensión.

Figura 9. Amotivación.

<i>A motivación</i>
No sé por qué asisto y, francamente, me tiene sin cuidado.
En su momento, tuve buenas razones para asistir; pero ahora me pregunto si debería continuar estudiando.
No lo sé; verdaderamente, tengo la impresión de perder el tiempo al venir a al colegio.
No lo sé; no consigo entender por qué asisto al colegio.

Fuente: Vallerand, , Blais, , Briere, & Pelletier. Construction et validation de l'échelle de motivation en education (EME). Université du Québec a Montreal.

En la tabla 8, se muestra los resultados para el grupo de preguntas sobre amotivación. El 60% de los estudiantes del grupo objetivo manifiestan que están en situación de amotivación, es decir, su antónimo está relacionado con la motivación según fueron corroborados en los resultados de las dimensiones del formulario analizadas anteriormente. Otros valores absolutos y porcentuales se pueden apreciar en la siguiente tabla, la cual muestra de manera lógica del comportamiento del grupo objetivo según la tipología de preguntas y las diferentes opciones de respuesta.

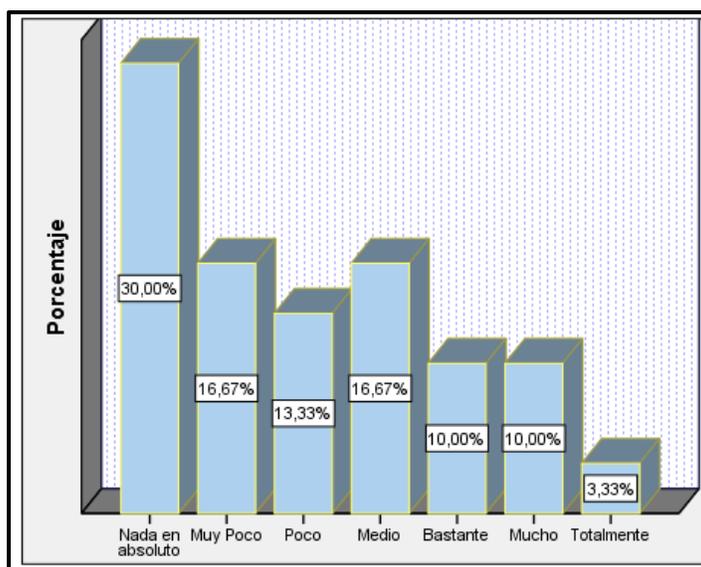
Tabla 8. Resultados Amotivación.

ÍTEMS	FRECUENCIA	PORCENTAJE	PORCENTAJE VÁLIDO	PORCENTAJE ACUMULADO
Nada en absoluto	9	30,0	30,0	30,0
Muy Poco	5	16,7	16,7	46,7
Poco	4	13,3	13,3	60,0
Medio	5	16,7	16,7	76,7
Bastante	3	10,0	10,0	86,7
Mucho	3	10,0	10,0	96,7
Totalmente	1	3,3	3,3	100,0
Total	30	100,0	100,0	

Fuente: Propia del autor.

La siguiente figura muestra la representación gráfica de la tabla anterior donde se puede apreciar los resultados porcentuales sobre la dimensión amotivación, los cuales son totalmente diferentes a las dimensiones analizadas hasta el momento, demostrando lo contrario a la intencionalidad de esta dimensión, están más motivados que desmotivados.

Figura 10. Resultados Amotivación.



Fuente: Propia del autor.

La quinta dimensión del formulario Escala de Motivación Educativa EME está relacionada con una serie de preguntas para determinar el grado de motivación extrínseca, regulación identificada cuyo grupo de preguntas se muestran en la figura 11.

Figura 11. Motivación extrínseca, regulación identificada.

<i>Motivación de logro extrínseca, regulación identificada</i>
Porque posiblemente me permitirá entrar en la universidad que quiero.
Porque pienso que los estudios de bachillerato me ayudarán a prepararme mejor para la carrera que pienso estudiar
Porque me ayudará a elegir mejor mi carrera profesional.
Porque creo que estudiar mejorará mis habilidades como alumno.

Fuente: Vallerand, , Blais, , Briere, & Pelletier. Construction et validation de l'échelle de motivation en éducation (EME). Université du Québec à Montréal.

La Tabla 9, muestra los resultados sobre la dimensión relacionada con motivación extrínseca, regulación identificada del instrumento Escala de Motivación Educativa EME. El colegio y 6,7% de los estudiantes está muy motivado, el 33,3% totalmente motivado; el 6,7% bastante motivado. En cambio, el porcentaje acumulado del 13,3% están en una escala de motivación medio por debajo de esta escala, tal como se aprecia el valor absoluto y relativo para cada una de las opciones de respuesta.

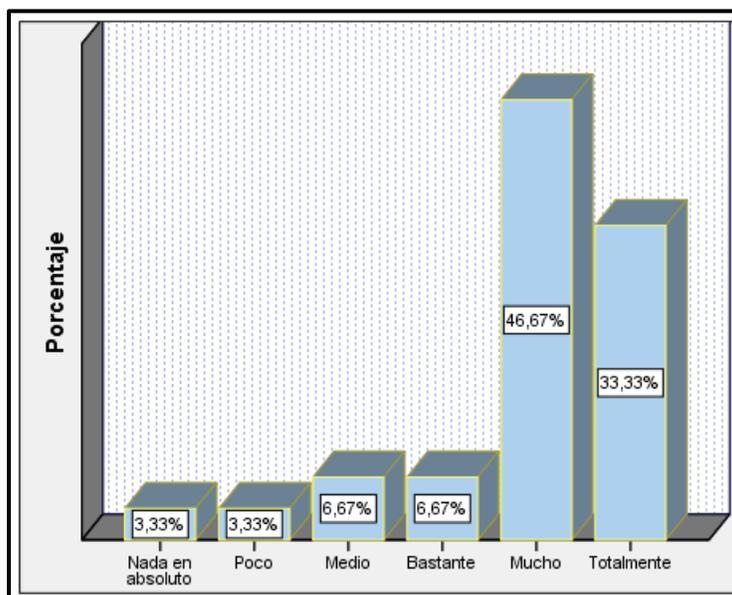
Tabla 9. Resultados motivación de logro extrínseca, regulación identificada.

ÍTEMS	FRECUENCIA	PORCENTAJE	PORCENTAJE VÁLIDO	PORCENTAJE ACUMULADO
Nada en absoluto	1	3,3	3,3	3,3
Poco	1	3,3	3,3	6,7
Medio	2	6,7	6,7	13,3
Bastante	2	6,7	6,7	20,0
Mucho	14	46,7	46,7	66,7
Totalmente	10	33,3	33,3	100,0
Total	30	100,0	100,0	

Fuente: Propia del autor.

La siguiente figura corresponde a la representación gráfica de la tabla anterior donde se puede apreciar de manera mucho más comparativa los resultados obtenidos con respecto a la dimensión motivación de logro extrínseca, regulación identificada.

Figura 12. Resultados motivación de logro extrínseca, regulación identificada.



Fuente: Propia del autor.

El último grupo de preguntas de la Escala de Motivación Educativa EME están asociadas a la dimensión motivación de logro extrínseca, regulación externa, cuyos enunciados de preguntas se muestra en la figura 13.

Figura 13. Motivación de logro extrínseca, regulación externa.

Motivación de logro extrínseca, regulación externa
Porque sólo con el bachillerato no podría encontrar un empleo bien pagado
Porque en el futuro quiero tener una "buena vida".
Para que en el futuro pueda ingresar a la carrera que quiero o consiga un buen empleo.
Para tener un sueldo mejor en el futuro.

Fuente: Vallerand, , Blais, , Briere, & Pelletier. Construction et validation de l'échelle de motivation en education (EME). Université du Québec a Montreal.

La Tabla 10, muestra los resultados correspondientes a la dimensión motivación de logro extrínseca, regulación externa donde el 53,3% están totalmente motivados; el 20% de los estudiantes están muy motivados; el 16,7% restante motivados y tan sólo el 10% de ellos están por debajo del término medio. Los valores absolutos y relativos para cada una de las opciones de respuesta se muestran a continuación.

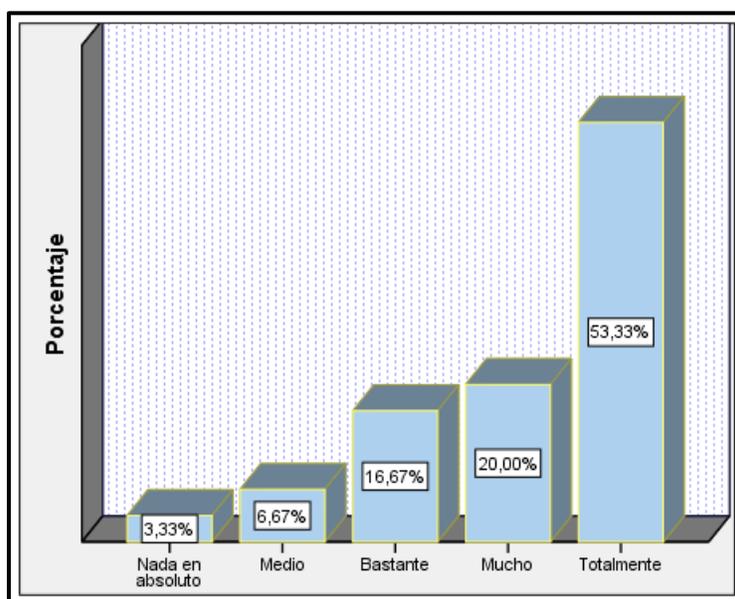
Tabla 10. Resultados motivación de logro extrínseca, regulación externa.

ÍTEMS	FRECUENCIA	PORCENTAJE	PORCENTAJE VÁLIDO	PORCENTAJE ACUMULADO
Nada en absoluto	1	3,3	3,3	3,3
Medio	2	6,7	6,7	10,0
Bastante	5	16,7	16,7	26,7
Mucho	6	20,0	20,0	46,7
Totalmente	16	53,3	53,3	100,0
Total	30	100,0	100,0	

Fuente: Propia del autor.

La siguiente figura corresponde la representación gráfica de los resultados con respecto a la dimensión motivación de logro extrínseca, regulación externa, donde se puede apreciar de manera comparativa los resultados arrojados por la aplicación del instrumento y muestran que más del 90% de los estudiantes están motivados.

Figura 14. Resultados motivación de logro extrínseca, regulación externa.



Fuente: Propia del autor.

En conclusión, se puede decir que los resultados obtenidos de la aplicación del instrumento Escala de Motivación Educativa EME al grupo de estudiantes objetivo de ciclo 3 del colegio Miguel de Cervantes, están motivados mirándolo desde una perspectiva general, sin embargo, cabe esperar que con la implementación de la propuesta sobre recursos educativos abiertos (REA), la motivación tenga resultados mucho más altos que con respecto a esta prueba inicial aplicada.

8. IMPLEMENTACIÓN PLAN DIDÁCTICO DE AVA

Para la elaboración del plan didáctico del ambiente virtual de aprendizaje (AVA), entendido como una actividad de planificación del proceso de enseñanza y aprendizaje, es necesario tener en cuenta las variables que componen el proceso y los resultados del que deben estar representados en un formato. Las palabras clave a tener en cuenta son: Qué, Por qué, Quién, Cuándo, Dónde y Cómo.

¿Qué?: Responde a título y área. ¿Qué habilidades, conocimientos, debe desarrollar esta unidad?; ¿Cuáles son los temas principales de aprendizaje en la unidad?; ¿Los temas de aprendizaje abarcan los conocimientos y habilidades y los cambios actitudinales?

¿Por qué?: Responde a cuáles son los propósitos. ¿Los estudiantes necesitan aprender los temas de esta unidad?; ¿Por qué los estudiantes necesitan desarrollar ciertas competencias pertinentes a la unidad?; ¿Cómo se pueden especificar los objetivos de aprendizaje?

¿Quién?: Responde a la pregunta a quién va dirigido.

¿Dónde?: En qué lugares se llevará a cabo.

¿Cuándo?: En qué tiempo o en cuánto tiempo. ¿Cuándo quieres implementar la unidad? ¿Durante cuánto tiempo deseas implementar la unidad? ¿Cómo asignas el tiempo para las actividades de enseñanza y aprendizaje?

¿Cómo?: Instrucciones, procedimientos. ¿Qué actividades son relevantes para la motivación de tus estudiantes a aprender? ¿Qué tipo de herramientas y materiales quieres desarrollar para tu unidad? ¿Qué materiales y recursos tienes disponibles?

8.1. IMPLEMENTACIÓN DEL AMBIENTE DE APRENDIZAJE EN EL CICLO

Para la realización del ambiente de aprendizaje, se decidió utilizar una temática incluida en el currículo del área de Sociales, que es una de las áreas críticas del ciclo 3, inmersa en la problemática presentada al inicio de esta investigación y que incluye temas densos y difíciles de trabajar en un aula de clase.

Se decidió abordar el tema de la civilización egipcia, trabajándose 4 subtemas:

- Sociedad
- Organización Política
- Economía
- Cultura y Creencias

En cada subtema se realizan actividades que deben involucrar REA (Aplicaciones en línea para la ubicación geográfica y el estudio de mapas, videos, cuestionarios en línea,

juegos, presentaciones, sopas de letras) que permitan al alumno un mejor aprendizaje de estos temas.

A continuación, se presenta la planeación de un ambiente de aprendizaje, con el tema de Egipto civilización antigua, desde el enfoque histórico.

Tabla 11. Recursos educativos.

RECURSOS EDUCATIVOS ABIERTOS A UTILIZAR EN EL AMBIENTE DE APRENDIZAJE	
Disponibles en la Web de acceso gratuito.	Presentación en Prezi Google Maps y Street Google Earth YouTube
Disponibles en repositorios de acceso gratuito.	Cuestionarios en línea, asociación de términos y definiciones en línea Sopa de letras, complemento de frases en línea Juego de quien quiere ser millonario en línea Juegos en flash con temas de la Civilización Egipcia

Fuente: Propia del autor.

8.1.1. Actividad 1: Ubicación geográfica de Egipto

Tabla 12. Actividad 1.

UNIDAD DIDÁCTICA APRENDIZAJE	
DOCENTE	José Potes
UBICACION	COLEGIO MIGUEL DE CERVANTES SAAVEDRA. Sexto grado del Ciclo 3. Sociales
¿Qué? - Descripción general de la Unidad	
Título	Ubicación Geográfica
Resumen de la Unidad	<p>El Antiguo Egipto fue una civilización que surgió al agruparse los asentamientos situados en las riberas del cauce medio y bajo del río Nilo, El Estado Egipcio se localizaba en el nordeste de África, alcanzaba desde el delta del Nilo, en el norte, hasta la isla Elefantina (la actual Asuán, junto a la primera catarata del Nilo, en el sur), llegando a tener influencia desde el Éufrates hasta Gebel Barkal, en la cuarta catarata del Nilo, en épocas de máxima expansión. Su territorio también abarcó, en distintos periodos, el desierto oriental y la línea costera del mar Rojo, la península del Sinaí y un gran territorio occidental que dominaba los dispersos oasis. Históricamente, fue dividido en Alto y Bajo Egipto, al sur y al norte, respectivamente</p>

Área	Sociales
Temas principales	Conociendo la posición en el mundo del Egipto antiguo
¿Por qué? – Fundamentos de la Unidad	
Objetivos de Aprendizaje	<p>Reconocer el espacio geográfico y físico donde se desarrolló la antigua cultura egipcia</p> <p>Ubicar espacialmente los puntos cardinales</p> <p>Reconocer la ubicación geográfica de los continentes, África y Egipto, utilizando para esto los REA.</p>
Resultados/Productos de aprendizaje	<p>Comprender la utilización de recursos como Google Maps, Street y Google Earth.</p> <p>Desarrollar habilidades de ubicación espacial</p> <p>Ubicar África y dentro de ésta Egipto como una antigua civilización</p> <p>Conocer los límites del Antiguo Egipto</p>
¿Quién? - Dirección de la Unidad	
Grado	Sexto del ciclo 3
Perfil del estudiante	
Prerrequisito	<p>Manejar recursos de Google Maps, Street y Google Earth</p> <p>Buscar puntos geográficos utilizando estos recursos.</p>

	Tener conocimientos básicos de geografía universal
¿Dónde? ¿Cuándo? – Escenario de la Unidad.	
Lugar	Sala de Informática del colegio Miguel de Cervantes Saavedra
Tiempo aproximado	45 minutos
¿Cómo? – Detalles de la Unidad	
<p>Procedimientos Instruccionales: Se deben seguir los pasos e instrucciones del Blog sobre la Civilización Egipcia, el cual tiene dos partes principales: una presentación en línea, más un video en línea y actividades de aprendizaje en línea. Con el video y la presentación se puede realizar una aproximación a la Civilización Egipcia, se visualizará la ubicación del Antiguo Egipto en el mapa de África, sus límites y ocupación del espacio físico de esta cultura.</p> <p>Nota: la visualización del contenido de este Blog se obtiene digitando la dirección electrónica http://lacivilizacionegipciaconrea.blogspot.com.co/</p> <p>Se hará una sesión de preguntas para resolver inquietudes. Los estudiantes utilizando Google Maps ubicarán la antigua civilización y describirán sus límites, aprenderán con esto a ubicar la posición geográfica de África.</p> <p>Se realizará un viaje virtual por el continente africano, utilizando Google Earth y Street y se ubicará la posición de Egipto y observarán sitios de interés. (Ver Anexo C).</p>	

Línea de Tiempo	Actividades del Estudiante	Actividades del Docente	Recursos.
15 minutos	Visualización de un video que ayudara a los estudiantes a tener una aproximación al Egipto Antiguo. Título Ubicación Geográfica (Coordenadas Geográficas)	Acompañamiento a los estudiantes	Video de YouTube
10 Minutos	Preguntas acerca del video Ubicación del Antiguo Egipto en el Google Maps	Explicación de las partes más relevantes del video Respuestas a las inquietudes del estudiante	
5 Minutos	Realización del recorrido virtual por el continente africano	Explicación a los estudiantes de la posición en el mapa	Portátiles, conexión a internet y Google Earth
15 Minutos	y Egipto	Acompañamiento a los estudiantes	Portátiles, conexión a internet y Google Earth.
Evaluación			

CRITERIOS DE EVALUACION:

La evaluación se hará a partir de la realización de un resumen de toda la actividad en el cuaderno de Historia y con base en este resumen el diseño de una presentación hecha en Drive, en donde se haga un resumen del video y la presentación, anexando el mapa de Google Maps y una descripción del recorrido virtual hecho en Google Earth.

CRITERIOS	EXCELENTE	ACEPTABLE	INSUFICIENTE
Reconoce dentro del mapa África	Ubica África dentro del mapa y dentro del continente reconoce la posición del antiguo Egipto	Ubica África, pero no ubica bien la posición de Egipto	No ubica África, ni Egipto dentro del mapa.
Entrega Presentación	Entrega una presentación hecha en Drive en donde se haga un buen resumen del video, anexando el mapa de Google Maps y una descripción del recorrido virtual hecho en Google Earth.	Entrega una presentación hecha en Drive omitiendo algunas partes del video, anexando el mapa de Google Maps y una descripción del recorrido virtual hecho en Google Earth	No entrega presentación

Materiales y Recursos TIC	
Materiales	Cuaderno de Historia
Recursos en línea	Video Youtube Google Maps y Street Google Earth Presentación en Drive
Otros recursos	Portátiles con conexión a internet

Fuente: Propia del autor.

8.1.2. Actividad 2: Estructuras sociopolíticas y económicas en el Antiguo Egipto

Tabla 13. Actividad 2.

Unidad Didáctica Aprendizaje	
DOCENTE	José Potes
UBICACION	COLEGIO MIGUEL DE CERVANTES SAAVEDRA. Sexto grado del Ciclo 3. Sociales
¿Qué? - Descripción general de la Unidad	
Título	Estructuras sociopolíticas y económicas en el Antiguo Egipto
Resumen de la Unidad	La Organización social del Antiguo Egipto fue clasista y estratificada. En la sociedad egipcia existió un sistema de capas

sociales. La organización, administración y sociedad fue cambiante en cada Periodo, en el Imperio Antiguo, la monarquía alcanzo su máximo grado de centralización antes de caer en el primero de los recurrentes periodos de disgregación territorial que se dieron a lo largo de la historia egipcia. Aquella centralización coincidió con la divinización del monarca, también en este periodo se otorgó un considerable poder a los monarcas los cuales entraron en colisión en el Imperio Medio con los de las grandes familias que habían perdido muchos de sus privilegios. Después de la expulsión de los Hicsos, en el Imperio Nuevo se volvió a insistir con más fuerza que nunca en el carácter divino del soberano, pero dado a la expansión territorial de este periodo el faraón tuvo que delegar funciones.

Con respecto a la sociedad en el Imperio Antiguo hubo la tendencia a la hereditariad entre las autoridades de los nomos. Lo resaltante de la sociedad en el Imperio Medio fue la inclusión de la esclavitud, traídos del norte del Nilo como mano de obra. Los muchos logros de los egipcios incluyen la extracción minera, la topografía y las técnicas de construcción que facilitaron el levantamiento de monumentales pirámides, templos y obeliscos, unos procedimientos matemáticos, una práctica médica eficaz, métodos de riego y técnicas de producción agrícola

Área	Sociales
Temas principales	Sociedad, pirámide social, organización del Estado, religión, esclavitud, el poder del faraón, la divinidad, altos funcionarios y sacerdotes, escribas y guerreros, construcciones y técnicas de producción agrícola
¿Por qué? – Fundamentos de la Unidad	
Objetivos de Aprendizaje	En este curso aprenderás cómo era la vida cotidiana de los antiguos egipcios, desde las élites hasta el pueblo. El sistema real en el Egipto de los faraones, La evolución de la figura de la reina, Los matrimonios políticos, La administración y la justicia, rangos jerárquicos, la figura del Visir, la figura del Escriba, Deir-el-Medina como referente de justicia, el Sacerdocio, el Ejército, Las fiestas religiosas, los principales oficios, la esclavitud, la vida doméstica, la evolución del estatus de la mujer, contratos matrimoniales, la alimentación, la figura del médico.
Resultados/Productos de aprendizaje	Al terminar el módulo el alumno habrá ampliado sus conocimientos en materia del Antiguo Egipto. Conocerá la estructura funcional de la sociedad egipcia, así como los diferentes oficios y jerarquías. Asimismo, habrá trabajado la evolución del papel de cada uno de los miembros de las capas sociales de procedencia diversa. Conocerá las fiestas egipcias, la vida

	doméstica, la alimentación, las principales ocupaciones, así como la vida y divinidad del faraón. (Ver ANEXO C)		
¿Quién? - Dirección de la Unidad			
Grado	Sexto del ciclo 3		
Perfil del estudiante			
Prerrequisito	Conocer la ubicación del antiguo Egipto Manejar el concepto de civilizaciones antiguas		
¿Dónde? ¿Cuándo? – Escenario de la Unidad.			
Lugar	Sala de Informática del colegio Miguel de Cervantes Saavedra		
Tiempo aproximado	Tres sesiones de 45 minutos cada una		
¿Cómo? – Detalles de la Unidad			
Línea de Tiempo	Actividades del Estudiante	Actividades del Docente	Recursos

45 minutos	A partir de la visualización en clase de un video de youtube más una presentación en prezi el alumno debe	El Docente hará acompañamiento a los alumnos comentando el video. Escuchará y dilucidará inquietudes acerca del video	Video de YouTube “La diversidad de Civilizaciones”, Unidad de Aprendizaje: Aproximación al Egipto Antiguo
45 minutos	solucionar actividades en línea sobre el tema. El alumno describirá en su cuaderno la pirámide social. Reunidos en grupos de cinco alumnos se	Formalizará grupos de cinco alumnos y supervisará el juego en línea. Se pondrá el video y se acompañará en absoluto silencio.	
45 Minutos	realizará el juego de quien quiere ser millonario sobre el tema de la unidad. Los alumnos observarán un video en completo silencio, el tema será la	Luego de observar el video se resolverán inquietudes. Se organizará la mesa redonda. Se preguntará a cada uno de los alumnos una idea extraída del video.	Presentación en Prezi

	<p>organización social y económica en el antiguo Egipto, la duración es de 20 minutos, al terminar se hará una mesa redonda en la cual por orden de derecha a izquierda se expondrán ideas principales del video, cada alumno debe participar de manera obligatoria con una idea no repetida</p>	<p>Se harán los comentarios pertinentes a cada pregunta. Se resolverán dudas acerca de cada idea presentada. Se dejará evaluación de la unidad para responder en casa.</p>	
--	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--

Evaluación

CRITERIOS DE EVALUACION

CRITERIOS	EXCELENTE	ACEPTABLE	INSUFICIENTE
Participación	Participa en la mesa redonda con ideas propias, con sentido crítico.	Expone una idea suelta sin hacer más comentarios	No sabe o repite idea

	Expone de manera clara y precisa con su grupo el oficio asignado	Expone junto con su grupo el oficio asignado	No participa o no define con claridad el oficio asignado
Desarrollo de las actividades en línea.	Presenta las actividades en línea totalmente desarrollada	Presenta las actividades en línea desarrolladas en el menos un 70%	No presenta las actividades en línea desarrolladas o las presenta desarrolladas en menos de 50%
Realización del juego quien quiere ser millonario en línea y juegos en Flash sobre Egipto.	Realiza los juegos y obtiene un puntaje alto	Realiza los juegos y obtiene un puntaje medio	Realiza los juegos y obtiene un puntaje bajo

Materiales y Recursos TIC

Materiales	Cuaderno Lápiz Esfero
------------	-----------------------------

Recursos en línea	Video de YouTube, Presentación en Prezi, Sopa de letras en línea, juego de quien quiere ser millonario en línea, cuestionarios en línea y juegos en flash con el tema de la unidad.
Otros recursos	Portátiles con conexión a internet.

Fuente: Propia del autor.

Todas las actividades se encuentran perfectamente descritas en el blog del curso, así como recursos de los trabajos presentados en clase. Los alumnos participan con ideas en el rincón del estudiante.

8.2. CRONOGRAMA DE EJECUCIÓN DEL PROYECTO

Figura 15. Cronograma de implementación ambiente de aprendizaje.

		Nombre	Duración	Inicio	Terminado
1		DIAGNOSTICO DOCENTES AREA SOCIALES	34 days	5/06/15 08:00 AM	22/07/15 05:00 PM
2		Elaboración del cuestionario o instrumento	3 days	5/06/15 08:00 AM	9/06/15 05:00 PM
3		Aplicación prueba piloto	5 days	10/06/15 08:00 AM	16/06/15 05:00 PM
4		Ajustes y aplicación del instrumento	5 days	17/06/15 08:00 AM	23/06/15 05:00 PM
5		Tabulación y análisis de resultados	15 days	24/06/15 08:00 AM	14/07/15 05:00 PM
6		Elaboración de Informe	6 days	15/07/15 08:00 AM	22/07/15 05:00 PM
7		ELABORACION PLAN O PROYECTO DE CAPACITACION	26 days	23/07/15 08:00 AM	27/08/15 05:00 PM
8		Elaboración Propuesta	20 days	23/07/15 08:00 AM	19/08/15 05:00 PM
9		Elaboración de presupuesto	6 days	20/08/15 08:00 AM	27/08/15 05:00 PM
10		Elaboración cronograma de actividades	4 days	20/08/15 08:00 AM	25/08/15 05:00 PM
11		DIAGNOSTICO SITUACION ACTUAL ESTUDIANTES	17 days	12/08/15 08:00 AM	3/09/15 05:00 PM
12		Elaboración del instrumento o formulario	3 days	12/08/15 08:00 AM	14/08/15 05:00 PM
13		Aplicación de prueba piloto	2 days	17/08/15 08:00 AM	18/08/15 05:00 PM
14		Ajustes y aplicación del instrumento	2 days	19/08/15 08:00 AM	20/08/15 05:00 PM
15		Tabulación y análisis de resultados	5 days	21/08/15 08:00 AM	27/08/15 05:00 PM
16		Elaboración de Informe	5 days	28/08/15 08:00 AM	3/09/15 05:00 PM
17		EJECUCION DEL PROYECTO DE CAPACITACION	140 days	4/09/15 08:00 AM	17/03/16 05:00 PM
18		Ejecución de actividades capacitación	60 days	4/09/15 08:00 AM	26/11/15 05:00 PM
19		Evaluación de resultados	10 days	27/11/15 08:00 AM	10/12/15 05:00 PM
20		Diseño de Ambientes Virtuales con REA	30 days	11/12/15 08:00 AM	21/01/16 05:00 PM
21		Aplicación de experiencias	30 days	22/01/16 08:00 AM	3/03/16 05:00 PM
22		Evaluación de experiencias	10 days	4/03/16 08:00 AM	17/03/16 05:00 PM
23		EVALUACION DE IMPACTOS	24 days	18/03/16 08:00 AM	20/04/16 05:00 PM
24		Diseño y validación de instrumento	3 days	18/03/16 08:00 AM	22/03/16 05:00 PM
25		Aplicación de prueba piloto	5 days	23/03/16 08:00 AM	29/03/16 05:00 PM
26		Ajustes y aplicación del instrumento	1 day	30/03/16 08:00 AM	30/03/16 05:00 PM
27		Tabulación y análisis de resultados	5 days	31/03/16 08:00 AM	6/04/16 05:00 PM
28		Elaboración documento impactos del proyecto	10 days	7/04/16 08:00 AM	20/04/16 05:00 PM

Fuente: Propia del autor.

8.3. RESULTADOS EVALUACIÓN EXPOST DE LA PRUEBA SOBRE MOTIVACIÓN EN EL AULA

Los resultados obtenidos Expost en cuanto esta dimensión sobre motivación de logro intrínseco al conocimiento aplicado al grupo de 30 estudiantes, se muestra en la siguiente tabla donde el 20,0% manifiestan estar bastante motivados; el 23,3% mucho motivados; el 3,3% motivados en término medio, el 46,7% totalmente motivados; el 3,3% poco motivados; el 3,3% están motivados nada en absoluto. Los valores absolutos y porcentuales para cada una de las opciones de respuesta de la escala del formulario se pueden apreciar en la Tabla 14.

Tabla 14. Resultados Ex post motivación de logro intrínseca al conocimiento.

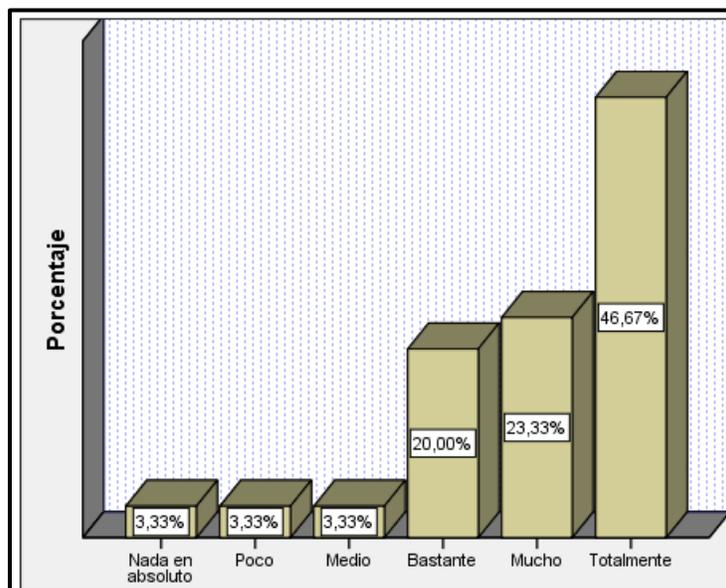
ÍTEMS	FRECUENCIA	PORCENTAJE	PORCENTAJE VÁLIDO	PORCENTAJE ACUMULADO
Nada en absoluto	1	3,3	3,3	3,3
Poco	1	3,3	3,3	6,7
Medio	1	3,3	3,3	10,0
Bastante	6	20,0	20,0	30,0
Mucho	7	23,3	23,3	53,3
Totalmente	14	46,7	46,7	100,0
Total	30	100,0	100,0	

Fuente: Propia del autor.

La siguiente figura corresponde a la representación gráfica de la tabla anterior, donde se puede apreciar los resultados obtenidos por el grupo de 30 estudiantes según las opciones de respuesta para este grupo de preguntas relacionadas con la motivación de logro

intrínseco al conocimiento. Se puede apreciar que prácticamente existe una distribución con tendencia a estar más motivados que desmotivados.

Figura 16. Resultados Expost motivación de logro intrínseca al conocimiento.



Fuente: Propia del autor.

La Tabla 15, muestra los resultados Expost sobre motivación de logro extrínseca, regulación introyectada donde se puede apreciar que el 40,0% están totalmente motivados; el 23,3% están muy motivados; el 20,0% están bastante motivados; el 10% motivados; el 3,3% poco motivados y el 3,3% nada en absoluto. Los valores absolutos y porcentuales se representan a continuación.

Tabla 15. Resultados Ex post motivación de logro extrínseca, regulación introyectada

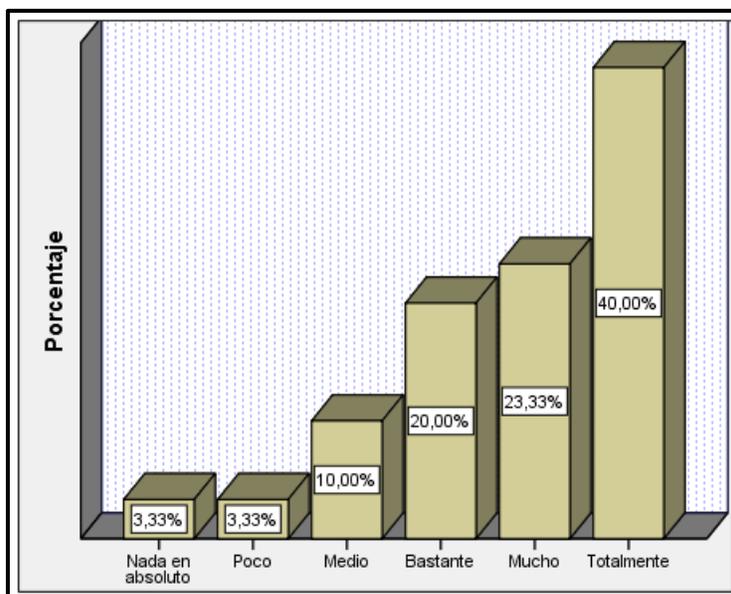
ÍTEMS	FRECUENCIA	PORCENTAJE	PORCENTAJE VÁLIDO	PORCENTAJE ACUMULADO
Nada en absoluto	1	3,3	3,3	3,3
Poco	1	3,3	3,3	6,7

Medio	3	10,0	10,0	16,7
Bastante	6	20,0	20,0	36,7
Mucho	7	23,3	23,3	60,0
Totalmente	12	40,0	40,0	100,0
Total	30	100,0	100,0	

Fuente: Propia del autor.

La siguiente figura corresponde la representación gráfica de la tabla anterior, para tener una mejor visualización del peso relativo que obtuvo cada una de las opciones de respuesta al grupo de preguntas relacionadas con motivación de logro extrínseca, regulación introyectada. En esta dimensión del grupo estudiantes objeto de estudio, están muy motivados.

Figura 17. Resultados Ex post motivación de logro extrínseca, regulación introyectada.



Fuente: Propia del autor.

En la Tabla 16, se muestran los resultados Expost para el grupo de preguntas sobre motivación de logro intrínseca a las metas. El 23,3% de los estudiantes están totalmente muy motivados. El 50% están muy motivados; el 20% bastante motivados y el 3,3% poco, muy poco y nada en absoluto, tal como se aprecia sus valores absolutos y porcentuales a continuación

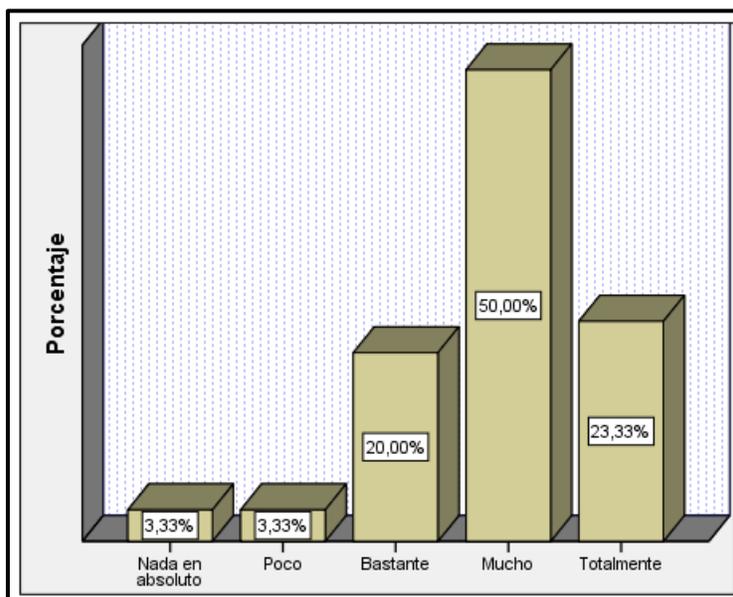
Tabla 16. Resultados Ex post motivación de logro intrínseca a las metas

ÍTEMS	FRECUENCIA	PORCENTAJE	PORCENTAJE VÁLIDO	PORCENTAJE ACUMULADO
Nada en absoluto	1	3,3	3,3	3,3
Poco	1	3,3	3,3	6,7
Bastante	6	20,0	20,0	26,7
Mucho	15	50,0	50,0	76,7
Totalmente	7	23,3	23,3	100,0
Total	30	100,0	100,0	

Fuente: Propia del autor.

La siguiente figura corresponde a la representación gráfica de la tabla anterior donde se puede visualizar comparativamente los resultados sobre motivación de logro intrínseca a las metas según el formulario de Escala de Motivación Educativa EME. El 6,7% de los estudiantes tienen una baja motivación, mientras que su complemento está en las opciones de respuesta relacionadas con bastante, mucho, y totalmente motivados.

Figura 18. Resultados Ex post motivación de logro intrínseca a las metas.



Fuente: Propia del autor.

La Tabla 17, muestra los resultados para el grupo de preguntas sobre amotivación. El 66,7% de los estudiantes del grupo objetivo manifiestan que están en situación de amotivación, es decir, su antónimo está relacionado con la motivación según fueron corroborados en los resultados de las dimensiones del formulario analizadas anteriormente. Otros valores absolutos y porcentuales se pueden apreciar en la siguiente tabla, la cual muestra de manera lógica del comportamiento del grupo objetivo según la tipología de preguntas y las diferentes opciones de respuesta.

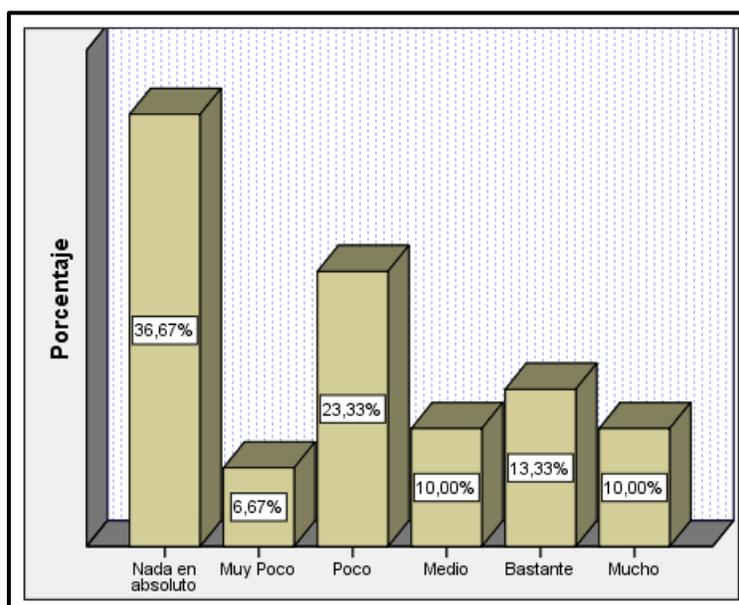
Tabla 17. Resultados Expost Amotivación.

ÍTEMS	FRECUENCIA	PORCENTAJE	PORCENTAJE VÁLIDO	PORCENTAJE ACUMULADO
Nada en absoluto	11	36,7	36,7	36,7
Muy Poco	2	6,7	6,7	43,3
Poco	7	23,3	23,3	66,7
Medio	3	10,0	10,0	76,7
Bastante	4	13,3	13,3	90,0
Mucho	3	10,0	10,0	100,0
Total	30	100,0	100,0	

Fuente: Propia del autor.

La siguiente figura muestra la representación gráfica de la tabla anterior donde se puede apreciar los resultados porcentuales sobre la dimensión amotivación, los cuales son totalmente diferentes a las dimensiones analizadas hasta el momento, demostrando lo contrario a la intencionalidad de esta dimensión, están más motivados que desmotivados.

Figura 19. Resultados Ex post Amotivación.



Fuente: Propia del autor.

La Tabla 18, muestra los resultados sobre la dimensión relacionada con motivación extrínseca, regulación identificada del instrumento Escala de Motivación Educativa EME. El colegio y 66,7% de los estudiantes están totalmente motivados, el 16,7% muy motivados; el 13,3% bastante motivado y tan sólo el 3,3% nada en absoluto motivados, tal como se aprecia el valor absoluto y relativo para cada una de las opciones de respuesta de la tabla siguiente.

Tabla 18. Resultados Ex post Motivación de logro extrínseca, regulación identificada

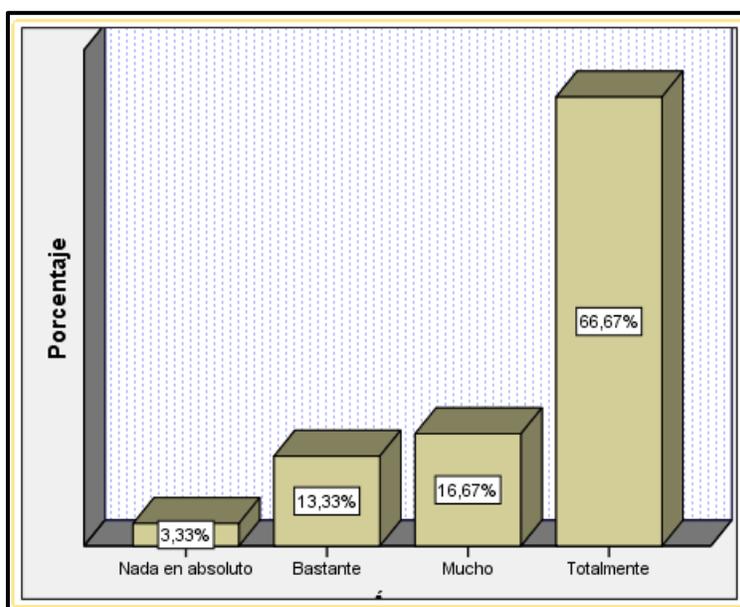
ÍTEMS	FRECUENCIA	PORCENTAJ E	PORCENTAJE VÁLIDO	PORCENTAJE ACUMULADO
Nada en absoluto	1	3,3	3,3	3,3
Bastante	4	13,3	13,3	16,7

Mucho	5	16,7	16,7	33,3
Totalmente	20	66,7	66,7	100,0
Total	30	100,0	100,0	

Fuente: Propia del autor.

La siguiente figura corresponde a la representación gráfica de la tabla anterior donde se puede apreciar de manera mucho más comparativa los resultados obtenidos con respecto a la dimensión motivación de logro extrínseca, regulación identificada.

Figura 20. Resultados Ex post motivación de logro extrínseca, regulación identificada.



Fuente: Propia del autor.

La Tabla 19, muestra los resultados correspondientes a la dimensión motivación de logro extrínseca, regulación externa donde el 76,7% están muy motivados; el 13,3% de los estudiantes están bastante motivados; el 3,3% están motivados, al igual porcentaje para o como

motivados y nada en absoluto. Los valores absolutos y relativos para cada una de las opciones de respuesta se muestran a continuación.

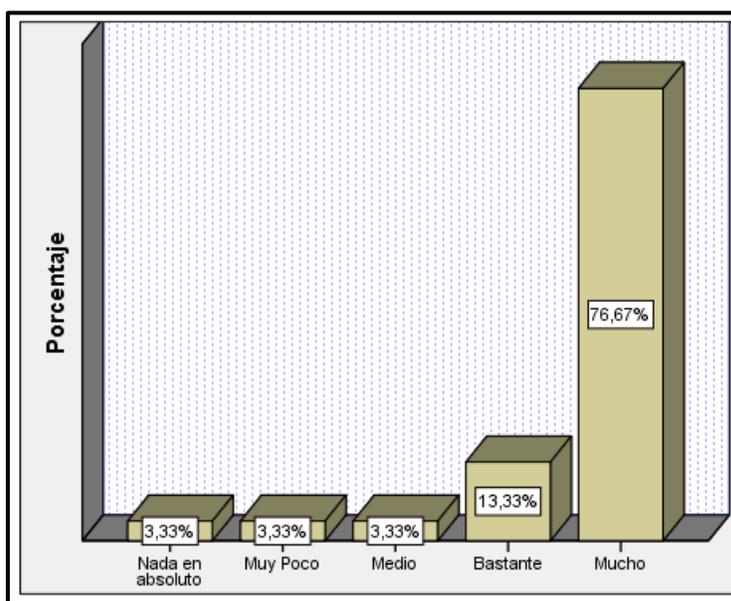
Tabla 19. Resultados Expost motivación de logro extrínseca, regulación externa.

ÍTEMS	FRECUENCIA	PORCENTAJE	PORCENTAJE VÁLIDO	PORCENTAJE ACUMULADO
Nada en absoluto	1	3,3	3,3	3,3
Muy Poco	1	3,3	3,3	6,7
Medio	1	3,3	3,3	10,0
Bastante	4	13,3	13,3	23,3
Mucho	23	76,7	76,7	100,0
Total	30	100,0	100,0	

Fuente: Propia del autor.

La siguiente figura corresponde la representación gráfica de los resultados con respecto a la dimensión motivación de logro extrínseca, regulación externa, donde se puede apreciar de manera comparativa los resultados arrojados por la aplicación del instrumento y muestran que el 90% de los estudiantes están motivados.

Figura 21. Resultados Ex post motivación de logro extrínseca, regulación externa.



Fuente: Propia del autor.

8.4. ANÁLISIS COMPARATIVO DEL RESULTADO EX ANTE Y EXPOST

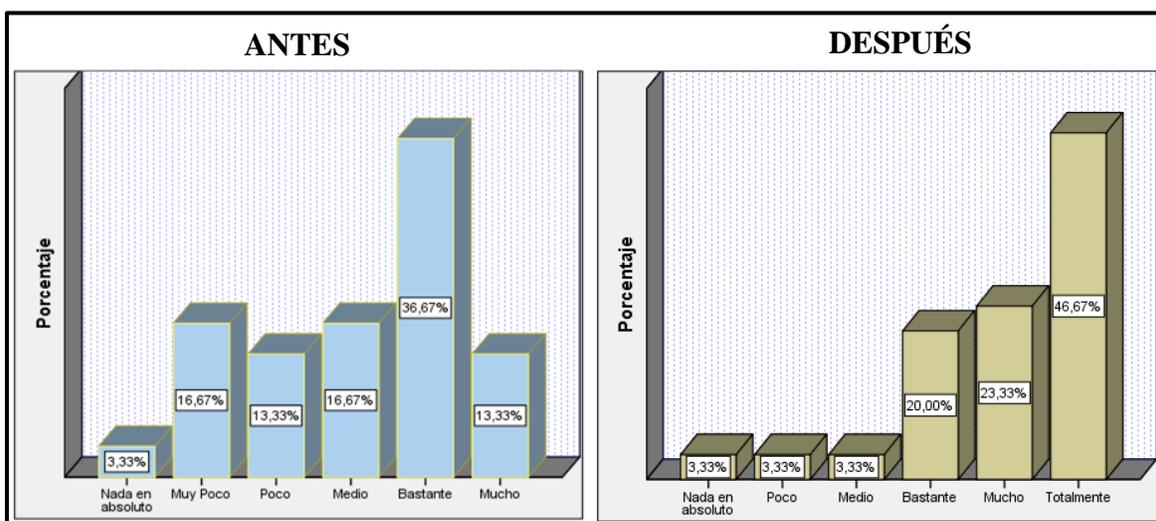
En este aparte se presentan los resultados comparativos de la prueba aplicada antes de la implementación de la estrategia sobre recursos educativos abiertos (REA) en el ciclo 3, frente a los resultados obtenidos después de haber aplicado la estrategia metodológica, para medir el grado de motivación en los estudiantes.

La motivación intrínseca en palabras de Ryan y Deci, (2000) “se refiere al hacer una actividad por la satisfacción inherente que ocasiona la actividad por sí misma” (p.6). En la figura 22, se muestra el comparativo en la dimensión motivación de logro intrínseca al conocimiento, se puede observar cambios sustanciales en el momento inicial, es decir, antes de aplicar la estrategia metodológica y posterior a ella, los resultados finales del impacto sobre la

motivación que se obtuvo en el grupo de 30 estudiantes objeto de este estudio analítico. Se observa un claro incremento en la motivación de los estudiantes, luego de ser utilizados los REA.

Del resultado obtenido al comparar los resultados antes y después de la implementación utilizando REA, podemos analizar que al usar estos recursos la motivación intrínseca al conocimiento aumento lo que nos indica que los estudiantes se sienten más satisfechos al hacer las actividades propuestas, hay un aumento de su interés y satisfacción personal en la realización de las mismas, lo que repercute positivamente en el aprendizaje, al respecto. Ospina (2006), afirma que “Los alumnos intrínsecamente motivados toman el aprendizaje en sí mismo como una finalidad y los incentivos para aprender se encuentran en la propia tarea” (p.2).

Figura 22. Resultados comparativos Ex ante y Expost motivación de logro intrínseca al conocimiento.

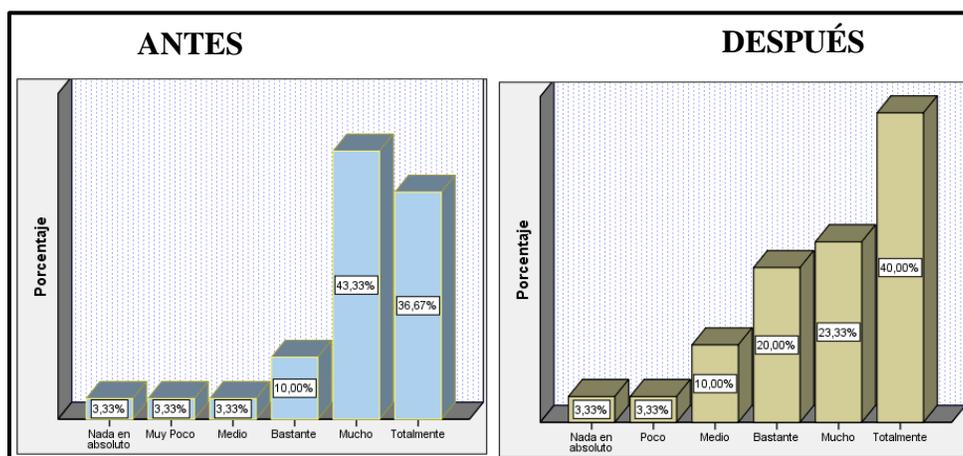


Fuente: Propia del autor.

Núñez, Lucas y Navarro (2007) con referencia a la motivación extrínseca (ME) nos dicen que “hace referencia a una serie de conductas que se llevan a cabo no por razones inherentes a ellas, sino por razones instrumentales, es decir, se trata de conductas ligadas a contingencias externas” (p.3). Al ser esta motivación intrínseca de regulación introyectada están dadas por conductas reguladas por presiones internas, como aspectos relacionados con la autoestima. Estas conductas siguen teniendo un locus de causalidad externa por la fuente que las inicia.

En la figura23, se observa un claro incremento de la motivación de logro extrínseca, regulación introyectada, donde los estudiantes muestran mejoramiento continuo sobre esta dimensión que hace parte del instrumento aplicado en el momento inicial y en el momento final de aplicada la estrategia metodológica, objeto de este estudio investigativo, esto nos indica que los REA influyeron directamente como elementos externos en el aumento de la motivación y debido a que se utilizaron juegos interactivos, esto hace que el estudiante quiera probarse a sí mismo que es capaz de realizarlo y este factor aumenta su motivación al respecto Ryan, R., & Deci (2000) nos dicen que “Esta es una forma relativamente controlada de regulación en la cual las conductas son ejecutadas para evitar la culpa o la ansiedad o para obtenciones del ego como el orgullo” (p.7).

Figura 23. Resultados comparativos Ex ante y Ex post motivación de logro extrínseca, regulación introyectada.

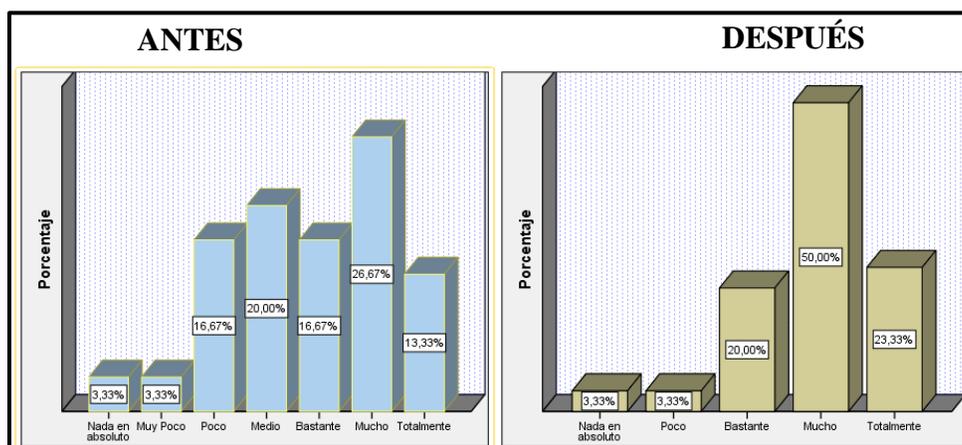


Fuente: Propia del autor.

Núñez, Lucas y Navarro (2007) nos dicen que “la motivación intrínseca al logro, ha sido denominada también motivación orientada a la maestría y se refiere a ejecutar una actividad por la satisfacción de intentar conseguir o dominar, por ejemplo, nuevos elementos técnicos o tácticos”. (p.3).

En la figura 24, se muestra el comparativo con respecto a la dimensión motivación de logro intrínseca a las metas, tercer componente dimensión que hace parte del instrumento aplicado. También se muestran un claro incremento de este factor en los estudiantes entre el momento inicial y el momento final, según los resultados obtenidos de la muestra de 30 estudiantes objeto de este estudio investigativo, podemos ver como los REA influyeron en el resultado positivo de la motivación, .al ser un nuevo elemento técnico incorporado al proceso de enseñanza-aprendizaje que fácilmente es dominado por los estudiantes.

Figura 24. Resultados comparativos Ex ante y Ex post motivación de logro intrínseca a la meta.

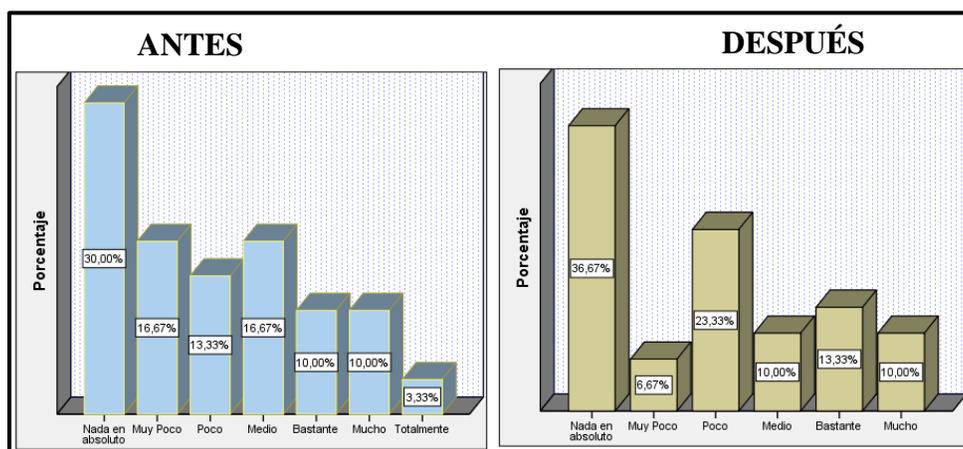


Fuente: Propia del autor.

La amotivación es similar al concepto de indefensión aprendida, ya que el individuo no percibe contingencias entre sus conductas y los resultados de sus conductas; se siente incompetente y sin control sobre sus acciones, ya que no se encuentra ni intrínseca ni extrínsecamente motivado (Pelletier, Vallerand, Green-Demers, Brière y Blais, 1995).

La figura 25, muestra los momentos de la amotivación, es decir, la falta de motivación de los estudiantes. En esta dimensión prácticamente es la única que se mantienen con ligeras modificaciones con respecto al momento inicial, sin embargo, su comportamiento es más significativo para el momento dos, el comportamiento de los estudiantes después de haberse aplicado la estrategia metodológica sobre los recursos educativos abiertos (REA), aquí se puede analizar como también la amotivación disminuyó y da relevancia nuevamente al uso de REA que afectan positivamente la motivación de los estudiantes.

Figura 25. Resultados comparativos Ex ante y Ex post Amotivación.

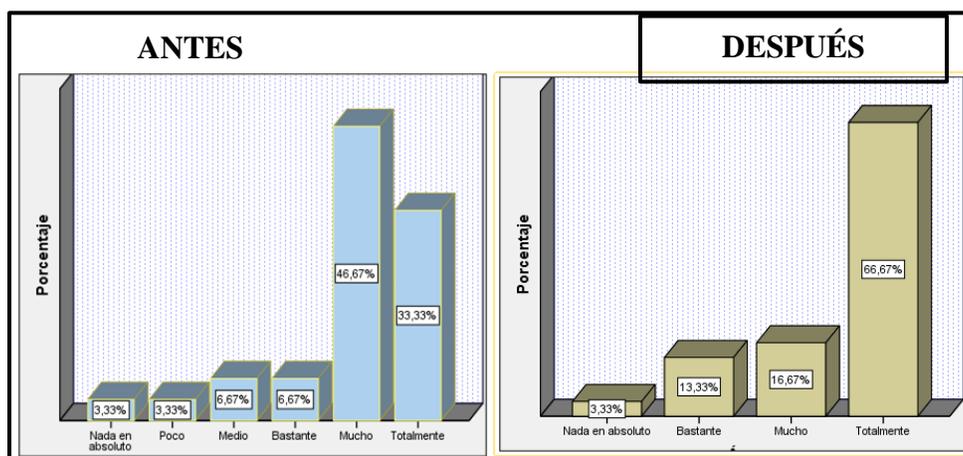


Fuente: Propia del autor.

Núñez, Lucas y Navarro (2007) referente a la Motivación de logro extrínseca, regulación identificada nos dicen que esta se da “cuando las razones para realizar una actividad son internalizadas en el sentido de que se juzga como valiosa” (P.3).

En la figura 26, se muestran el comparativo sobre motivación de logro extrínseca, regulación identificada, la quinta dimensión del formulario de Escala de Motivación Educativa EME. Los resultados para cada una de las opciones de respuesta muestran un gran cambio en la motivación de los estudiantes después de realizada la estrategia metodológica de este estudio, aquí podemos observar estilos de afrontamiento más positivos, así como un mayor valor personal a su comportamiento juzgando de manera positiva y valiosa la actividad realizada con REA

Figura 26. Resultados comparativos Ex ante y Ex post Motivación de logro extrínseca, regulación identificada.

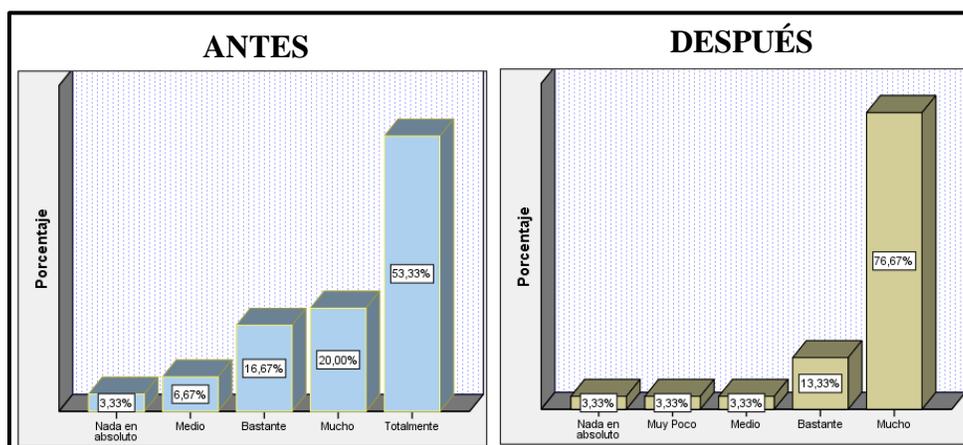


Fuente: Propia del autor.

Según Deci y Ryan (1985) motivación de logro extrínseca, regulación externa, es la que menos comportamiento auto determinado tiene y es el resultado de las influencias externas o del sistema de castigo-recompensa.

Finalmente, en la figura 27 se muestran el comparativo sobre motivación de logro extrínseca, regulación externa del formulario de Escala de Motivación Educativa EME. En esta dimensión también hay un impacto positivo en cuanto a la motivación de los estudiantes del grupo objetivo de este estudio. Se observa claramente el grado de respuesta a las diferentes preguntas que conforman esta dimensión, los estudiantes con la mayor comprensión que obtienen al interactuar con los REA, actúan para conseguir algo positivo que genere una recompensa que en el caso puntual sería mejorar académicamente.

Figura 27. Resultados Ex post motivación de logro extrínseca, regulación externa.



Fuente: Propia del autor.

9. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

En la actualidad la tecnología hace parte de nuestra vida diaria y está inmersa en todas las actividades de la sociedad, de manera particular se observa como está incursionando de forma importante en el ámbito educativo, los REA como parte de esta tecnología del siglo XXI, están generando cambios en la educación favoreciendo la construcción del conocimiento con base en la participación colectiva, la comunicación y la integración social (Belanche, 2006).

La presente investigación permitió diagnosticar el estado motivacional de los estudiantes de grado sexto, del ciclo 3 del Colegio Miguel de Cervantes Saavedra a través de la aplicación de un cuestionario debidamente validado sobre la Escala de Motivación Educativa (EME), a fin de determinar cuál era el grado de motivación de este grupo antes y después de implementar el uso de recursos educativos abiertos (REA).

En esta investigación los REA utilizados proporcionaron un medio mediante el cual se ayudó al alumno en su proceso de aprendizaje convirtiéndose en un material de apoyo que enriquecieron los procesos educativos (Celaya, R. Lozano, F. & Ramírez, M. 2009), por consiguiente, su utilización ha proporcionado a los alumnos una oportunidad de abordar de una manera sencilla temas difíciles de tratar por su densidad y dificultad, a la vez que acercó a los alumnos a las nuevas tecnologías aplicadas a la educación, permitiendo una mayor flexibilidad y a su vez nuevas experiencias de aprendizaje haciendo uso de nuevos recursos tecnológicos.

Al involucrar los REA en las actividades académicas del ciclo 3 del Colegio Miguel de Cervantes Saavedra partiendo de un proceso de investigación, documentación y análisis, se ha generado innovación en el proceso enseñanza-aprendizaje, también ha permitido la transformación de las prácticas pedagógicas que nos llevan a unas nuevas formas de abordar el proceso de enseñanza-aprendizaje, adicionalmente los REA estimularon la interactividad y la construcción del conocimiento por parte de los estudiantes, el ambiente de aprendizaje del aula de clase se vio fortalecido al hacer uso de los recursos educativos abiertos, con estos recursos los estudiantes mejoraron su motivación en el aula, lo que repercutió directamente en una mayor concentración, recepción y comprensión de los temas, respecto a lo anterior podemos citar a Parada (2009), quien concluye que una de las ventajas de implementar herramientas tecnológicas y Recursos Educativos Abiertos en el aula, es que se puede generar un mayor interés en los estudiantes en torno a los contenidos y aprendizajes que son vistos, pues dichos recursos permiten captar más fácilmente su atención, en la medida en que son más atractivos a nivel visual y auditivo, y generan diferentes estímulos que mejoran la forma en que alumnos establecen relaciones entre los conocimientos y los aprendizajes.

Los resultados de esta investigación son muy importantes para desarrollar propuestas de enseñanza aprendizaje utilizando los REA y dará importantes aportes al problema de desmotivación escolar. Ramírez, M. y Burgos, J. (2012), concluyen que el involucrar los REA como parte de una estrategia de enseñanza-aprendizaje, ayuda a mejorar este proceso y sirven como puente para conectar los nuevos conceptos con los preexistentes en la estructura cognitiva de los alumnos, adicionalmente enriquecen los contenidos temáticos, representando muchos

beneficios para el alumno quien se vea motivado para alcanzar un mejor desempeño y por ende a aprender significativamente.

En conclusión, se puede afirmar que los objetivos propuestos en esa investigación, desde el punto de vista del trabajo de campo se cumplieron a cabalidad, por cuanto se demostró que la implementación de los recursos educativos abiertos (REA) para el ciclo 3, al ser incorporados como estrategias pedagógicas didácticamente diseñadas con el apoyo de las TIC, generaron motivación en los estudiantes, por lo tanto merecen ser tenidas en cuenta como política educativa para las instituciones, y contemplados en las áreas de conocimiento en general y la política educativa de la educación en Colombia, la inclusión de este tipo de recursos en el aula de clases no sólo ayuda a transformar positivamente los espacios de enseñanza, sino que además son fundamentales para dinamizar las clases y los procesos de construcción del conocimiento, fortaleciendo las capacidades de los estudiantes y mejorando su motivación para aprender (Parada, 2009).

El proyecto también deja como conclusión que la educación en el mundo actual juega un papel fundamental en la formación de las futuras generaciones y debe dar respuesta a las exigencias de una sociedad en constante cambio, cada vez más globalizada donde las TIC y los REA juegan un papel fundamental no sólo a nivel de información, sino también como medio eficaz para los procesos innovadores de la educación del presente y del futuro, por lo tanto, la motivación hacia los estudiantes en todas sus vertientes a partir de la gestión institucional constituyen factores claves como procesos continuos y permanentes para el aseguramiento de la calidad y la pertinencia de la educación para una sociedad en constante cambio.

Las instituciones de educación básica y media están llamadas a ofrecer un servicio educativo de calidad para una sociedad del conocimiento con pertinencia social, para lo cual, las instituciones deben realizar procesos permanentes de motivación, a partir de diagnósticos permanentes gestionados desde la propia institución que determinan el efecto de las estrategias motivacionales sobre los resultados curriculares de los estudiantes para reconocer hasta dónde está respondiendo a las exigencias que le plantea el desarrollo del país y de la sociedad que reclaman una educación de calidad y acorde con las exigencias de la globalización que también ha permeado la cultura, el conocimiento y el saber en todos los ámbitos del quehacer humano.

Con los resultados obtenidos por el proyecto es viable recomendar a las directivas del Colegio Miguel de Cervantes Saavedra, el implementar el uso de REA en todas las áreas académicas, haciendo las modificaciones que sean necesarias al currículo y a su vez realizar un plan de capacitación del personal docente, acompañado de un ajuste en la infraestructura tecnológica, que permita esta implementación, todo este proceso repercutiría positivamente en la motivación de los estudiantes.

Por último con base en los objetivos específicos de esta investigación, que para el primer objetivo específico planteaba diagnosticar el estado motivacional de los estudiantes del ciclo 3 del Colegio Miguel de Cervantes Saavedra, se puede concluir que los resultados obtenidos de la aplicación del instrumento Escala de Motivación Educativa EME al grupo de estudiantes objetivo antes de la implementación, dan como resultado en términos generales, que los estudiantes están motivados, sin embargo, con la implementación de los Recursos Educativos Abiertos REA, la motivación tuvo resultados mucho más altos que con respecto a la prueba inicial aplicada donde no se habían utilizados los Recursos Educativos Abiertos REA.

Para el segundo objetivo específico que planteaba propiciar la participación de los estudiantes en una estrategia de enseñanza-aprendizaje basada en el uso de REA, esta participación finalizó con excelentes resultados, ya que los estudiantes, participaron entusiastamente en esta implementación de los REA, aumentaron su motivación y participación en los temas seleccionados.

Para el tercer y último objetivo específico que planteaba determinar el efecto de dicha estrategia sobre el estado motivacional de los estudiantes participantes, la conclusión después del análisis de los instrumentos aplicados es que al utilizar los REA, se generó un aumento en la motivación en los estudiantes y una mejor dinámica en el proceso enseñanza aprendizaje.

Esta investigación se ha enfocado en un estudio de caso muy puntual, en el cual se ha generado una experiencia de utilización de REA a la cual se le ha hecho un seguimiento para poder comprobar si este tipo de experiencia genera cambios en el estado motivacional de los estudiantes. Debido a que es un caso puntual, no le es posible ni pretende abarcar objetivos que pueden ser de otras investigaciones futuras, tales como si los estudiantes lograron alcanzar una comprensión duradera o que grado de aprendizaje significativo o disminución en la repitencia se logró. Todos estos nuevos puntos a investigar se podrían realizar en nuevas investigaciones que profundicen sobre estos puntos, tomando como base los resultados de esta investigación y de muchas otras que trabajan estos temas, apoyados en autores que se han citado en este documento que asocian la motivación con el aprendizaje, el desempeño académico y a su vez con la repitencia y deserción.

10. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- ANUIES: Deserción, rezago y eficiencia terminal en las IES. Propuesta metodológica para su estudio. (2001). *México*. Obtenido de Asociación Nacional de Universidades e Instituciones de Educación Superior. .
- Abarca, A. B. (2005). *El bienestar social: su concepto y medición*. . San José: Psicothema.
- Alavarado, Y., Prieto, A. T., & Betancourt, D. (2009). Liderazgo y Motivación en el ambiente educativo universitario. *Actualidades Investigativas en Educación*. Volumen 9, Número 3, 1-18.
- Altamirano, N., Tellez, A., Vértiz, A. P., & Sánchez, A. (2010). Estudio de casos: REA (recursos aducativos abiertos) en clases de historia de México. *magis, Revista Internacional de Investigación en Educación*, 147-166. Recuperado el 23 de abril de 2015, de <http://www.redalyc.org/pdf/2810/281023476009.pdf>
- Anastas, P. (2005). *Observación*. En R.M. Grinnell y Y.A. Unrau /Eds). *Social work: Reserch and evaluation. Quantitative and qualitative approaches*. New York.: Oxford University Press.: 7ma Edición.
- Arrue, B. (2013). *La aplicación de las Tic en la asignatura de geografía en bachillerato: el caso del centro educativo IES Usandizaga*.
- Atkins , D., Brown , S., & Allen , L. (2007). *A Review of the Open Educational Resources (OER) Movement: Achievements, Challenges, and New Opportunities [Informe]*. The William and Flora Hewlett Foundation.
- Ballestero, S. (2003). Resolución de problemas y motivación en espacios virtuales. Propuesta de una línea de investigación. *Education in the knowledge society (EKS)*. No. 4, 97-113.

- Becerra, E., & Morales, M. (Mayo-agosto 2015). Validación de la Escala de Motivación de Logro Escolar (EME-E) en estudiantes de bachillerato en México. *Innovación Educativa*. Vol 15 No. 68, 135-153.
- Belanche, A. (2006). *Web2.0 y Educación: hacia un nuevo modelo de aula*. Departament d'Educació i Universitats, Barcelona. Recuperado el 15 de mayo de 2015, de <https://labitacoradelprofe.files.wordpress.com/2010/05/nivel-i.pdf>
- Bisquerra, R. (2009). *Metodología de la investigación educativa*. Barcelona: Universidad de Barcelona.
- Blázquez, R. B. (2012). *La integración de las tic en las ciencias sociales, geografía e historia*. Recuperado el 20 de mayo de 2015, de <http://www.uruguayeduca.edu.uy/Userfiles/P0001/File/Rebeca%20Ba%C3%B1uelos.pdf>
- Bobadilla, M., Domínguez, M., & Cuellar Mónica. (Marzo de 2010). *Revista Digital Sociedad de la Información*. Recuperado el 23 de abril de 2015, de <http://www.sociedadelainformacion.com/20/significativo.pdf>
- Briones, G. (1982). *Métodos y técnicas de investigación en Ciencias Sociales Trillas, México*.
- Butcher, N. (2011). *A basic guide to Open Educational Resources (OER)[Guía preparada para la Commonwealth of Learning (COL) y Unesco]*. Recuperado el 16 de mayo de 2015, de <http://www.col.org/resources/publications/Pages/detail.aspx>.
- Campoy, T. y. (16 de junio de 2009). *Técnicas e instrumentos cualitativos de recogida de datos. Manual básico para la realización de tesinas, tesis y trabajos de investigación*. Recuperado el 15 de marzo de 2015, de http://www2.unifap.br/gtea/wp-content/uploads/2011/10/T_cnicas-e-instrumentos-cualitativos-de-recogida-de-datos1.pdf
- Canales, I. D. (2012). Los recursos multimedia en las clases de geografía. . *Revista científica FAREM-Estelí*, 1-2.
- Capllonch, M. G.-P. (2009). *Técnicas e instrumentos de evaluación. Evaluación formativa y Compartida en Educación Superior*. . Madrid: Narcea, 65-92.

- Caraballo Clavijo, S. V. (2012). *Las TIC una herramienta efectiva en la gestión académica*. Recuperado el 2 de junio de 2015, de http://intellectum.unisabana.edu.co/bitstream/handle/10818/1197/sandra_viviana_caraballo_clavijo.pdf?sequence=1
- Castaño, E. G. (2004). *Deserción estudiantil universitaria: una aplicación de modelos de duración*. . Lecturas de economía, 60(60), 39-65.
- Castejón, J. L., & Navas, L. (2009). *Aprendizaje, desarrollo y disfunciones. Implicaciones para la enseñanza en la educación secundaria*. Alicante: Club Universitario.
- Celaya, R. L. (2009). *Apropiación tecnológica en profesores que incorporan recursos educativos abiertos en educación media superior*. p. 3-28. Recuperado el 24 de mayo de 2015, de <http://www.redalyc.org/pdf/140/14012507007.pdf>
- Chaín, R. J. (2001). *Alumnos y trayectorias. Procesos de análisis de información para diagnóstico y predicción. Deserción, rezago y eficiencia terminal en las IES. Propuesta metodológica para su estudio*. Recuperado el 15 de abril de 2015, de Serie Investigaciones. México: http://www.alfaguia.org/www-alfa/images/ponencias/clabesIII/LT_1/ponencia_completa_108.pdf
- Chetty, S. (1996). *The case study method for research in small- and médium - sized firms. International small business journal, vol. 5, octubre – diciembre*. Recuperado el 18 de mayo de 2015, de <http://www.redalyc.org/pdf/646/64602005.pdf>
- Christensen, C. M. (2008). *Disrupting class: How disruptive innovation will change the way the world learns (Vol. 98)*. . New York: McGraw-Hill.
- Colegio Miguel de Cervantes I.E.D. (s.f.). *cervantesied.com*. Recuperado el 15 de septiembre de 2014, de <http://www.cervantesied.com/index.php/cervantes/historia>
- Collado, C. S. (1998). *Metodología de la investigación*. . México: MacGraw Hill.
- Cyrs, E. T. (1995). *Essential skills for college teaching: Creating a motivational environment*. . Educational Development Associates.

- Danneels, E. (2004). *Disruptive Technology Reconsidered: A Critique and Research Agenda*. . Journal of Product Innovation Management, 21 (4), 246–258.
- Deci, E. L. (1985). *Intrinsic motivation and self-determination in human behavior*. New York: Plenum. .
- Dewalt, E. K. (2002). *Participant observation: a guide for fieldworkers*. . Walnut Creek: CA: AltaMira Press.
- Elliot, J. (1990). *La investigación-acción en educación*. . Ediciones Morata, S. L. Primera edición.
- Escamilla de los Santos, J. G. (2000). *Selección y Uso de la tecnología Educativa*. . México: Trillas.
- Escaño, J. &. (2001). *Motivar a los alumnos y enseñarles a motivarse*. Aula de innovación educativa, 101, p. 6-12.
- Fallas, J. G. (2011). *El potencial tecnológico y el ambiente de aprendizaje con recursos tecnológicos: informáticos, comunicativos y de multimedia. Una reflexión epistemológica y pedagógica*. Recuperado el 12 de abril de 2015, de Revista Actualidades Investigativas en Educación, 3(1): <http://revista.inie.ucr.ac.cr/index.php/aie/article/view/30>
- Fernández Tilve, M. G. (2009). *Proyectos de innovación curricular mediados por TIC: Un estudio de caso*. RELATEC. Recuperado el 12 de abril de 2015, de <http://relatec.unex.es/article/viewFile/481/391>
- Filippi, J. L. (2009). *Métodos para la integración de TICs (Doctoral dissertation, Facultad de Informática)*. Recuperado el 12 de abril de 2015, de http://postgrado.info.unlp.edu.ar/Carreras/Magisters/Tecnologia_Informatica_Aplicada_en_Educacion/Tesis/Filippi.pdf
- García , F., & Doménech , F. (2002). *otivación, aprendizaje, rendimiento escolar*. Recuperado el 12 de abril de 2015, de <http://reme.uji.es/articulos/pa0001/texto.html>

- García, F. y. (2002). Motivación, aprendizaje y rendimiento escolar. *Revista Electrónica de Motivación y Emoción*, 1(6), 24- 36.
- Garrido, C. M. (2009). *Web 2.0.: el uso de la web en la sociedad del conocimiento Investigación e implicaciones educativas. Cuadernos Unimetanos*, (20), 14-15. Recuperado el 13 de mayo de 2015, de <file:///C:/Users/PC/Downloads/Dialnet-Web20EIUsoDeLaWebEnLaSociedadDelConocimientoInvest-3999343.pdf>
- Gómez, S. (2012). *Metodología de la investigación*. Red Tercer Milenio.
- González Becerra, C., & Reidl Martínez, L. (6 de Abril de 2015). *Motivación, autoeficacia, estilo atribucional y rendimiento escolar de estudiantes de bachillerato. Revista Electrónica de Investigación Educativa*. Recuperado el 15 de mayo de 2015, de <http://www.scielo.org.mx/pdf/redie/v17n3/v17n3a6.pdf>
- Gracia Legazpe, F. (2008). *Motivar para el aprendizaje desde la actividad orientadora*. Santiago: Ministerio chileno de Educación y Ciencia.
- Grosbeck, G. (2009). To use or not use Web 2.0 in higher education? . *Procedia-Social and Behavioral Sciences*, 1 (1), 478-482.
- Haynes, S. (1978). *Principles of behavioral assessment*. Nueva York: Gardner Press.
- Hernández, R. F. (2003). *Metodología de la investigación*. . México: McGraw- Hill.
- Instituto Tecnológico de Monterrey. (2012). *Movimiento educativo abierto*. . México: Instituto Tecnológico de Monterrey.
- Izquierdo, C. M. (2013). *Valoraciones Recientes de los Efectos Educativos de los Programas Compensatorios que se han Implementado en México*. . México: REICE: Revista Electrónica Iberoamericana sobre Calidad, Eficacia y Cambio en Educación. 11(2), p. 149-163.
- Jensen, E. (2005). *Brain-based learning: The new paradigm of teaching*. Corwin Press.
- Kemmis, S. &. (1988). *Cómo planificar la investigación-acción*. Barcelona: Laertes.

- Legazpe, G. (2008). *Motivar para el aprendizaje desde la actividad orientadora (Vol. 179)*. p. 9. Bogotá: Ministerio de Educación.
- Leuro, Á. (junio de 2003). El periódico de un país que educa y que se educa. . *Al tablero*, pág. No. 21.
- López, J. G. (2001). Tendencias en la visión del rendimiento escolar de los alumnos. *Ensayos: Revista de la Facultad de Educación de Albacete*, (16), 159-182.
- López, N. y. (2006). *Métodos y Técnicas de Investigación Cuantitativa y Cualitativa. Universidad de Guadalajara*. Recuperado el 2 de junio de 2015, de http://recursos.udgvirtual.udg.mx/biblioteca/bitstream/20050101/1103/2/Metodos_y_tecnicas_de_investigacion_cuantitativa_y_cualitativa.swf
- Machado, A. (2002). *Formación docente: un aporte a la discusión. La experiencia de algunos países*, 9.
- Mangelsdorf, M. E. (2009). Clayton Christensen: " Son buenos tiempos para la innovación disruptiva". *Harvard Deusto Business Review*, (181), p. 4-9.
- Martínez, P. (2006). El método de estudio de caso Estrategia metodológica de la investigación científica. . *Pensamiento y gestión*, 20(2). , 49-88.
- Mayer, R., & Quellet, F. (1991). *Méthodologie de recherche pour les interventants sociaux*.
- McKenzie, K. &. (2001). *Who succeeds at university? Factors predicting academic performance in first year Australian university students. Higher education research and development*. 21-33.
- Ministerio de Educación Nacional. (junio de 2015). *Cuatro estrategias Contra la repitencia y la deserción*. Recuperado el 2 de junio de 2015, de <http://www.mineduacion.gov.co>: <http://www.mineduacion.gov.co/1621/article-87969.html>
- Mortera, F. (2010). *Implementación de recursos educativos abiertos (REA) a través del portal TEMOA (Knowledge Hub) del Tecnológico de Monterrey, México. Formación*

- universitaria*, 3(5), p. 9-20. Recuperado el 23 de abril de 2015, de <http://www.scielo.cl/pdf/formuniv/v3n5/art03.pdf>
- Murdock, M. &. (2011). *The Learning Explosion: 9 Rules to Ignite Your Virtual Classrooms*. Recuperado el 2 de junio de 2015, de http://www.learningexecutive.com/CLLC/media/2013/BBS_LearningEXPLOSION_chi.pdf
- Murillo , L. (2011). *Didáctica de la Geografía y las Nuevas Tecnologías*. Recuperado el 14 de mayo de 2015, de <https://historialimagen.files.wordpress.com/2013/03/11-didc3a1ctica-de-la-geografc3ada-y-las-nuevas-tecnologc3adas-linay-murillo1-copy.pdf>
- Navarrete, B. (2009). *La motivación en el aula. Funciones del profesor para mejorar la motivación en el aprendizaje. Innovación y Experiencias Educativa*, p.15.
- Núñez Alonso, J. L.-A. (2007). *Propiedades psicométricas de la versión española de la Escala de Motivación Deportiva*. . *Revista de Psicología del Deporte*, 16(2), p. 211-223.
- O. E. C. D. Indicators. (2011). *Education at a Glance 2011*. Recuperado el 23 de mayo de 2015, de https://www.autistici.org/magia/sites/default/files/Allegati/OCSE-PISA_2011-00_1.pdf
- Organisation for Economic Co-operation and Development (OECD). (2010). *PISA 2009 results: what students know and can do: student performance in reading, mathematics and science (volume I)*. Recuperado el 20 de abril de 2015, de OECD, Paris, France: <http://www.oecd.org/edu/skills-beyond-school/educationataglance2010oecdindicators.htm>
- Ortiz, A. (2009). *Cerebro, Currículo y Mente Humana: Psicología Configurante y Pedagogía*. Málaga: Ediciones Litoral.
- Ospina, C., & Chiape, A. (2013). *Las TICS como herramientas de motivación en en aula*. Recuperado el 23 de abril de 2015, de <http://intellectum.unisabana.edu.co/http://intellectum.unisabana.edu.co/bitstream/handle/10818/5358/129394.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

- Ospina, J. (2006). *La motivación, motor del aprendizaje*. . Revista Ciencias de la Salud, 4(2), p. 158-160.
- Parada, D. (2009). *7 claves para incorporar tecnología digital al proceso educativo Experiencias Y Recomendaciones*. Chile: Área de Educación Fundación País Digital. Recuperado el 6 de abril de 2015, de http://ww2.educarchile.cl/UserFiles/P0001/File/CR_Articulos/libro_siete_claves.pdf
- Pelletier, L. G.-D. (1995). *Leisure and mental health: relationship between leisure involvement and psychological well-being*. . Canada: Canadian Journal of Behavioural Science, 27. p. 214-225.
- Perkins, D. (1992). *La escuela inteligente. Del adiestramiento de la memoria a la educación de la mente*, . Barcelona: Gedisa.
- Pintrich, P. R. (2002). *Motivation in education: Theory, Research, and Applications, Second Edition*, Merrill Prentice Hall, Columbus, Ohio.
- Prot, B. (2005). *Pedagogía de la motivación: cómo despertar el deseo de aprender*. Madrid: Narcea.
- Ramírez Montoya, S., & Burgos, J. V. (2012). *Movimiento educativo abierto*. México: Eucosys.
- Ramírez, M. S., & Burgos, V. (2012). *Competencias Docentes y Prácticas Educativas Abiertas en Educación a Distancia*. Recuperado el 23 de abril de 2015, de http://www.uv.mx/personal/albramirez/files/2012/05/rea_libro.pdf
- Reidl, L., & Becerra, C. (2015). *Motivación, autoeficacia, estilo atribucional y rendimiento escolar de estudiantes de bachillerato*. *Revista electrónica de investigación educativa*, 17(3), 79-93.
- Reyes, M. (2012). *Motivación y Aprendizaje*. México: Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo.

- Ryan, R., & Deci, E. (2000). *La Teoría de la Autodeterminación y la Facilitación de la Motivación Intrínseca, el Desarrollo Social, y el Bienestar*. *American Psychologist*, 55(1), p. 68-78.
- Salinas, J. (1998). *Rol del profesorado universitario ante los cambios de la era digital*. Recuperado el 15 de mayo de 2015, de http://cvonline.uaeh.edu.mx/Cursos/Maestria/MGIEMV/FundamentosEV01/materiales/Unidad%202/Lec2_RolProfesoradoUniv_U2_MGIEV001.pdf
- Sánchez Díaz de Rivera, J. (2009). *Condiciones para el desarrollo de comunidades de construcción de conocimiento con el soporte del Knowledge Forum en entornos de Educación Superior*. Recuperado el 12 de abril de 2015, de http://diposit.ub.edu/dspace/bitstream/2445/43080/1/JSDR_TESIS.pdf
- Schunk, D. H. (1991). *Self-efficacy and academic motivation*. *Educational psychologist*, 26(3-4), p. 207-231.
- Sicilia, M. Á. (2007). *Más allá de los contenidos: compartiendo el diseño de los recursos educativos abiertos*. *RUSC. Universities and Knowledge Society Journal*. p. 2-11. Recuperado el 23 de mayo de 2015, de <http://www.redalyc.org/pdf/780/78040108.pdf>
- Soler, E. (2006). *Constructivismo, innovación y enseñanza efectiva*. *Equinoccio*. Caracas, Venezuela: Ed. EQUINOCCIO, Universidad Simón Bolívar. p. 56-126.
- Stake, R. (1998). *Investigación con estudios de casos*. Madrid: Morata.
- Stoeker, R. (1991). *Evaluating and Rethinking The Case Study*. *The Sociological Review*, 39(1).
- Stone, M. (1999). *La Enseñanza para la Comprensión: vinculación entre la investigación y la práctica*. Buenos Aires: Paidós.
- The William and Flora Hewlitt Foundation. (2007). *Concepto de REA*. Recuperado el 20 de abril de 2015, de https://es.wikipedia.org/wiki/Recursos_educativos_abiertos#cite_note-5
- UNESCO. (2002). *Forum on the impact of open courseware for higher education in developing countries: final report*.

- UNESCO. (2011). *What are Open Educational Resources (OERs)? Retrieved from*. Recuperado el 23 de abril de 2015, de <http://www.unesco.org/new/en/communication-and-information/access-to-knowledge/open-educational-resources/what-are-open-educational-resources/oers/>
- UNESCO. (2013). *Las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) en la educación*. México: UNESCO.
- UNESCO. (2015). *Directrices para los Recursos Educativos Abiertos (REA) en la Educación Superior*. París: ONU; UNESCO.
- Unigarro, M. (2004). *Educación Virtual: encuentro formativo en el ciberespacio (2ªed.)*. Bucaramanga, Colombia: Universidad Autónoma de Bucaramanga.
- Vallerand, R., Blais, M., Briere, N., & Pelletier, L. (s.f.). *Escala de Motivación en la Educación (EME)*, en trabajo presentado a la Université du Québec a Montreal.
- Yilmar, T., Olivo, L., Rivera, Y., Valbuena, S., & Olivo, A. (2015). Recurso Educativo Digital Abierto Para el Desarrollo del Pensamiento Espacial en el Proceso de Enseñanza Aprendizaje de las Cónicas en estudiantes de décimo grado. *Revista del programa del matemáticas Vol. 2 No. 1*, 91-97.
- Yin, R. K. (1989). *Case Study Research: Design and Methods, Applied social research Methods Series, Newbury Park CA, Sage*.

ANEXOS

ANEXO A: Instrumento

Encuesta No. _____

Fecha: ____/____/____/

FORMULARIO DE ENCUESTA PARA SER APLICADA A ESTUDIANTES DEL AREA DE SOCIALES DEL COLEGIO MIGUEL DE CERVANTES SAAVEDRA ANTES DE REALIZAR LA INTERVENCION CON RECURSOS EDUCATIVOS ABIERTOS –REA-

Buenos días (Buenas tardes) estamos solicitando su colaboración respondiendo el presente formulario con el fin de identificar su *ESCALA DE MOTIVACION EDUCATIVA –EME-* en el Colegio. Este formulario de encuesta es anónimo y no lo compromete en ningún sentido, por lo tanto, solicitamos responder con la mayor objetividad posible. De antemano muchas gracias por su valioso tiempo y colaboración

INFORMACION GENERALSEXO: Mujer Hombre
 EDAD: Menos de 10 años De 11 a 13 años De 14 a 16 años Más de 16 años

Para los siguientes enunciados o ítems marque con una X la casilla de número correspondiente, según los siguientes criterios:

Nada en absoluto	Muy Poco	Poco	Medio	Bastante	Mucho	Totalmente
1	2	3	4	5	6	7

ENUNCIADOS	CRITERIOS DE RESPUESTA						
	1	2	3	4	5	6	7
Motivación de logro intrínseca al conocimiento							
Porque para mí es un placer y una satisfacción aprender cosas nuevas.	1	2	3	4	5	6	7
Por el placer de descubrir cosas nuevas desconocidas para mí.	1	2	3	4	5	6	7
Porque estudiando puedo continuar aprendiendo las cosas que me interesan.	1	2	3	4	5	6	7
Por el placer de saber más sobre las asignaturas que me atraen.	1	2	3	4	5	6	7
* Por el placer de estudiar cosas.	1	2	3	4	5	6	7
* Porque me gusta meterme de lleno cuando leo temas interesantes.	1	2	3	4	5	6	7
Motivación de logro extrínseca, regulación introyectada							
Para demostrarme que soy capaz de terminar el bachillerato.	1	2	3	4	5	6	7
Porque aprobar el bachillerato me hace sentirme Importante.	1	2	3	4	5	6	7
Para demostrarme que soy una persona inteligente.	1	2	3	4	5	6	7
Porque quiero demostrarme que soy capaz de tener éxito en mis estudios.	1	2	3	4	5	6	7
Motivación de logro intrínseca a las metas							
Porque en el colegio puedo sentir satisfacción personal en la búsqueda de la perfección.	1	2	3	4	5	6	7
Por la satisfacción que siento al superar cada uno de mis objetivos personales.	1	2	3	4	5	6	7
Por la satisfacción que siento cuando logro realizar actividades académicas difíciles.	1	2	3	4	5	6	7
* Por los intensos momentos que vivo cuando comunico mis propias ideas a los demás.	1	2	3	4	5	6	7
* Por la satisfacción que siento cuando me supero en mis estudios.	1	2	3	4	5	6	7

* Por el gusto que siento al sentirme completamente absorbido por los temas que estudio.	1	2	3	4	5	6	7
Amotivación							
No sé por qué asisto y, francamente, me tiene sin cuidado.	1	2	3	4	5	6	7
En su momento, tuve buenas razones para asistir; pero ahora me pregunto si debería continuar estudiando.	1	2	3	4	5	6	7
No lo sé; verdaderamente, tengo la impresión de perder el tiempo al venir a al colegio.	1	2	3	4	5	6	7
No lo sé; no consigo entender por qué asisto al colegio.	1	2	3	4	5	6	7
Motivación de logro extrínseca, regulación identificada							
Porque posiblemente me permitirá entrar en la universidad que quiero.	1	2	3	4	5	6	7
Porque pienso que los estudios de bachillerato me ayudarán a prepararme mejor para la carrera que pienso estudiar	1	2	3	4	5	6	7
Porque me ayudará a elegir mejor mi carrera profesional.	1	2	3	4	5	6	7
Porque creo que estudiar mejorará mis habilidades como alumno.	1	2	3	4	5	6	7
Motivación de logro extrínseca, regulación externa							
Porque sólo con el bachillerato no podría encontrar un empleo bien pagado	1	2	3	4	5	6	7
Porque en el futuro quiero tener una “buena vida”.	1	2	3	4	5	6	7
Para que en el futuro pueda ingresar a la carrera que quiero o consiga un buen empleo.	1	2	3	4	5	6	7

Para tener un suelo mejor en el futuro.	1	2	3	4	5	6	7
-----------------------------------------	---	---	---	---	---	---	---

Observaciones EME:

MUCHAS GRACIAS POR SU COLABORACIÓN

Fuente: Vallerand, Blais, Briere, & Pelletier. Construction et validation de l'échelle de motivation en éducation (EME). Université du Québec à Montréal

ANEXO B: Blog Cultura Egipcia

Blog de Blogger que contiene las actividades con Recursos Educativos Abiertos (REA)

Autor: José Javier Potes Ocampo



Dirección electrónica: <http://lacivilizacionegipciaconrea.blogspot.com.co/>

ACTIVIDADES CONTENIDAS EN EL BLOG

A continuación, se presentan algunas actividades enlazadas en el blog que son parte de las actividades desarrolladas en el ambiente de aprendizaje para el desarrollo de la unidad de Egipto.

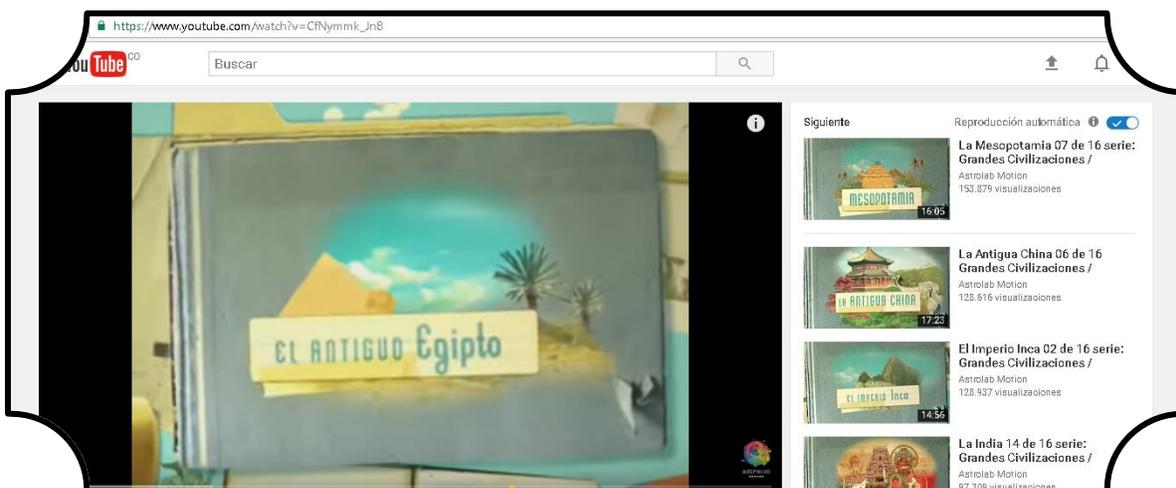
1. Presentación didáctica en Prezi sobre la Civilización Egipcia.



Autor: José Javier Potes Ocampo. Disponible en internet en:

<https://prezi.com/skxt8w4jiz09/civilizacion-egipcia/>

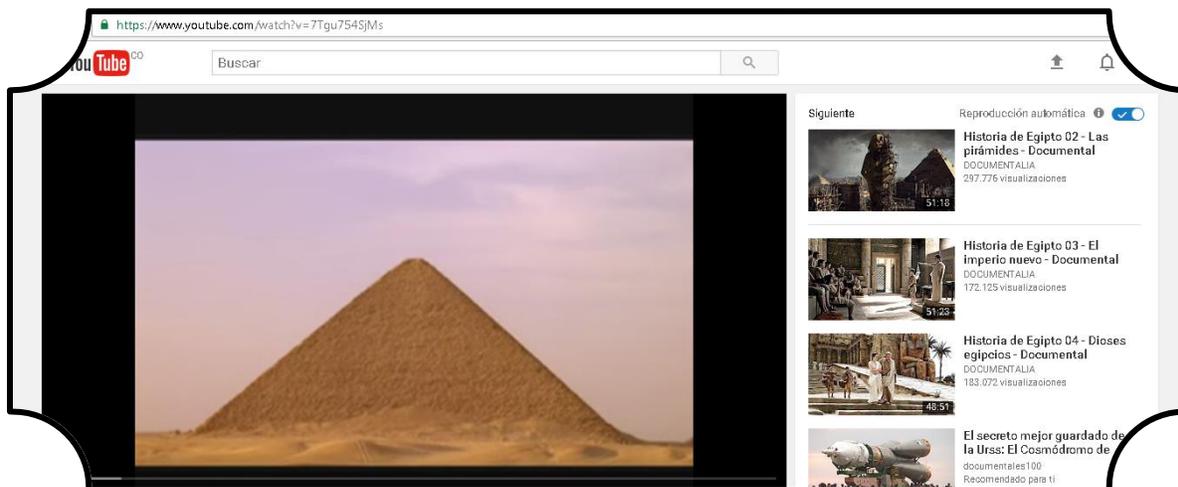
2. Video educativo en YouTube: El Antiguo Egipto. (Resumen)



Autor: Astrolab Motion. Disponible en internet en:

https://www.youtube.com/watch?v=CfNymmk_Jn8

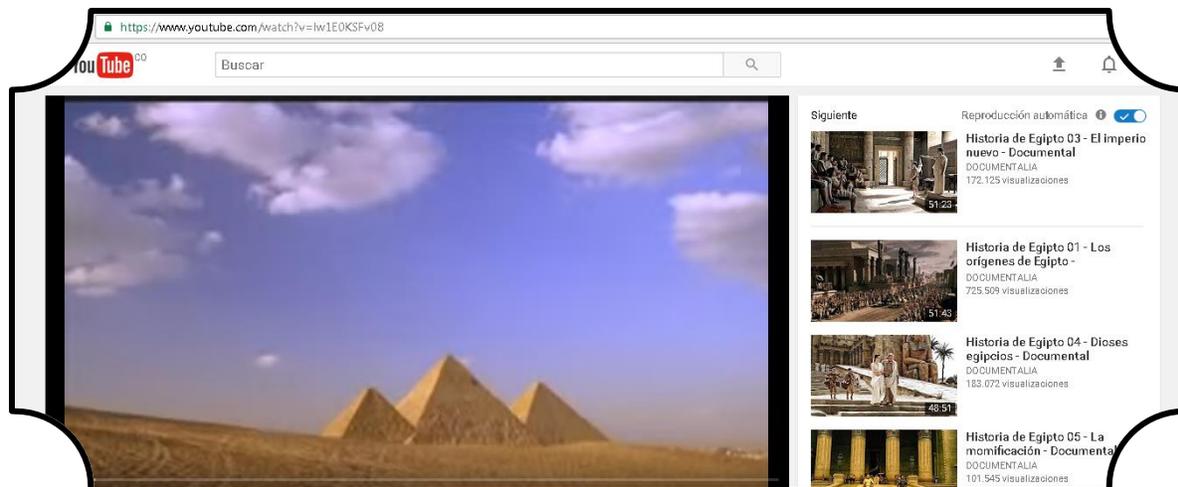
3. Video educativo en YouTube: Historia de Egipto. (Los orígenes)



Autor: Documentalia. Disponible en internet en:

<https://www.youtube.com/watch?v=7Tgu754SjMs>

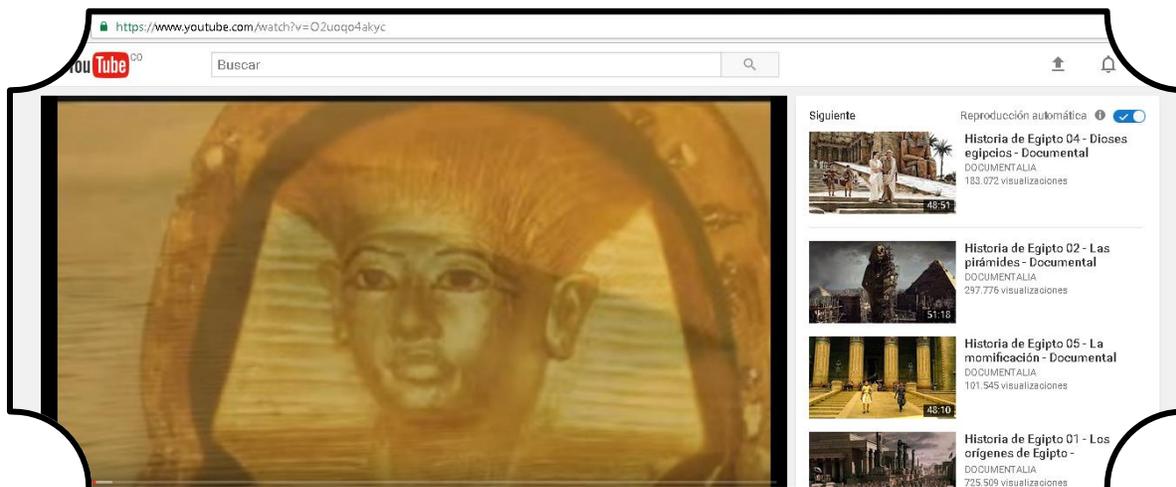
4. Video educativo en YouTube: Historia de Egipto. (Las Pirámides)



Autor: Documentalia. Disponible en internet en:

<https://www.youtube.com/watch?v=lw1E0KSFv08>

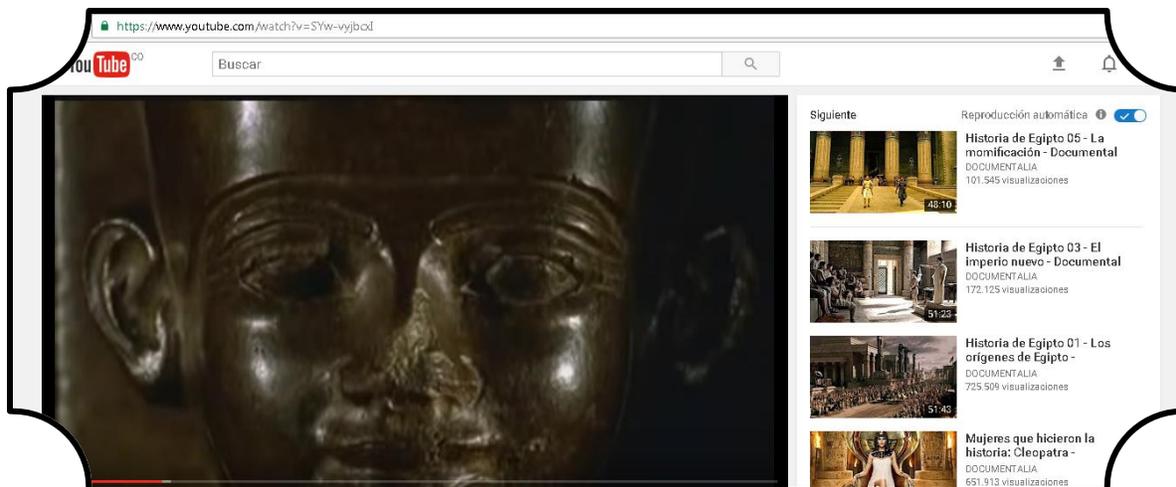
5. Video educativo en YouTube: Historia de Egipto. (El Imperio Nuevo)



Autor: Documentalia. Disponible en internet en:

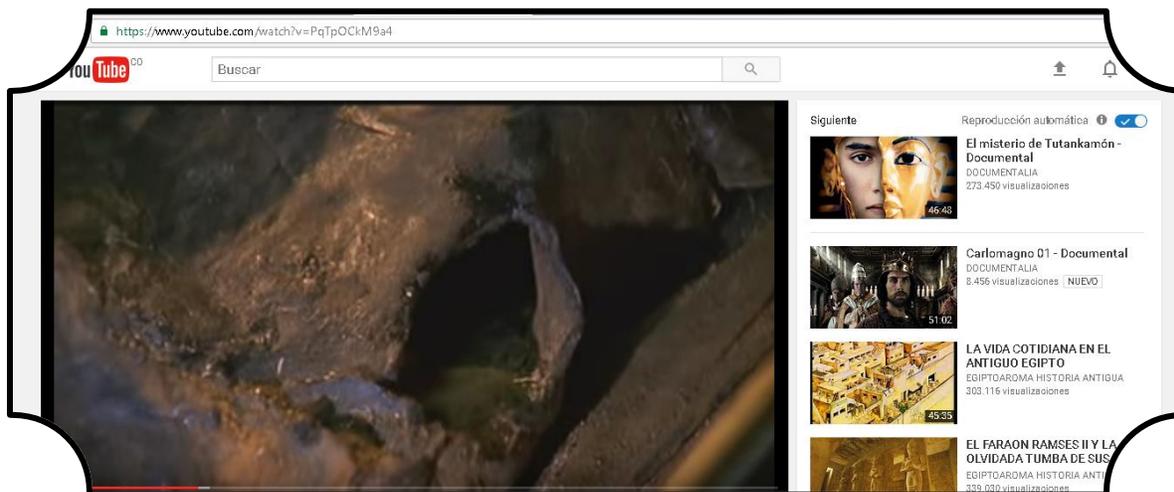
<https://www.youtube.com/watch?v=O2uoqo4akyc>

6. Video educativo en YouTube: Historia de Egipto. (Dioses Egipcios)



Autor: Documentalia. Disponible en internet en: <https://www.youtube.com/watch?v=SYw-vyjbxI>

7. Video educativo en YouTube: Historia de Egipto. (La Momificación)



Autor: Documentalia. Disponible en internet en:

<https://www.youtube.com/watch?v=PqTpOCkM9a4>

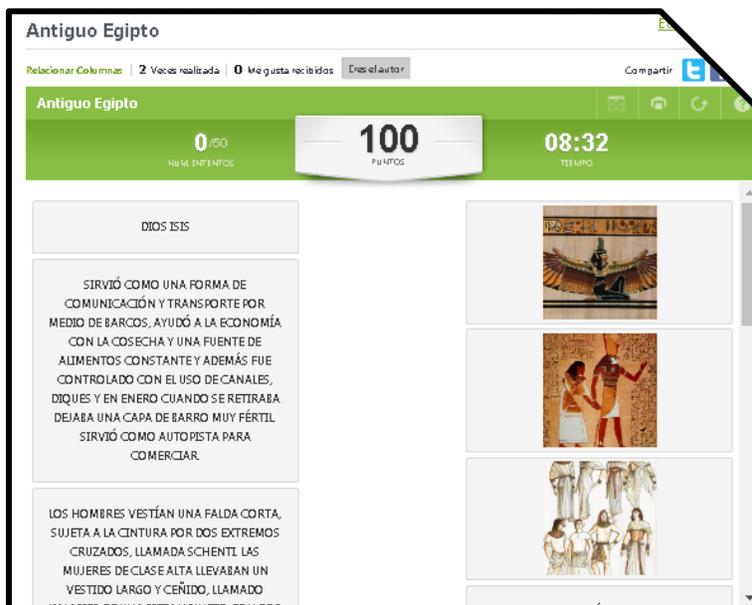
8. Juego en línea: Quien quiere ser millonario con preguntas sobre la Civilización Egipcia.



Autor: Roberto Alonso. Disponible en internet en:

<http://aulaseriousgames.blogspot.com.co/2015/04/egipto-en-la-edad-antigua.html>

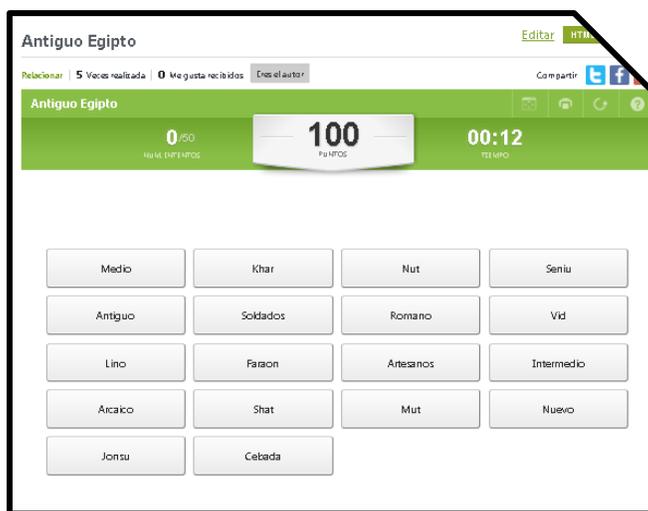
9. **Juego de relacionar parejas con el tema de la Civilización Egipcia.**



Autor: José Javier Potes Ocampo. Disponible en internet en:

https://www.educaplay.com/es/recursoseducativos/2572125/antiguo_egipto.htm

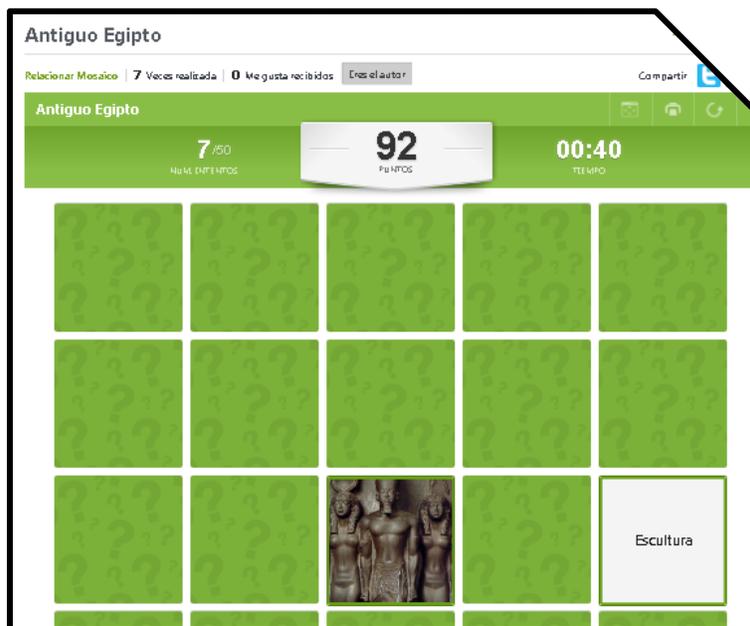
10. **Juego de relacionar Asociación de conceptos con el tema de la Civilización Egipcia.**



Autor: José Javier Potes Ocampo. Disponible en internet en:

https://www.educaplay.com/es/recursoseducativos/2572091/antiguo_egipto.htm

11. Juego de encontrar parejas con el tema de la Civilización Egipcia.



Autor: José Javier Potes Ocampo. Disponible en internet en:

https://www.educaplay.com/es/recursoseducativos/2571974/antiguo_egipto.htm

12. Juego de completar frases con el tema de la Civilización Egipcia



Autor: José Javier Potes Ocampo. Disponible en internet en:

https://www.educaplay.com/es/recursoseducativos/2572074/civilizacion_egipcia.htm

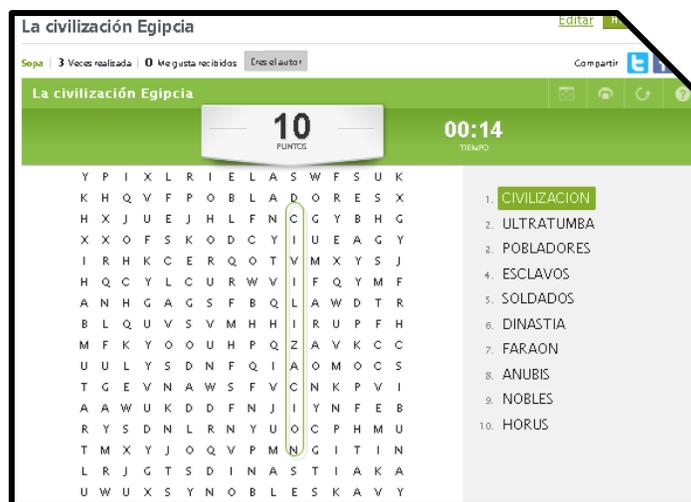
13. Cuestionario en línea el tema de la Civilización Egipcia



Autor: José Javier Potes Ocampo. Disponible en internet en:

<https://www.educaplay.com/es/recursoseducativos/2566191/egipto.htm>

14. Sopa de Letras con el tema de la Civilización Egipcia



Autor: José Javier Potes Ocampo. Disponible en internet en:

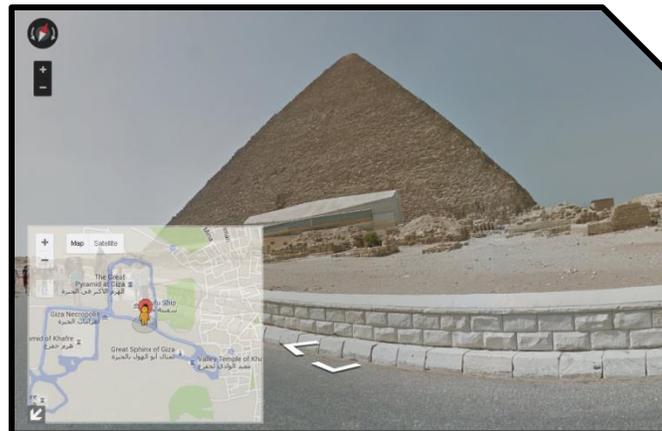
https://www.educaplay.com/es/recursoseducativos/2566151/la_civilizacion_egipcia.htm

15. Diversos juegos que me permiten aprender diversos temas sobre de la Civilización Egipcia



Autor: Junta de Castilla y León. Disponible en internet en:
<http://www.educa.jcyl.es/educacyl/cm/gallery/Recursos%20Infinity/juegos/educativos/egipto/index.htm>

16. Google Earth y Google Street en un solo sitio web on line, para ubicar y conocer diferentes sitios de interés en Egipto



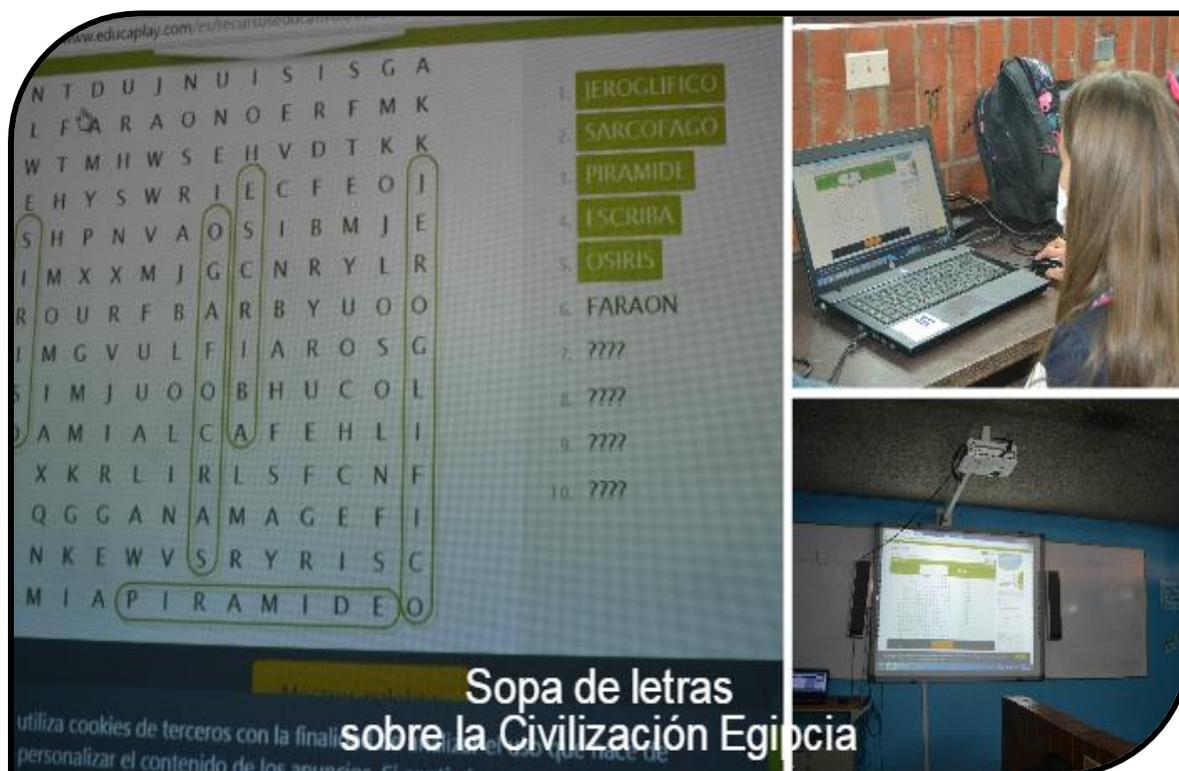
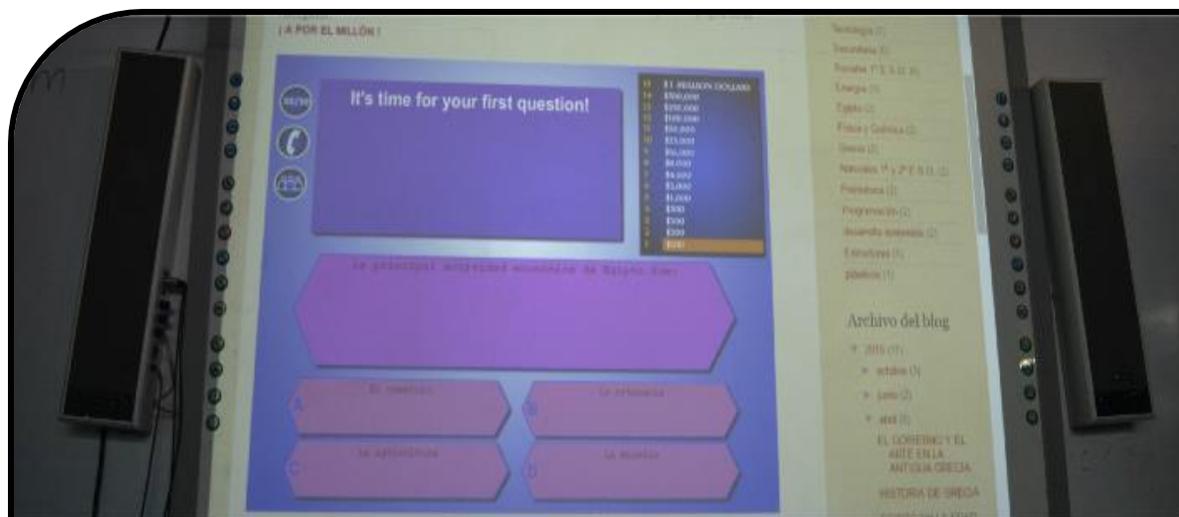
Autor: Google. Disponible en internet en: <https://www.instantstreetview.com/>

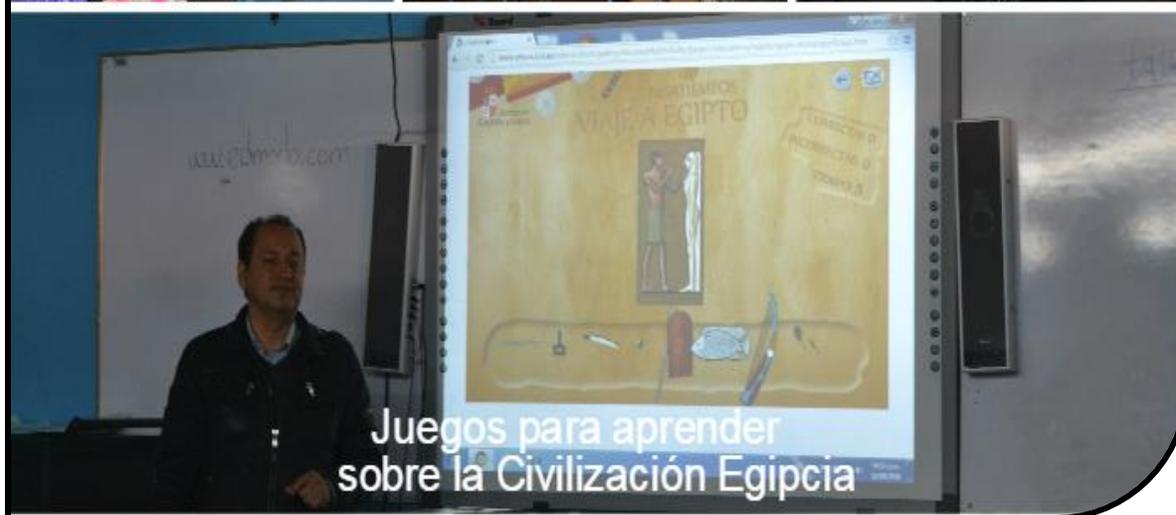
ANEXO C: Galería Fotográfica

Estas son algunas fotografías en como aporte del desarrollo de la implementación del proyecto.









ANEXO D: Formato consentimiento informado para padres de familia y/o acudientes



FORMATO CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA PADRES DE FAMILIA Y/O ACUDIENTES

<i>CONSENTIMIENTO INFORMADO (PADRES Y/O ACUDIENTES DE LOS ESTUDIANTES PARTICIPANTES)</i>		
TITULO DE LA INVESTIGACIÓN	“UTILIZACIÓN DE RECURSOS EDUCATIVOS ABIERTOS COMO FACTOR DE MOTIVACIÓN EN ESTUDIANTES DEL CICLO 3 DEL COLEGIO MIGUEL DE CERVANTES SAAVEDRA”.	
IDENTIFICACIÓN DEL INVESTIGADOR	NOMBRE	JOSE JAVIER POTES OCAMPO
	IDENTIFICACIÓN	C.C. N° 16664199
	N	
	TELEFONOS	7405374-3148125848
	E-MAIL	jjpotes@yahoo.es josepoc@unisabana.edu.co
	LUGAR DE TRABAJO	Colegio Miguel de Cervantes Saavedra I.E.D. Sede A jornada tarde. Sede C jornada tarde
LUGAR DONDE SE LLEVARÁ A	Colegio Miguel de Cervantes Saavedra I.E.D. Sede A jornada tarde.	

CABO LA INVESTIGACIÓN	
ENTIDAD QUE RESPALDA LA INVESTIGACIÓN	Universidad de la Sabana. Centro de tecnologías para la Academia. Maestría en proyecto Educativos mediados por TIC.
<i>INFORMACIÓN PARA EL PADRE Y/O ACUDIENTE DE LOS ESTUDIANTES PARTICIPANTES</i>	
SELECCIÓN DE LOS PARTICIPANTES	Se seleccionan los estudiantes que se encuentran cursando grado 6 del ciclo 3 de educación básica secundaria en la Sede A jornada tarde.
DE QUÉ TRATA LA INVESTIGACIÓN	La investigación busca explorar y documentar los alcances y limitaciones de la utilización de Recursos Educativos Abiertos (REA) como factor de motivación en Estudiantes del ciclo 3 del Colegio Miguel de Cervantes Saavedra.
PROPOSITOS DE LA INVESTIGACIÓN	El principal propósito de la investigación es determinar el impacto en la motivación y comprensión al utilizar los recursos educativos abiertos que dinamizan y hacen más sencillo el estudio, análisis y comprensión de la historia y la geografía.
SITIO DE EJECUCIÓN DEL ESTUDIO	El estudio se va a realizar en las instalaciones del colegio Miguel de Cervantes Saavedra Sede A jornada tarde, ubicado en la diagonal 90 sur #44-20 este. Se desarrollarán actividades usando el aula de informática.

<p>IMPORTANCIA DEL PROYECTO</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Explora nuevas formas de aprender y de enseñar. • Es novedoso en la institución ya que en ella no se ha desarrollado ningún otro tipo de investigación en este ámbito. • Los resultados pueden servir de insumo para generar nuevas políticas institucionales, en cuanto a prácticas pedagógicas y otros aspectos relacionados con incorporación de REA.
<p>PERTINENCIA Y RAZÓN DE SER DE LA INVESTIGACIÓN</p>	<p>El proyecto investigativo es pertinente ya que:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Aporta elementos de importancia para tratar el problema de la motivación y la comprensión ciclo 3. • Evalúa cómo se desenvuelven, cómo aprenden y qué habilidades desarrollan los estudiantes cuando su proceso de aprendizaje es mediado por los REA. • Permite el acceso a las tecnologías, respondiendo a las necesidades del contexto actual.
<p>IMPORTANCIA DEL CONSENTIMIENTO O INFORMADO</p>	<p>Es importante que usted conozca, analice y realice preguntas sobre la información anterior, o sobre otros aspectos que le generen inquietudes, esto para que usted se sienta parte activa de la investigación, para darle a conocer cómo aportará su hijo (a) o acudido (a) a la misma y sobre todo para que en ningún momento sienta que su hijo (a) está siendo “usado” (a) o en situación de vulnerabilidad. Las opiniones, actitudes y demás información obtenida de la observación y la interacción con su hijo(a) durante la investigación no serán utilizados de manera arbitrario ni sin su autorización, así como tampoco se expondrán sus datos públicamente, tampoco se emitirán juicios de valor, calificaciones o críticas frente a la información que sea obtenida a través de los</p>

	<p>diferentes medios o instrumentos.</p> <p>También es importante que usted sepa que su hijo (a) o acudido (a) en algunos momentos de la investigación será grabado o fotografiado. (En caso de llegarse a necesitar los videos, audios o imágenes para uso público, usted será informado y se le pedirá su consentimiento a través de otros formatos).</p>
NÚMERO TOTAL DE PARTICIPANTES	La población total es de 240 estudiantes de grado sexto y la muestra seleccionada es de 40 estudiantes pertenecientes al curso 601 de la Sede A Jornada tarde.
TIEMPO DE PARTICIPACIÓN	De 6 a 10 meses.
ACTIVIDADES EN LAS QUE PARTICIPARÁN	<ul style="list-style-type: none"> • Entrevistas • Desarrollo de pruebas • Interacción con actividades aplicando los REA. • Observación
<i>PROCEDIMIENTO DEL ESTUDIO</i>	
DESCRIPCIÓN DE LOS MÉTODOS	<p>La investigación se realizará bajo el enfoque de los métodos mixtos (métodos cualitativos y cuantitativos). Entre los métodos cualitativos se realizará la observación participante y también se realizarán algunas entrevistas.</p> <p>En cuanto a los métodos de tipo cuantitativo se llevará a cabo la</p>

	observación (cuantitativa) e implementación de escalas tipo Likert (son escalas en las que el estudiante tendrá que evaluar una actividad o dar a conocer su percepción frente a algo, puntuando de 1 a 5).
USO DE LOS DATOS	<p>Los datos se emplearán para dar respuesta a la pregunta investigativa, dar a conocer los resultados emitiendo conceptos de tipo cualitativo y datos estadísticos sobre las variables y categorías que se analizaron durante el proceso.</p> <p>En otras palabras, la información que se obtenga servirá para analizar si el uso de los REA ayudara en la motivación y comprensión.</p>
RIESGOS DERIVADOS DE LA INVESTIGACIÓN	<p>Los riesgos a los que se someten los participantes son aquellos relacionados con el alcance de los objetivos.</p> <p>Es decir, el único riesgo al que se exponen sus hijos(as) y/o acudidos (as) es el de no lograr lo esperado.</p>
COMPENSACIÓN PARA LOS PARTICIPANTES	Los estudiantes participantes de la investigación no tendrán ninguna retribución económica. La única compensación ha de adquirirse en términos pedagógicos, es decir que adquiera habilidades para aprender mejor y superar sus dificultades.

<p>BENEFICIOS PARA LOS PARTICIPANTES</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Los estudiantes tendrán la posibilidad de explorar otras formas de aprender, interactuando con el computador y el internet. • Los estudiantes aprenderán a utilizar los REA.
<p>RESULTADOS ESPERADOS</p>	<p>Se espera que la utilización de los REA en el área de sociales ciclo 3 mejoren el proceso de enseñanza-aprendizaje, se aumente la motivación, se obtengan mejores resultados académicos respecto a los estudiantes de ciclo 3 que no utilizaran los REA.</p>
<p><i>ACEPTACIÓN DE LA PARTICIPACIÓN</i></p>	
<p>Mi hijo(a) o acudido (a) ha sido invitado a participar en la investigación que pretende explorar y documentar los alcances y limitaciones de la utilización de Recursos Educativos Abiertos (REA) como factor de motivación en Estudiantes del ciclo 3 del Colegio Miguel de Cervantes Saavedra. Entiendo que participaré en algunas entrevistas, responderé a algunos cuestionarios y eventualmente implementaré con mis estudiantes algunas actividades de aprendizaje específicas.</p> <p>He sido informado de los riesgos, beneficios y compensación que tendrá mi hijo(a) o acudido (a) al participar en esta investigación. Así mismo reconozco que la participación de mi hijo(a) o acudido (a) no tendrá una retribución económica y que de igual forma yo en ningún momento de la investigación tendré que hacer aportes de tipo económico.</p> <p>Se me ha proporcionado el nombre del investigador y los datos para contactarlo en caso de inquietudes, preguntas y otras consultas.</p>	

He leído la información proporcionada o me ha sido leída. He tenido la oportunidad de preguntar sobre ella y se me ha contestado satisfactoriamente las preguntas que he realizado.

Consiento voluntariamente que mi hijo(a) o acudido (a) interactúe en esta investigación como participante y entiendo que tengo el derecho de retirar a mi hijo(a) o acudido (a) de la investigación en cualquier momento sin que haya represalias por parte del investigador o de la institución.

Manifiesto que no he recibido presiones verbales, escritas y/o mímicas para firmar este consentimiento; que dicha decisión la tomó en pleno uso de mis facultades mentales, sin encontrarme bajo efectos de medicamentos, drogas o bebidas alcohólicas, consciente y libremente.

Nombres y apellidos del Participante _____

Identificación _____

Nombres y apellidos del padre y/o acudiente _____

Teléfonos de contacto _____

E-mail _____

Firma del Padre y/o acudiente _____

Nº de cédula del padre y /o acudiente _____

Fecha (Día/mes/año) _____

- Certifico que se me entregó una copia de la Hoja de Consentimiento Informado.
- Certifico que se me suministró la oportunidad de tener una copia de la Hoja de consentimiento Informado, pero no es de mi interés retenerla.

Consentimiento informado para padres de familia y/o acudientes

ANEXO E: Solicitud de permiso institucional**SOLICITUD DE PERMISO INSTITUCIONAL**

Bogotá D.C. Diciembre 1 de 2014

Señor

VICTOR ZENON CARO CUERVO

Rector del colegio Miguel de Cervantes Saavedra I.E.D.

Señora

EDNA MIREYA GARCIA AMAYA

Coordinadora Académica Colegio Miguel de Cervantes Saavedra Sede A J.T.

E.S.M.

ASUNTO: SOLICITUD DE PERMISO INSTITUCIONAL

Cordial saludo.

A través de la presente yo **JOSE JAVIER POTES OCAMPO**, identificado con cedula de ciudadanía N° 16664199, en calidad de docente de Tecnología e Informática de básica Secundaria Sede A jornada tarde, de la institución, y como estudiante de la Maestría en Proyectos Educativos mediados por TIC, impartida por la Universidad de la Sabana, solicito a ustedes autorización para llevar a cabo en el Colegio, la investigación

denominada “UTILIZACIÓN DE RECURSOS EDUCATIVOS ABIERTOS COMO FACTOR DE MOTIVACIÓN EN ESTUDIANTES DEL CICLO 3 DEL COLEGIO MIGUEL DE CERVANTES SAAVEDRA”.

La investigación en mención tiene como objetivo principal el analizar y documentar los efectos del uso de REA sobre la motivación de los estudiantes del ciclo 3 del Colegio Miguel de Cervantes Saavedra. El interés de esta investigación se centra en el hecho que durante los últimos años se ha agudizado el problema de la deserción escolar y la pérdida del año lectivo en estudiantes del Colegio Miguel de Cervantes Saavedra Jornada Tarde, siendo sociales una de las áreas que tiene un alto grado de perdida y está directamente relacionada con el problema mencionado, en el área de Sociales un factor predominante para estos malos resultados académicos es la apatía y desmotivación de los estudiantes por las materias de Historia y Geografía, al considerarlas muy densas y en la que hay que dedicar un tiempo considerable en lecturas académicas y el análisis de situaciones.

Hoy se encuentran disponibles en internet sin ningún costo para los docentes y estudiantes muchos recursos educativos abiertos (REA), que permiten facilitar el aprendizaje de diferentes áreas del conocimiento.

Es aquí donde los recursos educativos abiertos juegan un papel muy importante ya que pueden dinamizar y hacer más sencillo el estudio, análisis y comprensión de la historia y la geografía.

Teniendo en cuenta que el uso apropiado de los REA en el área de sociales aportaría positivamente a la solución del problema anteriormente expuesto, solicito la autorización

del colegio para la realización de esta investigación durante el año lectivo 2015, en la que se deben explorar teóricamente los alcances de la utilización de los Recursos Educativos Abiertos y generar un conjunto de experiencias de aplicación de uso de los Recursos Educativos Abiertos en el área de sociales ciclo 3 del Colegio Miguel de Cervantes Saavedra, con base en lo anterior, se formularán lineamientos y orientaciones para el desarrollo de Prácticas de uso de REA en el contexto de la investigación.

Para esta investigación se requiere trabajar con una población constituida por los estudiantes que cursan sexto grado del Ciclo 3 del Colegio Miguel de Cervantes Saavedra IED Sede A jornada tarde, conformada aproximadamente por 240 niños y niñas en edades desde los 10 hasta los 15 años de edad, la escogencia de esta población fue realizada teniendo presente los resultados académicos en el área de sociales en el ciclo 3, siendo más notoria la repitencia y la deserción escolar en el grado sexto.

La selección de la muestra y la ejecución de las actividades se realizarán de la siguiente manera:

- Se seleccionarán como muestra a los estudiantes del curso 601.
- En la clase de informática con el grado 601 se enseñarán y aplicarán los REA enfocados a los temas de historia.
- Se realiza observación del proceso académico y se determina el grado de motivación que se obtiene con los estudiantes del curso 601 utilizando los REA.

- Al iniciar y al finalizar el proceso de investigación se realizan una encuesta a los estudiantes del grado 601, para medir el grado de motivación.
- Se realiza un comparativo de la motivación antes y después de la utilización de los REA.

Agradeciendo la atención prestada y en espera de una pronta respuesta.

Atentamente.



José Javier Potes O.

CC. 16.664199 de Cali

ANEXO F: Carta de aceptación de la institución



COLEGIO "MIGUEL DE CERVANTES SAAVEDRA" INSTITUCION EDUCATIVA DISTRITAL



CREADO POR ACUERDO No 17 DE OCTUBRE DE 1992
 APROBACIÓN OFICIAL DE LA SECRETARÍA DE EDUCACIÓN DE BOGOTÁ D.C.
 SEGÚN RESOLUCIÓN No 2524 DEL 27 DE AGOSTO DE 2002 GRADOS 0 A 11
 JORNADAS: MAÑANA TARDE Y NOCHE

Bogotá D.C. Diciembre 1 de 2014

Señores
 UNIVERSIDAD DE LA SABANA
 Maestría en proyectos Educativos Mediados por TIC
 Bogotá, D.C

ASUNTO: AUTORIZACION DE INVESTIGACION

Cordial saludo.

A través de la presente, autorizo la realización en nuestra institución de la investigación denominada "UTILIZACIÓN DE RECURSOS EDUCATIVOS ABIERTOS COMO FACTOR DE MOTIVACIÓN EN ESTUDIANTES DEL ÁREA DE SOCIALES DEL CICLO 3 DEL COLEGIO MIGUEL DE CERVANTES SAAVEDRA" que será realizada por el Sr. José Javier Potes Ocampo, quien pertenece a nuestra institución y se desempeña como docente del área de tecnología e informática de básica secundaria en la jornada tarde.

Cordialmente,

Víctor Zenón Caro Cuervo
 Rector

GloriaS