



Universidad Central de Venezuela
Facultad de Humanidades y Educación
Comisión de Estudios de Postgrado
Área de Comunicación Social
Especialización en Educación para el uso creativo de la Televisión

Ecoanimados
Dibujos animados en la enseñanza de las Ciencias Naturales
en la U.E.N.B. Socorro Machado
Trabajo especial de grado para optar al título de Especialista en educación para el uso
creativo de la televisión

Tutora:

Msc. Alexandra Ranzolín

C.I. 12.879.679

Autora:

Lic. Anamani Centeno Núñez

C.I.11.550925

Caracas, Junio de 2018



UNIVERSIDAD CENTRAL DE VENEZUELA
FACULTAD DE HUMANIDADES Y EDUCACIÓN
COMISIÓN DE ESTUDIOS DE POSTGRADO



VEREDICTO

Quienes suscriben, miembros del jurado designado por el Consejo de la Facultad de Humanidades y Educación de la Universidad Central de Venezuela, para examinar el **Trabajo de Grado** presentado por: **ANAMANI CENTENO NÚÑEZ** Cédula de identidad N° 11.550.925 bajo el título **"ECOANIMADOS: DIBUJOS ANIMADOS EN LA ENSEÑANZA DE LAS CIENCIAS NATURALES EN LA U.E.N.B. SOCORRO MACHADO"**, a fin de cumplir con el requisito legal para optar al grado académico de **ESPECIALISTA EN EDUCACIÓN PARA EL USO CREATIVO DE LA TELEVISIÓN**, dejan constancia de lo siguiente:

1.- Leído como fue dicho trabajo por cada uno de los miembros del jurado, se fijó el día **17 de Julio de 2018** a las **03:00 PM.**, para que la **autora** lo defendiera en forma pública, lo que ésta hizo en **La Sala Audiovisual del ININCO piso 3 en el Centro Comercial Los Chaguaramos**, mediante un resumen oral de su contenido, luego de lo cual **respondió satisfactoriamente** a las preguntas que le fueron formuladas por el jurado, todo ello conforme con lo dispuesto en el Reglamento de Estudios de Postgrado.

2.- Finalizada la defensa del trabajo, el jurado decidió **aprobar**, por considerar, sin hacerse solidario con la ideas expuestas por la autora, que se ajusta a lo dispuesto y exigido en el Reglamento de Estudios de Postgrado.

Para dar este veredicto, el jurado estimó que el trabajo examinado cumplió cabalmente con los criterios fundamentales de evaluación, así como con los objetivos planteados, por su novedad en la sistematización de aportes teóricos de autores en el área de la educomunicación y valor metodológico. Por otra parte, la investigación abre discusiones de interés sobre el rol de los dibujos animados como estrategias para la enseñanza de las ciencias naturales y otras áreas de interés en la educación básica. Así mismo, el jurado acordó otorgar la mención excelente y recomienda la publicación del trabajo debido a los aportes que se desprenden de la investigación.

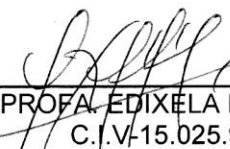
En fe de lo cual se levanta la presente ACTA, a los **17** días del mes de **Julio** del año **2018**, conforme a lo dispuesto en el Reglamento de Estudios de Postgrado, actuó como **Coordinadora** del jurado la Profesora Alexandra Ranzolin.



PROF. ERICK GARCÍA

C.I. V-13.862.078

Universidad Bolivariana de Venezuela (UBV)
Profesor-



PROFA. EDIXELA BURGOS

C.I. V-15.025.983

Universidad Central de Venezuela (UCV)
Profesora-



PROFA. ALEXANDRA RANZOLIN

C.I. V-12.879.679

Universidad Central de Venezuela (UCV)
Profesor-Asistente - **Tutora**





CONSTANCIA DE ASIGNACIÓN DEL NÚMERO DE DEPÓSITO LEGAL

Yo, **MANUEL ARQUÍMEDES SÁNCHEZ MEDINA**, venezolano, mayor de edad, titular de la cédula de identidad N° 5.543.934, en mi carácter de Jefe Encargado de la Dirección de Desarrollo de Colecciones, según consta en Providencia Administrativa N° 022-2017 de fecha 03 de agosto de 2017, emanada de la Dirección del Instituto Autónomo Biblioteca Nacional y de Servicios de Bibliotecas en uso de la atribución legal contenida en el Artículo 14° de la Ley de Depósito Legal, en concordancia con los Artículos 31° y 41° del Reglamento de la citada Ley; por medio del presente documento doy constancia que se le ha asignado a el editor / productor: ANAMANI CENTENO NUÑEZ.

TÍTULO DE LA OBRA / PRODUCTO / PRODUCCIÓN	NÚMERO DE DEPÓSITO LEGAL
Ecoanimados. Dibujos animados en la enseñanza de las ciencias naturales en la U.E.N.B. Socorro Machado	DC2018001382

Cabe destacar que el (los) número (s) indicado (s) deberá (n) ser impreso (s) conforme a lo establecido en los Artículos 16°, 17°, 18° y 19° del Reglamento de la Ley de Depósito Legal, y deberá consignar ante la División de Depósito Legal los ejemplares de la obra, producto o producción dentro de los treinta (30) días siguientes a su publicación y antes de su circulación, distribución y venta. En consecuencia dentro del lapso antes citado, deberá remitir un escrito indicando la cantidad de ejemplares que consigna con las especificaciones contenidas en los Artículos 15° y 21° del Reglamento de la Ley de Depósito Legal. El incumplimiento de las obligaciones que impone la Ley de Depósito Legal, acarreará la imposición de una multa conforme a lo previsto en el artículo 11° en concordancia con el Artículo 51° del Reglamento de la citada Ley. El número asignado de Depósito Legal es válido para el año en curso tal y como lo contempla el artículo 31 del Reglamento de la Ley de Depósito Legal. En caso de que el número otorgado no sea utilizado, el mismo deberá ser devuelto por medio de notificación a la División de Depósito Legal, tal y como lo contempla el Artículo 34° del citado Reglamento. Constancia que se expide en Caracas, el día Jueves, 19 de Julio de 2018.

MANUEL ARQUÍMEDES SÁNCHEZ MEDINA



13058



DC2018001382

*“LA ESCUELA NO CUMPLIRÁ SU TAREA
EDUCATIVA SI OLVIDA LA INCIDENCIA QUE
LA TELEVISIÓN TIENE SOBRE LAS NUEVAS
GENERACIONES DE ALUMNOS”*

JOAN FERRÉS

DEDICATORIA

A ti Arístides, que me apoyaste cuando decidí iniciar la especialización y tuviste la paciencia de escuchar hablar de televisión y comiquitas por tres años.

A mi querida mamá que me acompañó a ver comiquitas desde niña porque son sus programas favoritos. Como siempre dices “son bonitos, divertidos y están en español”.

A ti hija con quien ver televisión es una constante aventura de aprendizaje y diversión. Gracias por ayudarme a revisar el correo, darme ideas sobre temas a tratar a través de las comiquitas o servir de “asistente general” durante el taller.

A ti papá que me enseñaste a ver los animales como parte de la familia, me inspiraste a ser docente y a mostrar a las nuevas generaciones el valor de las ciencias naturales.

A ti hermanito que con inmensa paciencia me ayudaste con los gráficos de la tesis, las presentaciones, la pechakucha, los afiches y mucho de lo que no sabía hacer a lo largo de la especialización. Gracias por ser mi apoyo tecnológico y moral en todo momento.

A ti abuelo Melchor, quien al llevarme a su jardín diariamente, me mostró lo hermoso de nuestro planeta y sus ecosistemas. Tus enseñanzas me acompañan aún y les enseño a mis alumnos a valorar cada vida, aunque sea considerada la “veterinaria” de la escuela.

A los Centenos y los Núñez, quienes me enseñaron a amar la naturaleza y a valorar el lugar que como parte de este Planeta nos corresponde.

A Simba y Nucita quienes me hacían levantarme todos los días temprano para darles de comer, acompañándome y ayudándome a aprovechar esos primeros momentos de la mañana, para así, poder avanzar con mis actividades académicas.

AGRADECIMIENTOS

A la Universidad Central de Venezuela, “la casa que vence la sombra” y su Facultad de Humanidades y Educación, quienes me abrieron sus puertas 20 años después de haber culminado mi pregrado.

A la Comisión de Estudios de Posgrado y la Coordinación de la Especialización en Educación para el Uso Creativo de la Televisión, por brindarme la oportunidad de realizar unos estudios tan significativos en mi formación, actualización y desempeño como educadora. Ser especialista en educación para el uso creativo de la televisión, abre las puertas a un mundo que cada docente debe conocer.

A mi tutora, profesora Alexandra Ranzolin, por sus orientaciones y apoyo incondicional. Gracias por su inmensa paciencia al enseñarme.

A la profesora Morella Alvarado quien orientó, corrigió y fue una guía en la elaboración de mi anteproyecto de investigación y vio nacer a los Ecoanimados en su aula.

A los profesores Erick García, Tibisay Ascensión y Lidia Contreras, por haber fungido como validadores de la encuesta que sirvió de base para recabar buena parte de la información requerida.

A los docentes de la U.E.N.B. Socorro Machado, por su paciencia y colaboración al llenar la encuesta y elaborar las estrategias que hoy presentamos.

Al profesor Rafael Peñaloza, director jubilado de U.E.N.B. Socorro Machado por su apoyo y ayuda al gestionar el permiso ante el distrito escolar correspondiente para poder iniciar mi especialización.

A la profesora Lidia Contreras, directora actual de la U.E.N.B. Socorro Machado, por brindarme su apoyo y los días que necesite para las asesorías de mi trabajo de investigación y la realización del taller donde se diseñaron las estrategias educomunicativas presentadas.

A los profesores Vito Lacasella y Ana Karina Roque con quienes “conocí el lenguaje de la TV” y “Aprendí a ver TV”, respectivamente. Gracias por sus enseñanzas.

ÍNDICE

	Página
DEDICATORIA	5
AGRADECIMIENTOS	6
ÍNDICE	7
RESUMEN	9
INTRODUCCIÓN.....	10
 CAPÍTULO I: Presupuestos teóricos metodológicos para el diseño de estrategias comunicativas a partir del uso de dibujos animados para la enseñanza de las ciencias naturales.	
1.1.- Antecedentes de la investigación.....	32
1.2.- La educación: Pilares	50
1.3.- Estrategias Educativas.....	57
1.4.- La Didáctica de las Ciencias.....	68
1.5.- Los dibujos animados como estrategia didáctica.....	74
1.6.- Las películas Disney y su uso en el mundo de la educación.	79
1.7.- La creatividad en el proceso de enseñanza-aprendizaje.....	85
 CAPÍTULO II: Opiniones y creencias sobre el uso de los dibujos animados en el aula, que poseen los docentes de la U.E.N.B. Socorro Machado, sujetos de esta investigación	
 2.1.- El Contexto:	
2.1.1.- La U.E.N.B. Socorro Machado.....	94
2.1.2.- El currículo del subsistema de educación primaria bolivariana en la U.E.N.B. Socorro Machado	103
 2.2.- El abordaje de la investigación:	

2.2.1.- Diseño de la investigación.....	106
2.2.2.- Los Sujetos.....	110
2.2.3.- Características de los docentes de la U.E.N.B. Socorro Machado que participaron en la aplicación del instrumento	112
2.2.3.- Operacionalización de variables.....	114
2.2.4.- El instrumento.....	116

2.3.- Taller: Ecoanimados. Estrategias educomunicativas en la enseñanza de las ciencias naturales.

2.3.1.-Planificación del taller.....	119
--------------------------------------	-----

CAPÍTULO III: ECOANIMADOS. Estrategias educomunicativas vinculadas al uso de los dibujos animados en la enseñanza de las ciencias naturales generadas por los docentes de la U.E.N.B. Socorro Machado.

3.1.- Resultados:

3.1.1.- A partir de la aplicación del instrumento.....	123
3.1.2.- A partir de la aplicación del taller.....	146
3.1.3.- Estrategias desarrolladas.....	154
3.1.3.1.- Estrategias desarrolladas por la investigadora.....	156
3.1.3.2.-Estrategias desarrolladas por los docentes de la U.E.N.B. Socorro Machado a partir de la aplicación del taller.....	188

CAPÍTULO IV: A MODO DE CIERRE,

4.1.- Conclusiones.....	198
4.2.- Recomendaciones y Limitaciones.....	200

REFERENCIAS	202
--------------------------	-----

ANEXOS	211
---------------------	-----

Universidad Central de Venezuela
Facultad de Humanidades y Educación
Comisión de Estudios de Postgrado
Área de Comunicación Social
Especialización en Educación para el uso creativo de la Televisión

Título: Ecoanimados. Dibujos animados en la enseñanza de las Ciencias Naturales en la U.E.N.B. Socorro Machado.

Autora: Lic. Anamani Centeno Núñez

Correo: anamani82@hotmail.com

RESUMEN

En el contexto venezolano actual se observa que es escasa la inclusión de los medios de comunicación como herramientas para educar con ellos y en ellos en las aulas. Se evidencia además, que los docentes de la mayor parte de las escuelas, consideran que los dibujos animados son sólo un medio de distracción desconociendo las posibilidades educomunicativas que éstos pueden tener. La presente investigación nace del deseo de buscar mecanismos que enriquezcan el proceso de enseñanza aprendizaje de las ciencias naturales en la educación primaria a través del uso crítico y creativo de los dibujos animados. El objetivo general consistió en diseñar una serie de estrategias educomunicativas inspiradas en el trabajo de los docentes de la U.E.N.B. Socorro Machado, -ubicada en la urbanización Pedro Elías Gutiérrez de Casalta II en la parroquia Catia, de Caracas-. Con ello se espera que el uso crítico de los contenidos de películas de dibujos animados se convierta en una fuente para el trabajo con las propuestas de la educomunicación sensibilizando y motivando a los docentes sobre el uso de los dibujos animados de forma creativa. Las estrategias diseñadas por el cuerpo docente de la institución, le permitirán adquirir destrezas novedosas y que podrán ser insertadas dentro de los proyectos de aula en la asignatura: matemáticas, ciencias naturales y sociedad, del Currículo Bolivariano de Educación Primaria. Haciendo énfasis en el apartado de ciencias naturales. La investigación fue de campo, proyectiva, con apoyo documental y con un enfoque de tipo cuali-cuantitativo, ubicada en el nivel comprensivo. Los resultados obtenidos fueron logrados a partir de la aplicación de una encuesta y un taller donde los docentes diseñaron sus propias estrategias educomunicativas. Las 8 estrategias presentadas, responden tanto al trabajo diario, como a la creatividad de los docentes con quienes se desarrolló la investigación. Dichas estrategias muestran el uso de variados tipos de dibujos animados e incluyen una diversa temática.

Palabras Claves: Curriculum Bolivariano, Dibujos animados, Educación primaria, Educomunicación, Enseñanza de las ciencias naturales, Estrategias educomunicativas, Pensamiento crítico.

INTRODUCCIÓN

La televisión nos lleva a mundos diversos alejándonos o acercándonos de la realidad que nos circunda. A través de los documentales, los reportajes, los programas deportivos o incluso el visionado de conciertos o eventos, podemos acercarnos a esa realidad o alejarnos a través de géneros como la ciencia ficción, la fantasía, el suspenso, el drama o el terror. En ocasiones, es una forma de escaparse de los problemas, una forma de distracción, un acompañante en la soledad o una forma de ir a lugares a los que se nos hace difícil acceder. Su lenguaje es muy distinto al que usamos en las escuelas. Muchos de nuestros niños pasan su infancia en su compañía y lo convierten en un amigo más, adaptándose a su lenguaje de imágenes y sonidos.

Según Ferrés (1995) ver TV y hablar de TV con los niños implica entender ese lenguaje. Un lenguaje que es necesario que conozca y maneje quien se dedica a la docencia. La televisión invita y seduce nuestros sentidos, mezclando sentimientos, fantasías y realidades, llevándonos al mágico mundo de las imágenes, un mundo al que nuestros niños acceden de una manera fácil y rápida. Competir con ese mundo es difícil, para cualquier maestro, por muy inspirador, que éste quiera ser. Es que ese ‘Mago de la Cara de Vidrio’ (1973), entra en nuestras vidas desde que nacemos y en un tiempo mucho mayor, del que el maestro dispone en sus aulas.

La TV llegó en los años 50 y se mantiene en nuestras vidas, más allá de los pros y los contras, que a lo largo del tiempo nos podamos haber planteado. Para algunos es una amiga y una forma de adquirir conocimientos. Para otros, es una invitación al ocio o como menciona Lovera (s/f), en palabras de Harold Lasswell (1927) y su ‘teoría de la aguja hipodérmica’, una forma de manipulación, donde recibimos los mensajes de una forma directa y lineal, donde cada causa -o mensaje- tiene un efecto. Estos últimos argumentos, han sido relegados en el tiempo, al ver la comunicación desde un punto de vista más

amplio. Dándole un lugar activo al espectador, donde éste no sólo observa y adquiere conocimientos, sino que es capaz de discernir que observa, interviene y aprende.

De esta forma aparece la figura del EMIREC¹, donde no sólo recibimos la información sino que también la emitimos y somos capaces de analizarla y criticarla. Si bien la TV, está cargada de mensajes, dichos mensajes son recibidos por el espectador, quién tiene la capacidad de decidir lo que siente, aprende, le es útil o inútil de lo observado.

Hablar de televisión debe ser un norte para el maestro contemporáneo, una necesidad, más allá de un contenido a dar. Debe ser un camino para llevar de la mano a nuestros niños y sus familias. Ver TV de forma crítica permite a las familias unirse al ver una película y discutir sus mensajes, se trata de aprender a ver TV, disfrutarla, pero a la vez poder analizar los contenidos que recibimos, sin perder la gratificación obtenida en la experiencia. El docente del siglo XXI, puede encontrar una manera de aprender a ver y enseñar a ver TV a través de los postulados de la educomunicación. Según Hernández (2013) la educomunicación tiene entre sus temas de interés” las experiencias educativas en educación mediática, tecnología educativa, diseño instruccional y otras modalidades de enseñanza que se planifican tanto en el sistema educativo como en organizaciones y comunidades ” (p.25). En este sentido, realizar una investigación sobre el uso de los dibujos animados para la enseñanza de las Ciencias Naturales, es una forma de orientar a ese maestro que desea hacer uso de un medio tan útil y llevarlo de la mano al mundo de la educomunicación.

¹Emirec: la teoría del Emirec (Emisor-Receptor) creada por Jean Claude Cloutier plantea que cada persona tiene la potencialidad de convertirse en emisor y receptor de los mensajes convirtiéndose de esta manera en comunicadores de sus propias ideas, en lugar de reproductores.

En una Venezuela donde la televisión pública se ha visto bombardeada por un alto contenido político e ideológico, las familias han buscado una alternativa en la televisión por cable, para mantener a los niños alejados de ese mundo, teniendo de esta forma, más opciones de diversión. Además de ser, una de las formas más diversas de distracción, a través de la variada cantidad de canales. Según cifras oficiales de Conatel, en el año 2014 un 62%, de los hogares venezolanos tenían televisión por suscripción. Para el año 2015 hubo un repunte del 68%. De esta forma, gracias a la televisión satelital, los niños acceden a múltiples canales especializados, ya sea en películas, variedades, de dibujos animados, entre otros. Incluso tienen la posibilidad de acceder a programación de contenido adulto, en ocasiones sin supervisión. Fuenzalida (2008), asume a los niños como audiencias y señala la importancia de las mediaciones en el visionado televisivo:

La actualización plena de la potencialidad formativa requiere de un visionado televisivo más interactivo; así, la utilidad formativa de estos programas para las familias y los niños realmente se acrecentaría si el programa fuese disfrutado y comentado alegremente en el jardín infantil, en la escuela, y en el hogar por los padres. Ellos—en lugar de recibir sermones aterradores y culpabilizantes sobre los daños que supuestamente provocaría la TV a sus hijos— deberían ser motivados a un visionado familiar mediador para resaltar los valores positivos representados en el texto televisivo (p.54).

Para Fuenzalida (2008) “el visionado televisivo interactivo” implica la motivación de los padres, docentes, representantes y todo aquel que participe en la vida de un niño; para actuar como mediador entre éstos y los mensajes televisivos. La niñez es el momento en que todos desarrollamos ese amor por la televisión, ya que, la misma se constituye en un amigo o compañero en los momentos de ocio en las edades tempranas. Tanto es así que actualmente, según Fuenzalida (2008), los gustos de los niños han cambiado. Ahora prefieren el visionado de canales que reconocen como “para niños”, por ejemplo Discovery Kids, Disney junior o Disney Channel. En detrimento de la televisión abierta por cuanto ésta solo muestra bloques infantiles, a lo largo del día, a diferencia de estos canales, que tienen una programación infantil las 24 horas. Esto hace que se vuelva imprescindible la presencia y supervisión familiar en el establecimiento de horarios y verificación de la programación a la que son expuestos diariamente nuestros niños.

Es así, como los docentes se enfrentan a una población infantil que debe ser asumida como audiencia y que se encuentra expuesta a largometrajes, series y cortos animados, que no necesariamente tienen posibilidad de satisfacer sus necesidades de consumo mediático o de comprender a lo que, diariamente se enfrentan cuando se encuentran ante el mundo audiovisual. Siendo esta una realidad que el docente también vivencia, dentro y fuera de sus aulas.

Por otra parte, actualmente, observamos con frecuencia que los docentes de educación primaria tienen dificultades para la enseñanza de los contenidos programáticos en el área de las ciencias naturales. Este proceso se hace difícil motivado a la imposibilidad de realizar paseos a parques, museos o acuarios que permitan mostrarle a los niños, por ejemplo, la diversidad biológica que existe en su entorno, los animales en peligro de extinción o la variedad de animales que coexisten en nuestros mares.

Esta imposibilidad, se debe en buena medida, a los altos niveles de inseguridad y violencia que nuestro país vive actualmente, aunado a la problemática del traslado y transporte de los niños, esto debido a que la mayoría de las escuelas, no cuentan con vehículos para realizar dichos paseos. En este sentido, el cubrir de forma individual el transporte se convierte en otra dificultad para la situación precaria por la que atraviesa la familia venezolana.

Según el Observatorio Venezolano de Violencia, la directora de la Fundación Luz y Vida, Gloria Perdomo (2016) manifestó en una entrevista en Éxitos FM, que, “en el año 2016 murieron de forma violenta 9.967 jóvenes menores de 20 años en el país y fueron asesinados 854 adolescentes menores de 15 años”. Según ella ser niño en Venezuela “significa crecer en una sociedad marcada por la violencia y la pobreza”. Las escuelas y los docentes se convierten en un apoyo para ese niño que pasa más tiempo sólo, motivado a una realidad donde los padres deben pasar horas en largas colas para adquirir los alimentos.

Una realidad, donde ver televisión es una alternativa de preservación física de nuestros niños. Es más seguro y menos costoso, estar en casa. Es más seguro y menos costoso ver TV en la escuela. En este sentido, frente a los altos niveles de violencia, que viven nuestros niños, el visionado de dibujos animados se convierte en una alternativa a la hora de conocer el mundo natural, sin dejar de lado la importancia del contacto con la realidad, al visitar un parque, zoológico o acuario.

Aunado a esta problemática, la realidad de nuestros zoológicos y acuarios, se convierte en otra limitante para realizar dichas visitas. Esto motivado, a que los mismos, no escapan a la situación económica del país. Según Marlene Sifontes (2017), líder sindical del Instituto Nacional de Parques (Inparques) en el zoológico de Caricuao han muerto de hambre unos 50 animales, entre conejos, tapires, pájaros y pecaríes, en los últimos seis meses. La experiencia de visitar un parque debe ser amena e interesante, observar zoológicos con escasas de especies animales o animales enfermos y en estado de desnutrición, no es agradable para ningún niño. La elefanta Ruperta del Zoológico de Caricuao es un triste ejemplo de esta realidad. Aunque realizar dichas visitas sean un necesario contacto con la realidad y una forma de analizar el mundo que nos rodea. En ocasiones la televisión puede ser para los niños una forma más alegre de visitar el mundo natural, en el medio de una Venezuela llena de tristes cuadros. Donde pasear por una plaza implica el miedo a ser asaltado o incluso mirar con tristeza niños pidiendo comida en restaurantes o hurgando en la basura. Esto no quiere decir, que cerremos los ojos ante la realidad, pues por muy cruda que ésta sea, es mejor vivirla y mostrarla a los niños para que estos se vuelvan ciudadanos críticos de su entorno. Sin embargo, el mundo mágico de la TV es una alternativa y una cara distinta de la realidad. De esta forma, el trato de nuestros niños con los animales, ecosistemas y ambientes, que ven en los diferentes dibujos animados, es muy cercano, debido a que tienen una relación permanente, a través del visionado televisivo.

En este sentido, hemos observado en la práctica que a veces es más fácil, hablarles a los niños sobre ciencias naturales a partir de las referencias que aporta un film como

‘Buscando a Nemo’ (2003) o entender las estaciones a través de la mirada de Olaf en ‘Frozen’ (2013). También es frecuente escuchar a los docentes sobre la dificultad que tienen los niños para identificar animales en peligro de extinción, pero que, sin embargo, al hacerles referencia a ‘Kung Fu Panda’ (2008) -oso panda- o al maestro Chifu – chinchilla-, inmediatamente los identifican. Incluso ‘El Lorax’ (2012) nos invita a reflexionar sobre la deforestación y el peligro de que las especies de la flora o la fauna de un lugar desaparezcan. De esta manera, a través del visionado de dibujos animados nuestros niños acceden o adquieren conductas a través de la observación. Esas experiencias vicarias, externas a ellos mismos, son una forma de acercarse y apropiarse de una realidad que tal vez, no han vivido. Son experiencias que en ningún momento sustituyen a la realidad, pero que se convierten en un interesante tipo de experiencia.

Por estas razones consideramos que el uso de dibujos animados puede permitirle al docente un manejo más cercano de la naturaleza en el lenguaje de los niños y ayudarlos a descubrir los mensajes, no evidentes en una película animada de este tipo, como por ejemplo, la existencia de animales en peligro de extinción, el amor paternal, el amor hacia los animales, la naturaleza y la identificación de animales, en ocasiones desconocidos para ellos.

Para Ferrés (1995):

El matrimonio formado por el binomio televisión-educación (o televisión-escuela) es, aunque mal avenida, inevitable. La televisión educa aunque no quiera. Es decir, educa inclusive en aquellos casos en los que no lo pretende explícitamente. Para bien y para mal. Educa en cuanto transmite, de manera intencional o no, conocimientos, principios y valores. Pero su función no es primordialmente educativa. La de la escuela, sí. Y la escuela no cumplirá su tarea educativa si olvida la incidencia que la televisión tiene sobre las nuevas generaciones de alumnos (p.37).

Es importante que el docente, asuma la relación que los niños tienen diariamente con la televisión, que la vea como una aliada, más que como una enemiga. La televisión “educa,

transmite conocimientos, principios y valores” (p.37) como indica Ferrés (1995). Pero esto no lo hace desde el lenguaje de la escuela lo hace desde su propio lenguaje. Por lo tanto es necesario, que el docente se acerque a ese lenguaje y se apropie de él y lo convierta en educativo, permitiendo que el ver películas animadas vaya más allá del disfrute y permita la reflexión. Que el niño, las siga disfrutando pero que sea capaz de analizar los contenidos que recibe y el maestro las pueda tomar como una herramienta para producir conocimientos. Viajar por el medio, disfrutándolo y analizándolo de una manera más crítica.

Es frecuente escuchar en las escuelas opiniones de los estudiantes o realizar juegos, sobre películas o dibujos animados que ven diariamente, incluso se discuten los capítulos de una serie vista el día anterior. Sin embargo, esas discusiones son, en la mayoría de los casos, de sentido común, válidas en cierto sentido, pero no necesariamente respaldadas por criterios. Sólo se ve el medio desde el punto de vista emotivo, porque el medio audiovisual tiene como característica esencial, el favorecer las respuestas afectivas frente a la razón. Es importante, que el docente sea consciente, de que el niño no sólo se encuentra expuesto a lo visto en la televisión, sino también a los comentarios de grupos, a las amistades, a las opiniones de la familia sobre determinados programas y a todo un conjunto de situaciones que afectan sus opiniones.

Desde el momento en que el docente asume esta realidad, puede buscar mecanismos en la educomunicación y la educación para medios, que le permitan entender y ayudar a sus alumnos a ser críticos sobre los mensajes emitidos por la televisión y los medios.

No se trata de utilizar un medio como la televisión, como un objeto de distracción y/o diversión para el estudiantado. Se trata de darle un uso consciente, creativo y crítico, sin descartar la dimensión emotiva y lúdica. Se trata de indagar en qué ven nuestros niños, así como qué interacciones establecen con esos contenidos y cómo son influenciados por lo que ven. Se trata de hacer del medio un modo de acercarnos al niño, sin prejuicios sobre lo

que ellos observan o les gusta. Sino por el contrario, conversar y llevarlos de la mano por el mundo de las imágenes, mostrándoles los mensajes y significados que subyacen en los programas de televisión. Además, de entender qué mensajes y significados observan los niños en las producciones audiovisuales. Hacer que el niño sea capaz conscientemente, de seleccionar lo que vean acorde a su edad o a sus propios intereses. Al llevar los dibujos animados de una forma pensada al aula, el docente se hace eco de la voz e intereses de los niños y a la vez los orienta, sobre los contenidos con los cuales interactúa con el fin de lograr la denominada ‘autonomía crítica’, propuesta por Len Masterman (1992).

Todos en algún momento de nuestras vidas hemos visto algún dibujo animado que nos marcó y que al hacer mención del mismo, nos viene una sonrisa a los labios como recordatorio de nuestra niñez. Ese acercarnos al pensar del niño nos puede abrir la puerta como educadores y llevarlos de la mano viendo el dibujo animado como un amigo en el aprendizaje de las ciencias naturales, objeto del presente trabajo de investigación. y a la vez una forma de conocer el mundo de la televisión obteniendo la posibilidad de escoger los mensajes vistos. Se trata del aprender con el medio y en el medio al que hace referencia Ferrés (1995) y de partir de la experiencia que poseen los docentes como audiencias.

Según Martínez Zarandona (1998):

La actitud con que deben abordarse los medios en el aula, es la de establecer contacto directo con la realidad cotidiana de los chicos, hablarles en su «idioma» para que ellos reflexionen en él y lo analicen; consiste en usar un lenguaje que les es natural por haberse criado en él, y darles la oportunidad de conocerlo más profundamente para expresarse con sus recursos (p.2).

Los dibujos animados se convierten de esta forma, en una manera directa de acercarnos a su mundo. Un mundo en el que estuvimos inmersos durante nuestra infancia, y que por increíble que parezca aún conocemos. Cuando un niño nace, sus padres tienden a cambiar incluso sus hábitos al ver cine y televisión. Es frecuente ver las salas de cine llenas de padres y representantes, acompañando a sus hijos a ver películas animadas. Esto se debe, en buena medida, a que al ser pequeños no pueden asistir solos o porque, consciente o

inconscientemente, asumimos a nuestros niños como audiencias y como tal los acompañamos y nos acercamos a su mundo. Ese contacto directo con el mundo del niño al que hace referencia Martínez Zarandona (1998), nos invita como docentes a internalizar, que por muy lejanos que nos sintamos de éste, por ser adultos, todavía lo vivimos a través de nuestros hijos, como padres y de nuestros estudiantes como maestros.

López de la Roche (2007), ha realizado importantes trabajos de los niños como audiencias. Señalando que la televisión sigue constituyendo el medio de mayor aceptación por parte de los niños. Para ella la influencia que ejercen los medios dependerá del nivel de mediación, que los padres y la escuela realicen de éstos. A su vez, destaca la importancia del estudio de las características de los niños como audiencia en la elaboración del contenido televisivo. En la medida en que se tomen en cuenta los gustos o particularidades del pensamiento infantil, en esa medida los medios se volverán en un instrumento de enriquecimiento personal de dicha población. No basta con que acompañemos a nuestros niños a ver dibujos animados. Se trata de acompañarlos, disfrutarlos en su compañía y ayudarlos a discernir los contenidos y mensajes que subyacen en lo observado.

En el contexto de la Unidad Educativa Nacional Bolivariana (U.E.N.B.) Socorro Machado, institución donde se realizó la intervención, se observó que algunos docentes utilizan los dibujos animados como distracción o como un medio para recabar fondos para el funcionamiento interno. Estos usos dejan de lado el potencial enriquecedor que el recurso audiovisual puede proporcionar como estrategia de enseñanza-aprendizaje o estrategia educ comunicativa.

A pesar de que, dentro de la escuela, se trabaja con proyectos de aula, en su mayoría vinculados al aprendizaje de las ciencias naturales, donde se tienen como temas centrales: el sistema solar, las plantas, los dinosaurios, los animales, el cuerpo humano, las tecnologías, entre otros, son pocos los docentes que asumen los medios como una forma de enriquecer su práctica educativa. Asumimos en este trabajo la importancia del uso de los proyectos de aula, como una forma de fomentar en el niño ese espíritu investigativo

dirigiéndolo hacia el aprendizaje de las ciencias de una forma más amena. Al hablar del uso de los proyectos de aula es importante definirlos. En tal sentido,

Concebimos a los proyectos como el eje de la enseñanza escolar, aunque entrelazados con otras clases de actividades: las experiencias desencadenantes, los trabajos cortos y fértiles y las fichas autocorrectivas. Las experiencias desencadenantes son actividades amplias y bastante informales que tienen como propósito familiarizar a los niños y niñas con múltiples realidades del mundo en que viven. Entre ellas están las visitas, los diálogos con expertos, las conversaciones sobre objetos o seres vivos llevados por los estudiantes al aula, el trabajo con textos libres, las lecturas libres, la observación de videos... (La Cueva, 1996, párr.9).

Como podemos ver, la profesora La Cueva (1996) no sólo define los proyectos, sino que discrimina los diferentes elementos que pueden ayudar en su uso al momento de enseñar ciencias. De esta forma, señala el uso de videos en lo que ella llama experiencias desencadenantes. Esto nos permitiría el uso de dibujos animados, como un aliado, en dicha enseñanza.

Los proyectos fueron incluidos por el Currículum Básico Nacional (1998) como estrategia para el desarrollo de las actividades en el aula o una forma de planificación de dicho trabajo, sustituyendo a los antiguos formatos de contenidos y objetivos, que estaban desarrollados en los programas de las diferentes materias. Los proyectos en el Currículo del Subsistema de Educación Primaria Bolivariana (2007), siguen siendo una forma de planificación pero tienen un enfoque en pro del beneficio colectivo. En este sentido, los temas a desarrollar en dichos proyectos, son designados mayormente por el Ministerio de Educación Popular para la Educación. De esta forma se podrán trabajar proyectos como Manos a la Siembra o el Bicentenario de la Independencia. El espíritu individualista del proyecto de aula por secciones o grados, se transforma en la búsqueda del beneficio del mensaje colectivo. Aunque esto no implica que en la práctica, sea el docente quien defina la temática a trabajar, en conjunto a los temas emanados por el nivel central.

La utilización de largometrajes animados nos permite optimizar el accionar educativo dándole un sentido más pedagógico, crítico y creativo a la actividad realizada. En tal

sentido, consideramos que es posible utilizar este primer impulso que existe en los docentes, para que sean ellos mismos, quienes propongan los mecanismos que les permitan el diseño de estrategias educomunicativas para la enseñanza de las ciencias naturales, a partir del uso de dibujos animados, incluyéndolos de esta forma, dentro de sus proyectos de aula. Esto con la idea de valorar cómo la interacción con los postulados de la educomunicación, pueden generar cambios en su forma de relación con los dibujos animados como productos mediáticos. Es importante resaltar que el uso del Currículo del Subsistema de Educación Primaria Bolivariana (2007) implica la implementación de tres grandes asignaturas o áreas de estudio, a saber: ‘lenguaje, comunicación y cultura’; ‘matemáticas, ciencias naturales y sociedad’ y ‘ciencias sociales, ciudadanía e identidad’. A pesar de que las ciencias naturales están insertas en matemáticas, ciencias naturales y sociedad, nuestra investigación se enmarcará en el uso de los dibujos animados en la enseñanza de las Ciencias Naturales solamente. De igual forma, es importante señalar que la misma, se encuentra inscrita en la línea de investigación del ININCO: ‘Educación, Comunicación y Medios’, del área programática trabajo de aplicación en ambientes educativos formales y no formales.

A partir de la presente investigación surge la siguiente pregunta: ¿cómo sensibilizar a los docentes de educación primaria de la U.E.N.B. Socorro Machado de Casalta II, en el uso creativo de los dibujos animados para la enseñanza de las ciencias naturales del Currículo del Subsistema de Educación Primaria Bolivariana?

Dicha pregunta da pie para formular el siguiente objetivo general de investigación:

- Diseñar estrategias educomunicativas dirigidas a la enseñanza de las ciencias naturales a través de dibujos animados, elaboradas por los docentes de educación primaria, de la U.E.N.B. Socorro Machado de Casalta II.

Siendo, nuestros objetivos específicos:

- Identificar los principales presupuestos teóricos metodológicos que sustentan el diseño de estrategias educ comunicativas para el uso de los dibujos animados en la enseñanza de las ciencias naturales.
- Describir las opiniones y creencias sobre el uso de los dibujos animados en la enseñanza de las Ciencias Naturales en el aula, que poseen los docentes de la U.E.N.B. Socorro Machado, sujetos de esta investigación.
- Generar de manera conjunta con los docentes sujetos de esta investigación, una serie de estrategias educ comunicativas vinculadas al uso de los dibujos animados como estrategia para la enseñanza de las ciencias naturales.

La investigación tiene una justificación e importancia, nacida de la búsqueda del enriquecimiento permanente del docente del nuevo siglo. La comunicación y la educación son dos disciplinas teóricamente separadas en el tiempo y que han visto en el siglo XXI, una forma de coexistir a través de una nueva interdisciplina: La educ comunicación. Desde Juan Amos Comenios y su trabajo a través de las imágenes, pasando por Mario Kaplún (1998) y su pedagogía de la comunicación, la educ comunicación ha recorrido un largo camino, hasta llegar a su reconocimiento por parte de la UNESCO en el año 1979. Esto implica que detrás de cada proceso de comunicación hay un modelo educativo. Sea el constructivismo, el conductismo o cualquier otro modelo, donde se encuentren inmersos ambos conceptos.

El educ comunicador tiene un gran reto en estos tiempos, cuando nuestros niños y jóvenes viven en un mundo, colmado por las nuevas tecnologías, donde éstas a veces, son usadas de forma irracional o poco controlada. La educ comunicación se plantea como una nueva forma de ver a la educación, en la que, el concepto lineal de emisor-mensaje-receptor, cambia por un modelo más complejo. En este tipo de educación el aprendizaje es mutuo. Al hablar de este tipo de comunicación, el receptor no sólo recibe el mensaje sino

que lo procesa, lo entiende y es capaz de transmitirlo. En este modelo el docente aprende del niño y el niño del docente. Para Kaplún (1998) este modelo de aprendizaje es endógeno, es un aprendizaje donde el centro es la persona y se hace énfasis en el proceso. Según Kaplún (1998):

La educación que pone énfasis en el proceso: destaca la importancia del proceso de transformación de la persona y las comunidades. No se preocupa tanto de los contenidos que van a ser comunicados ni de los efectos en término de comportamiento, cuanto de la interacción dialéctica entre las personas y su realidad; del desarrollo de sus capacidades intelectuales y de su conciencia social (p. 19).

A partir de esta nueva manera de ver ese accionar educativo, se hace necesaria la búsqueda de mecanismos que nos permitan acercarnos a nuestros niños y ayudarlos a ver televisión de una manera más pensada. Se trata de comprender a la televisión como un mundo de oportunidades desde el cual podemos aprender y divertirnos a la vez. Por esto se hace necesaria la búsqueda de mecanismos que permitan al docente, entender este nuevo mundo y verlo desde el punto de vista de nuestros niños.

Enmarcados en la concepción de una educación para los medios, considerada por Hernández (2006) como un:

Conjunto de propuestas conceptuales y conjunto de prácticas y experiencias que tienen como fin adiestrar a los educandos y/o participantes en un método que contemple la interpretación activa y crítica de los tradicionales medios masivos de difusión(cine, radio, televisión y prensa) por medio de un enfoque que no se ciñe exclusivamente a la estructura del mensaje sino que se articula con el haz de significaciones producidas por las instituciones (familia, escuela, grupos de amigos), en donde adquiere sentido el mensaje masivo (p.37).

El diseño de estrategias educomunicativas, que ayude a los docentes a conocer y utilizar la educomunicación como interdisciplina que permite el uso de los medios en el

accionar educativo, de una forma más crítica, se convierte en una necesidad y en una razón de ser para la presente investigación. El título *–ecoanimados–* en educación primaria, es una forma atractiva y divertida de mostrar el propósito de nuestra investigación: Sensibilizar a los docentes de la U.E.N.B. Socorro Machado, en el uso creativo de los dibujos animados para la enseñanza de las ciencias naturales.

Una investigación como esta, se ampara no sólo en los pensamientos de Kaplún, Orozco o Hernández. También tiene su basamento en el artículo 9 de la Ley Orgánica de Educación (2009) que señala:

Los medios de comunicación social, como servicios públicos son instrumentos esenciales para el desarrollo del proceso educativo, y que como tales, deben cumplir funciones informativas, formativas y recreativas, que contribuyan con el desarrollo de valores y principios establecidos en la constitución de la República y la presente ley con conocimientos, desarrollo del pensamiento crítico y actitudes para fortalecer la convivencia ciudadana, la territorialidad y la nacionalidad (art.9, p.8).

De igual manera, la Constitución de la República Bolivariana de Venezuela (2000), en su artículo 108 establece:

Los medios de comunicación social, públicos y privados, deben contribuir a la formación ciudadana. El Estado garantizará servicios públicos de radio, televisión y redes de bibliotecas y de informática, con el fin de permitir el acceso universal a la información. Los centros educativos deben incorporar el conocimiento y aplicación de las nuevas tecnologías, de sus innovaciones, según los requisitos que establezca la ley (p.62).

El diseño de estrategias educomunicativas, dirigidas a docentes de educación primaria sobre el uso creativo de los dibujos animados se convierte en una forma de hacer de un medio como la televisión un instrumento para el desarrollo educativo en la búsqueda de ese estudiante crítico, además, de la incorporación de las nuevas tecnologías, que contemplan tanto, la ley orgánica de educación, como nuestra Constitución.

Con esta investigación, se busca mostrar la pertinencia del uso de dibujos animados en el proceso de enseñanza-aprendizaje en la educación primaria, lo que nos permite orientar a los niños sobre los temas y contenidos vistos. Así como también, convertirlos en una herramienta para el aprendizaje de ciertos contenidos programáticos. De esta forma al elaborar las estrategias los docentes, permiten el enlace entre familia, amigos, escuela y televisión en la búsqueda de una manera de educar y comunicar distinta. Esta es una forma de llevar la educomunicación a las escuelas y promover una relación activa con los medios, en la que el estudiante y el docente pasen de receptores a emisores del lenguaje audiovisual, que sean capaces de ser lectores activos de los mensajes, de los que diariamente ambos son partícipes.

Mediante el diseño de estrategias educomunicativas, elaboradas por los propios docentes de la U.E.N.B. Socorro Machado, los mismos, podrán manejar herramientas y conocimientos sobre el uso creativo de los dibujos animados en el aula y sobre la educomunicación como interdisciplina, para así, enriquecer su accionar educativo. Se trata, de despertar en los docentes el interés por elaborar y utilizar formas innovadoras para la enseñanza de las ciencias naturales, siendo ellos quienes las diseñen a partir de sus propias experiencias y percepciones sobre el uso de los dibujos animados. De esta forma sus proyectos de aula vinculados a esta temática, contarán con una herramienta que se encuentra al alcance de la mano de cualquier educador.

El diseño de este tipo de estrategias, constituye un aporte al desempeño de los maestros, dándoles una herramienta, si se quiere, novedosa, mucho más allá de la tiza y el pizarrón. Se trata de llevar las imágenes como apoyo, en el día a día del educador venezolano, enriqueciéndolo e innovándolo.

Con esta investigación se persigue, además, que los docentes de la U.E.N.B. Socorro Machado tengan una nueva visión sobre cómo usar un medio que causa tanto interés en los

niños y que éstos en un futuro sean capaces de decidir y discernir que contenidos audiovisuales son pertinentes a su edad cronológica o sean capaces de verlos, procesando y entendiendo los mensajes emitidos por ellos, sin perder el interés o sentimientos que puedan sentir, al visualizar una determinada película animada. En esencia, se busca el desarrollo del pensamiento crítico y creativo en los estudiantes y el reconocimiento de los docentes como parte de un todo. El ser crítico y creativo de los medios, lleva tanto al docente como al estudiante, a un aprendizaje significativo de la realidad que lo circunda.

Este tipo de investigaciones pueden permitir despertar en el educador no sólo el diseñar y usar nuevas estrategias, sino también, el difundirlas con otros docentes interesados en innovar su forma de trabajo. El desarrollar estrategias educacionales en un determinado colegio, puede permitir a los docentes del mismo ser sujetos de divulgación de dichas ideas más allá del recinto donde laboran.

Sensibilizar a los docentes sobre la importancia de la Educomunicación, es crear una vía para que la comunicación y la educación entren unidas a las aulas. Que sean capaces de asumirse como receptores de mensajes y responsables de que la televisión entre a las aulas, teniéndola siempre presente, ya que los medios, son compañeros diarios de nuestros alumnos, y es la escuela quien tiene la responsabilidad de educar en el medio y para el medio como nos recuerda Ferrés en sus escritos. Educar en el lenguaje del medio, le permite al docente acercarse a éste y llevar a sus estudiantes de la mano, por el mundo mediático de una forma más consciente y crítica. Este analizar del medio no lo es sólo para el alumno sino también para el docente, quien necesita asumir su rol como mediador.

En la presente investigación manejaremos el constructivismo en el uso de los medios como una herramienta para la enseñanza de las Ciencias Naturales. Según Hernández (2013) “las teorías constructivistas del aprendizaje para el desarrollo del pensamiento crítico y creativo” (p.24), son temas de interés y pilar pedagógico, en la educacional.

Esto se debe en buena parte, a que las mismas, nos permiten acercarnos al medio de una forma crítica y creativa, a través de la implementación de estrategias para el aprendizaje muy innovadoras. Ser constructivista implica construir el conocimiento, a partir de lo que ya se conoce. En nuestro caso los dibujos animados y su forma de mostrar el mundo que nos rodea, a través de las imágenes.

La metodología se enmarca en una investigación de campo con apoyo de la investigación documental. Esto implica primeramente, un arqueo bibliográfico en fuentes escritas y digitales, para posteriormente, ir al campo y realizar el levantamiento de datos a través de un cuestionario y un taller. En un principio se pensó realizar grupos focales, pero debido a la dinámica de la labor docente, la realización de un taller tuvo una mayor aceptación por los educadores de la institución.

Según Hurtado (2010):

Las técnicas son modos específicos de hacer algo” (...) “Cuando las técnicas de análisis se basan en datos numéricos y pertenecen al campo de las estadísticas se les denominan “técnicas cuantitativas” y cuando se basan en datos verbales se les denomina técnicas cualitativas”. Para la recolección de datos durante la investigación de campo, se realizará un grupo focal como “técnica cualitativa” y una encuesta como “técnica cuantitativa” (Hurtado, 2010, p.110).

El arqueo bibliográfico como técnica para recopilar información, complementará la investigación.

Arqueo Bibliográfico o recopilación y análisis documental: consiste en la búsqueda de las fuentes documentales que puedan enriquecer la investigación. Dicho arqueo puede incluir fuentes físicas y fuentes digitales que contengan textos, cuyo contenido pueda ser relevante.

Encuesta: la encuesta permite recoger por medio de formularios con preguntas prediseñadas, las opiniones de un determinado conjunto de personas sobre un tema en específico. Dicha encuesta se realizará a partir de un cuestionario de preguntas abiertas y

cerradas que permitirán recabar la información suministrada por los sujetos de la investigación. Se aplicará antes del taller.

Taller o curso: Según Ander Egg (1999) “el taller permite cambiar las relaciones, funciones y roles de los educadores y educandos. Introduce una metodología participativa y crea las condiciones para desarrollar la creatividad y la capacidad de investigación”. (p.1). En los talleres de enseñanza se integran la teoría y la práctica. Tiene como características principales, la investigación, el aprendizaje por descubrimiento y en trabajo en equipo. Según la temática tratada, al finalizar el taller los participantes deberán ser capaces de elaborar sus propios conocimientos o materiales según se requiera.

Según Ander Egg (1999):

Se organiza con un enfoque interdisciplinario y globalizador, donde el profesor ya no enseña en el sentido tradicional; sino que es un asistente técnico que ayuda a aprender. Los alumnos aprenden haciendo y sus respuestas o soluciones podrían ser en algunos casos, más válidas que las del mismo profesor. (P.5.).

En este sentido el taller dará como resultado las estrategias educomunicativas elaboradas por los docentes, constituyéndose éste, en el último paso de la investigación.

Para la recolección de los datos se utilizó como instrumentos, el registro descriptivo y el cuestionario. Ambos sirvieron de herramienta para recopilar y sistematizar la información.

La encuesta como técnica de recolección de información, es un procedimiento descriptivo, que le permite al investigador recopilar datos de forma impresa o digital. El

cuestionario que responderá a dicha encuesta, se diseña con anterioridad y en él se realizan preguntas referidas a las temáticas investigadas dirigidas a la población en estudio. Dichas preguntas pueden ser abiertas o cerradas.

El cuestionario realizado, presentó preguntas cerradas en algunos casos y abiertas, en otros, de manera de poder recoger una información más detallada de las opiniones del personal docente, acerca del uso de los dibujos animados en el aula y sobre sus hábitos de consumo televisivo.

El registro descriptivo permite recoger de forma sistematizada los resultados de una actividad. Este permitirá detallar los comentarios arrojados luego de la aplicación del taller y las estrategias generadas durante el mismo.

El enfoque es de tipo cuali-cuantitativo. Tomando lo cualitativo como la forma de interpretar la realidad y lo cuantitativo referido a los aspectos cuantificables para explicar el objeto de estudio. Según Hurtado (2010):“... toda investigación pretende llegar a conclusiones con significado, “lo cualitativo” y lo “cuantitativo” se necesitan mutuamente. Lo “cualitativo” y lo “cuantitativo” son sólo códigos: medios para lograr precisión” (p.100).

Los resultados arrojados por una encuesta, nos pueden llevar a partir de datos cuantificables, a una explicación cualitativa del tema en estudio.

Es una investigación proyectiva, ya que, muestra las estrategias educacionales generadas por los docentes, que son una propuesta o plan de acción para cambiar el uso que se le da a los dibujos animados en la institución objeto de la investigación. Según Hurtado (2010): “La investigación proyectiva tiene como objetivo diseñar o crear propuestas

dirigidas a resolver determinadas situaciones (...) Las investigaciones proyectivas diseñan los planes de acción de las investigaciones posteriores” (P.133).

Son investigaciones que proponen o sugieren soluciones prácticas a un determinado problema. Los proyectos factibles se fundamentan en trabajos de campo, documentales o la combinación de ambos. El Manual de Trabajos de Grado, de Especialización y Maestrías y Tesis Doctorales, (UPEL, 2006), lo define como: “(...) la investigación, elaboración y desarrollo de una propuesta de un modelo operativo viable para solucionar problemas, requerimientos o necesidades de organizaciones o grupos sociales; puede referirse a la formulación de políticas, programas, tecnologías, métodos o procesos (...)” (p.16).

La modalidad o nivel de la investigación será de tipo comprensivo. Según Hurtado (2005), el nivel comprensivo:

Toca el campo de las explicaciones. El investigador ya no sólo percibe las características explícitas en el evento, o descubre algunos aspectos menos explícitos, sino que establece conexiones entre diversos eventos, a partir de las cuales puede formular explicaciones. Las explicaciones le permiten al investigador anticipar situaciones y también planificar o desarrollar propuestas de transformación (p.44).

A partir de los instrumentos de investigación, la información recabada permitirá desarrollar la propuesta de estrategias educacionales a ser diseñadas, partiendo de la comprensión de la participación y opiniones de los sujetos de la investigación.

Para la presente investigación no hablaremos de población o muestra, sino de sujetos, por cuanto la cantidad de docentes que laboran en la institución en la que se realizará el estudio son pocos, lo que nos permite, llevar a cabo una investigación con todos los educadores de la escuela.

Los sujetos que participarán en la investigación serán los 14 docentes de Educación primaria de la U.E.N.B. Socorro Machado, correspondientes a 12 docentes de educación primaria del colegio, distribuidos en 2 secciones de cada grado de 1ero a 6to y 2 docentes de Educación física que trabajan con todos los grados.

La estructura del presente trabajo será de cuatro capítulos y una introducción. El capítulo I, muestra los presupuestos teóricos metodológicos para el diseño de estrategias comunicativas que incluyan el uso de los dibujos animados en la enseñanza de las ciencias naturales. En este se desarrollan los antecedentes y teorías que apoyan la investigación. El capítulo II, señala las opiniones y creencias sobre el uso de los dibujos animados en el aula, que poseen los docentes de la U.E.N.B. Socorro Machado, sujetos de esta investigación. En el mismo se desarrolla el marco metodológico utilizado y los resultados de las técnicas aplicadas. El capítulo III, muestra las estrategias comunicativas vinculadas al uso de los dibujos animados en la enseñanza de las ciencias naturales, generadas por los docentes de la U.E.N.B. Socorro Machado. Y en el capítulo IV, se muestra a modo de cierre las conclusiones, recomendaciones y limitaciones de la investigación.

Capítulo I:

Presupuestos teóricos metodológicos para el diseño de estrategias educomunicativas que incluya el uso de los dibujos animados en la enseñanza de las ciencias naturales.

1.1.- Antecedentes:

Por una parte se presentan los antecedentes que a nivel internacional y nacional, se relacionan con el uso de los dibujos animados como estrategia educomunicativa. Por otra, incluimos los antecedentes relacionados al estímulo de la creatividad en la enseñanza de las ciencias.

Márquez (2011) en su artículo ‘Dibujos animados como recurso’, muestra las razones del por qué usar los dibujos animados como estrategia didáctica, la influencia de la televisión en los niños y una tipología de los dibujos animados, además de ofrecer un recorrido por la historia y evolución de los dibujos animados.

Para esta autora, el uso de los dibujos animados como estrategia de enseñanza nos permite utilizar un medio que es tan popular para los niños, debido al conocimiento previo que estos tienen de los dibujos animados. Según Márquez (2011):

¿Qué niño no tiene un personaje favorito de dibujos? Pues bien ayudémonos de esto y convirtámoslo en un medio útil para que el niño desarrolle su imaginación, creatividad y captar su atención a través de aquello que le gusta, que le atraiga, que le interesa y que domina (p.6).

Para Márquez (2011), el uso de dibujos animados permite desarrollar la creatividad y la imaginación del niño partiendo de algo que es conocido para él. De esta forma los dibujos se convierten en una herramienta útil y agradable tanto para el niño como para el docente, quien de alguna manera recuerda su infancia y puede conectarse con sus estudiantes de una forma más significativa.

Podemos utilizar los dibujos de una manera didáctica, y convirtamos al protagonista de cada serie de dibujos animados en el hilo conductor (es el núcleo alrededor del cual se articulan los diferentes elementos del currículo) de cada una de las unidades didácticas que trabajemos en clase” (Márquez, 2011, p.6).

Los personajes de ciertos dibujos animados, pueden permitir enlazar los contenidos curriculares de manera más significativa para el niño. Trabajar por ejemplo los diversos tipos de paisajes (urbano y natural) se hace más divertido viendo la ciudad donde viven ‘Los Aristogatos’ (1970) o el ambiente natural de ‘Un gran dinosaurio’ (2015). De igual manera, se pueden estudiar la línea de tiempo, a través de la visualización de películas de diferentes años, para determinar la diferencia en las técnicas o formas de hacer el cine animado, adaptando la explicación al nivel del niño. Haciendo que éste, adquiera el sentido de noción de cambio, que se trabaja principalmente en los primeros años de la educación primaria.

La influencia que la televisión y los dibujos animados tienen en los niños es innegable. El uso de la TV debe estar supeditado a la supervisión de los padres, quienes son responsables directos de los contenidos televisivos, a los que son expuestos sus hijos. Según la autora, esto se refiere tanto, a la cantidad como la calidad, de lo observado. No se trata de prohibir lo que se ve, se trata de controlarlo. Se trata de potenciar los efectos positivos de la TV, crear en el niño una cultura televisiva que le permita no sólo observar dibujos animados, sino disfrutar programas de corte cultural e informativo, ampliando su manera de ver televisión. De esta forma, el televisor pierde esa concepción de ser “un instrumento para pasar las horas” (Márquez, p.3). En este sentido, es importante, entender que existen diferentes tipos de dibujos animados a los que los niños son expuestos.

Según Márquez (2011), los dibujos animados pueden ser clasificados en dibujos educativos y dibujos con contenidos violentos, sexistas, sexuales y exhibicionistas. Los dibujos educativos o de los cuales se puede extraer algo positivo:” aportan beneficios como pueden ser las habilidades para reconocer y nombrar letras, clasificar objetos,

nombrar partes del cuerpo, reconocer formas geométricas, la cooperación, compartir, a ser afectuosos, constantes, etc.” (Márquez, 2011, p. 5).

Los dibujos con contenidos violentos sexistas, sexuales y exhibicionistas, “de los cuales no se extrae nada positivo, pero que desgraciadamente están al alcance de los niños” (Márquez, 20011, p.5). En este de dibujos animados algunos personajes representan estereotipos, como el héroe guapo e inteligente, la chica buena y cursi o el malo. Al observar estos dibujos, según la autora, lo importante no es determinar si un programa es educativo o no. Al igual que los adultos observamos series o películas, donde quizás no se obtenga nada de provecho, los niños también tienen derecho a observar programas, que les llamen la atención o despierten su creatividad. Aunque siempre debemos determinar, qué dibujos son adecuados o no para el público infantil.

La descripción detallada de la historia y evolución de los dibujos animados que en este artículo se presenta, nos sirve para conocer los tipos de dibujos animados que existen y cuáles pueden ser vinculados a la enseñanza de las ciencias naturales. De esta forma podremos determinar qué tipos de dibujos animados son pertinentes para la presente investigación.

Márquez (2011) describe la evolución de los dibujos animados, partiendo de la invención del comic. Esto se representaba según la autora, sobre papel, hasta que J. Stuart Blackton introduce el movimiento a una imagen en el año 1906, técnica que se divulgó y comenzó a ser usada en todo el mundo. “Para el año 1914, el francés Emile Cohl en colaboración con McManus, crea el personaje snookum, protagonista de la primera serie de dibujos animados del mundo” (Márquez, 2011, p.4). En el año 1915, la técnica de la animación es perfeccionada por Earl Hurd y mejorada por Raoul Barré. Márquez (2011) señala que a partir de aquí fueron muchos los que incursionaron en el mundo de la animación, creando personajes icónicos como, ‘El travieso payaso Coco’ (1920-1939),

‘Betty Boop’ (1930-1939) y ‘Popeye el Marino’ (1930-1947), de los hermanos Max y Dave Fleische y ‘El gato Felix’(1919) de Otto Messmer. Siendo el máximo representante de este movimiento Walt Disney. Gracias, al Ratón Mickey, Disney da comienzo al cine sonoro en los dibujos animados, en el año 1928.

Por otra parte, en el año 2014, Llorent y Marín publican un artículo titulado ‘La integración de los dibujos animados en el currículo de Educación Infantil. Una propuesta teórica’, a través del cual promueven la integración de los dibujos animados en el aula, como una herramienta enriquecedora del proceso de enseñanza-aprendizaje.

Sostienen que la Tv y la escuela se complementan por lo que la utilización de los dibujos animados como parte integral del currículo es necesaria. Señalan, que según Aguaded (2005) “el docente debe incluir realmente la televisión en el currículum como un instrumento educativo, solo así será útil al desarrollo curricular y, en consecuencia, el modelo didáctico requiere un punto de vista integrador, caracterizado por ser flexible y abierto”. Las autoras ofrecen un enfoque metodológico, para la integración curricular de la televisión en la escuela.

Para Llorent y Marín (2014) “en la etapa de Educación Infantil la televisión se convierte en un gran recurso, dado que para los más pequeños es una ventana al mundo, trasciende el tiempo y el espacio, rompe con las leyes de la física, etc.” (p.75).

El visionado televisivo por parte de los niños, se ha dado desde que apareciera el primer televisor en los años 50. Para ellos es la ventana a diversos mundos, mágicos y reales. Han pasado más de 60 años desde su invención, por lo que podemos esperar que su presencia se mantenga. A pesar de que ha vivido una serie de cambios a lo largo del tiempo, sigue teniendo una función de carácter informativo que influye en las generaciones de forma temprana. Por esta razón, la escuela debe mantenerse en contacto con los medios y muy especialmente con la televisión, quien se constituye en uno de los medios de mayor aceptación y de fácil accesibilidad. Según Llorent y Marín (2014) la televisión:

Inicialmente fue entendida como un medio que acercaba la información lejana a los telespectadores; hoy tiene que competir con otros recursos, como es el caso de Internet y la telefonía móvil. Aun así, la televisión se caracterizaba y se caracteriza por acercar la fantasía a la realidad, y es ahí donde tenemos la posibilidad de aprovechar una relación entre la educación y la televisión (p.74).

Para estos autores, la unión de la televisión y la escuela son necesarias y coinciden con Aguaded (2002), en que ambas inciden en el proceso de socialización del individuo, por lo que debemos buscar puntos de encuentro que las acerquen.

En su artículo Llorent y Marín (2014) mencionan una serie de postulados referidos a los cambios pedagógicos que son necesarios implementar en las aulas al integrar la televisión al currículo escolar.

Llorent y Marín (2014) mencionan como ejemplo de dichos cambios los siguientes:

- El docente amplía su función formativa e informativa, aportando un mayor grado de significatividad a la tarea docente.
- Los alumnos tienen un papel más activo y participativo en el proceso de enseñanza-aprendizaje.
- Los recursos didácticos aumentan y mejoran en diversidad.
- El currículum en general se concreta y puede adaptarse a las características del alumnado.
- Introducir cambios estructurales y organizativos (p.81).

La integración de la televisión a la escuela permite que tanto el docente como el estudiante adquieran un papel más participativo del proceso de enseñanza-aprendizaje, se enriquezcan los recursos didácticos, las actividades se adapten a las características de los niños, se logren cambios en la organización de las actividades y estructuras escolares y se amplíe la función formativa e informativa del docente.

En otro sentido, los autores nos relatan su experiencia con el visionado de una serie de televisión española denominada ‘Sandra, detective de cuentos’ (2009). En dicha serie la protagonista –investiga- un cuento diferente en cada capítulo. Haciendo énfasis en el capítulo referido al cuento de Caperucita Roja, muestran las actividades propuestas estructuradas en función al antes y el después del visionado, adecuándolas con los objetivos generales y contenidos del currículo español de Educación infantil.

Las actividades previas al visionado, incluyen la lectura del cuento y una lluvia de ideas y preguntas. Posteriormente, la realización de actividades en función a los objetivos programáticos, tales como, dibujar personajes de la serie, representación de roles, lluvia de ideas sobre la familia, entre otras. En una forma transversal, se trabajaron valores como la cooperación, la amistad, el compañerismo, la empatía y la humildad, entre otros. Además de la concepción de árbol genealógico, rol familiar y contra valores como el egoísmo, la pereza y el engaño.

De esta manera, su propuesta de trabajo se trató de adecuar, el visionado de una serie televisiva a los contenidos y objetivos del currículo español de Educación Infantil, para verlos de una forma más divertida y amena. Se trató de darle un sentido pedagógico al visionado de dibujos animados, adecuados a contenidos programáticos.

Llorent y Marín (2014) señalan a modo de conclusión, que: “no debemos darle la espalda a la realidad de nuestros escolares. Si la televisión está tan presente en sus vidas, como educadores debemos integrarlas en la cotidianidad escolar” (p.80). La escuela debe impulsar el desarrollo del individuo, lo que implica integrar la realidad sociocultural transmitida por los medios, y en especial, la televisión, que es difusor y modelo de cultura.

De igual forma, Llorent y Marín (2014) cierran su artículo señalando:

El consumo de televisión es responsabilidad directa de la familia, si bien la institución escolar tiene un importante papel como agente socializador y educativo. En definitiva, y para concluir, como dicen García y Torres (2009) la televisión educa, solo hay que saber emplearla para que tenga una influencia positiva en los telespectadores (p.81).

Vílchez (2004) elaboró, un trabajo sobre la enseñanza de la física a través de los dibujos animados, titulado 'Física y dibujos animados'. Una estrategia de alfabetización científica y audiovisual en la educación secundaria. En este trabajo se plantea el uso de películas como 'Donald en el País de las Matemáticas' (1959), para el desarrollo de estrategias en el aula en la enseñanza de la física. Se desarrollan una serie de objetivos que permiten descubrir detalladamente el porqué de la investigación. En dicho trabajo, la formulación de los objetivos es una excelente referencia y basamento para la formulación de los objetivos de la presente investigación. Dichos objetivos son:

- Mejorar la actitud de los estudiantes hacia la asignatura de Física y Química.
- Participar en las alfabetizaciones científica y televisiva de los adolescentes.
- Conectar los dominios de conocimiento científico, cotidiano y escolar

(Vílchez, 2004, p. 2).

Estos objetivos tan puntuales, se convierten en un importante aporte para el presente trabajo, ya que, el uso de los dibujos animados en la enseñanza de las ciencias naturales, permite mejorar la actitud de los estudiantes, ayuda en la alfabetización científica y televisiva y permite conectar lo científico, lo escolar y lo visto en el hogar. De esta forma nos convertimos en facilitadores, observadores y participantes de las mediaciones en las que se encuentran inmersos los estudiantes diariamente.

El autor describe una serie de estrategias que enriquecen el trabajo. Para su investigación Vílchez (2004) partió de la visualización de un capítulo de dibujos animados completo, para luego debatir en clase sobre los fenómenos que violaban las leyes de la física, comparándolo con la forma en que ocurren en la realidad. Esto pretendía la inclusión de los dibujos animados como herramienta de promoción del debate. Esta fase fue denominada por él 'Prueba piloto' y se realizó en el año escolar 1999-2000.

En un segundo momento, se realizó el análisis de secuencias específicas, a fin de profundizar algunos fenómenos, definiendo las leyes físicas presentadas y comparándolas

con un libro de texto. La denominaron ‘segunda experiencia’ y fue realizada durante el año 2000-2001. En esta experiencia se pretendió acercar a los estudiantes al trabajo de los científicos y la revisión bibliográfica. En el año 2001-2002, la Tercera Experiencia, promocionó nuevas actividades que permitían una participación mayor del estudiantado y se dividió en 3 actividades.

En la primera actividad denominada:” Los dibujos animados como herramienta para la resolución de problemas y la evaluación del aprendizaje” (Vílchez, 2004), los estudiantes seleccionaron secuencias que presentaban fenómenos que violaban las leyes físicas, discutieron sobre el fenómeno identificado y enunciaron y solucionaron un problema, para luego discutir los resultados obtenidos, verificando si se está en lo cierto respecto al fenómeno.

En la segunda actividad denominada “evaluación con dibujos animados” (Vílchez, 2004), se presentó una prueba escrita, donde los estudiantes visualizaron una secuencia de un dibujo animado, a fin de que: “identificaran los fenómenos no acordes con la realidad, explicaran cómo ocurren en ésta, argumentaran sus explicaciones con leyes físicas y definieran un problema que permitiera confirmar sus argumentos” (Vílchez, 2004, p.4). Durante la prueba, se podía recurrir al vídeo, tantas veces como fuera necesario. Los resultados fueron muy alentadores, debido a que la prueba fue superada por la totalidad del alumnado.

La tercera actividad denominada: “El uso de los dibujos animados con una muestra de alumnos más numerosa” (Vílchez, 2004), implicó un avance en la extensión de la experiencia. En esta ocasión, se trabajó con 2 grupos de estudiantes, con la ayuda de un profesor colaborador que accedió a participar en una actividad puntual con dibujos animados. Dicho profesor, utilizaba una metodología de desarrollo teórico en clase, con ejemplos y ejercicios resueltos para luego pasar a la resolución de problemas. A ambos

grupos se les aplicó un pretest para “identificación de ideas previas en la Guía Praxis de Ciencias de la Naturaleza” (Sanmartí y Pujol, 2000). Con el grupo de control, se siguió la metodología del profesor colaborador y en el caso del grupo experimental, se sustituyeron los problemas por el análisis de dibujos animados. Para finalizar, se aplicó un postest, que contenía las mismas preguntas del inicio, para así determinar los cambios de opinión de los estudiantes, luego de aplicada la metodología.

Como conclusión, el autor señala que se cumplieron los objetivos de la investigación. El uso de los dibujos animados, si constituye un elemento de motivación para la participación de los estudiantes. Esto se deduce de las entrevistas realizadas a los estudiantes y sus familiares Además, del aumento del debate en el aula, producido por el visionado de los dibujos animados. El segundo objetivo, referido al análisis de dibujos animados desde un punto de vista crítico, también se logró. De las conversaciones realizadas a estudiantes y familiares, se concluyó que si hubo un aumento del visionado crítico de los contenidos observados por los alumnos. Gracias a lo aprendido en las clases de física, ahora son capaces de analizar y criticar los medios, adquiriéndolo como un hábito.

El tercer objetivo del trabajo del Prof. Vílchez (2004): “El uso de dibujos animados en las clases de Física y Química posibilita una adecuada conexión entre los conocimientos científico, cotidiano y escolar, y de este modo interviene en el incentivo de la alfabetización científica” (p.4) también fue logrado. Los estudiantes son capaces de utilizar los conocimientos adquiridos, para explicar fenómenos de su vida cotidiana, se desarrolló su espíritu crítico, lográndose una conexión con el ámbito escolar. En esencia lograron la unión de la física y sus fenómenos, con algo tan cotidiano como ver dibujos animados, a través, del análisis crítico.

Zarita (2005) elaboró un trabajo de investigación para optar al título de especialista en Educación en el uso creativo de la televisión denominado: ‘Aprender a ver dibujos animados en el preescolar Vinicio Adames. (La educomunicación aplicada a los niños de 5

a 6 años en el nivel de educación inicial. Fase preescolar)’. En dicha investigación se describe la utilización de estrategias comunicativas con niños de educación inicial, las cuales se constituyen en una fuente enriquecedora para la presente investigación.

En el capítulo IV denominado: “el teatro y el juego como estrategia pedagógica para abordar los dibujos animados”, Zarita (2005), describe la importancia del teatro y el juego para el proceso de enseñanza- aprendizaje. Para ella ambos, constituyen una ventana para la evolución de la personalidad del niño.

El teatro sumerge al niño/a en procesos de identificación, reconocimientos y confrontación, sin perder su carácter de juego y distracción. El teatro para el niño siempre debe enfocarse desde el juego, ya que, esta es la expresión esencial de él mismo y facilita la evolución de los diferentes aspectos de su personalidad; el reclama a través del juego la necesidad de movimientos, de conocimientos y el deseo de ser entendido y respetado (Zarita, 2005, p.56)

El juego se convierte, en una forma de observación del desenvolvimiento social del niño, que nos permite enriquecer el proceso de enseñanza-aprendizaje. “En definitiva, el juego es un alcance pedagógico que debe rescatarse porque permite percibir al niño en su totalidad, en su vida motriz, afectiva, social y moral, posibilitando relaciones más afectivas y espontáneas” (Zarita, 2005, p.57).

La propuesta fundamental de Zarita (2005), conjuga el uso del juego, el teatro y los dibujos animados como estrategia de enseñanza.

El juego dramático nos es una excepción de los juegos, tiene sus reglas y su código específico, pero ofrece el interés particular de dirigirse al niño/a a través de una visión global. Cuando se improvisa el niño/a interviene con el cuerpo y la palabra, con su timidez y su sensibilidad con sus recuerdos significativos, con sus asociaciones, con sus sueños y sus fantasías (p.61).

Los dibujos animados le dan al niño, la oportunidad de recrear sus ilusiones, sueños y fantasías. Es una forma, de ver su imaginación hacerse realidad. “Esta fantasía e ilusión es lo primero que atrae a los niños/as porque se manifiesta como una ilustración de sus

propios sueños e ilusiones. El niño busca un espacio para recrear su mundo imaginario, y materializar sus personajes idealizados” (Zarita, 2005, p. 61).

A partir de estas ideas, la autora elaboró una serie de actividades que se presentan como en el teatro, divididas en actos y escenas.

Acto I: ¿Qué pasa detrás de las cámaras?

Acto II: Descubriendo las imágenes audiovisuales.

Acto III: Explorando el conocimiento de los géneros televisivos.

Acto IV: Analizando a Pinocho 3000.

Acto V: Construyamos nuestra propia historia.

Cada uno de estos actos se desarrolló, en 11 sesiones de una hora cada una, en la que se pusieron en práctica estrategias lúdicas y teatrales. Algunas de las actividades realizadas fueron: en el primer acto una docente se disfrazó de reportera y entrevistó a los niños para determinar sus conocimientos sobre imágenes audiovisuales. En el segundo acto se trabajaron las escalas de plano, los niños entraban a un televisor elaborado con material de desecho para conocer su funcionamiento. En el tercer acto, fueron introducidos al género de los dibujos animados. El cuarto acto representó el encuentro directo con la película ‘Pinocho 3000’. En el quinto acto se le permitió al niño elaborar su propia película Pinocho 3000, a través de la elaboración de títeres.

En esencia las estrategias educomunicativas presentadas por Zarita (2005) incluyeron:

- 1.- Simulación para conocer los hábitos para ver la Tv.
- 2.- Ver una comiquita específica. Luego discutirla creando un ambiente distinto al salón de clases.
- 3.- Diseñar y construir títeres con cualquier tipo de material, para crear ellos mismos sus historias.
- 4.- Invitar a un héroe al salón para una entrevista.

5.- Realización de un story board.

Como alcances de la investigación lograron una gran participación del estudiantado y docentes, gracias a que se partió de lo simple a lo complejo. En cuanto a sus limitaciones incluyeron, el tiempo para desarrollar la aplicación de las actividades, la falta de material didáctico y el entendimiento de algunos conceptos ajenos al lenguaje de los niños, haciéndose necesario llevarlos a su contexto, a través de un lenguaje más sencillo.

El camino recorrido en relación al uso de los dibujos animados como herramienta didáctica es muy amplio, pero puede continuar enriqueciéndose a través de nuevos y renovados enfoques y contextos.

Dentro del segundo grupo de antecedentes tenemos a:

Lin Wan-yu y Santiago (2006), quienes elaboraron una tesis sobre la enseñanza de las ciencias naturales en educación inicial. En su trabajo exponen y analizan, las razones del por qué los docentes de educación inicial han descuidado la enseñanza de las ciencias naturales y mencionan las estrategias y actividades desarrolladas por los docentes en su práctica educativa en torno a la referida área de enseñanza.

Entre las razones que señalan sobre el descuido en la enseñanza de las ciencias naturales se encuentran: “Falta de formación personal y profesional de las diferentes disciplinas del pensamiento (Ciencias Naturales). Miedo de equivocarse ante inquietudes de los niños y niñas. Escasez de herramientas estratégicas y material didáctico” (p.73).

En este sentido explican, que los docentes requieren de una mayor formación en el área de las ciencias naturales, para así adquirir mayor seguridad al responder las

inquietudes de los niños y necesitan adquirir mejores herramientas y materiales didácticos para mejorar su práctica docente.

Algunas de las estrategias utilizadas por las docentes sujetos de ese trabajo, en la enseñanza de las ciencias naturales son: “Actividades vivenciales, revisión bibliográfica (folletos, láminas, libros), explicación verbal, autoevaluación, coevaluación, lluvia de preguntas y respuestas, registro de observación, materiales que lo rodean el ambiente, y la participación de los padres y representantes de los educandos” (p.69).

En su trabajo LinWan-Yu y Santiago (2006) destacan que pocas de las docentes encuestadas utilizan dichas estrategias a pesar de que las mencionan. Manifiestan que los niños tienen un marcado interés y curiosidad por las ciencias naturales que no es desarrollado por sus maestras y las actividades planteadas por las docentes son repetitivas.

De este trabajo se tomaron algunas de las preguntas formuladas, como base, para elaborar parte del cuestionario para recolectar la información aportada por los docentes.

Entre las preguntas utilizadas por Lin Wan-yu y Santiago (2006) están:

¿Conoce que ciencias forman parte de las ciencias naturales?, ¿ha realizado algún taller de actualización sobre ciencias naturales para el nivel inicial?, ¿cuáles han sido sus estrategias al momento de emplear la enseñanza de las ciencias naturales en el aula? (p. 37).

Además, resulta pertinente utilizar, la forma de describir cada docente y su forma detallada y sencilla de redactar la justificación o razones de su investigación. En relación a la descripción de los docentes, Li Wan-yu y Santiago (2006) los describen mencionando sus años de servicio, universidad donde se graduaron, edad y características personales en relación a su metodología de trabajo.

Las autoras, justifican su investigación, señalando que el nivel de educación inicial, es la base de las etapas posteriores, por lo que requiere especial atención, ya que, en éste, se forman las bases de la personalidad del individuo. Además, consideran que la enseñanza de las ciencias naturales, es la oportunidad que tiene el niño de relacionarse con el medio físico, social y natural que lo rodea. En este sentido “el docente debe emplear estrategias pedagógicas para favorecer el desarrollo de los procesos de observación, exploración, manipulación, descubrimiento de los fenómenos naturales” (Li Wan-yu y Santiago, 2006, p.8).

Además, señalan que la enseñanza de las ciencias naturales permite mejorar los niveles de autonomía y fortalece el desarrollo del pensamiento del niño. Indican que lamentablemente, en la actualidad, el área de aprendizaje referida a las ciencias naturales no es utilizada, existe carencia de materiales, poco espacio físico y desmotivación por parte de los docentes. Por todas estas razones consideraron pertinente, realizar una investigación que permitiera establecer, el estado en que se encuentra la enseñanza de las ciencias naturales en el nivel de educación inicial.

Por otro lado el Blog de Educación y TIC Tiching (2014), plantea una serie de consejos o premisas, para el aprendizaje creativo en el aula, que son pertinentes para la presente investigación.

En dicho blog señalan como premisas o consejos a seguir: “todas las personas son creativas, si quieres alumnos creativos, sé un docente creativo, aprovecha las inteligencias múltiples, no hay respuestas correctas, no existen los errores, crea un ambiente que fomente el pensamiento creativo, anima la curiosidad de tus alumnos” (p.1).

Asumir que si queremos que el niño sea creativo, el docente también debe serlo, es una premisa a considerar. Además, es importante, asumir que las opiniones de ambos no pueden ser consideradas erróneas, ya que, esto puede ser una limitante al momento de ser creativos o enseñar a serlo.

En la presente investigación se asumen como premisas que el docente debe ser creativo para poder fomentar la creatividad en el niño y que las opiniones de ambos, no son, ni pueden ser consideradas, erróneas. Un docente es creativo al diseñar sus propias estrategias y materiales de enseñanza. Incentivar la creatividad de los docentes partirá de asumir sus posturas y creencias sobre el uso de los dibujos animados como estrategia, sin cuestionarlas como nos sugieren en el Blog, mostrándoles además, lo enriquecedoras que pueden ser las opiniones de los niños al momento de planificar un determinado proyecto de aula, actividad o estrategia de enseñanza-aprendizaje.

Para el momento de la realización de este trabajo de investigación, el Instituto Universitario Jesús Obrero (2016), tiene una asignatura denominada didáctica de las ciencias sociales perteneciente al currículo de la carrera de educación mención integral. Su programa de estudio presenta una planificación que responde a los siguientes objetivos curriculares:

- 1.- Discutir y evaluar las características de la didáctica tradicional en el proceso enseñanza-aprendizaje dentro de las Ciencias Sociales.
- 2.- Analizar los principios de la didáctica a la luz del Constructivismo y la enseñanza por procesos.
- 3.- Ejercitar técnicas de estudio y exposición de ideas en el desarrollo de una clase.
4. Elaborar, de una manera general, una planificación de clase y ser capaz de evaluar los objetivos de un tema asignado.
5. Confeccionar recursos didácticos que apoyen el proceso de enseñanza-aprendizaje y desarrollar una clase modelo... (p.3)

Estos objetivos, sirven de base para el diseño de estrategias, ya que, los mismos conllevan al estudiante de la carrera de educación integral, a discutir y evaluar las características de la enseñanza tradicional comparándola con el constructivismo, elaborar planificaciones de clase y confeccionar recursos didácticos que en esencia son elementos de

la presente investigación. La elaboración de estrategias educomunicativas implica el respeto del principio del constructivismo y la presentación y diseño de herramientas que incluyan el uso de los dibujos animados como recurso, en nuestro caso, en la enseñanza de las ciencias naturales.

De la planificación presentada, resulta pertinente, utilizar su diseño o formato para mostrar las estrategias.

El formato de la planificación presentado en este currículo incluye: el objetivo -ubicado en la parte superior del formato-, contenidos, actividades del docente y el alumno, actividades de evaluación, recursos para el aprendizaje, los cuales serían una guía para la elaboración de mi formato de presentación, de las estrategias elaboradas. Además, se muestran la bibliografía y el valor de la evaluación, aspectos estos que no serán considerados para el presente trabajo.

De este programa de estudio es posible tomar, además, los propósitos de la unidad curricular como basamento para la elaboración de las estrategias educomunicativas. Dichos objetivos son:

- Adquirir las herramientas teórico-prácticas necesarias para un mejor desempeño dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje.
- Relacionar distintas técnicas que ayuden a mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje.
- Realizar distintas actividades que afiancen los conocimientos que se vayan adquiriendo a lo largo del semestre (p.2).

Como se puede observar, la elaboración de estrategias educomunicativas dirigidas al uso de los dibujos animados, responden a los mismos propósitos expresados en el programa. Se trata pues, de adquirir y relacionar distintas herramientas que permitan al docente un mejor desempeño, en el proceso de enseñanza-aprendizaje y de realizar distintas actividades, que permitirán que se afiancen los conocimientos que se adquieran durante el taller de estrategias educomunicativas dictado.

Páez (2016), en su Blog Estrategias innovadoras para estimular el gusto por la biología, Motivación y creatividad, presenta una serie de estrategias didácticas centradas en el desarrollo de la creatividad y la motivación de los estudiantes en el aprendizaje de ciertos contenidos del área de biología. Además, destaca los diferentes problemas que atraviesan los docentes en el aula durante las actividades de enseñanza-aprendizaje. La búsqueda de dichas estrategias se centra en la necesidad de cambiar la disciplina, concentración y atención de los estudiantes dentro del aula a la hora de recibir las clases. Según Páez (2016):

Actualmente, la mirada de los docentes está dirigida con estrepitosa preocupación a uno de esos problemas: la ausencia de disciplina dentro del ambiente escolar, representadas por hechos desagradables como: la falta de atención cuando el maestro explica un contenido, así como una inquietud excesiva entre ciertos estudiantes, que entran y salen del aula, acompañado de desinterés y total aburrimiento que se reconoce fácilmente por la mirada apagada y los constantes bostezos de los estudiantes, que terminan impregnando el ambiente de tensión, resistencia al trabajo asignado y lucha entre los principales protagonistas del proceso. Obstaculizando con ello la enseñanza y aprendizaje (párr.2).

Se plantea además el poco interés creativo de los docentes al generar estrategias didácticas innovadoras en la enseñanza de las ciencias. La forma de presentar dichas estrategias y que éstas, permitan motivar a los estudiantes y a los docentes en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la biología, es un sustento para la presente investigación. Se trata de tomar de esta experiencia las estrategias para motivar a los docentes a crear nuevas estrategias que motiven la enseñanza de las ciencias naturales en educación primaria.

Algunas de las estrategias presentadas por Páez (2016) son:

- 1.- Elaborar una maqueta con cada una de las partes de la célula. Luego colocar en el interior información sobre los diversos orgánulos, para utilizarlo en el juego ‘¿Quién quiere ser millonario?’.
- 2.- Realización de un rompecabezas. Elaborar la imagen de una célula, con un nivel de dificultad amplio, para generar en los estudiantes, el deseo de resolverlo trabajando en

equipos para desarrollar una sana competencia. El rompecabezas se deberá confeccionar con diversas texturas y materiales, para que el estudiante perciba la parte de la célula y la reconozca fácilmente en un futuro. Esto buscando un aprendizaje significativo.

3.- Mosaico Celular. Se trata de elaborar creativamente un cuadro con varios tipos de células, utilizan técnicas de relieve. Se puede proponer una exposición de los trabajos, donde se premie el trabajo más creativo.

1.2.- La Educomunicación: Pilares.

En el año 1998 Kaplún publica su libro ‘Una Pedagogía de la comunicación’, ofreciendo parte de los lineamientos de lo que sería en un futuro la educomunicación. Para Kaplún (1998) es importante asumir y describir los modelos educativos, ya que, cada uno de ellos conlleva una manera de comunicar inherente. “A cada tipo de educación corresponde una determinada concepción y una determinada práctica de la comunicación”. (Kaplún, 1998, p.17).

Para Kaplún (1998) existen tres -3- modelos básicos en el accionar educativo:

Llamamos a los dos primeros modelos exógenos porque están planteados desde fuera del destinatario, como externos a él: el educando es visto como objeto de la educación; en tanto, el modelo endógeno parte del destinatario: el educando es el sujeto de la educación (p. 18).

Según Kaplún (1998) el modelo ideal de educación es uno que contemple al sujeto, como un todo integral, que sea capaz de transformarse y transformar la realidad, que desarrolle una conciencia social. Un sujeto que sea crítico y creativo. Desde este punto de vista el uso de la televisión en el aula, debe ser para transformarla y transformar a los sujetos inmersos en ella. Tanto el docente como el alumno, se convierten en emisores y receptores críticos de los mensajes recibidos. La observación de un dibujo animado debe ser consciente y debe tener la posibilidad de compararlo con la realidad. Que el niño vea un dibujo animado con el sentido, de lo que puede aprender en positivo de éste y que sea capaz de entenderlo y criticarlo constructivamente.

El docente se convierte en un acompañante del proceso y debe permitir la participación activa de los niños. En este tipo de educación, lo importante no son los contenidos, sino esa relación e intercambio entre las personas y su realidad. Sin embargo, consideramos, que ambos aspectos son importantes, el niño necesita adquirir ciertos

conocimientos que le serán útiles a lo largo de su vida, aprender a sumar, restar, multiplicar o dividir, son conocimientos que el va a usar en su día a día, al ir a una panadería o un kiosco. Aprender a leer le permite orientarse incluso al usar el metro. Entonces, el adquirir contenidos en la escuela, es importante. Conocer una medusa o un ciempiés y los riesgos que implica tocarlos, son aspectos que son útiles para el niño y su entorno familiar. Es interesante como algunas películas nos pueden acercar a algún contenido que deseamos trabajar.

Por ejemplo, en ‘Buscando a Nemo’ (2003), Marlín, el papá de Nemo, tiene un encuentro con una medusa y su amiga Doli casi muere. Al observar la película el docente puede discutir con los niños que les podría pasar si son ellos quienes la tocan.

De esta forma, observamos que a través de ‘Buscando a Nemo’ (2003) los niños tendrían la posibilidad de identificar especies de la fauna marina, vinculándolos con los dibujos animados, siendo capaces de construir la figura de un animal real, a partir de lo representado en un dibujo, siendo este, a nuestro modo de ver, un logro importante. Para los niños es más divertido ver una animación, que disfrutar de un documental. Sin embargo, ambos se pueden alternar, dándole tiempo al niño de comparar figuras reales y figuras animadas.

Se trata de construir un nuevo conocimiento a partir de aquellos que el estudiante ha observado previamente en la televisión o en el cine. En ocasiones, la vida marina es conocida por nuestros niños, más por referencia a películas o comentarios, que por experiencias reales vividas. Es difícil ver una manta raya nadando en el mar pero es sencillo ver a Nemo nadando con una.

Cónsono con el pensamiento de Kaplún (1998) el profesor Hernández (2006), habla de un cambio en la concepción de la educación. Un cambio que parte de la manera de hacer del docente. Donde se debe utilizar ese modelo endógeno del que habla Kaplún (1998).

Para Hernández (2006):

Este modelo educativo incentiva el diálogo, la problematización del conocimiento y la participación activa con miras a generar otros puntos de vista sobre la realidad. Por lo tanto, este modelo se distancia, por un lado, de aquellos modelos de enseñanza y aprendizaje que se basan en la transmisión de contenidos en forma unidireccional sin que exista posibilidad alguna de intercambio de informaciones o de conocimientos. Por el otro lado, establece una ruptura epistemológica con el modelo efectológico que privilegia el uso de la tecnología educativa como un complemento de la enseñanza tradicional, sin que se privilegien espacios de discusión en torno a los contenidos difundidos mediante las tecnologías de punta (p.32).

Según esta concepción, el uso de la tecnología pasa de ser un mero complemento, a una vía para la discusión, un modo de discernir los contenidos y mensajes a los que, tanto docentes como estudiantes, son expuestos diariamente. Es importante tomar en cuenta la exposición no sólo a los mensajes televisivos, sino también a los contextos de vida de cada estudiante. Hablar de esas mediaciones que influyen muchas veces en que un niño vea un determinado programa. De esta forma la educomunicación se convierte en: “Un campo del saber de carácter interdisciplinario que abreva fundamentalmente de la ciencia de la educación y la comunicación así como de los aportes teóricos de las ciencias sociales en general” (Hernández, 2007, p.68). En la educomunicación convergen una serie de temas a estudiar que la enriquecen. Según el Prof. Hernandez (2007) la educomunicación:

Abarca los siguientes temas de interés: a) la convergencia epistémica, teórica y metodológica entre el binomio educación-comunicación; b) las mediaciones cognitivas, institucionales, situacionales y video-tecnológicas; c) los procesos de enseñanza y aprendizaje para el desarrollo del pensamiento; d) las experiencias educativas y comunicacionales sobre tecnología educativa, educación en medios de comunicación, diseño instruccional y otras modalidades de enseñanza que se planifican tanto en el sistema educativo como en las organizaciones y comunidades; y e) las estrategias docentes para desarrollar el aprendizaje significativo en todos los ámbitos de nuestra vida (Hernández, 2007, p.68).

Es así como se hace necesario, el uso de la educomunicación en nuestras escuelas, donde el educador asuma su rol de una manera consciente, entendiendo que tanto él, como

el niño están siendo influenciados por las mediaciones. La formación familiar y académica de cada docente marca su desempeño. En función a su relación con los medios, éste decidirá su importancia e inclusión en el aula. De igual manera, los niños traen al salón de clases, su propio grupo de experiencias e influencias aprendidas en el hogar. Queda de parte del maestro, incluir dentro de su diagnóstico anual y trimestral, el uso de los medios por parte de sus alumnos, para así poder definir sus preferencias en materia televisiva. Un niño que diariamente observe dibujos animados, verá de manera diferente, un proyecto de aula que incluya estrategias vinculadas a los dibujos animados para la enseñanza de las ciencias naturales. El trabajo del docente incluye conocer no sólo el historial académico del niño, sino también sus relaciones familiares, ya que, esto determina, en buena medida su actuación en la escuela. Un niño que tiene apoyo y supervisión en el hogar, tendrá una mayor disposición ante el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Tanto el pensamiento del profesor Hernández (2006) como el de Kaplún (1998), ha sido el resultado de aceptar y asumir las ideas de Freire (1970) sobre la educación. Freire (1970) habla de una educación -liberadora- o -transformadora-, cónsona con los postulados del constructivismo y de una educación no tradicional. Kaplún (1998) en su libro ‘Una pedagogía de la comunicación’ cita a Freire (1970) y señala este tipo de educación como una educación que:

Busca FORMAR a las personas y llevarlas a TRANSFORMAR su realidad.
De esa primera definición, el pensador brasileño extrae los postulados de esta nueva educación:

- No más un educador del educando;
 - No más un educando del educador;
 - Sino un educador-educando con un educando-educador
- (Kaplún, 1998, p.49).

La educación planteada por Freire (1970) es una educación que busca transformar la realidad, donde tanto el educador como el educando, aprenden el uno del otro. Con estas ideas el autor, sienta las bases, de una nueva concepción de la educación y la comunicación.

La propuesta de Freire es la «Educación Problematicadora» que niega el sistema unidireccional propuesto por la «Educación bancaria» ya que da existencia a una comunicación de ida y vuelta, y elimina la contradicción entre educadores y educandos. Ambos, educador y educandos, se educan entre sí mientras se establece un diálogo en el cual tiene lugar el proceso educativo. Con la «Educación Problematicadora» se apunta claramente hacia la liberación y la independencia, pues destruye la pasividad del educando y lo incita a la búsqueda de la transformación de la realidad, en la que opresor y oprimido encontrarán la liberación humanizándose (Martínez- Saladona, S/F, párr.15).

Freire (1970) ve la educación como una forma de enseñar a pensar y a tomar decisiones. Rompe con los ideales propuestos por tanto tiempo por una educación tradicional, donde el modelo de comunicación es unidireccional. Donde el alumno se convierte en un receptor de conocimientos y el docente se limita a transmitirlos, sin permitir las opiniones de éstos. En la educación propuesta, el docente se convierte en parte de un todo, donde los conocimientos son compartidos y donde el intercambio de saberes es permitido de forma libre y democrática.

Partiendo de estas ideas de educación -liberadora- y -problematicadora- se vuelve pertinente hacer referencia al pensamiento de José Martínez de Toda (1998). Estudiando su pensamiento, observaremos que éste asume la educación como un fenómeno, donde el sujeto se encuentra en un proceso de formación que incluye seis estadios: un sujeto alfabetizado mediáticamente, uno consciente, uno activo, uno crítico, uno social y uno creativo. Para Martínez de Toda (1998) la:

Educación para los medios es un proceso que busca formar en el sujeto estas dimensiones educativas: alfabetizado mediáticamente, consciente, activo, crítico, social, y creativo, pero entendido según las teorías más recientes. Tal educación le permitirá participar más plenamente en la cultura popular contemporánea, tal como es presentada en los medios masivos (párr.155).

Se trata de ver el proceso educativo de una forma constructiva y consciente, más allá de la mera observación de una producción cinematográfica sin un sentido crítico. Se trata de hacer de los educadores y estudiantes sujetos alfabetizados mediáticamente, capaces de ser críticos, conscientes, activos y creativos del quehacer educativo.

Para los aspectos centrales de esta investigación, la formación de un sujeto crítico, creativo y alfabetizado, se hace necesaria para lograr el análisis y uso de los dibujos animados como estrategia de enseñanza-aprendizaje.

Para Martínez de Toda (1998) un sujeto alfabetizado mediáticamente es:

El sujeto, que está bien entrenado en el lenguaje audiovisual y en su significado; esto le permitirá entender el mensaje central del autor y la cultura que se está creando. Él conoce que las imágenes son representaciones subjetivas, no la realidad. Sin embargo, no hace distinción entre alta y baja cultura en los medios. Y piensa que se debe conocer la cultura popular contemporánea (párr.17).

Se trata, de formar educadores alfabetizados mediáticamente para que éstos sean capaces de alfabetizar a su vez a sus estudiantes. Se trata de un proceso global que debe partir de un cambio de manera de pensar en el docente, donde se incluyan las herramientas mediáticas, de forma pensada y crítica.

Para Martínez de Toda (1998) el sujeto crítico:

Se da cuenta de que algunas proposiciones (o presentaciones de medios) vienen distorsionadas ideológicamente a favor de los poderosos. Sabe cómo deconstruir y resistir las distorsiones ideológicas y el consenso frente a la hegemonía. Sabe cómo se esconden la ideología y la hegemonía. Sabe hacer explícita y visible la ideología escondida. El sujeto crítico cuestiona lo que aparece en los medios, cuando ve que ellos no están de acuerdo ni con los valores propios ni con informaciones recibidas de otras fuentes. La confrontación con los medios se hace a través de la identificación del sujeto con su propia cultura, valores y significados (párr.73).

De esta forma el docente se vuelve un sujeto crítico de los mensajes recibidos, se hace capaz de determinar las ideologías subyacentes en los programas emitidos y se vuelve

capaz de mostrar esa forma crítica de ver televisión. Al convertirse en un sujeto alfabetizado, consciente, activo, crítico, social y creativo mediáticamente; el docente requerirá de herramientas que le permitan transformar su realidad, es en este momento cuando pondrá en práctica su creatividad para llevar a cabo las actividades comunicativas, orientadas a facilitar espacios de diálogo y aprendizaje con y para sus estudiantes. Se convertirá en un sujeto creativo. El sujeto creativo: “Sabe construir una resignificación de significados, y sabe cómo producir mensajes audiovisuales originales, que sean útiles para la sociedad y que estén basados en las contribuciones y valores discutidos y aceptados por su comunidad creativa” (Martínez de toda, 1998, párr.112).

Al ser creativo, el maestro asume la importancia del uso de nuevas estrategias didácticas que pueden emplearse en el aula y que convierten a la televisión en un aliado de su práctica educativa.

El docente se encuentra en un constante estado de búsqueda de formación, para enriquecer su ámbito laboral y profesional. El maestro creativo es capaz de producir y generar nuevas estrategias que le permitan acercarse a sus estudiantes. El estudio de los diversos sujetos mostrados por Martínez de Toda (1998), es una ventana al conocimiento de los hábitos de consumo mediático de los estudiantes, lo que permite el uso de los medios y la elaboración de estrategias creativas y críticas que modifiquen de forma acertada el día a día del educador.

1.3.- Estrategias Educomunicativas:

Las estrategias constituyen las acciones o actividades que habrán de ser realizadas para lograr la adquisición de conocimientos dentro de un determinado ámbito. Según Alvarado (2013) las estrategias: “hacen referencia al plan de acción que se asume para el alcance de los objetivos propuestos, en un contexto determinado” (s.p). Al referirnos al ámbito educativo las estrategias se denominan de enseñanza o de aprendizaje.

La enciclopedia de Pedagogía de la Universidad Camilo José Cela (2002) define la estrategia de enseñanza centrada en el estudiante, como aquella que: “intenta persuadir a los estudiantes de que su aprendizaje debe ser un proceso auto dirigido” (p.1045). Mientras, que la estrategia de enseñanza centrada en el profesor: “diseña la enseñanza pensando que los estudiantes conocen muy poco de la materia” (p.1045).

Cada una de estas estrategias, hacen énfasis, en uno de los participantes del proceso. La estrategia de enseñanza centrada en la interacción profesor-estudiante: “trata de conseguir que los estudiantes se impliquen en actividades que sean verdaderas demostraciones de clase” (p.1045). En estas estrategias el papel del docente y el estudiante es participativo.

Las estrategias de aprendizaje son:

Reglas que permiten tomar las decisiones adecuadas en el momento oportuno en relación con el aprendizaje. Las estrategias tienen un carácter propositivo, intencional; implican, por tanto, y de forma inherente, un plan de acción, frente a las técnicas que son marcadamente mecánicas y rutinarias. Forman un conjunto de operaciones mentales –selección, organización, transferencia, planificación...- que realiza el alumno cuando se enfrenta a su tarea de aprendizaje con el propósito de optimizarlo. Las estrategias facilitan la adquisición, procesamiento, transformación y recuperación de la información. (Enciclopedia de Pedagogía de la Universidad Camilo José Cela, 2002, p.1045).

Las estrategias de aprendizaje permiten al docente tomar decisiones en cuanto a la metodología a seguir, a fin de optimizar el proceso de enseñanza. Dichas estrategias, se constituyen en una forma de ver la educación. Son técnicas o planes de acción que facilitan el proceso de enseñanza-aprendizaje y en la mayoría de los casos responden a una corriente de pensamiento en particular. Las estrategias que el docente utilice podrán estar orientadas hacia una corriente pedagógica con la que éste se identifique.

Poggioli (2005) plantea una forma de ver las estrategias basado en el enfoque cognoscitivo. Dicho enfoque parte del análisis del proceso de enseñanza-aprendizaje desde el punto de vista del papel del estudiante. En este enfoque son primordiales conceptos como: aprendizaje, memoria, comprensión y razonamiento.

Según Poggioli (2005): “el enfoque cognoscitivo concibe el aprendizaje como el proceso que modifica el sistema cognoscitivo humano con el fin de incrementar, de manera más o menos irreversible, su ejecución posterior en una o varias tareas” (p.15). Según este razonamiento, el aprendizaje consiste en la modificación del sistema cognoscitivo a fin de incrementar la ejecución de diversas actividades por parte del individuo. Dicho enfoque:

Se ha centrado en describir y analizar varios procesos, tales como la percepción, la atención, la comprensión, el pensamiento, la representación del conocimiento, la memoria, la resolución de problemas, entre otros, sustentados en el enfoque del procesamiento humano de la información (Poggioli, 2005, p.16).

En esencia, según esta autora, el enfoque cognoscitivo concibe el aprendizaje como un proceso activo, constructivo, enfatiza la presencia de procesos de alto nivel, como por ejemplo, relacionar la información almacenada con la que recibimos. Además, asume el aprendizaje como un proceso acumulativo, donde el conocimiento previo juega un papel fundamental e intenta determinar la forma como dicho conocimiento, se representa y se organiza en la memoria.

Para Poggioli (2005): “La memoria involucra algunos procesos que nos permiten registrar (codificación), retener (almacenamiento) y evocar (recuperación) la información. Cada uno de estos procesos es diferente y tiene también funciones diferentes” (p.18). Cuando codificamos registramos inicialmente la información, la guardamos y la recuperamos, cuando así lo necesitamos. Esa recuperación dependerá, de que el registro o codificación y proceso de almacenamiento ocurra. De no ser así, no seremos capaces de recordar. Por eso es de vital importancia, que el docente entienda que el proceso de aprendizaje se ve afectado en gran medida, por el uso equivocado de estrategias que no permiten o no son significativas, para que el estudiante almacene correctamente la información.

En la medida en que el estudiante, modifique su sistema cognoscitivo -atención, comprensión, concentración, percepción, memoria, entre otros-, en esa medida logrará mejorar su proceso de aprendizaje y su actuación en las acciones que emprenda.

Balbi (2009) en su trabajo estrategias de aprendizaje en estudiantes de educación integral nos señala que:

El análisis de las estrategias de aprendizaje está influenciado por el enfoque cognoscitivo que centra su interés principal en la descripción y comprensión de los procesos de percepción, atención, pensamiento, memoria, entre otros, con base en el modelo del procesamiento de la información (P.36).

Balbi (2009) indica que desde la perspectiva del enfoque cognoscitivo:

El aprendizaje es concebido como un proceso activo y acumulativo que requiere de procesos mentales complejos para que se produzca la adquisición de conocimientos. Esta postura ha sido complementada por la concepción constructivista del proceso de enseñanza y aprendizaje que asume la construcción del conocimiento por parte de cada sujeto, involucrando sus experiencias previas, creencias, valores y en general sus disposiciones internas que interactúan con la realidad, permitiendo interpretarla y transformarla en su relación con los otros individuos, por lo que se concibe al conocimiento como una construcción social (p.36).

En este sentido el proceso de aprendizaje es un proceso activo, que requiere de una serie de procesos mentales, para poderse producir. En la medida que el docente entienda, que esos procesos están presentes y que el individuo es parte integral del mismo, en esa medida las actividades y estrategias que emprenda serán más enriquecedoras. Si se une el enfoque cognoscitivo al constructivista, el cual involucra las experiencias previas, creencias y valores para poder construir un nuevo conocimiento; el resultado será la elaboración de estrategias que incluyan el conocimiento del sistema cognoscitivo y la construcción de aprendizajes a partir de conocimientos previos.

Sin embargo, para esta autora, son escasos los esfuerzos realizados por los docentes en el sentido de que los estudiantes puedan “aprender a aprender” (Balbi, 2009, p.35). Lamentablemente, los docentes se enfocan en la enseñanza de los contenidos, más allá de la búsqueda de la construcción del conocimiento, para así lograr un aprendizaje significativo. Esto debido a que manifiestan que existe una falta de tiempo para poder desarrollar y enseñar este tipo de estrategias y que las mismas deberían desarrollarse fuera de los contenidos dados en clase. Situación ésta, que imposibilitaría el uso efectivo de las mismas. A través de la implementación de este tipo de estrategias, se busca que el alumno se vuelva más independiente y entienda y participe del proceso en el que se encuentra inmerso. En este sentido, el estudiante debe reflexionar, sobre la forma en que aprende y autorregular su propio proceso, utilizando estrategias de aprendizaje, adecuadas al conocimiento que necesite adquirir. En el caso del docente, este debe ser supervisor y garante de que dicho proceso ocurra, manejando estrategias que vayan dirigidas en este sentido.

A partir de los conceptos desarrollados, las estrategias de enseñanza se pueden asumir como los procedimientos utilizados por los docentes para promover en los estudiantes el aprendizaje de los contenidos. Las estrategias de aprendizaje son las habilidades que el alumno obtiene para adquirir el conocimiento.

La evaluación de dichas estrategias dependerá de la técnica que se desee utilizar. Algunas de las técnicas de evaluación empleadas actualmente, en la educación primaria son: la observación, el análisis de producciones escritas o prácticas, la entrevista, los mapas de conceptos y/o mentales, las pruebas escritas, prácticas u orales -lectura oral, otros- o la evaluación sociométrica. Estas técnicas son trabajadas, tanto en el Currículo Básico Nacional como en el Currículo Bolivariano. En relación a los instrumentos de registro de la información se pueden utilizar: la escala de estimación, la lista de cotejo, el registro anecdótico y descriptivo, la rúbrica, la escala Likert, la guía de observación, las pruebas tipo ensayo y mixtas, el diferencial semántico y el sociograma.

La presente investigación plantea la elaboración y uso de estrategias educomunicativas para lograr el aprendizaje significativo de los contenidos en unión al uso de los medios.

Para Alvarado (2013) “las estrategias educomunicativas son un modelo de acción o de intervención de carácter pedagógico con énfasis en el proceso de enseñanza basado en los presupuestos de la educomunicación. Se diseñan en función de un grupo poblacional y para un contexto determinado” (s.p).

Estas estrategias tienen un enfoque constructivista del proceso de enseñanza-aprendizaje enlazándolo con los presupuestos de la educomunicación, donde la enseñanza asume a los medios como parte de un todo, donde escuela, familia y medios coexisten.

El constructivismo como corriente pedagógica, plantea la posibilidad de entregarle al estudiante las herramientas, para que a partir de sus conocimientos previos, arme o construya un nuevo conocimiento. De esta forma el educando participa activamente del proceso de enseñanza-aprendizaje, haciendo que el mismo se transforme y dinamice.

Según Díaz Barriga y Hernández (1999) “en sus orígenes, el constructivismo surge como una corriente epistemología, preocupada por discernir los problemas de la formación del conocimiento en el ser humano” (párr.3).

El constructivismo encuentra sus cimientos en la teoría genética de Jean Piaget (1969), la teoría del aprendizaje significativo de Ausubel (1976) y la corriente sociocultural de Vigotsky (1966).

Jean Piaget (1969) desarrolla una teoría donde diferencia las etapas y características propias del niño, según su edad cronológica. Esto determina sus aptitudes y actitudes por etapas del desarrollo. El conocimiento de estas etapas le permite al docente decidir las actividades más adecuadas, según la etapa en que se encuentre el estudiante.

Guerri (2014) realiza un análisis de la teoría cognitiva de Piaget y describe las características de cada etapa del desarrollo infantil. “En la etapa sensorio motora -de 0 a 2 años- el niño utiliza sus sentidos y capacidades motoras para conocer los objetos y el mundo” (Guerri, 2014, párr.8). Es una etapa de conocimiento de sensaciones a través de los sentidos.

En el estadio preoperacional -de 2 a 7 años-, “el niño mantiene una postura egocéntrica, que le incapacita para adoptar el mismo punto de vista de los demás” (Guerri, 2014, párr.10). Esta etapa está marcada por el egocentrismo y el juego simbólico. El niño ve el mundo desde su punto de vista.

En el estadio de las operaciones concretas -de 7 a 12 años- “el niño puede aplicar la lógica, aplica principios. El niño ya no conoce intuitivamente sino racionalmente.” (Guerri, 2014, párr.17). En esta etapa el niño es capaz de resolver problemas utilizando la lógica. Por ejemplo, es capaz de entender que la cantidad de un líquido, se mantiene igual independientemente, de que varíe la forma del recipiente que lo contenga.

En el estadio de las operaciones formales -desde los 12 años en adelante- “Hablamos del adolescente y del adulto. Es la etapa del pensamiento abstracto, no solo piensa de la realidad, sino cómo puede hacer las cosas, ya puede hipotetizar” (Guerri, 2014, párr.20). El cerebro humano tiene la capacidad potencial de resolver problemas tomando en cuenta todas las variables que lo integren.

La teoría del aprendizaje significativo de Ausubel (1976), plantea que el docente trabaje con los conocimientos previos que el niño tiene, lo perfeccione y desarrolle, de una forma significativa, no memorística. Sostiene que “el factor más importante que influye en el aprendizaje es lo que el aprendiz -ya sabe-” (Ausubel, 1976). De esta manera, la transmisión del conocimiento no parte única y exclusivamente del docente. Según esto el conocimiento adquirido solo es significativo con aquello que es conocido con anterioridad. Lo nuevo le da significado a lo viejo y ambos se modifican y se integran.

Vigotsky (1966) plantea en su teoría que el aprendizaje se debe a la interacción social. En la medida que el niño crece en un determinado ámbito social, el lenguaje y la cultura del grupo al que pertenece, lo identifica y transforma. De igual manera, los juegos que el niño realiza son una manera de llevar a la realidad sus sueños, deseos y fantasías.

La Teoría Sociocultural de Vygotsky pone el acento en la participación proactiva de los menores con el ambiente que les rodea, siendo el desarrollo cognoscitivo fruto de un proceso colaborativo. Lev Vigotsky (Rusia, 1896-1934) sostenía que los niños desarrollan su aprendizaje mediante la interacción social: van adquiriendo nuevas y mejores habilidades cognoscitivas como proceso lógico de su inmersión a un modo de vida (Regader, 2018, párr.3).

El juego es una forma de llevar a cabo situaciones que se le hacen imposible en la realidad. Según Vigotsky (1966) "En el juego el niño siempre está por encima de su edad,

de su conducta cotidiana habitual; en el juego el niño se sobrepasa - se adelanta- a sí mismo en una cabeza" (p.74).

Shuare y Montealegre (1997) nos relatan uno de los ejemplos emblemáticos del juego en el pensamiento de Vigotsky (1966):

Cuando el niño -cabalga- usando un palo de madera como si fuera un caballo, dicho palo es el punto de apoyo que permitirá separar al significado de la palabra caballo del animal real; dicho con otras palabras, en ese momento la relación entre el objeto y el significado se invierte y este último se convierte en dominante. Pero todavía no es dominante en forma absoluta: el palo para el preescolar no puede ser sustituido por cualquier otro objeto (como puede serlo si un adulto decide que una caja de cerillas represente convencionalmente al caballo) porque no es el símbolo del caballo, no es un signo del mismo (p.84).

En este ejemplo Vigotsky (1933) describe al niño que desea montar a caballo y utiliza una vara imaginando que lo hace. Las ideas unidas a los objetos, crean una fantasía real para el niño. Al crecer la dependencia a estas fantasías disminuye. El infante ha aprendido a diferenciar lo real de lo fantasioso y ha internalizado los conceptos abstractos a través del juego. Según Shuare y Montealegre (1997):

Vygotsky afirma que allí donde hay juego, o sea donde el niño actúa en una situación imaginada e imaginaria, lo hace según normas o reglas. Esta situación lleva implícitas las normas de conducta correspondientes. Por ejemplo, cuando una niña juega a que es la mamá y la muñeca preferida es su hija, sólo las acciones adecuadas a las normas de la situación imaginada son acciones lúdicas adecuadas y las únicas que la niña realiza. Cualquier intento por parte del adulto para que actúe de acuerdo a otras normas es rechazado de plano, como algo que destruye el juego. En el juego el niño es libre de someterse a las reglas o normas adecuadas a la situación imaginada, que son inherentes a ésta (p.83).

Según lo anterior, Vygotsky (1933) menciona los juegos de roles como otro ejemplo, donde los niños aprenden las reglas de comportamiento social. Además del ejemplo de la niña y su muñeca, plantea la adquisición del autocontrol a través del aprendizaje de reglas en juegos como una carrera de velocidad. El niño espera la señal de partida porque entiende

que debe respetar las normas establecidas. De esta forma internaliza que las reglas y normas son hechas para regular la conducta y establecer ciertos parámetros sociales.

La teoría sociocultural de Vigotsky (1933), señala como fundamental el apoyo de los padres, representantes o personas mayores que rodeen al niño, quienes influyen de diversas formas en su aprendizaje.

Esta orientación resulta más efectiva para ofrecer una ayuda a los pequeños para que crucen la zona de desarrollo proximal (ZDP), que podríamos entender como la brecha entre lo que ya son capaces de hacer y lo que todavía no pueden conseguir por sí solos (Regader, 2018, párr.5).

El apoyo de los adultos en la formación de los más jóvenes, es vital para su desarrollo. En la Zona de Desarrollo Proximal, el niño pasa de un nivel real, a uno potencial, hasta llegar al nivel tutor. El tutor guía al niño durante todo el proceso. Por ejemplo en la enseñanza de la lectura, el niño puede partir del conocimiento del alfabeto, puede ser capaz de identificar las letras, pero para poder leer necesita formar sílabas y luego palabras. En este momento la orientación de un adulto es imperativa, para que el niño sea capaz de lograr leer por sí mismo. Pasa de aquello que es capaz de hacer sólo, a lo que realiza con apoyo, para así, adquirir una nueva destreza. Cruza esa zona de desarrollo proximal (ZDP) a un nuevo conocimiento adquirido, pasa de lo que es capaz de hacer, a la supervisión y apoyo, para así lograr la realización independiente de una nueva actividad.

La elaboración de dichas estrategias implican la comprensión del objeto de estudio mediante el observación del contexto donde se van a elaborar, partiendo de un proceso de discusión que nos llevará a la producción y valoración de un producto final que en nuestro caso serán las estrategias.

Según Díaz Barriga y Hernández (1997):

- La concepción constructivista del aprendizaje escolar y la intervención educativa constituyen la convergencia de diversas aproximaciones psicológicas a problemas como:
- La búsqueda de alternativas novedosas para la selección, organización y distribución del conocimiento escolar, asociadas al diseño y promoción de estrategias de aprendizaje e instrucción cognitiva.
- La importancia de promover la interacción entre el docente y sus alumnos, así como entre los alumnos mismos, con el manejo del grupo mediante el empleo de estrategias de aprendizaje cooperativo.
- La revalorización del papel del docente, no sólo en sus funciones de transmisor del conocimiento, guía o facilitador del aprendizaje, sino como mediador del mismo, enfatizando el papel de la ayuda pedagógica que presta reguladamente al alumno (párr.7).

El constructivismo en sí mismo, busca dar solución a una serie de problemáticas que existen desde hace mucho tiempo. La búsqueda de una nueva concepción del papel del docente, la utilización de estrategias novedosas que permitan el aprendizaje cooperativo y significativo, donde el alumno sea partícipe del proceso en el que se encuentra inmerso. El uso de estrategias que permitan la inclusión de los medios en el aula es alternativa para la solución de algunos de esos problemas.

Según Alvarado (2013) Las estrategias educomunicativas siguen una serie de pasos o secuencias que incluyen: la exploración/descubrimiento, comprensión/conceptualización, problematización/discusión, creación/producción y la valoración/evaluación.

De esta forma las estrategias educomunicativas, requieren en un principio de explorar o descubrir, los conocimientos que los participantes tengan sobre una determinada temática. En nuestro caso sus conocimientos previos y propios sobre el uso de los dibujos animados como estrategia de enseñanza.

En segundo lugar, comprender y conceptualizar el problema. En un tercer momento, discutir la problemática y construir la solución. Para nuestra investigación hablaríamos sobre el uso de los dibujos animados y cómo generar estrategias que permitan la adquisición de conocimientos y el acercamiento y análisis del medio audiovisual en la enseñanza de las ciencias naturales.

En la producción los docentes intercambian opiniones entre ellos mismos y generan las estrategias educomunicativas. Lo que nos llevaría a la evaluación, autoevaluación y retroalimentación mediante el análisis y la discusión constructiva de las actividades realizadas.

1.4.- La didáctica de las Ciencias. Ciencia, Ciencias Naturales y Biología.

Hablar de ciencia es hablar, de la búsqueda constante del hombre sobre el origen de la vida. A lo largo del tiempo, el hombre ha utilizado diversos mecanismos para descubrir el porqué de su existencia y de los diversos organismos con los que coexiste en nuestro planeta Tierra. De esa constante exploración del mundo han nacido diversos tipos de ciencias y a lo largo del tiempo diversas clasificaciones de las mismas.

El espíritu curioso e investigativo del hombre nos lleva al Siglo XIX, donde podemos estudiar una de las primeras clasificaciones de la ciencia. Comte (1842) y su clasificación de la ciencia fundamentada en la filosofía positiva.

Según Pérez (1998):

Esta clasificación (que realmente es un ordenamiento jerárquico) va de las disciplinas más simples a las más complejas, pero también incluye el concepto de dependencia secuencial, derivado no sólo de sus estructuras respectivas sino también de su historia; en otras palabras, las ciencias más básicas o generales preceden a las más aplicadas o específicas. La lista propuesta de Comte es la siguiente: matemáticas, astronomía, física, química, fisiología y sociología (párr.10).

Posteriormente, según Sánchez (2018), “Carnap en 1955, las clasificó en Naturales, Sociales y Formales” (p.1).

Para Bunge (1981) las ciencias se clasifican en Naturales y fácticas. Como se puede observar diversos investigadores han dividido el estudio de la naturaleza de diversas formas. Pero todos concuerdan en la existencia de la búsqueda de la interpretación de los fenómenos naturales y sociales a través de la Ciencia.

La enciclopedia de Pedagogía de la Universidad Camilo José Cela (2002), define la ciencia como el: “conjunto organizado de conocimientos de los aspectos de la realidad, cuya característica fundamental es que intenta garantizar la objetividad de dichos conocimientos” (p.1027).

Bunge (1981) señala: “ese creciente cuerpo de ideas llamado –ciencia-, que puede caracterizarse como conocimiento racional, sistemático, exacto, verificable y por consiguiente falible” (p.9). La ciencia entonces, implica un conocimiento racional y verificable del mundo que nos rodea. “Por medio de la investigación científica, el hombre ha alcanzado una reconstrucción conceptual del mundo que es cada vez más amplia, profunda y exacta”. (Bunge, 1981, p.9).

Bunge denomina a la ciencia “como un sistema de ideas establecidas provisionalmente -conocimiento científico-, y como una actividad productora de nuevas ideas -investigación científica-” (p.9). De esta forma, la ciencia parte de ideas que se van renovando a lo largo del tiempo y en función a los cambios socio-culturales que se presenten.

Según este autor, las ciencias se clasifican en ciencias naturales o formales y ciencias fácticas: “las ciencias formales demuestran o prueban, las ciencias fácticas verifican -confirman o disconfirman- hipótesis que en su mayoría son provisionales. La demostración es completa y final. La verificación es incompleta y por ello temporaria” (Bunge, 1981, p.10). Independientemente del tipo de ciencia al que se haga referencia, la investigación científica implica no sólo ver los hechos, sino también experimentarlos para así poderlos comprender en su totalidad. Al realizar una investigación que permita la participación de los docentes, en la elaboración de sus propias estrategias, hacemos que estos experimenten y participen de su propia realidad y la transformen.

En una definición más reciente:

La palabra Ciencia hace referencia a la agrupación del conocimiento sobre un determinado tema que se logra por el razonamiento y la experimentación aplicados de forma metódica y sistemática, sustentados en el método científico. De conformidad con el objeto del estudio recibe varios tipos de clasificación. En el caso de las Ciencias Naturales, se trata de la rama de la ciencia que se encarga del estudio de la naturaleza con la finalidad de descifrar las teorías y leyes por las que funciona el mundo natural (Definición ABC, 2016, p.1).

De esta forma, la ciencia engloba un determinado conjunto de conocimientos que busca entender y describir la realidad. Las ciencias naturales se encargan del estudio de la naturaleza, su finalidad es dilucidar cómo funciona el mundo natural. La enseñanza de las ciencias naturales nos permite guiar a los estudiantes en el descubrimiento de las maravillas que nos rodean.

Por otro lado, las ciencias naturales tienen por objeto el estudio de la naturaleza, utilizando el método científico e intentando no incluir las acciones del hombre en el medio ambiente. Dentro de las ciencias naturales encontramos dos ramas: las ciencias biológicas que incluyen a la biología, la botánica y la zoología; y las Ciencias físicas integradas por: la física, la química, la geología y la astronomía.

En Venezuela en la educación primaria y preescolar, se trabaja la denominación de Ciencias Naturales, haciéndose énfasis en la enseñanza de la biología. La Gran enciclopedia Color de Ciencias naturales (2000) menciona a la Biología como: “la ciencia que estudia los niveles de organización y las claves de la vida” (p.3). De esta forma la biología como parte de las ciencias naturales se encarga de estudiar las relaciones que existen entre los seres vivos y su medio.

Por otra parte, para hablar de didáctica de las ciencias, es necesario definir que es la didáctica:

La Didáctica es aquella rama dentro de la Pedagogía que se especializa en las técnicas y métodos de enseñanza destinados a plasmar las pautas de las teorías pedagógicas. Per se es una disciplina científica pedagógica cuyo foco de interés resultan ser todos los elementos y procesos que intervienen en el proceso de aprendizaje de una persona (Definición ABC, 2016, p.1).

La didáctica le proporciona al docente todas las herramientas, técnicas y métodos que le permitan hacer que el estudiante adquiera diversos conocimientos. Al hablar de didáctica de las ciencias son los métodos o técnicas que el docente maneja en la enseñanza de las ciencias, en nuestro caso, naturales. Para La Cueva (1996) dicha enseñanza en el nivel de primaria, se logra gracias al uso de los proyectos de aula. Dichos proyectos de aula tendrían como temática las ciencias naturales y serían trabajados en conjunto por el docente y el estudiante.

En Venezuela la educación primaria trabaja mediante proyectos. Los temas son escogidos en conjunto por los docentes y los niños en función a sus necesidades y expectativas. Los proyectos permiten al estudiante escoger qué temas son de su interés, en búsqueda de despertar en el niño su espíritu investigativo. Generalmente dichos temas son referidos al área de las ciencias naturales. Se investigan el mundo de las plantas, los planetas, los animales, el agua, el cuerpo humano, entre otros.

Guzmán (2005) da variadas definiciones sobre lo que es un proyecto de aula, según ella el currículo Básico Nacional (1998) define los proyectos de aula como:

Una estrategia de planificación concebida en la escuela, para la escuela y los educandos...Contribuyen a mejorar la calidad de la enseñanza, y se convierten en una herramienta importante para la coherencia y el sentido de todas las actuaciones docentes relacionadas con el trabajo de aula (párr.5).

Según esto, el Currículo Básico Nacional (1998), entiende los proyectos como una estrategia de planificación pensada en función a los niños y sus intereses. Logrando de esta forma que el aprendizaje sea más significativo y contribuya con la calidad de la educación. Convirtiéndose, además, en una herramienta que le permita al docente una mayor conexión con sus alumnos y el trabajo en el aula. Este tipo de planificación, permite que el docente convierta su aula en un -laboratorio de investigación-, donde las temáticas varíen en función, al mundo enriquecedor constituido por la multitud, de múltiples personalidades que coexisten en un grupo de niños.

Carrillo, T. (2001) señala que: “Según el CBN, el PPA es un instrumento de la enseñanza con enfoque global, que toma en cuenta los componentes del currículum, sustentándose en las necesidades de los educandos e intereses de la escuela y la comunidad” (p.336).

Los proyectos constituyen la forma de planificar el trabajo de aula de los docentes venezolanos de educación primaria. Estos deben de cumplir con una serie de pasos para su elaboración. Se debe pasar por una fase de diagnóstico, donde el docente explora las características psicosociales del grupo y donde determina las posibles fortalezas y debilidades que éste tenga. Posteriormente se redacta en función a una temática escogida por los niños, tomando en cuenta sus conocimientos previos, para así determinar los contenidos a trabajar y criterios a evaluar. Dicho proyecto incluirá las actividades y recursos necesarios para ser llevado a cabo. De esta forma, el docente se convierte en un facilitador y mediador del proceso de enseñanza-aprendizaje, donde el modelo constructivista de la educación debe prevalecer. En este sentido al finalizar cada proyecto, se debe realizar un informe sobre el proceso y los resultados del proyecto.

De esta manera, los contenidos que requieran ser retomados o aquellos que no hayan podido desarrollarse, se podrán incluir en un próximo proyecto. El uso de los dibujos animados para la enseñanza de las ciencias naturales, es una forma de enriquecer esos proyectos de aulas que tengan como temática principal los fenómenos que nos rodean. Cabe

destacar, que en la actualidad la denominación Proyecto Pedagógico de Aula -P.P.A.-, cambio a Proyecto de Aula o P.A.

Existen muchas formas de despertar en los niños el interés por la ciencia. Está en manos del docente buscar estrategias que le permitan llevar al estudiantado a ese mundo, de formas más divertidas e innovadoras. La didáctica de las ciencias en unión al uso de los dibujos animados, es una forma de enriquecer los proyectos desarrollados en las aulas de nuestras escuelas. El educar para comprender el mundo que nos rodea, también lo es. Es importante que el docente despierte en sus estudiantes y despierte en él, la capacidad de pensar y actuar, a partir de lo que sabe. Que sea constructivista, que construya el conocimiento a partir de lo que ya conoce. En nuestro caso, aprender ciencia a partir del mundo enriquecedor de los dibujos animados.

En nuestras escuelas la naturaleza y los ecosistemas se nos presentan de formas muy diversas, a través de los huertos escolares o las plantas y animales que las puedan rodear. Existen actividades enriquecedoras vinculadas a ambos mundos que se pueden realizar. Por ejemplo, la elaboración de un folioscopio o composiciones artísticas, utilizando imágenes de personajes de dibujos animados, relacionándolos con los animales reales de un huerto escolar es un ejemplo de esto.

1.5. Los dibujos animados como estrategia didáctica

El uso de los dibujos animados como estrategia didáctica no es algo nuevo. A lo largo del tiempo, se han realizado variados trabajos destacando su importancia. Desde la aparición de los primeros dibujos hasta los costosos largometrajes animados, el uso de los mismos como estrategia que permite la inclusión de los medios dentro del desarrollo de los proyectos de aula escolares, se ha vuelto una práctica aceptada por muchos y repudiada por otros.

Para Rajadell, Pujol y Violant (2005):

Los dibujos interpretados como una narración realizada mediante una sucesión de imágenes que aparecen en pantalla, constituyen un recurso fácil y accesible a la mayoría de la población infantil de nuestro país, para transmitir una serie de valores culturales y educativos que, paralelamente, se representan también a través de otros medios de comunicación como los videojuegos, los juegos por ordenador, las publicaciones infantiles y juveniles, por citar los más extendidos (p.2).

Los dibujos animados se convierten en un recurso de fácil uso, ya que, son accesibles para la mayoría de nuestros niños, por lo que son una manera de acercarnos a ellos de forma directa. Son muchos los tipos de dibujos animados que se pueden utilizar y que a su vez se ven extendidos hasta el mundo de los videojuegos e incluso hasta la cinematografía en general. Son diversos los casos de dibujos animados exitosos, llevados al cine por ejemplo, ‘los Pitufos’ (2011), ‘Scooby Doo’ (2002) o ‘Godzilla’ (2014). Los mismos se convierten en una forma de transmitir diversos mensajes que necesitan ser canalizados por la familia y la escuela.

Son variados los nombres dados a los dibujos animados; caricaturas en algunas zonas de Hispanoamérica, monito animado en Chile, el anglicismo cartoon o comiquitas en nuestro país. Cualquiera sea el nombre utilizado éste siempre hará referencia a las películas de largo o corto metraje o seriados donde las secuencias visuales son realizadas en dos

dimensiones (ancho y largo), sea mediante dibujos hechos a mano en la animación tradicional o por computadora con la llamada animación en 3D.

Según Rajadell, Pujol y Violant (2005), la técnica para elaborar los dibujos animados se denomina animación. Se parte de un storyboard donde el animador desglosa las secuencias a ser mostradas en la película mediante una serie de cuadros dibujados, que muestran imágenes y textos. Los dibujos se realizan como guía secuencial de las escenas a ser mostradas con las observaciones que el animador considere pertinente. Dichos dibujos se hacen de forma rápida y a manera de apuntes, lo que hace que en ocasiones sean muy diferentes a los dibujos observados en el producto final. Realizar un largometraje animado implica mucho tiempo, dedicación, dinero y una gran cantidad de personal especializado, que permita lograr una película de calidad.

Actualmente son muchas las productoras dedicadas a la elaboración de este tipo de filmes, desde la conocida Walt Disney Animation Studios hasta Dreamworks con su ‘Kung fu Panda’ (2008). Productoras que se convierten en una fuente enriquecedora para la elaboración de estrategias comunicativas.

Desde el conocido anime, los seriados, los largometrajes o cortometrajes animados son una forma de llevar el medio a la población infantil. Los temas son variados y vemos dibujos realizados para un determinado género como por ejemplo ‘Barbie y el cascanueces’ (2001). Hablar el idioma de la televisión nos acerca al mundo de los niños y si sabemos utilizarlos, los mismos nos pueden ayudar en la enseñanza de temas muy variados, por ejemplo: los valores, los animales, el universo y los planetas, entre otros.

Es importante entender, que nuestros estudiantes viven inmersos en el universo de la Tv diariamente, mientras la escuela los prepara en asignaturas escritas, el estudio de la imagen es dejado de lado. El mundo de los dibujos animados, es maravilloso de explorar por cualquier niño y el docente no puede estar ajeno a esta realidad. El lenguaje televisivo ha descubierto como llegar a nuestros niños, de una manera más simple y atractiva,

mientras las niñas disfrutaban de ‘Heidi’(1974), los niños ven ‘Dragón Ball Z’(1989), porque el mundo de la Tv, ha aprendido a acercárseles en función a sus intereses o características. Sin embargo, a pesar de que los contenidos mostrados sean dirigidos a un determinado sexo, esto no quiere decir que niños y niñas vean y disfruten ‘Heidi’(1974) o ‘Dragón Ball’(1989) por igual. En la medida, en que el docente entienda, que es necesario, partir de una alfabetización visual, para lograr hacer a nuestros estudiantes críticos y creativos, en torno a los mensajes recibidos por el medio; en esa medida el docente tendrá un aliado en la televisión. No sólo se trata de enseñarle al niño, los planetas a través de ‘El planeta del Tesoro’ (2002)², o los dinosaurios a través de ‘Un Gran dinosaurio’ (2015) ³, se trata también de enseñarle a entender los mensajes que son emitidos por la producción cinematográfica, sin dejar de lado el sentimiento de gratificación o placer, que éste pueda sentir al observarla.

El uso de dibujos animados en la enseñanza-aprendizaje de niños, puede convertirse en un aliado del docente al momento de impartir un determinado conocimiento. Los dibujos animados constituyen un acompañante del niño desde muy temprana edad y en ocasiones se convierten en sus amigos, mucho más allá que su relación con sus compañeros de escuela o familiares. Esto se debe a la gran cantidad de tiempo que pasan expuestos a la televisión.

Como estrategia didáctica, los dibujos animados se pueden utilizar para:

- Actividades previstas en el proyecto de aula -P.A.-
- Debates o dinámicas grupales sobre un tema en específico.
- Ejemplificar o ilustrar temas a estudiar -por ejemplo: las especies en peligro de extinción, o los diferentes tipos de paisajes o espacios geográficos-.

²En ‘el Planeta del Tesoro’, se muestra el viaje espacial de unos personajes, inspirados en la novela ‘la isla del tesoro’ de Robert Louis Stevenson. Los mismos realizan la búsqueda de riquezas explorando un planeta extraño, donde conocen constelaciones, mundos y criaturas diversas.

³En ‘Un Gran Dinosaurio’ se explora un mundo prehistórico alterno, donde dinosaurios y personas conviven. Se describen diversos tipos de dinosaurios y se muestra el viaje de Arlo- un apatosaurio- junto a Spot-un niño cavernícola-.

- Observar situaciones que de otra forma el niño no podría conocer -por ejemplo: especies marinas desconocidas por el niño-.
- Realizar descripciones y narraciones a partir de la observación -el mundo marino y las especies en peligro de extinción-
- Elaboración de manualidades -composiciones libres, collage, representación de medios como el televisor o el cine en función a dibujos animados propuestos-.
- Trabajar e identificar valores. -Por ejemplo: el respeto a la diversidad y a las otras especies y la perseverancia en ‘Buscando a Nemo’ (2003)-
- Mejorar la actividad física y deportiva del niño -mediante la elaboración de circuitos lúdico-deportivos donde se utilicen como tema central los dibujos animados-.

El trabajo con este tipo de películas, puede ser gradual, a fin de en un principio familiarizar y motivar a los niños con los temas propuestos.

Para desarrollar determinados temas se pueden proponer diversas películas que permitan el desarrollo de contenidos programáticos plasmados en un determinado P.A.

La película ‘Buscando Nemo’ (2003), puede utilizarse para trabajar los contenidos referidos a la noción de ambiente y ecosistemas del componente: identificación, formulación, algoritzación, estimación y resolución de problemas y actividades a través de operaciones matemáticas e indagación, elaboración, análisis y valoración de conceptos científicos provenientes de las ciencias naturales. Componente este desarrollado en el área de matemáticas, ciencias naturales y sociedad de 5to grado del Curriculum Bolivariano (2007) y el cuál inicialmente, se propone trabajar en el presente trabajo de investigación.

De igual manera las películas ‘Kung fu Panda’ (2008) y ‘El Lorax’ (2012), nos permitirían trabajar las diferentes especies animales y vegetales en peligro de extinción. Tema éste también propuesto para desarrollarse en el curriculum bolivariano.

A través de 'Frozen' (2013) podemos hablar de las diferentes estaciones y los periodos de lluvia y sequía en Venezuela, contenido éste desarrollado en el programa de 3er grado del curriculum bolivariano.

Es importante visualizar una serie de actividades que nos pueden permitir trabajar estos contenidos de las ciencias naturales a través de largometrajes de dibujos animados. Recordando que el uso de cualquiera de estas películas o largometrajes animados, debe ser llevada a cabo de una manera crítica y consciente.

1.6.- Las películas Disney y su uso en el mundo de la educomunicación.

Hablar de la historia de los dibujos animados y principalmente de los largometrajes, parte de mencionar el legado de Disney al mundo de la animación.

Walt Disney desarrolló una manera novedosa de ver el mundo a través de los dibujos animados, para su tiempo y cuyos ideales ha mantenido su empresa a lo largo del tiempo.

Es interesante ver valores como el respeto a la diversidad, el amor, la solidaridad, la amistad, entre otros, son llevados a la gran pantalla de una forma amena y atractiva

La exaltación de diferentes valores y el constante respeto por la calidad que se observa en sus largometrajes, ha permitido que sus películas sean vistas por diferentes generaciones. Desde ‘Blancanieves y sus siete enanitos’ (1937) hasta ‘Frozen’ (2013) y ‘Moana’ (2016), el mundo Disney ha acompañado a innumerables familias a lo largo de su vida.

Márquez (2011) describe la evolución de los dibujos animados, partiendo de la invención del comic, llegando hasta los años 20 con el trabajo de Walt Disney.

Mezher (2017) en su artículo sobre el documental más reciente sobre la vida y obra de Disney, invita a su observación, a través de la visualización de los 4 episodios del seriado titulado Walt Disney (2015). En dicho documental se describen, los aspectos más resaltantes de la vida del creador de Mickey, de una forma creativa y amena. En los primeros episodios se muestra como en los años 20, Disney presenta al mundo ‘Oswald el conejo afortunado’ (1926), dibujo elaborado conjuntamente con Ub Iwerks. El conejo y sus

aventuras son un éxito. Sin embargo, Disney pierde los derechos sobre Oswald, aunque los recupera en el año 2006. A partir de allí, Disney se embarca en un viaje de búsqueda para mostrar al mundo un personaje capaz de llegar hasta nuestros días.

Leiva y González (2000), elaboraron un artículo para la revista comunicar denominado: Análisis de ‘El Rey León’. La “disneylandización” social, donde nos relatan parte de la historia de esta productora, indicando que: “fue en 1923 cuando Walt Disney y su hermano Rob crearon un pequeño estudio de dibujos animados. El ratón Mickey Mouse nació en 1928, en su primer filme de dibujos sonoros” (p.147).

En el documental Walt Disney (2015) nos describen como, en 1928 aparece por primera vez Mickey Mouse en ‘Steamboat Willie’(1928). Manteniendo su alianza con Iwerks, éste diseña al ratón y Disney le da su personalidad. La popularidad de Mickey se extendió a nivel mundial, creándose los clubs de Mickey, situación ésta, que llevó al ratón y sus amigos, Minnie, Pluto y el pato Donald a convertirse en compañeros obligados, de una gran cantidad de niños. Lo que implicó la comercialización, de un personaje de dibujos animados por primera vez en forma global. Según este documental posteriormente, Disney dio vida a las Silly Symphonies (1929-1939), los cuales eran cortos donde jugaba con las imágenes y los sonidos. En uno de estos cortos, hizo su primera aparición el Pato Donald. Según Leiva y González (2000):

En 1932 se presentó al público la película Flores y Plantas, el triunfo fue apoteósico, los espectadores pudieron presenciar por primera vez el efecto del color. Vinieron después, entre otros, Blancanieves y los siete enanitos (1937), Cenicienta (1949), 101 Dálmatas (1961), El libro de la selva (1967), y más recientemente La Sirenita (1989), La Bella y la Bestia (1991), y El Rey León (1994) (p.147).

En su descripción sobre el documental más reciente sobre el genio de los dibujos animados, Mezher (2017) señala que:

Después de la creación inicial de Mickey Mouse, Disney se centra en su siguiente obsesión: la realización de la primera historia de largometraje de dibujos animados basado en el cuento Blancanieves- una enorme apuesta artística y financiera. Su perfeccionismo frena el ritmo de producción, pero vale la pena (párr.4).

En el documental antes referido, nos describen como Disney había logrado con esta película, no sólo hacer reír, como lo hizo con los cortometrajes, sino, que logró crear un mundo donde se mostraba un realismo natural, que hasta ese momento sólo era visto en los largometrajes. Es así como la dimensión emotiva de la gran pantalla llegó a los dibujos animados. A partir de allí han sido innumerables los largometrajes animados creados por esta productora. Quien además se ha diversificado, realizando, largometrajes y documentales como por ejemplo: ‘la isla de las focas’ (1948) y ha desarrollado toda una industria de consumo a través de diversos productos relacionados a sus producciones fílmicas y hasta parques temáticos.

En su trabajo Leiva y González (2000), realizan una descripción detallada del mundo Disney y su importancia y elaboran un análisis profundo de las características de ‘El Rey León’ (1994).

Según Leiva y González (2000): “cualquiera que haya sido niño durante los últimos setenta años ha visto alguna película o conoce algún personaje de Disney. Generación tras generación, esta fábrica de sueños ha conseguido triunfos de leyenda” (p.147). El legado de Disney se ha extendido por más de 70 años y son innumerables las familias que han disfrutado de sus producciones a lo largo del tiempo. Esto no sólo, incluye largometrajes animados, sino películas de todos los géneros. Como por ejemplo: ‘Piratas del Caribe, la venganza de Salazar’(2017) película de aventura, acción, comedia y fantasía. ‘Guardianes de la Galaxia, vol. 2’ (2017), película de ciencia ficción, acción, comedia y superhéroes o ‘Stars wars: Episodio VIII, los últimos Jedis’(2017), película del género de: acción, fantasía, épico, aventuras y space opera. Como se puede observar, el mundo Disney va más allá, de los dibujos animados. En los últimos años, ha distribuido e incluido en sus éxitos,

películas de diversas productoras como por ejemplo: Lucasfilm, Jerry Bruckheimer films o Marvel.

En relación al ‘Rey León’(1994), Leiva y Gonzalez (2000) realizan una detallada descripción de la película partiendo de las imágenes imponentes de la sabana africana al inicio , su laureada banda sonora y los destacados avances tecnológicos en su elaboración. Dentro de estos últimos señalan: el uso de primeros planos, planos detalle, cambio del ángulo en las tomas, con picados y contrapicados, los movimientos de cámaras, aspectos estos que incluyen al espectador y transmiten dinamismo. El trabajo de los diversos animales africanos, donde se incluyen algunos, pocos conocidos como el jabalí verrugoso (representado por ‘pumba’ el amigo de ‘Simba’) o la mangosta.

Como crítica señalan que: “La película, superficial y aparentemente, transmite ideas acerca de la importancia del equilibrio ecológico y la diversidad cultural. Sin embargo, desde esta aparente filosofía de modernidad, encontramos que se están reproduciendo las actitudes, valores y esquemas sociales más tradicionales” (Leiva y González, 2000, p.150).

Indican que la misma representa el modelo familiar de la cultura occidental, conformada por padre, madre e hijos. En el aspecto religioso se muestran características del judeo-cristianismo, al realizar el bautizo de ‘Simba’, con las señales en la frente y la presentación en sociedad. Además, de símbolos del budismo cuando el mandril ‘Rafiki’ adopta la postura de -flor de loto-. De igual manera, se destacan los estereotipos masculinos y femeninos. El hombre es fuerte y poseedor del saber. La mujer es débil, se ocupa del trabajo doméstico y no tiene representación social. Como podemos ver los autores realizan un detallado análisis de la película, y nos alientan al uso de los largometrajes Disney por sus características y trayectoria.

¿Por qué trabajar con Disney una propuesta de estrategias educacionales basada en dibujos animados? Leiva y González (2000) proporcionan una serie de razones.

Según ellos el mundo Disney mantiene las siguientes constantes:

Cuentan historias que impactan en el público. Los protagonistas resultan atractivos por su belleza física y/o por los buenos sentimientos que albergan. Los personajes secundarios dan un toque de humor al argumento. Su función es hacer menos empalagosa o dramáticas las historias. Los antagonistas son «unos malos malísimos». Dan emoción con sus perversos planes. El mensaje defiende valores en boga como la ecología en *El Rey León* o el antirracismo en *Pocahontas*, pero integrándolos perfectamente en el sistema al que podrían cuestionar.

La banda sonora, interpretada por conocidos cantantes, da identidad a los filmes. Una estudiada campaña de promoción provoca expectación meses antes del estreno y se mantiene meses después. Permanente renovación de la técnica y los contenidos. La calidad es la marca de la casa. La realización contiene escenas espectaculares y la animación está cuidada al máximo (p.148).

Si observamos las diferentes características descritas por los autores, las películas Disney pueden permitir al docente que desee integrar la educomunicación a su práctica diaria, un mundo rico en posibilidades de enriquecimiento.

La banda sonora nos puede permitir trabajar el ritmo y el sonido, gracias a películas como ‘el Rey León’ (1994) podemos trabajar la ecología. Cuando viajamos por el mundo del ‘Rey León’ podemos enseñar a los niños a visualizar los animales en peligro de extinción como el león o el rinoceronte, la importancia del cuidado de la naturaleza, comparando el comienzo de la película cuando el reino de Simba es hermoso y próspero y al ser descuidado se vuelve gris, seco y triste. Incluso podemos manejar el aprendizaje del lenguaje audiovisual a través de la observación del uso de planos y encuadres desarrollados desde un punto de vista técnico muy elaborado. Los argumentos, personajes y ambientes se convierten en un aliado del docente a la hora de abordar un contenido en específico. Sin dejar de lado, las posibles críticas a los argumentos y temáticas desarrollados en el film, tratando de realizar un análisis crítico y creativo del mismo.

Al igual que el ‘Rey León’ (1994) y la sabana africana, ‘Frozen’ (2013) nos describe las características del invierno y el verano de una forma amena y atractiva.

Es de destacar, además, que en los diferentes antecedentes de esta investigación, las películas Disney fueron una constante. Por ejemplo, en el trabajo de Vílchez (2004), sobre la enseñanza de la física a través de los dibujos animados, titulado: Física y dibujos animados, se utiliza como referencia la película ‘Donald en el país de las matemáticas’ (1959). Esa constante es debida a los aspectos ya resaltados de dichas producciones cinematográficas. Por todas estas razones, se vuelve pertinente el uso de dichas películas en la elaboración de estrategias educacionales diseñadas por docentes de educación primaria.

Sin embargo, esto no quiere decir que dejemos de lado el trabajo de otras productoras que hacen vida junto con Disney en la elaboración de películas animadas.

Por ejemplo, se han estrenado películas como, ‘Kung Fu Panda 3’ (2016) de la productora Dreamworks Animation, ‘Angry Birds’ (2016) de Sony pictures Imageworks, ‘La vida secreta de tus mascotas’ (2016) y ‘Canta’ (2016) de Illumination Entertainment – compañía creada por Chris Meledandri al dejar Fox Animation en 2007- y La era de Hielo 5: Colisión en curso (2016) de Blue Sky Studios. Todas estas películas fueron exitosas y vistas por una gran cantidad de familias. Por lo que constituyen otras posibilidades en el mundo de la animación y más concretamente como insumo para la Educomunicación.

1.7.- La creatividad en el proceso de enseñanza-aprendizaje

El uso de la creatividad en el accionar educativo, puede permitir al docente generar nuevas estrategias que le permitan innovar su práctica diaria. Ser creativo permite el uso de los medios en el aula y cualquier otra estrategia o método que permita enriquecer el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Según el Diccionario de la Real Academia Española (2001) la creatividad: “Es la facultad de crear” o la “capacidad de creación”. Por otro lado señala, que crear es: “producir algo de la nada” (p.459). La creatividad es la capacidad de producir nuevas ideas o nuevas asociaciones, a partir de ideas o conceptos preexistentes, que ayuden a producir soluciones originales.

Según la definición ABC (2017):

La creatividad, también denominada como inventiva, pensamiento original, imaginación constructiva, pensamiento creativo, entre otras maneras, es lisa y llanamente la facultad humana de crear y que como tal nos permitirá la generación de nuevas ideas, conceptos o de nuevas asociaciones entre ideas y conceptos ya conocidos y que están orientados a producir soluciones originales (p.1).

La Enciclopedia de Pedagogía de la Universidad Camilo José Cela (2002) define la creatividad como el: “proceso cognitivo caracterizado por la originalidad, la utilidad o adecuación al contexto y la novedad para resolver problemas” (p.1032). Señala además que la creatividad pasa por una serie de fases señaladas por Wallas (1926) dichas fases son: preparación, incubación, iluminación y verificación.

En la primera fase el individuo intenta familiarizarse con el problema analizando la información que tiene. En la segunda fase, el problema se deja de lado. La iluminación se produce cuando la solución se presenta de manera clara y coherente. El cuarto paso o fase consiste en verificar si la solución es pertinente y se comprueba su fiabilidad (p. 1032).

Según López Pérez (1999) la creatividad pasa por tres pasos, el primero que es la atención inicial, el segundo que es el proceso de búsqueda y un tercer paso que ocurre cuando llega el “chispazo”. Ese primer paso, implica una forma distinta de ver la realidad para descomponerla y luego comienza un proceso de búsqueda de imágenes, en este momento se activa la imaginación, para llegar a la elaboración de un producto propio, novedoso y valioso. En este sentido, con frecuencia vemos un producto original, que ha sido modificado por el proceso creativo de otras personas. Lo que se genera nace, a partir de lo que ya existe. Como ejemplo de esto, podemos señalar, el caso de las películas que han sido versionadas a lo largo del tiempo. Por ejemplo la película ‘la momia’ ha sido versionada en varias oportunidades, en el año 1932, en el año 1999 y la más reciente del año 2017. En cada película, los guionistas, productores y directores, le han dado su toque creativo en función a su visión y a los avances tecnológicos que han tenido en sus manos, según su momento.

Otro ejemplo, de cómo el trabajo creativo parte de un punto de origen, serían la películas, nacidas a partir de seriados televisivos como ‘Star trek’ (2009), ‘Los locos Adams’ (1991), ‘El llanero solitario’ (2013), ‘Misión Imposible’ (1996), ‘Los magníficos’ (2010), entre otras. O las basadas en conocidas series animadas como ‘Scooby Doo’(2002), ‘Los picapiedras’(1994), ‘Dragon Ball, evolución’(2009), ‘Transformers’(2007), ‘Alvin y las ardillas’(2007) o ‘Los Pitufos’(2011). En cada una de estas producciones, el trabajo creativo del equipo de producción, consistió en recrear en el corto lapso de tiempo de una película, seriados que han durado muchos años. De esta forma, el espectador puede observar, disfrutar y criticar la originalidad y el trato dado por los creadores a sus seriados favoritos.

Todos tenemos la capacidad potencial para ser creativos. Por ejemplo Nubiola (2010), menciona que incluso “El crecimiento científico no es sólo la acumulación de datos, registros, medidas o experiencias, sino que requiere también creatividad” (p.3). Ser creativo implica el compromiso de aceptar las diferentes posibilidades que nos presenta el mundo que nos rodea. Gracias a la creatividad se han dado los diferentes cambios culturales a lo largo del tiempo. Sin ella habría sido imposible, conocer los grandes genios de la historia de la humanidad. Por ejemplo en la música, Beethoven, Mozart, Vivaldi, Verdi, entre otros. En la ciencia, Jacinto Convit, Luis Pasteur, Stephen Hawking, Charles Darwin, Galileo Galilei, Tomas Alva Edison, Alexander Graham Bell. En las artes, Picasso, Botticelli, Miguel Angel, Leonardo Da Vinci. En la literatura, Cervantes, Shakespeare, Lope de Vega, Julio Verne, García Márquez, Hemingway, Charles Dickens, Stephen King, Mark Twain. Alejandro Dumas, J.K. Rowling, entre otros. En este sentido, podemos ver como las grandes obras de muchos de esos escritores, han sido llevadas a la pantalla grande. Son ejemplos conocidos las obras de Shakespeare, como Romeo y Julieta, Hamlet u Otelo, La isla misteriosa de Julio Verne -de la cual se han hecho muchas versiones- o más recientemente el mundo mágico del famoso mago Harry Potter, de J.K.Rowling o el It de Stephen King.

Y en este mundo de nuevas tecnologías y redes sociales, sería prácticamente imposible para las nuevas generaciones, imaginarse un mundo sin el google de Larry Page y Serguéi Brin o el Facebook de Mark Elliot Zuckerberg.

La invención de la televisión, el internet, las computadoras, el blu-ray, el DVD, son algunos ejemplos de lo que es capaz el ser humano al ser creativo. Todos tenemos la capacidad de inventar y diseñar estrategias que nos permitan cambiar nuestro mundo

En el caso de los docentes, se trata de innovar lo que hacemos diariamente, de crear destrezas o habilidades que nos permitan mostrar el mundo de conocimientos que nos rodea a nuestros estudiantes. Se hace necesario que el maestro entienda que al ser creativo, sus alumnos son capaces de volverse creativos. La creatividad implica la libertad de dejar volar nuestra imaginación. Si nos encerramos en los parámetros antiguos de la educación no seremos capaces de ser creativos y de ver las posibilidades que las nuevas tecnologías nos brindan.

Un maestro creativo asume la televisión y el cine como una ventana abierta a las posibilidades. Enseñar ciencias naturales se puede volver una gran aventura con la ayuda de personajes fantásticos como ‘Nemo’, ‘Mani’, ‘Po’ o ‘el maestro Chi fú’. Tal vez esos nombres no sean conocidos para muchos adultos, pero nuestros niños los conocen muy bien. Se ríen con ellos y en ocasiones los ven como un amigo más.

El ser creativo implica un proceso de cuestionamiento de la realidad, que nos lleve a cambiarla en la búsqueda de mejoras.

Al utilizar los dibujos animados en la práctica diaria, el educador puede encontrar una forma creativa para lograr que el niño construya su propio pensamiento a partir de imágenes que le son conocidas.

El ser creativo implica asumir los riesgos o problemas que se puedan presentar, afrontarlos y solventarlos. Los creativos son personas curiosas, el creativo ve, busca y descubre oportunidades en todo lo que lo rodea. Es importante, que ese ser creativo comunique lo aprendido y le brinde a otros, esa capacidad de producir cosas nuevas y valiosas.

El pensamiento creativo nos ayuda a potenciar el futuro, porque nos ayuda a imaginar posibles problemas y soluciones a los mismos y a generar alternativas de acción. Motiva el alcance de logros, propicia el perfeccionamiento a través de la búsqueda de mejores y variadas soluciones y permite la resolución de problemas, cuando no se ven opciones o las opciones que están, no son las más idóneas. En palabras de Steve Jobs (s/f), “la creatividad simplemente consiste en conectar cosas. Una de las cosas que siempre he pensado es que ser creativo es como saltar al aire, siempre estarás absolutamente seguro de que la tierra estará ahí cuando caigas”.

En el economista american.Com (2013), se muestran y analizan algunas de las frases más celebres de Steve Jobs sobre la creatividad:

-No estoy desestimando el valor de la educación superior, simplemente estoy diciendo que se produce a expensas de la experiencia- Steve Jobs consideró que las experiencias de la vida son fundamentales para ser creativo. Para el cofundador de Apple, absorber la cultura, el arte y la historia eran claves. Consideraba que la adopción de nuevas experiencias podría ayudar a formar un producto (párr.2).

Para Jobs la creatividad es el resultado de la experiencia, se trata de conectar vivencias para crear algo nuevo. Es un salto al vacío teniendo la seguridad de encontrar siempre algo.

La creatividad nos ayuda a potenciar el pensamiento divergente o lateral, el cual según De Bono (2000), es un pensamiento creador, donde todas las ideas y los errores valen, que sigue los caminos menos evidentes y donde se exploran todas las vertientes de un tema, incluso aquellas que no parecieran ser pertinentes al mismo. Este tipo de pensamiento elabora criterios de originalidad, inventiva y flexibilidad. Dicho de otra manera, permite dilucidar todas las posibles opciones o soluciones que pueda dar a lugar un determinado problema.

De Bono (2000) relaciona la creatividad con el pensamiento divergente, aspecto este, que permite la elaboración de ideas novedosas que permitan soluciones diversas. Según su enfoque, el cerebro humano presenta dos tipos de pensamiento, el vertical y el lateral o divergente.

Para De Bono (2000) “El pensamiento lateral no pretende sustituir al pensamiento vertical: ambos son necesarios en sus respectivos ámbitos y se complementan mutuamente; el primero es creativo, el segundo selectivo” (p.2).

Las diferencias entre el pensamiento lateral y el pensamiento vertical son básicas. Su funcionamiento respectivo es completamente distinto. No se trata de decidir cuál es más eficaz, ya que ambos son necesarios y se complementan mutuamente. Lo que importa es una perfecta conciencia de sus diferencias para facilitar la aplicación de ambos. En el pensamiento vertical la información se usa con su valor intrínseco, para llegar eventualmente a una solución mediante su inclusión en modelos existentes. En el pensamiento lateral la información se usa no como fin, sino sólo como medio para provocar una disgregación de los modelos y su subsiguiente reestructuración automática en ideas nuevas. (De Bono, 2000, p.33)

Ambos tipos de pensamiento convergen en cada individuo, es importante el conocimiento de uno y otro, para una correcta aplicación. Cuando un docente utiliza su creatividad y su pensamiento se vuelve divergente, puede lograr, que sus estudiantes lleguen a múltiples soluciones de un mismo problema. Esto, no quiere decir que deje de lado el uso del pensamiento vertical. A pesar de que, dicho pensamiento es, lineal, analítico, se mueve en direcciones definidas, es selectivo y selecciona una sola vía, este en ocasiones permite la solución de un determinado problema.

El pensador creativo, sabe cómo utilizar ambos tipos de pensamiento, tiene muchas y variadas ideas sobre un mismo tema, es flexible y busca producir soluciones viables. Es capaz de usar su imaginación, discrimina sus ideas, es un curioso intelectual. Tiene

confianza en sí mismo y capacidad de decisión, es audaz, tenaz, decidido, libre, apasionado y profundo. Cree en sus ideas y las defiende, pero es capaz de escuchar las críticas y afrontar las consecuencias de sus decisiones. Sin embargo:

El hecho de que hasta el presente la enseñanza haya girado exclusivamente en torno al eje del pensamiento vertical, confiere carácter imperativo a la inclusión del pensamiento lateral en los programas docentes, no porque aquél no sea suficiente para estimular el progreso, sino porque su uso exclusivo incluye ciertos peligros. (De Bono, 2000, p.3).

El pensamiento creativo y divergente permite la innovación y el avance de las civilizaciones, ya que, ayuda en la solución de problemas de la vida cotidiana. Por ejemplo, la invención del teléfono permitió acortar distancias en la comunicación oral y actualmente en la escrita, al igual que, el automóvil o el tren permitieron el traslado más efectivo de personas, ahorrando, tiempo, energía y dinero. La creatividad nos permite crear nuevas ideas que nos llevan a innovar. Se trata de aplicar con éxito nuestras ideas creativas.

Un docente creativo asume las nuevas tecnologías como una mano amiga que le permite enriquecer su trabajo, manteniendo lo positivo de lo viejo y lo innovador de lo nuevo. La televisión llegó para quedarse en nuestras vidas y parte de ser creativo es aceptar que ella existe y puede ser una aliada en las aulas. Respetando de esta forma los pensamientos y sentimientos que los niños traen consigo de los largos momentos que pasan frente a él en sus hogares. El docente creativo sabrá aprovechar el potencial enriquecedor del medio, sin dejar de lado el papel de mediador que siempre debe tener. Al ser creativo se permitirá unir, familia, escuela y medio sirviendo de puente en el aprendizaje y uso del mismo, apropiándose de su lenguaje y uniéndolo al lenguaje de las escuelas.

En palabras de Alan Turing (s/f): “A veces la persona que nadie imagina capaz de nada es la que hace cosas que nadie imagina”. Con frecuencia se subestima la creatividad o el talento de los docentes, por encontrarse inmersos en el difícil mundo de la educación. El poder de la creatividad genera ideas capaces de sorprender y cambiar al mundo y con frecuencia viene de las personas que menos se espera.

Capítulo II:

Opiniones y creencias sobre el uso de los dibujos animados en el aula, que poseen los docentes de la U.E.N.B. Socorro Machado, sujetos de esta investigación.

2.1.- El contexto:

2.1.1.- La U.E.N.B. Socorro Machado

La U.E.N.B. Socorro Machado, está ubicada entre los sectores Río Hacha y la Urb. Pedro Elias Gutierrez de Casalta II en Catia- Caracas. Actualmente cuenta con el siguiente personal: 1 directora, 1 subdirectora, 12 profesores de educación primaria, 6 de Educación inicial, 14 obreros, 4 administrativos, 2 docentes de primaria con funciones administrativas, 1 psicopedagoga, 1 profesora de cultura tradicional, 2 profesores de Educación Física y un total de 366 estudiantes. Además, cuenta con el apoyo de un profesor de ajedrez, de la misión Barrio Adentro deportivo que asiste de forma irregular.

La planta física consta de una planta baja o lobby, 2 pisos y 1 patio de recreo que incluye una cancha deportiva. En el lobby se encuentran la dirección, la subdirección, la secretaría, los 3 salones de educación inicial, el salón de educación física, una cantina, una cocina para el programa de alimentación, los baños de niñas y niños de 1era etapa, 1 baño de docentes, un salón de depósito, un salón para la docente del programa de alimentación, el patio, la cancha y la zona destinada a las mesas organopónicas del huerto escolar.

En el 1er piso se encuentran los 8 salones correspondientes a 1ero, 2do, 3er y 4to grado -2 secciones por cada grado-, los baños de niñas y niños de 2da etapa, un baño de docentes, el baño de obreros, un cuarto para los obreros del 1er piso. En el 2do piso se hallan los 4 salones correspondientes a 5to y 6to -2 secciones por cada grado-, el salón de aula integral, 1 salón para ajedrez, el cuarto de obreros de dicho piso y la biblioteca. En esta última es donde se realizan las sesiones de cine-foro o visualización de películas con fines recreativos. Es La institución funciona en un horario de 8 horas, de 7:00 am a 3:00 pm, por ser una escuela bolivariana. Sin embargo, desde hace 5 años la salida de los niños se realiza a las 12:00m, motivado a la ausencia del Programa de Alimentación Escolar

Bolivariano -P.A.E.B.-. Aunque, desde el mes de noviembre de 2017, el programa se reabrió parcialmente, por lo que este horario se mantiene. El personal directivo, docente, administrativo y obrero permanece en las instalaciones hasta las 3:00 pm cumpliendo funciones administrativas.

La escuela lleva el nombre de una insigne educadora venezolana, nacida en el estado Carabobo, quien cursó sus estudios de primaria en Valencia, trasladándose luego a Caracas para estudiar en la Academia de Bellas Artes, donde obtuvo el título de profesora de piano, canto, teoría musical y solfeo. En 1901 inició su carrera magistral, desempeñando numerosos cargos directivos en lugares, como: Instituto Musical de la Victoria –Edo. Aragua-, Colegio Nacional de Niños, la Nacional de Hembras. Su carrera como docente, duró 36 años de servicio interrumpido, hasta obtener su jubilación.

La Escuela Unitaria Socorro Machado, comenzó a funcionar en una pequeña casa cercana a la localidad de Casalta y al celebrarse sus 10 años de servicio fue trasladada a un local más cómodo y amplio donde funcionó como Grupo Escolar. Luego con el pasar del tiempo se produjeron cambios con la implantación de la Educación Básica y el proyecto de escuelas bolivarianas, pasando entonces primero a Unidad Educativa Nacional y a partir del año 2007 a Unidad Educativa Nacional Bolivariana Socorro Machado denominación que rige hasta la actualidad.

La ausencia y fallas en el programa de alimentación han afectado, las actividades que pudieran enriquecer el proceso de enseñanza aprendizaje que se espera de una escuela con horario integral. Al permanecer los niños sólo 5 horas del horario reglamentario por la falta de alimentos, la cantidad de actividades que se podrían desarrollar disminuye. Se han recibido una serie de docentes cubanos del programa Barrio Adentro Deportivo y Barrio Adentro Cultural, quienes han tenido que adaptarse al horario lo que no les ha permitido desarrollar sus planificaciones a cabalidad y en ocasiones, se han mantenido por muy corto

tiempo en la institución. Por ejemplo, hace 2 años asistió un profesor de teatro que fundó un grupo teatral con niños de 4to, 5to y 6to grado, quienes debían ir a su casa a almorzar y regresaban para los ensayos en horas de la tarde. Esto generó inconvenientes con los representantes y el grupo con el tiempo se disolvió. Dicho grupo trabajaba con dramatizaciones de canciones, por lo que necesitaban los equipos electrónicos de la institución. Esto fue una limitante para ellos, ya que, el uso de los equipos que se encuentran en la biblioteca -video been, televisor, DVD, computadora- está supeditado a permisos y horarios, normalmente matutinos. Esto plantea ciertas dificultades al desarrollar un programa de estrategias educ comunicativas dentro del aula, tomando en cuenta la cantidad de secciones que existen en la institución y el tiempo. Sin embargo, con un cronograma preestablecido esto se puede lograr.

Al encontrarse rodeada por diferentes comunidades, tales como, el barrio Las Taparitas, el sector Río Hacha, la escalera Telegráfica, los planes 1,2 y 3 de la Silsa y los bloques 2 y 3 de la Urb. Pedro Elias Gutierrez de Casalta II, la escuela no escapa a las diferencias que existen entre ellas. Esto hace que la institución presente problemas con las aguas servidas, el uso de contenedores de desechos sólidos en la pared perimetral de la entrada, e incluso el acceso a la escuela por medio del estacionamiento, ya que, éste posee un portón. Las grandes diferencias hacen que existan varios Consejos Comunales, de los cuales, depende en gran medida el funcionamiento de la escuela.

Actualmente, la pintura, remodelaciones o adquisición de materiales se deben hacer por medio de los consejos comunales que hacen vida en los alrededores de la institución. Por ejemplo, en el caso de los contenedores de basura, no hubo consenso para ubicarlos en otro sitio y sólo se logró que el camión del aseo asista regularmente a retirar los desechos. Situación ésta que ha sido muy irregular, ya que, se continúan observando grandes cantidades de desechos continuamente. La pintura del año 2016 sólo incluyó algunos exteriores. La institución fue dotada de unos bebederos hace unos años por un consejo comunal, luego éstos fueron retirados y contruidos otros no funcionales, por un consejo

comunal distinto. Esta problemática ha hecho difícil la adquisición de nuevas tecnologías. Debido a que para el logro de cualquier solicitud de dotación con una mayor celeridad se debe contar con el apoyo de los consejos comunales que hacen vida cerca de la institución, esto incluye incluso el acceso a internet o el gas directo para la cocina, que tampoco se ha logrado con la comunidad.

La encargada del comité de infraestructura y hábitat escolar, informó que, en este sentido, en el año 2012 el Consejo Comunal Pedro Elias Gutierrez fue quién realizó reparaciones generales a la institución, que incluyeron pintura de exteriores e interiores, arreglo de baños y elaboración de la cancha y tarima para eventos especiales, entre otras. Dichas reparaciones, fueron continuadas en el año 2014 y 2015 por el Consejo Comunal de Manos con la revolución. Quienes hicieron los murales de la fachada de la institución, en el patio y la tarima -imágenes 1 y 2-. Posteriormente el Consejo Comunal Hacia el Progreso del Siglo 21, en unión a la Alcaldía de Caracas contrato una empresa denominada corporación Linos, quienes terminaron las obras iniciadas por el Consejo Comunal de Manos con la Revolución. En el año 2016, el Plan Cayapa de la Alcaldía de Caracas pintó nuevamente la institución, cubriendo los murales. En esta oportunidad, solo se pintaron exteriores, modificándose el color de azul a marrón y ocre, pero manteniéndose, el color azul del interior de la institución, esto motivado, a la falta de pintura -imágenes 3,4 y 5-. En las fotos que presentamos, se pueden observar las diferencias, en la estructura de la escuela en apenas 2 años.

La falta de apoyo de la comunidad y las marcadas diferencias que existen entre los diferentes consejos comunales, evidenciadas a través de los diferentes cambios en la infraestructura y la falta de adquisición de bienes muebles, afectan el desarrollo de cualquier proyecto que se quiera llevar a cabo. Para poder agilizar la compra de un D.V.D. funcional- el actual presenta fallas, por lo que los docentes tienden a traer uno externo para poder visualizar películas- y computadoras o gestionar el acceso internet, se hace necesario el apoyo de los consejos comunales. Ambas situaciones- las compras de equipos

y la gestión de acceso al internet- afectan el desarrollo de actividades educomunicativas en la institución. Esto conlleva que el docente se vuelva creativo y genere alternativas para la implementación de dichas estrategias, como por ejemplo, llevar en pendrive fragmentos de películas animadas para visualizarlas en los computadores ‘canaimas’ o invitar a los niños a observar películas en casa para ser discutidas posteriormente.



IMAGEN 1 -FACHADA U.E.N.B. SOCORRO MACHADO. AÑO 2015-



IMAGEN 2 -TARIMA PATIO CENTRAL, AÑO 2015-



IMAGEN 3 -FACHADA U.E.N.B. SOCORRO MACHADO, ACTUALMENTE-

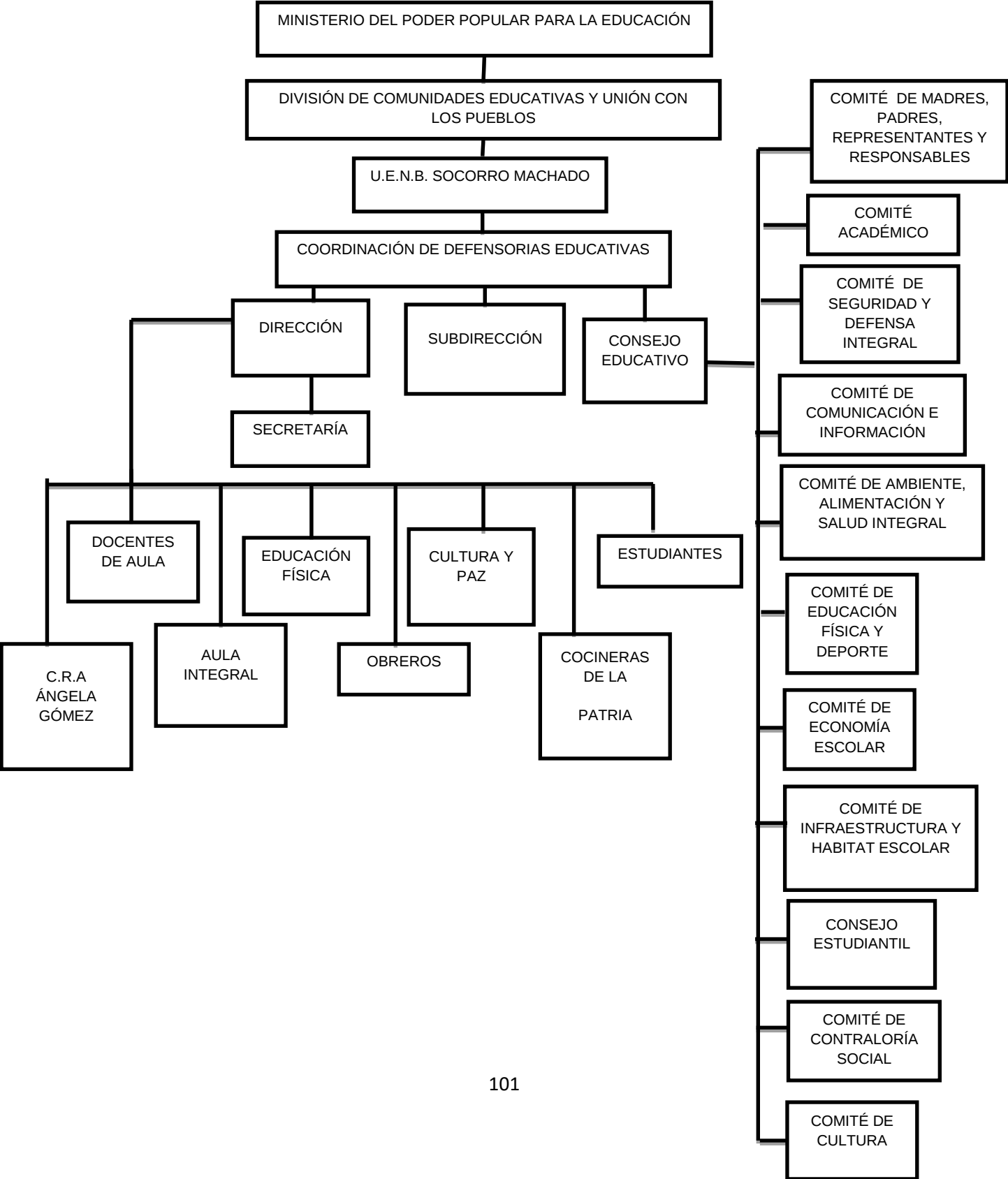


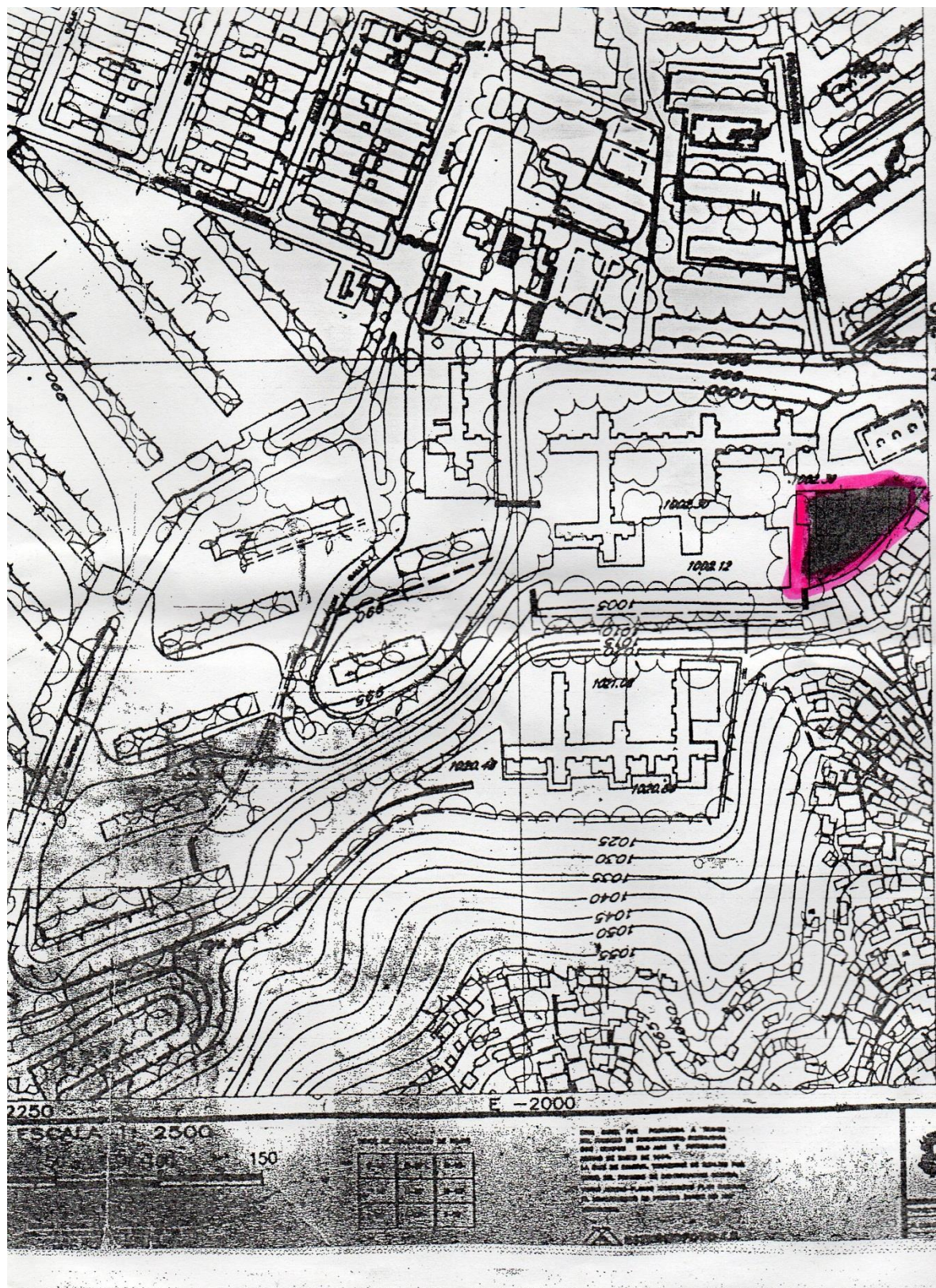
IMAGEN 4 -TARIMA Y CANCHA PATIO CENTRAL, ACTUALMENTE-



IMAGEN 5 -LOBBY DE ENTRADA, ACTUALMENTE-

ORGANIGRAMA DE LA U.E.N.B. SOCORRO MACHADO





UBICACIÓN GEOGRÁFICA U.E.N.B. SOCORRO MACHADO

2.1.2.- El Curriculum del Subsistema de Educación Primaria Bolivariana en la U.E.N.B. Socorro Machado.

La presente investigación plantea la utilización del Currículo del Subsistema de Educación Primaria Bolivariana, motivado a que desde el año 2014, éste se está implementando en la escuela donde se realizó el trabajo.

Para la UNESCO (1974) currículo “es la organización de un conjunto de experiencias de aprendizajes y los diversos factores que las condicionan y determinan, en función de los objetivos básicos generales o finales de la educación”.

El currículo del subsistema de Educación Primaria Bolivariana, llamado también por los docentes, ‘Currículo Bolivariano’ se implementa en Venezuela a partir del año 2007, simultáneamente junto con el Currículo Básico Nacional que está vigente desde el año 1997.

Dicho currículo manifiesta en su prólogo, que se fundamenta en la constitución de la República Bolivariana de Venezuela del año 1999 y en los ideales de Simón Bolívar, Simón Rodríguez, Francisco de Miranda y Ezequiel Zamora, Luis Beltrán Prieto Figueroa, entre otros pensadores de América Latina y el mundo.

Los contenidos son generalizados, a diferencia del currículo básico donde se especifican más detalladamente. Se engloban 4 grandes áreas: lenguaje, comunicación y cultura; matemáticas ciencias naturales y sociedad; ciencias sociales, ciudadanía e identidad y educación física, deportes y recreación. Esto a diferencia de las 5 materias, en que se

divide el Currículo Básico Nacional: Lengua y Literatura, Matemáticas, Ciencias Naturales y Tecnología, Ciencias Sociales, Educación Estética y Educación Física.

En la actualidad, ambos currículos se implementan, según las características o decisiones tomadas por los directivos de las escuelas. A pesar de que existe la orden ministerial de usar el Bolivariano. Sin embargo, es en las escuelas bolivarianas donde se observa un uso mayor de dicho currículo.

En éste, ya no se trabaja con competencias e indicadores. Sino por componentes que llevan a una serie de contenidos que son evaluados por medio de criterios establecidos por el docente. Esto le permite gran libertad al maestro al momento de decidir los contenidos a trabajar y criterios a evaluar. Esto se hace con la idea de que se incluyan aspectos inherentes al sector geográfico donde se encuentre la escuela. Para de esta forma tratar temas como la historia y personajes resaltantes de la localidad. No se habla de ejes transversales sino de elementos integradores de la actividad pedagógica, como el ambiente y salud integral y la tecnología de la información y comunicación. Plantea la elaboración de proyectos de aprendizaje, en función al proyecto educativo integral comunitario. Que debe ser elaborado en conjunto por los diferentes comités escogidos, a partir de la aplicación de la resolución 058, de fecha 16 de octubre de 2012, emanada por el Ministerio del Poder popular para Educación. Es importante resaltar como se le da una gran importancia a la tecnología de la información y comunicación. Lo que nos da un marco legal referencial para el uso de los contenidos televisivos en el aula.

Por ejemplo, en el programa de 6to grado se plantea como contenido del área lenguaje comunicación y cultura - en su componente: La comunicación y el lenguaje como eje central del desarrollo de la vida en sociedad- El Análisis del desarrollo de la comunicación: medios de comunicación de masas. Las comunicaciones satelitales. Medios de comunicación social: la radio, la televisión, el periódico.

Por otro lado en el componente: el lenguaje artístico como medio de expresión individual y comunicación con el mundo exterior. Se plantea como contenido la: Ciencia y tecnología en el mundo de las artes. Fotografía, cine, televisión, video, la computadora y el internet. Estudio de la fotografía. Composiciones artísticas a través de la fotografía.

Ambos contenidos plantean el uso y estudio de la televisión y sus imágenes, enmarcando esto el uso creativo de los dibujos animados como una alternativa en la enseñanza, teniendo un basamento legal establecido. El trabajar, con proyectos integradores nos permite, además, el uso de estos contenidos en correlación con los del área matemáticas, ciencias naturales y sociedad.

2.2.- El abordaje de la investigación:

2.2.1.- Diseño de la investigación.

La investigación fue de campo con apoyo de la investigación documental. En una primera fase se llevó a cabo una investigación documental a fin de adquirir el basamento referido a los presupuestos teóricos metodológicos que sustentan el diseño de estrategias comunicativas para el uso de los dibujos animados en la enseñanza de las ciencias naturales. En la misma se tomó en cuenta, la búsqueda de información en bibliotecas físicas y virtuales. Posteriormente se llevó a cabo una investigación de campo, visualizando diariamente las actividades de la U.E.N.B. Socorro Machado, por cuanto la investigadora labora en dicha institución. De esta forma, fue más espontánea la recaudación de la información, que brindaron los sujetos de esta investigación.

Según el Manual UPEL (2006), la investigación de campo “es el análisis sistemático de problemas de la realidad, con el propósito bien sea de describirlos, interpretarlos entender su naturaleza y factores constituyentes” (p. 18).

Dicha investigación tuvo un alcance de tipo propositivo, motivado a que sólo se presentará la propuesta de estrategias. Es decir, se llegará sólo a la fase de diseño.

El enfoque fue de tipo cuali-cuantitativo. Tomando lo cualitativo como la forma de interpretar la realidad, su modo de ser o sus particularidades y características. En este sentido se describieron las estrategias ideadas por los docentes y algunas diseñadas por la investigadora, además, de la interpretación cualitativa de los datos recabados durante el taller. Lo cuantitativo se refiere a los aspectos cuantificables para explicar el objeto de estudio. Por ejemplo, número de sujetos, sexo, profesión, edades, entre otros aspectos, que

se pueden medir. Dichos datos fueron arrojados por la encuesta realizada a lo largo del estudio.

Según Hurtado (2010):“...toda investigación pretende llegar a conclusiones con significado, lo cualitativo y lo cuantitativo, se necesitan mutuamente. Lo cualitativo y lo cuantitativo son sólo códigos: medios para lograr precisión” (p.100).

Los resultados arrojados por la encuesta, nos llevan a partir de datos cuantificables, a una explicación cualitativa del tema en estudio.

La modalidad o nivel de la investigación fue de tipo comprensivo. Según Hurtado (2005), el nivel comprensivo:

Toca el campo de las explicaciones. El investigador ya no sólo percibe las características explícitas en el evento, o descubre algunos aspectos menos explícitos, sino que establece conexiones entre diversos eventos, a partir de las cuales puede formular explicaciones. Las explicaciones le permiten al investigador anticipar situaciones y también planificar o desarrollar propuestas de transformación (p.44).

A partir de los instrumentos de investigación, la información recabada nos permitió desarrollar la propuesta de estrategias educ comunicativas diseñadas, partiendo de la comprensión de la participación y opiniones de los sujetos de la investigación.

La investigación fue proyectiva. Según Hurtado (2010): “La investigación proyectiva tiene como objetivo diseñar o crear propuestas dirigidas a resolver determinadas situaciones (...) Las investigaciones proyectivas diseñan los planes de acción de las investigaciones posteriores” (p.133).

Son investigaciones que proponen o sugieren soluciones prácticas a un determinado problema. Los proyectos factibles se fundamentan en trabajos de campo, documentales o la combinación de ambos. El Manual de Trabajos de Grado, de Especialización y Maestrías y Tesis Doctorales, (UPEL, 2006), lo define como: “(...) la investigación, elaboración y desarrollo de una propuesta de un modelo operativo viable para solucionar problemas, requerimientos o necesidades de organizaciones o grupos sociales; puede referirse a la formulación de políticas, programas, tecnologías, métodos o procesos (...)” (p.16).

Las técnicas utilizadas durante la investigación fueron el arqueo bibliográfico, el taller o curso y la encuesta.

Según Hurtado (2010):

Las técnicas son modos específicos de hacer algo” (...) “Cuando las técnicas de análisis se basan en datos numéricos y pertenecen al campo de las estadísticas se les denominan “técnicas cuantitativas” y cuando se basan en datos verbales se les denomina técnicas cualitativas”. Para la recolección de datos durante la investigación de campo, se realizará un grupo focal como “técnica cualitativa” y una encuesta como “técnica cuantitativa” p.110).

El arqueo bibliográfico como técnica para recopilar información, complementará la investigación.

Arqueo Bibliográfico o recopilación y análisis documental: En el arqueo bibliográfico “el investigador localiza, acopia y organiza los recursos de información que exige el tema formulado” (Bravo, Méndez y Ramírez, 1987, p.53). Dicho arqueo consiste en la búsqueda de las fuentes documentales que puedan enriquecer la investigación, incluyendo tanto fuentes físicas, como fuentes digitales que contengan textos, cuyo contenido pueda ser relevante.

Encuesta: Según Hernández y otros (s/f): “la encuesta es un instrumento de la investigación de mercados que consiste en obtener información de las personas encuestadas mediante el uso de cuestionarios diseñados en forma previa para la obtención de información específica” (p.1). Para Pobeá (2015): “La encuesta es una técnica de recogida de datos mediante la aplicación de un cuestionario a una muestra de individuos” (p.3).

En esencia, la encuesta permite recoger por medio de formularios con preguntas prediseñadas, las opiniones de un determinado conjunto de personas sobre un tema en específico. Dicha encuesta se realizó a partir de un cuestionario de preguntas abiertas y cerradas que permitieron recabar la información suministrada por los sujetos de la investigación. Se aplicó antes del grupo focal.

Taller o curso: Según Ander Egg (1999) “el taller permite cambiar las relaciones, funciones y roles de los educadores y educandos. Introduce una metodología participativa y crea las condiciones para desarrollar la creatividad y la capacidad de investigación”. (p.1). En los talleres de enseñanza se integran la teoría y la práctica. Tiene como características principales, la investigación, el aprendizaje por descubrimiento y el trabajo en equipo. Según la temática tratada, al finalizar el taller los participantes deberán ser capaces de elaborar sus propios conocimientos o materiales según se requiera.

Según Ander Egg(1999):

Se organiza con un enfoque interdisciplinario y globalizador, donde el profesor ya no enseña en el sentido tradicional; sino que es un asistente técnico que ayuda a aprender. Los alumnos aprenden haciendo y sus respuestas o soluciones podrían ser en algunos casos, más válidas que las del mismo profesor (P.5).

En este sentido el taller dará como resultado las estrategias educomunicativas elaboradas por los docentes, constituyéndose éste, en el último paso de la investigación.

2.2.2.- Los Sujetos.

Para la presente investigación no hablaremos de población o muestra, sino de sujetos, por cuanto la cantidad de docentes que laboran en la institución en la que se realizó el estudio son pocos, lo que nos permitiría inicialmente, llevar a cabo una investigación con todos los educadores de la escuela. Sin embargo, algunos docentes manifestaron no estar interesados en responder la encuesta, pero si en participar en el taller a realizarse más adelante y qué formó parte de la investigación.

Los sujetos que participarían en un principio en la investigación eran los 16 docentes de Educación primaria de la U.E.N.B. Socorro Machado, correspondientes a 12 docentes de educación primaria del colegio, distribuidos en 2 secciones de cada grado de 1ero a 6to, los 2 docentes de primaria con funciones administrativas y 2 docentes de Educación física que trabajan con todos los grados. Es importante señalar que estos últimos, manifestaron su interés y opiniones sobre el uso de estrategias educomunicativas aplicadas a la enseñanza de la educación física e hicieron mención de la posibilidad de unir dichas estrategias en su área. Esto motivado, a que ellos son quienes orientan el recreo escolar y dentro de las áreas de dicho recreo, hay una referida a cine.

Además, estos docentes aportaron ideas en la elaboración de estrategias educomunicativas que involucraron juegos al aire libre en unión a la exploración de la naturaleza. Estas razones, nos permitieron la inclusión de dichos docentes, en virtud de su positiva colaboración en la elaboración de las estrategias a diseñar. De igual manera, los 2 docentes con funciones administrativas, mostraron su interés en participar en la investigación, motivado a que ellos dependen de un documento de capacidad laboral reducida, emitido por el Instituto de Prevención Social del Ministerio de Educación (IPASME) - de conformidad con que la cláusula 95, el 3er contrato colectivo del año 2018- que al ser revocado los enviaría nuevamente a aula. Dicha cláusula, se renueva anualmente

y se aplica cuando el docente tiene un impedimento físico, para ejercer su cargo como docente de aula. En este sentido, se le dan funciones administrativas por el período de un año y según la evaluación médica se le renueva.

La U.E.N.B. Socorro Machado, cuenta con 12 docentes de educación primaria, 2 de educación primaria con funciones administrativas, 6 de educación inicial, 1 psicopedagoga y 2 docentes de educación física. La investigación se enfoca en los 14 docentes de educación primaria y los 2 docentes de educación física, de los cuales 11 respondieron la encuesta y 3 manifestaron no querer llenarla. Ambos profesores de educación física entregaron la encuesta.

2.2.3.- Características de los docentes de la U.E.N.B. Socorro Machado que participaron en la aplicación del instrumento:

Se trata de docentes en su mayoría mujeres -sólo hay un profesor en educación primaria y el profesor de educación física-, con edades comprendidas entre 28 y 62 años, en su mayoría licenciados en educación o profesores egresados del Instituto Pedagógico de Caracas. Hay 2 técnicos superiores en educación integral, egresados del Instituto Universitario Jesús Obrero, 4 tienen estudios de posgrado en evaluación y planificación, egresados de la Universidad Santa María. Han ejercido como docentes del Ministerio del Poder Popular para la Educación y de la U.E.N.B. Socorro Machado, entre 1 y 17 años. En general, son sujetos interesados en su actualización y con curiosidad por la misma, lo que se evidenció en sus respuestas al cuestionario aplicado. A continuación, presentamos las características personales de los sujetos de la investigación.

- Elluz, docente de 40 años, licenciada en educación integral, de la Universidad José María Vargas, con 17 años de servicio en el Ministerio del Poder Popular para la Educación y 11 años en la U.E.N.B. Socorro Machado.
- Yanira, docente de 33 años. Técnico Superior en Educación Integral egresada del Instituto Universitario Jesús Obrero, con 11 años de servicio en el Ministerio del Poder Popular para la Educación y 4 años en la U.E.N.B. Socorro Machado.
- Yanireth docente de 41 años, Profesor en Educación Integral egresada del Instituto Pedagógico de Caracas -Universidad Pedagógica Experimental Libertador-, especialista en planificación y evaluación educativa de la Universidad Santa María, con 16 años de servicio y 10 años trabajando en la U.E.N.B. Socorro Machado.
- Kony, docente de 42 años, licenciada en educación de la Universidad Bolivariana de Venezuela, con 1 año de servicio tanto en el Ministerio como en la U.E.N.B.

Socorro Machado. Estuvo durante 10 años haciendo suplencias, hasta que obtuvo el año pasado el cargo de interina.

- Karla, docente de 31 años. Especialista en planificación y Evaluación Educativa de la Universidad Santa María, 10 años de servicio, 8 en la U.E.N.B. Socorro Machado.
- Zulay, docente de 48 años. egresada del Instituto Universitario Pedagógico Monseñor Rafael Arias. Especialista en planificación y evaluación educativa de la Universidad Santa María, con 9 años de servicios, tanto en el M.P.P.P.E. como en la U.E.N.B. Socorro Machado.
- Frank, docente de 62 años, licenciado en educación egresado de la Universidad Bolivariana de Venezuela, con 9 años de servicios, tanto en el M.P.P.P.E. como en la U.E.N.B. Socorro Machado.
- Jenny, docente de 38 años. Profesor en educación integral, egresada del Instituto Pedagógico de Caracas -Universidad Pedagógica Experimental libertador-, con 13 años de servicios tanto en el M.P.P.P.E. como en la U.E.N.B. Socorro machado.
- Yolimar, docente de 47 años, profesor de educación física, egresada del Instituto Pedagógico de Caracas -Universidad Pedagógica Experimental Libertador-, especialista en planificación y evaluación educativa de la Universidad Santa María, con 17 años de servicios, tanto en el M.P.P.P.E. como en la U.E.N.B. Socorro Machado.
- Larry, edad: 37 años. docente de educación física. Universidad Pedagógica Experimental Libertador. Instituto Pedagógico de Caracas. 15 años de servicio. 12 U.E.N.B. Socorro machado.
- Jelemir, edad: 28 años. T.S.U. educación integral. Instituto universitario Jesús Obrero -IUJO- 10 años de servicio. 6 años U.E.N.B. socorro machado.

2.2.4.- Operacionalización de variables.

PREGUNTA: ¿Cómo sensibilizar a los docentes de educación primaria de la U.E.N.B. Socorro Machado, de Casalta II, en el uso creativo de los dibujos animados para la enseñanza de las ciencias naturales del Currículo Bolivariano de Educación Primaria?						
OBJETIVO GENERAL: Diseñar estrategias educacionales dirigidas a la enseñanza de las ciencias naturales a través de dibujos animados, elaboradas por los docentes de educación primaria, de la U.E.N.B. “Socorro Machado” de Casalta II.						
OBJETIVOS ESPECÍFICOS	VARIABLE Y/O CATEGORIA CONCEPTUAL	VARIABLE Y/O CATEGORIA DEFINICIÓN	DIMENSIÓN	INDICADOR	FUENTES	ITEMS
1.1.- Identificar los principales presupuestos teóricos-metodológicos que sustentan el diseño de estrategias educacionales para el uso de los dibujos animados en la enseñanza de las ciencias naturales.	1.-ESTRATEGIA EDUCACIONAL	Son procedimientos o recursos utilizados por el docente para promover aprendizajes significativos, basados en presupuestos educacionales, en función de un grupo poblacional y en un contexto determinado (Díaz Barriga, Hernández, 1999, Alvarado, 2013)	Educación Comunicación Educación Pensamiento crítico Estrategia didáctica Estrategia Educativa	Paradigma Didáctica Recursos Planificación	Kaplan Freire Férres Hernández Alvarado	1,2,3, 12,19,20, 21,22,23,24,29
1.2.- Describir las opiniones y creencias sobre el uso de los dibujos animados en el aula, que poseen los docentes de la U.E.N.B.”Socorro Machado”, sujetos de esta investigación	2.-DIDÁCTICA DE LAS CIENCIAS NATURALES	La didáctica de las ciencias es una disciplina autónoma, centrada en los contenidos de las ciencias desde el punto de vista de su enseñanza y aprendizaje (esto es, una disciplina de basamento mayormente epistemológico), y nutrida por los hallazgos de otras disciplinas ocupadas de la cognición y el aprendizaje (la psicología y las del área de la ciencia cognitiva). (Adúriz-Bravo e Izquierdo, 2002).	Didáctica Ciencia Ciencias naturales	Enseñanza Aprendizaje Disciplina académica	La cueva Adúriz-Bravo	25,27, 30,31
1.3.- Generar de manera conjunta con los docentes sujetos de esta investigación, una serie de estrategias educacionales vinculadas al uso de los dibujos animados como estrategia para la enseñanza de las ciencias naturales.	3.- DIBUJOS ANIMADOS	Son una técnica cinematográfica, que hace creer que elementos estáticos como muñecos u objetos tienen movimientos por ellos mismos. El dibujo animado es una técnica de animación que consiste en dibujar a mano cada uno de los cuadros. De las técnicas de animación, es la más antigua, y además es históricamente la más popular, pero no la única. También se usa el término dibujo animado para denominar la película, en general de corta duración, que son utilizadas con este técnica (o que simulan están dibujadas a mano) hechas principalmente para televisión, aunque también se exhiben como largometrajes en los cines (Córdova, 2008).	Tipos de dibujos animados Uso de los dibujos animados por parte de los docentes y estudiantes	Largometraje Mediometraje Cortometraje Anime Recreativo Educativo Informativo	Córdova Reyes Castro	4,5,6,7,8, 9,10,11, 13,14,15,16, 17,18,26,28

2.2.5.- El instrumento.

Los instrumentos, asumidos como, las herramientas que se utilizaron para recopilar y sistematizar la información fueron en primera instancia el cuestionario y en segunda instancia el registro descriptivo.

El cuestionario es un procedimiento descriptivo, que le permite al investigador recolectar datos de forma impresa o digital. Es diseñado con anterioridad y en éste se realizan preguntas referidas a las temáticas investigadas dirigidas a la población en estudio. Dichas preguntas pueden ser abiertas o cerradas.

La elaboración del instrumento -anexo 1-, se realizó a partir del análisis de las variables de la investigación. En este sentido, dicho instrumento presentó una serie de preguntas relacionadas con el conocimiento que los encuestados podrían tener sobre el uso de estrategias educomunicativas, la didáctica de las ciencias naturales, los dibujos animados y sus hábitos de consumo televisivo.

El proceso de validación del mismo duro 2 meses debido a la situación socio-política del país y a la imposibilidad de tiempo por parte de 2 de los validadores. Dicha validación fue realizada por 3 expertos en cada una de las variables trabajadas. Utilizándose como matriz de validación la elaborada por la profesora Mylvia Fuentes Aldana en el año 2014.

En el área de audiovisuales y de educomunicación, se tuvo como expertos a un profesor y a una profesora de dichas áreas, de la especialización en Educación para el uso creativo de la Televisión. En el área de didáctica de las Ciencias Naturales, la directora actual de la U.E.N.B. Socorro Machado fungió como experta.

El experto en el área de audiovisuales y dibujos animados manifestó como evaluación final que:

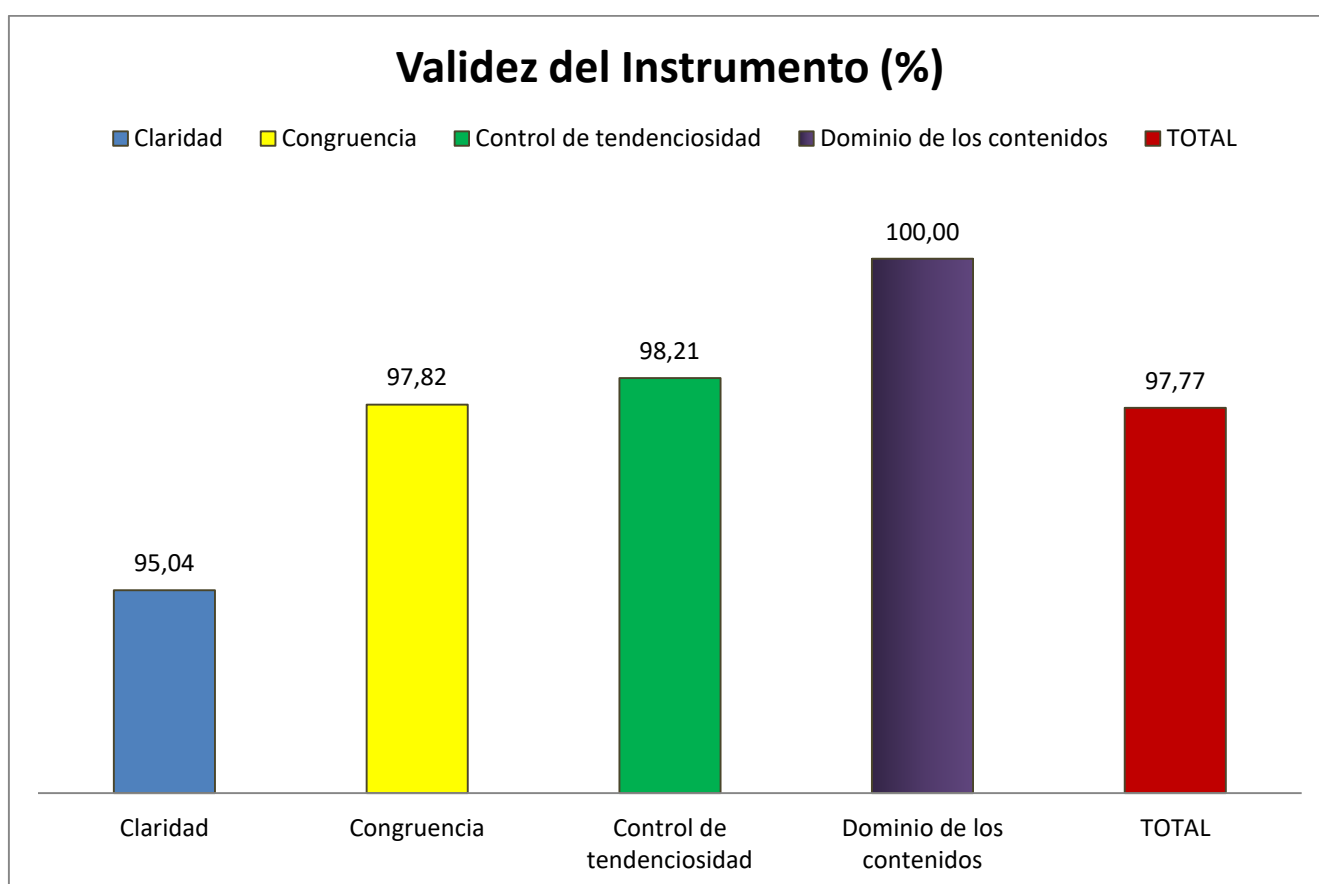
El instrumento cumple con los requisitos para obtener la información necesaria para alcanzar los objetivos de la investigación. Sin embargo, recomiendo, con la finalidad de obtener mayor información que pueda enriquecer el trabajo investigativo, agregar el por qué en algunas preguntas y dejar otras abiertas (ver observaciones en el mismo cuestionario). Además, deberías agregar alguna interrogante en cuanto al género de los animados.

En este sentido este validador, señaló como recomendaciones generales el agregar los por qué en algunas de las preguntas y dejar otras abiertas, disminuyéndose así la cantidad de preguntas cerradas. Se observó durante la aplicación del instrumento, que los encuestados dejaron muchas de dichas preguntas sin responder y algunos manifestaron que las preguntas cerradas eran más fáciles y se les hacía difícil completar las abiertas por el tiempo que requerían.

La validadora por el área de educomunicación y estrategias educomunicativas señaló que sería pertinente incluir si los docentes utilizan los dibujos animados como metáforas para las explicaciones o si los estudiantes traen referentes a los dibujos animados en clase o si los niños usan esta temática durante el recreo escolar. Sugirió también incluir, si ellos consideran pertinente el uso de las estrategias educomunicativas en otras áreas aparte de las ciencias naturales, el cual es el foco de la investigación y si ellos utilizan alguna estrategia visual, con la finalidad de determinar si están actualizados en ese ámbito o si sólo falta “ampliar la mirada para modernizar aún más las estrategias”.

La validadora por el área de la Didáctica de las Ciencias Naturales indicó en su valoración final que: “el instrumento es sencillo y se ajusta al título del trabajo de grado, guarda pertinencia con las variables y la operacionalización de las mismas. Los ítems están redactados en forma clara y congruente”. Sólo sugirió realizar una modificación en el ítem

n° 10 referida a la temporalidad. La encuesta original presentada para su validación constaba de 24 ítems, que aumentaron a 31, luego de ser tomadas en cuenta, las observaciones de los expertos. Posterior a este proceso, se realizaron los cálculos para determinar el porcentaje de validez del instrumento aplicado, en cuanto a, claridad congruencia, control de tendenciosidad y dominio de los contenidos. Teniéndose un porcentaje de validez del 97,77 %. En función a dicho porcentaje, podemos decir, que el instrumento tuvo un alto grado de validez al ser aplicado.



2.3.-Taller: Ecoanimados. Estrategias educomunicativas en la enseñanza de las ciencias naturales.

2.3.1.- Planificación del taller.

Motivado a la dinámica diaria de las instituciones educativas y al problema país, la ejecución del taller presentó varias dificultades. Se esperaba realizar el taller, en la tercera semana del mes de julio, posterior a la aplicación de las encuestas y durante el inicio del período vacacional de los estudiantes. Lamentablemente esto no ocurrió debido a la suspensión de actividades, en la segunda semana del mes de julio, motivado a las elecciones de la Asamblea Nacional Constituyente. Subsiguientemente, fue suspendido en 2 oportunidades por el inicio del Programa de Alimentación y un desperfecto en la bomba de agua que surte a la institución. Debido a ambas situaciones, la dirección del plantel notificó que no se podía suspender clases para realizar el taller, ya que, se tendría un horario provisional con niños de 7:00 a.m. a 10:00 a.m. Se nos sugirió, invitar a las escuelas aledañas al colegio, motivado a que, a pesar de haberse dado como fecha para el taller el jueves 14 de diciembre de 2017, se planteó la realización de la fiesta de navidad de los niños, ese mismo día. Se nos propuso iniciarlo con los docentes de otras escuelas y a partir de las 10:00 a.m., con la incorporación de los de la institución. Sin embargo, motivado a una fuerte lluvia no asistieron los docentes de las otras escuelas. Además, sólo concurrieron 3 niños a la fiesta, quienes fueron atendidos por el personal, en una de las alas de la biblioteca del plantel, por lo que el taller se realizó a partir de las 9:30 a.m. solamente con los docentes de la U.E.N.B. Socorro Machado, en el ala de audiovisuales, de la referida biblioteca. A dicho taller asistieron 13 docentes: 9 de educación primaria, 2 de educación inicial, la psicopedagoga de la institución, y 1 profesora de educación física. Todos los docentes de educación primaria que asistieron a la institución ese día, concurrieron. El profesor de educación física, fue al colegio pero no entró al taller, el profesor de 3er grado B asistió a la primera parte, pero se retiró antes de finalizarla. Algunos de los docentes de educación inicial no participaron.

El diseño del taller consistió en mostrar de una forma interesante, creativa y atractiva algunos conceptos conocidos y desconocidos por los participantes, para de esta forma lograr que ellos elaboraran sus propias estrategias educomunicativas. El taller constó de una parte teórica y una parte práctica. La parte teórica incluyó la conceptualización de: educación, comunicación, modelos pedagógicos, estrategias, estrategias de enseñanza y aprendizaje, educomunicación, educación para los medios, estrategia educomunicativa, creatividad, didáctica, didáctica de las ciencias naturales y dibujos animados. De igual manera, se les mostró un modelo de ficha para el análisis de programas televisivos, debido al interés demostrado, con anterioridad, por los participantes, durante la implementación de la encuesta.

Para finalizar la parte teórica del taller se mostraron modelos de algunas estrategias educomunicativas desarrolladas por la investigadora y se les aplicó a los participantes la estrategia educomunicativa: el Stop de Comiquitas. La parte práctica del taller, consistió en la elaboración de las estrategias educomunicativas desarrolladas por los docentes, quienes fueron divididos en grupos de trabajo.

La descripción del taller se realiza a partir del registro descriptivo y las grabaciones de las incidencias llevadas durante el mismo. Esto nos permitió recoger de los resultados de dicha actividad, describiéndose los comentarios e incidentes, arrojados luego de la aplicación del taller.

A continuación se muestra la planificación general del taller.

NOMBRE DEL TALLER: ECOANIMADOS. Estrategias educomunicativas aplicadas a la enseñanza de las ciencias naturales					
OBJETIVO GENERAL: Diseñar estrategias educomunicativas dirigidas a la enseñanza de las ciencias naturales a través de dibujos animados.					
Objetivos específicos	Contenidos a desarrollar	Actividades	Estrategias	Recursos Humanos	Recursos Materiales
1.- Concientizar a los docentes de la U.E.N.B. Socorro Machado sobre el visionado crítico y creativo del cine y la Tv y su uso como estrategia de enseñanza. 2.- Sensibilizar a los docentes de la U.E.N.B.Socorro Machado sobre la importancia de la educomunicación como interdisciplina. 3.- Generar una serie de estrategias educomunicativas aplicadas a la enseñanza de las ciencias naturales.	1.-Definición de: 1.1.- Educación 1.2.-Comunicación 1.3.-Modelos pedagógicos: (tipología de Kaplún) -Modelo exógeno -Modelo endógeno 1.4.- Estrategias: -Estrategias de enseñanza -Estrategias de aprendizaje 1.5.- Educomunicación 1.6.- Educación para los medios 1.7.-Estrategia educomunicativa 1.8.- Creatividad 1.9.- Didáctica 1.10.- Didáctica de las ciencias 1.11.-Dibujos animados 2.- Análisis de programas televisivos 3.- Modelos de estrategias educomunicativas	1.- Visualización del Video “opening de comiquitas del pasado”, como actividad rompehielo. 2.-Discusión dirigida sobre los conceptos de educación, comunicación, modelos pedagógicos, estrategias de enseñanza y aprendizaje. 3.-Visualización del video ¿por qué incluir la educación para medios en la práctica escolar? 4.-Análisis de los conceptos: educomunicación, educación para los medios y estrategia educomunicativa a partir del video observado. 5.- Discusión dirigida sobre los conceptos de creatividad, didáctica, didáctica de las ciencias y dibujos animados. 6.- Presentación de la ficha sobre análisis de programas televisivos. 7.- Presentación de modelos de estrategias educomunicativas aplicadas por la investigadora. 8.-Aplicación de la estrategias “Stop de comiquitas” 9.- Elaboración de estrategias por parte de los participantes.	<u>Docente:</u> -Demostración -Exposición -Técnica de la pregunta -Esquemas <u>Participantes:</u> -Discusión dirigida -Dramatización-simulación -Trabajo en equipo -Lluvia de ideas -Producciones escritas y orales	-Facilitadora -Docentes de la U.E.N.B. Socorro Machado	-Video Beam -Computadora Canaima -Hojas con formato -Lápices -Bolígrafos -Papel bond -Marcadores -Videos

Capítulo III:

ECOANIMADOS

Estrategias educomunicativas vinculadas al uso de los dibujos animados en la enseñanza de las ciencias naturales generadas por los docentes de la U.E.N.B. Socorro Machado.

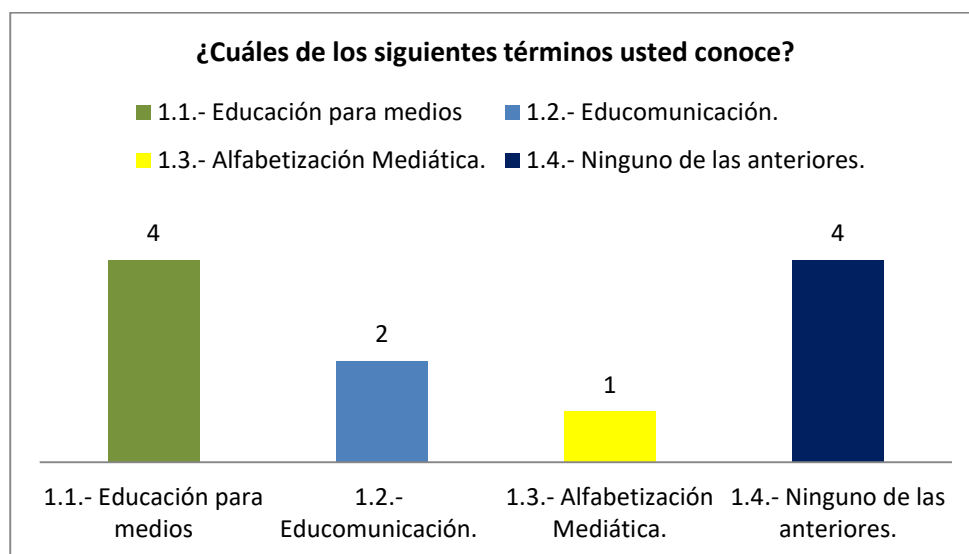
3.1.- Resultados:

3.1.1.- A partir de la aplicación del instrumento.

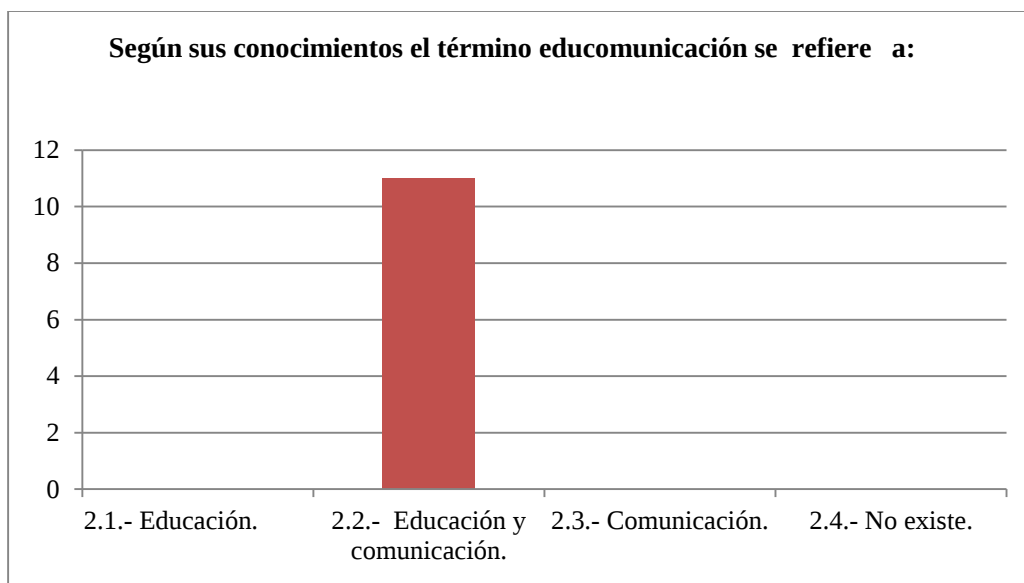
El cuestionario fue aplicado en la segunda semana del mes de julio del año 2017, aunque, dos de los encuestados los entregaron a finales del mes de septiembre y uno a finales del mes de agosto, vía internet. Se intentó entregarlo a la totalidad de los docentes de educación primaria de la institución -16 docentes incluyendo los profesores de educación física-, sin embargo sólo 9 docentes de aula, respondieron la encuesta, 3 manifestaron no querer llenarla, 1 se encontraba de reposo. Ambos profesores de educación física entregaron la encuesta. En total 11 docentes respondieron el cuestionario.

A partir de los resultados de la entrega del instrumento, podemos decir que 4 de los encuestados conoce el término educación para medios, 2 el término educomunicación, 1 alfabetización mediática y 4 indicaron desconocer los términos, educación para medios, educomunicación y alfabetización mediática. En función a estos resultados, durante el taller, se mostraron la conceptualización de dichos términos.

Pregunta n° 1

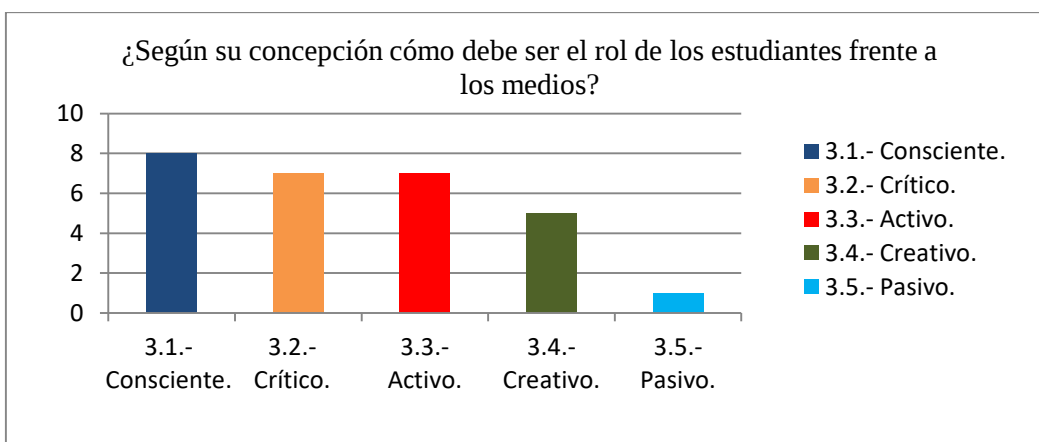


Pregunta n° 2



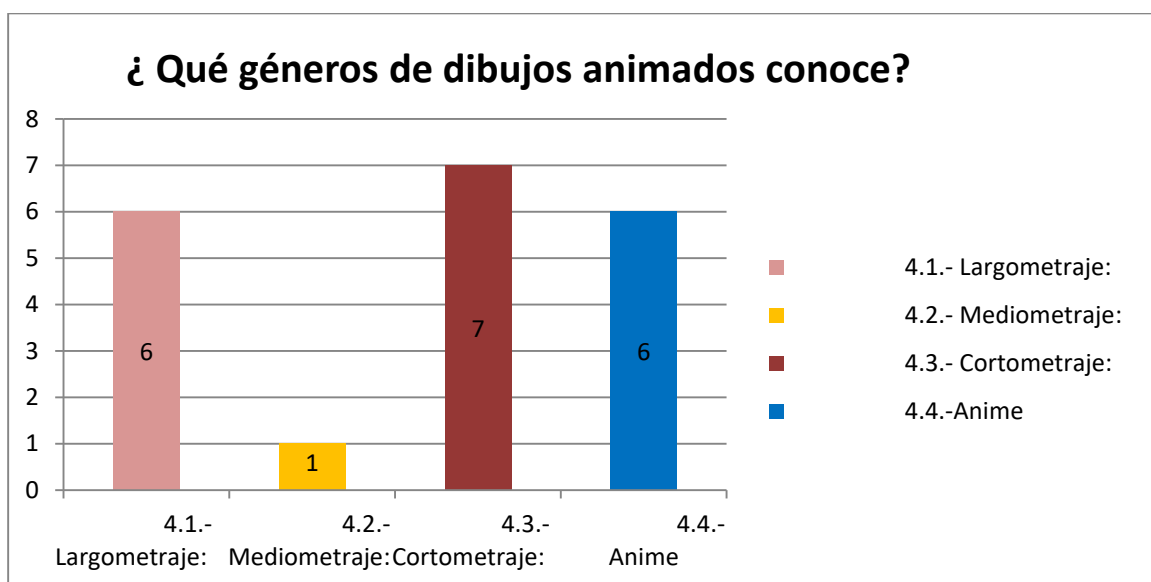
Todos los encuestados manifestaron que el término educomunicación hace referencia a educación y comunicación. Durante el taller se aclaró el origen de dicho término y la conceptualización de algunos pensadores expertos en el área.

Pregunta n°3



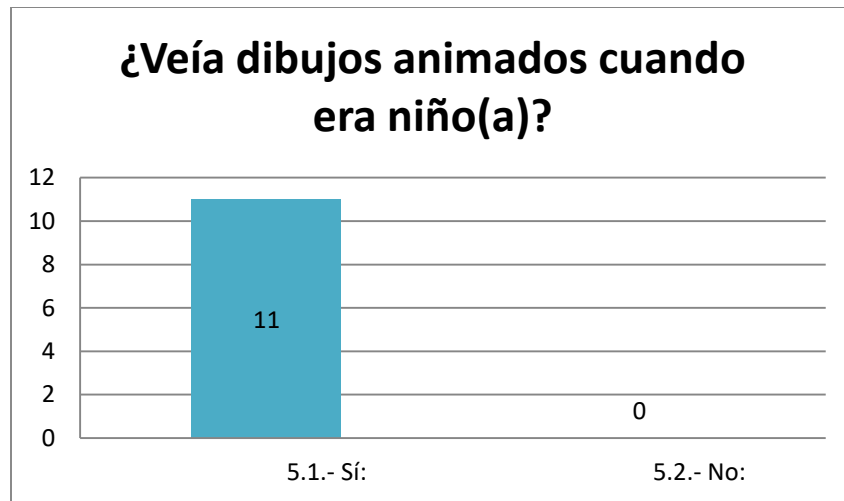
La opinión de los encuestados, en relación al rol de los estudiantes frente a los medios, fue muy dividida. Aunque la mayoría indicó en un alto porcentaje, que debería ser consciente, crítico y activo. Hubo un porcentaje menor que indicó creativo y un encuestado manifestó que debía ser pasivo. Durante el taller estos términos fueron manejados por los participantes de manera muy activa.

Pregunta n°4



En cuánto a los géneros de dibujos animados, 6 de los encuestados manifestaron conocer el anime y el largometraje, 7 los cortometrajes y 1 los mediometrajes. La conceptualización de cada tipo, fue trabajada durante el taller, donde los participantes manifestaron desconocer en su mayoría el término mediometrage. La visualización de largometrajes y seriados era más cotidiano para ellos.

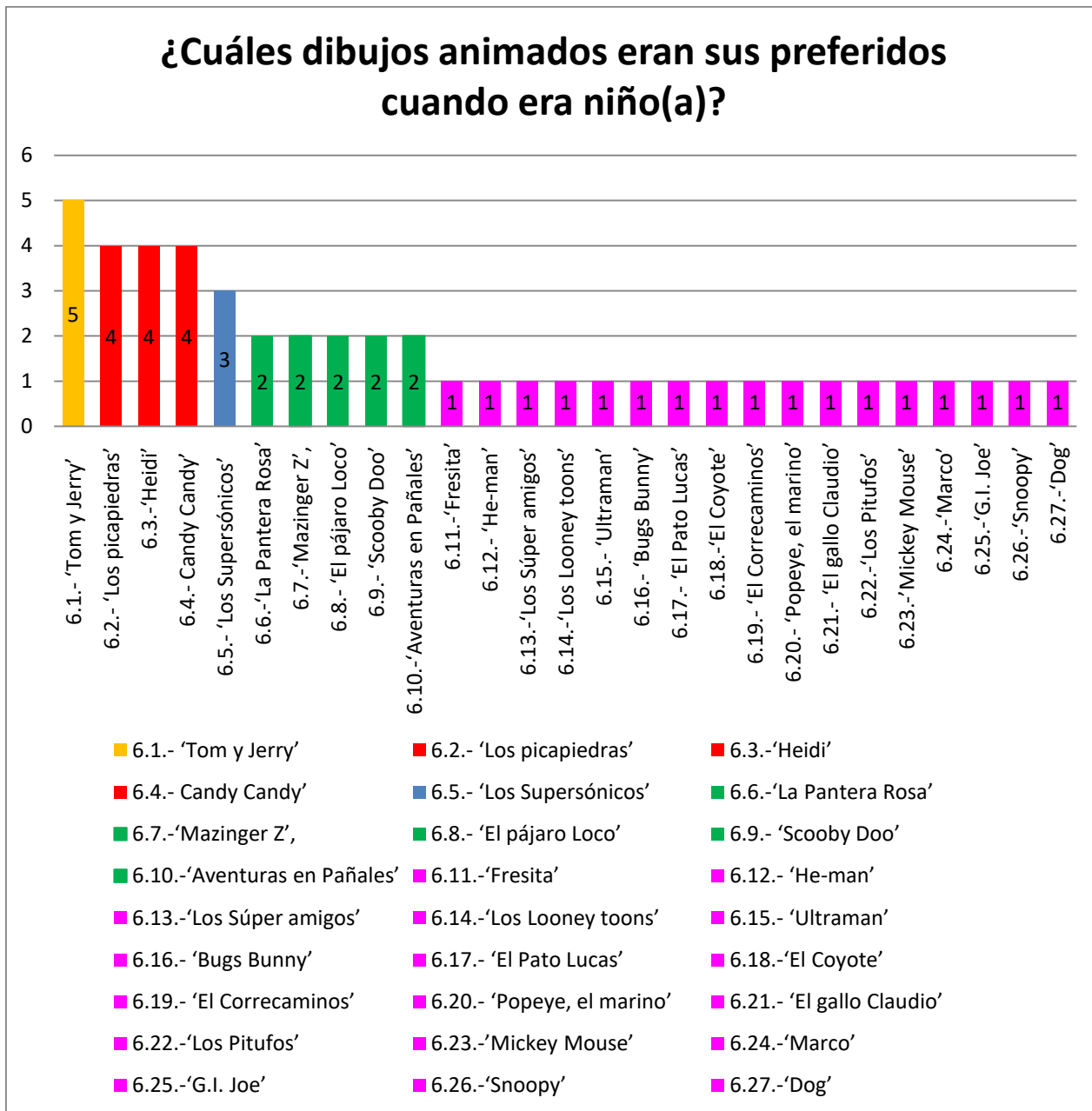
Pregunta n°5



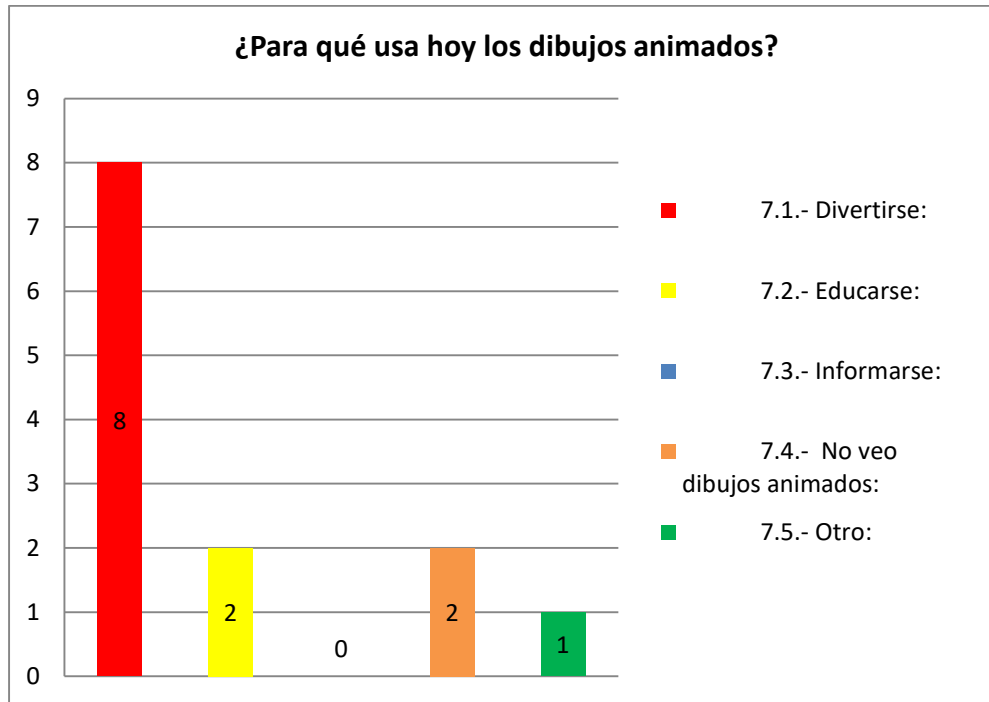
Todos los encuestados manifestaron haber visto dibujos animados durante su niñez.

En la pregunta n°6 se exploraron las preferencias en dibujos animados durante la niñez por parte de los docentes encuestados. Dicha pregunta presentó una gran variedad de alternativas, representadas principalmente por seriados japoneses y estadounidenses. El dibujo animado más visto fue 'Tom y Jerry'-cinco encuestados-. Los animes o seriados japoneses mencionados por los encuestados fueron: 'Heidi', 'Candy Candy'. 'Mazinger Z' y 'Marco'. El resto de las producciones señaladas son de la televisión estadounidense. A partir de los dibujos animados más visto se trabajó una dinámica con los participantes durante la implementación del taller.

Pregunta n°6

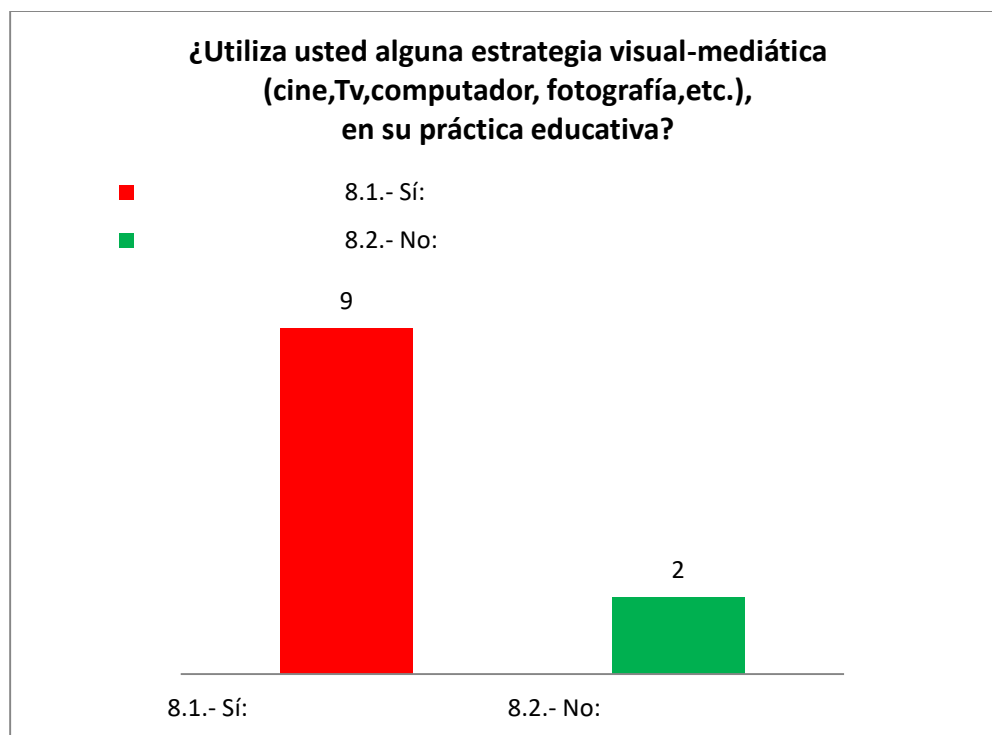


Pregunta n° 7



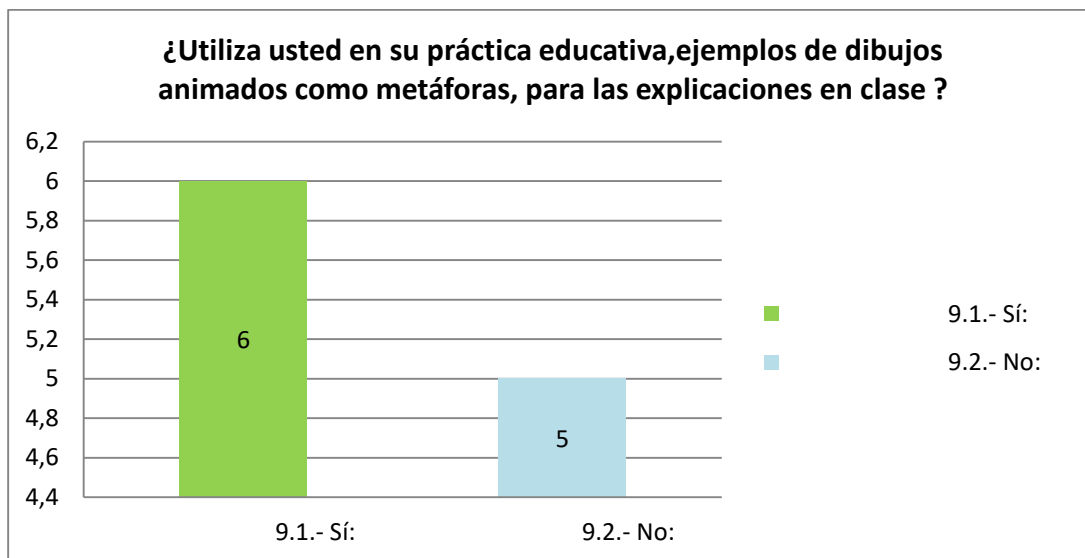
Ocho de los encuestados indicaron que utilizan los dibujos animados para divertirse, 2 para educarse, ninguno para informarse y 1 indicó que lo hace por otra razón. Sólo 2 señalaron no ver dibujos animados. Entre las razones del porqué de sus respuestas tenemos: el ver los dibujos animados para enseñarle a sus hijos diversidad de conductas, porque los llevan a su infancia y los alejan de la realidad, por distracción, por ser un entretenimiento sano, divertido y romántico, para relajarse, animarse o como relax, reír y comparar y porque todos necesitamos entretenernos y volver a ser niños. Los encuestados que manifestaron no ver dibujos animados indicaron que no lo hacen por falta de tiempo y porque no les dan interés. Sólo 2 no respondieron el porqué de su respuesta.

Pregunta n° 8



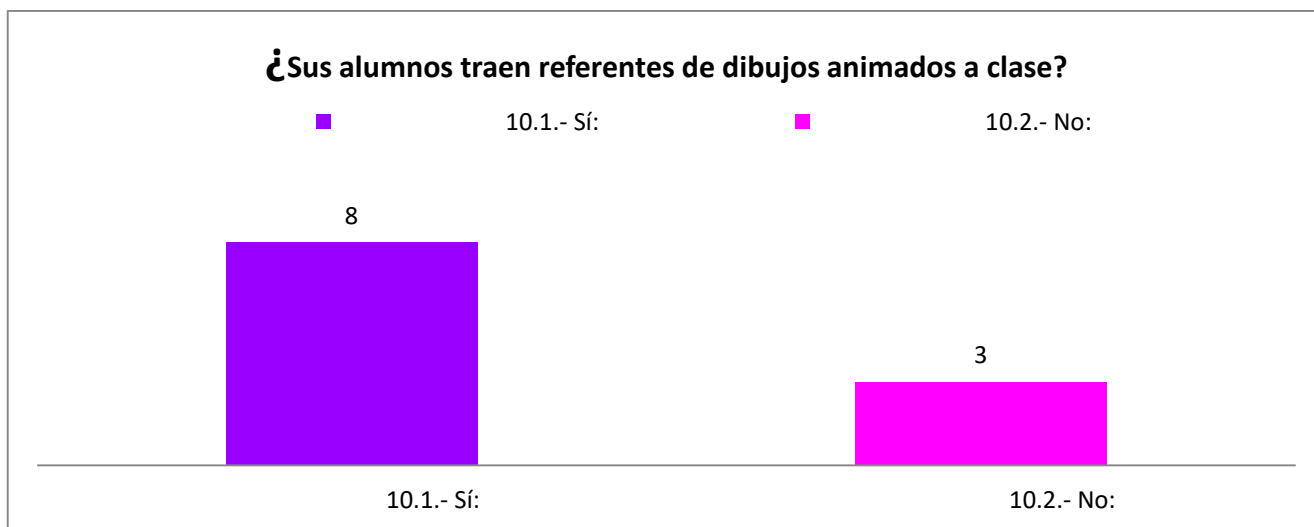
Nueve de los encuestados indicaron utilizar una estrategia visual-mediática en su práctica educativa y sólo 2 no lo hacen. Entre las estrategias utilizadas tenemos: el TV, el computador, el cine y el video vean.

Pregunta n°9



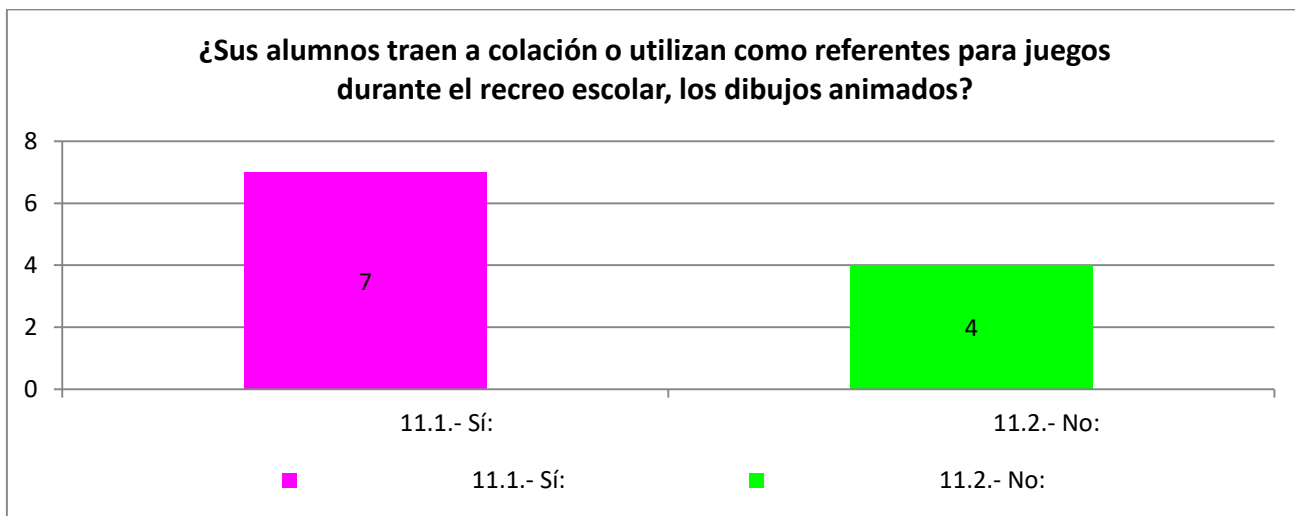
El 55% de los encuestados utiliza ejemplos de dibujos animados como metáforas para las explicaciones en clase y un 45% no lo hace.

Pregunta n°10



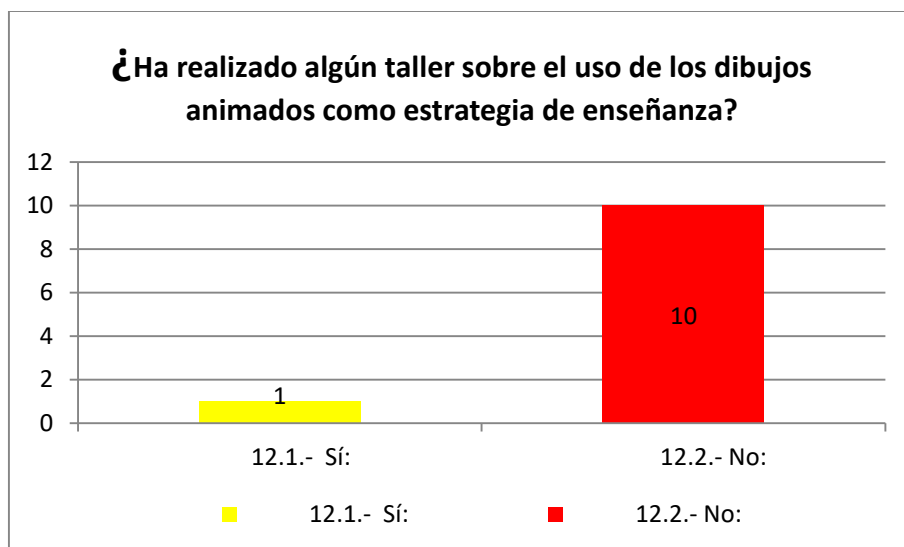
Sólo 3 de los encuestados, manifestaron que sus alumnos no traían referentes de dibujos animados a clase, por lo que sería importante el análisis e investigación de los hábitos de consumo televisivo de los niños de esta escuela, en esta materia.

Pregunta N°11



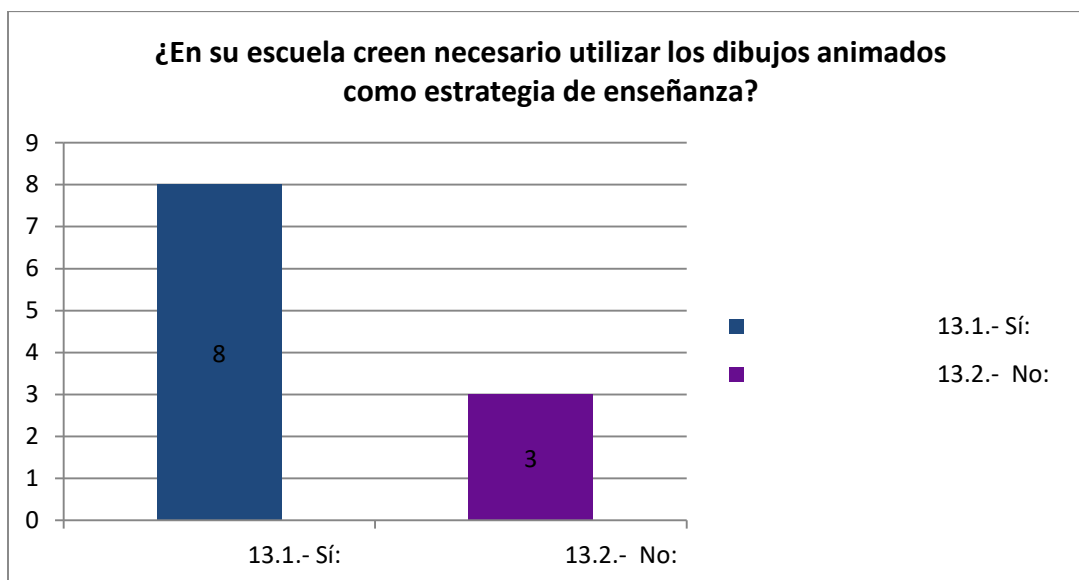
Siete de los encuestados manifestaron que sus alumnos traen a colación o utilizan los dibujos animados como referentes durante el recreo escolar. Es de destacar, que en este particular durante los recreos escolares, se observa a los niños representando escenas de películas como ‘Guerra Mundial Z’ o ‘Resident Evil’ y de comiquitas como ‘Dragon Ball Z’ o ‘Pokemon’. Esta son algunas de las razones, por la que una investigación sobre el uso de los dibujos animados en la enseñanza es pertinente en esta institución.

Pregunta N° 12



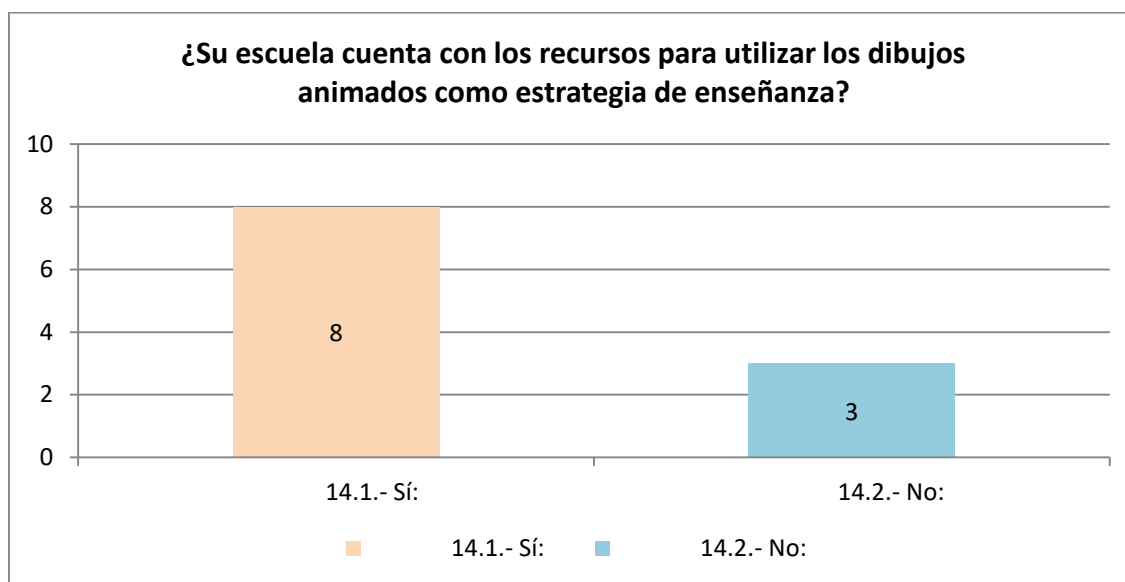
Sólo 1 de los encuestados manifestó haber realizado alguna vez, un taller sobre el uso de los dibujos animados como estrategia de enseñanza, por lo que la realización de dicho taller, es oportuna.

Pregunta N°13



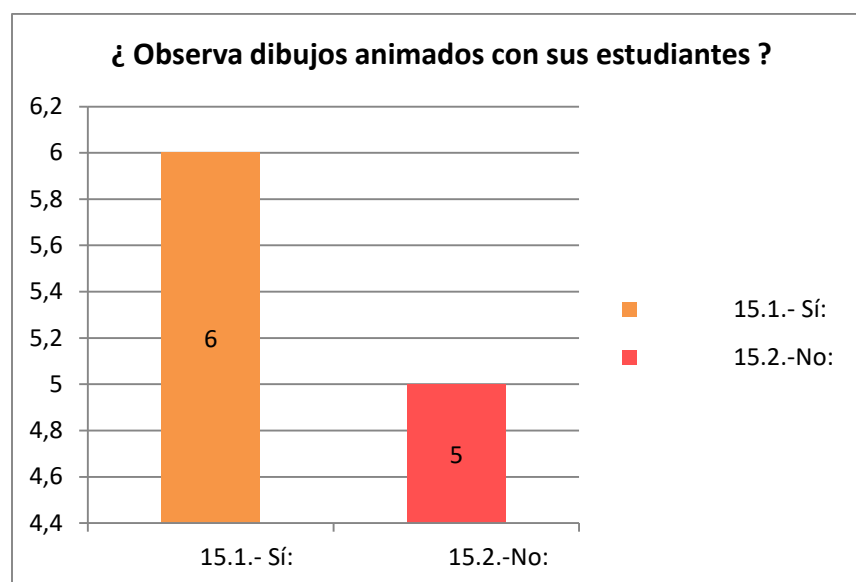
La mayoría de los encuestados -8- creen que el uso de los dibujos animados como estrategia, es necesario dentro de su institución. Esto se debe en buena medida, a las actividades y diversos trabajos manuales que la investigadora realiza con sus estudiantes y que son comentadas por los niños y docentes con frecuencia, situación ésta que antes no ocurría.

Pregunta N°14



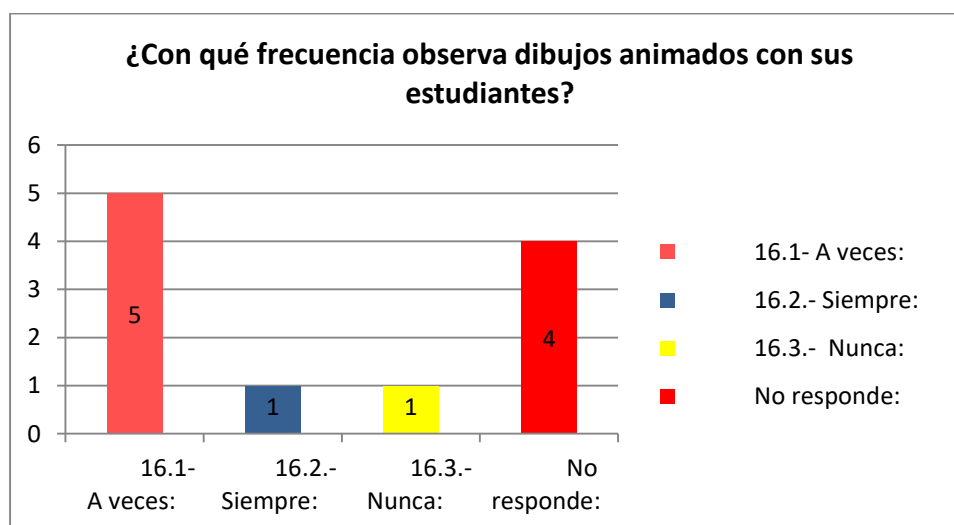
Ocho de los encuestados consideran que la escuela, cuenta con los recursos para utilizar los dibujos animados como estrategia de enseñanza. Esto se debe, a que la misma cuenta con un televisor, un video Bean, un D.V.D. y computadoras Canaimas. El hecho de que 3 de los encuestados señalaran que no, se debe en buena medida, a la accesibilidad de los mismos, ya que, se hace necesaria la coordinación con dirección para el uso de la biblioteca y los recursos audiovisuales con los cuales esta cuenta.

Pregunta N° 15



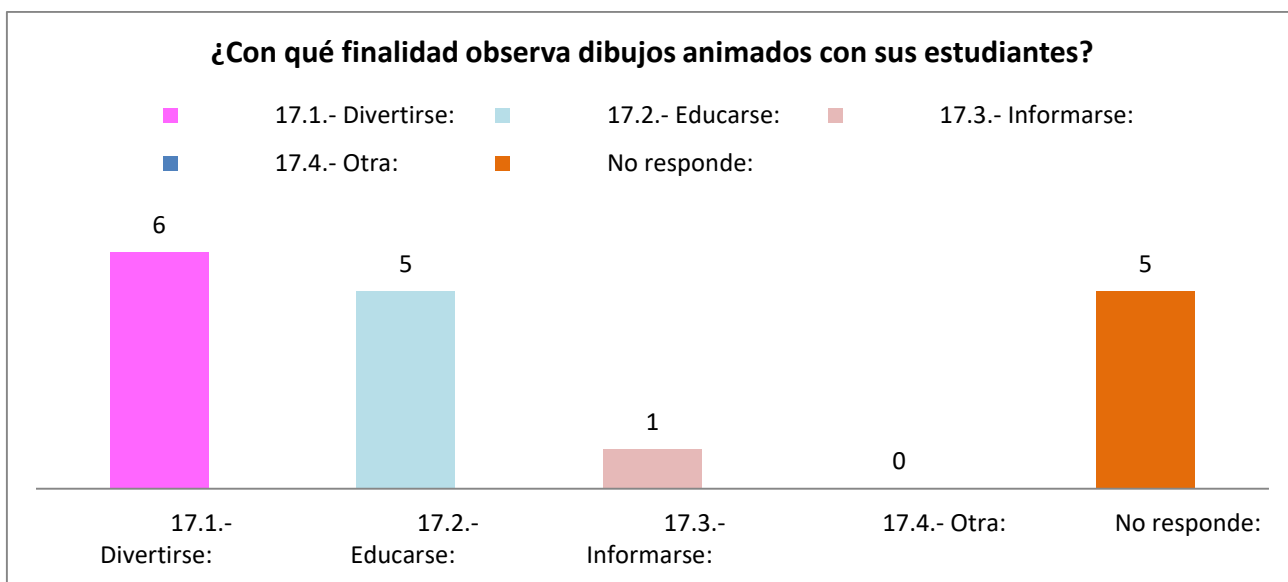
El 55% de los encuestados observa dibujos animados con sus estudiantes. En este sentido, el porcentaje de observación es muy semejante entre los que observan y los que no.

Pregunta N° 16



A pesar de que la mayoría de los encuestados, manifiestan observar dibujos animados con sus estudiantes, la frecuencia de observación es bastante baja- 5 indicaron a veces, 1 nunca y solamente 1 dijo observarlos siempre-. 4 no respondieron a esta pregunta.

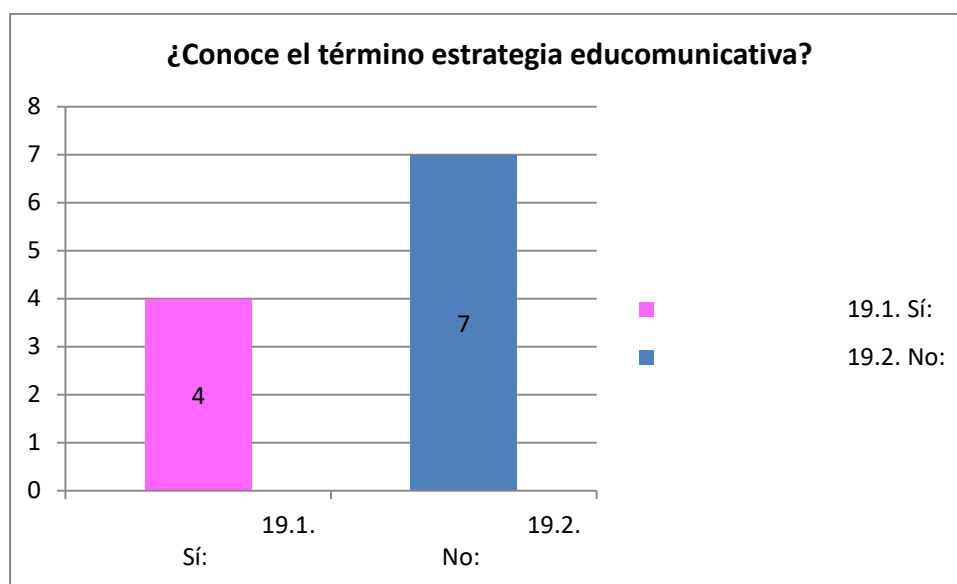
Pregunta N°17



Seis de los encuestados manifestaron ver los dibujos animados sólo por diversión, 5 para educarse y 1 para informarse. 5 no respondieron motivado a que no observan dibujos animados con sus estudiantes. Dentro de las razones del porque los observan indicaron: para que el aprendizaje sea más divertido, para que enseñar sea mejor y haga más divertida la clase, porque son niños con edades comprendidas entre 7 y 11 años que están en la etapa de ver dibujos animados y es importante la supervisión del docente, porque los estudiantes en su mayoría son visuales y los dibujos animados los concentran mucho más, por compartir y porque siempre tienen un mensaje o moraleja, la cual se puede utilizar para enseñar.

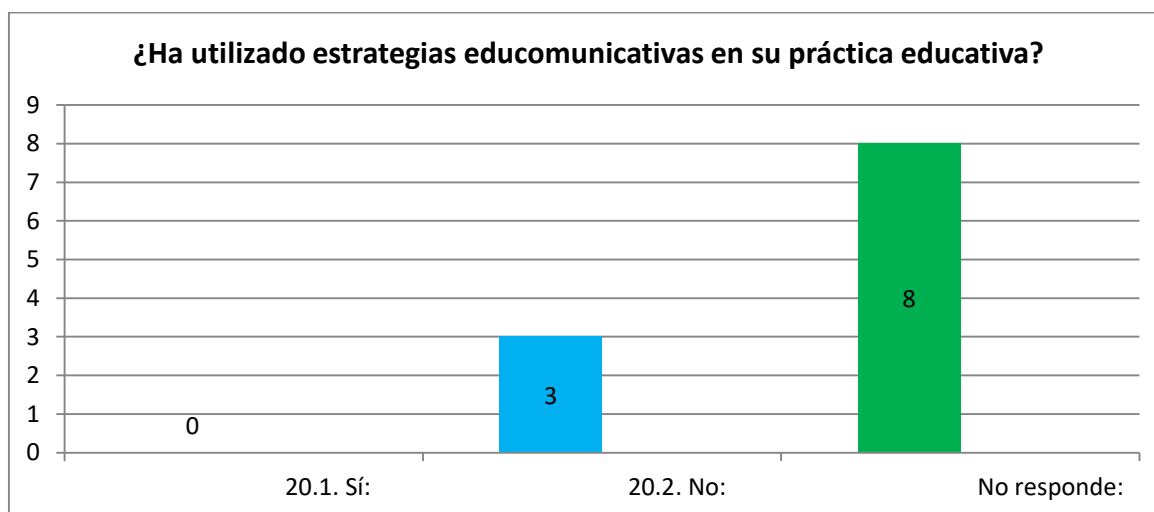
En la pregunta n°18, se solicitó señalar algunos de los dibujos animados observados por ellos con sus estudiantes, dentro de los cuales indicaron: ‘La Sirenita’, ‘Dumbo’, ‘Peter Pan’, ‘Un jefe en pañales’, ‘frozen’, ‘Bob esponja’, ‘Súper amigos’, dibujos japoneses, ‘el Rey León’, ‘Bee la abeja’, ‘El libro de la Selva’, entre otros. Se observa que la mayoría, son largometrajes y en algunos casos seriados estadounidenses o japoneses.

Pregunta N° 19



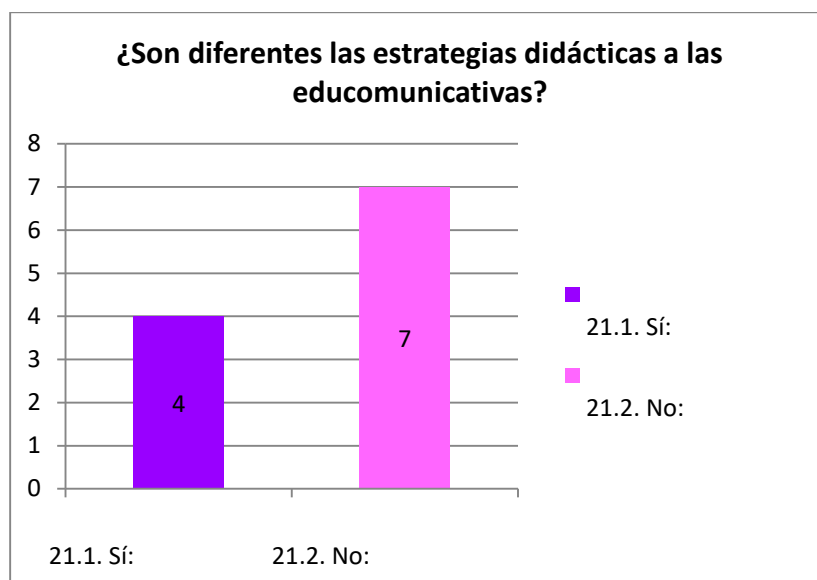
Sólo 4 de los encuestados manifestaron conocer el término estrategia educomunicativa. Sin embargo, durante el taller -como se verá en la página 139, del apartado sobre la aplicación del taller- al definir el término, demostraron haber utilizado alguna vez este tipo de estrategias, aun cuando desconocían el término.

Pregunta N°20



De los 4 encuestados que manifestaron conocer el término estrategia educomunicativa, sólo 3 indicaron no haberlas utilizado. Al consultárseles por qué, ninguno respondió. Durante el taller se observó confusión sobre este término.

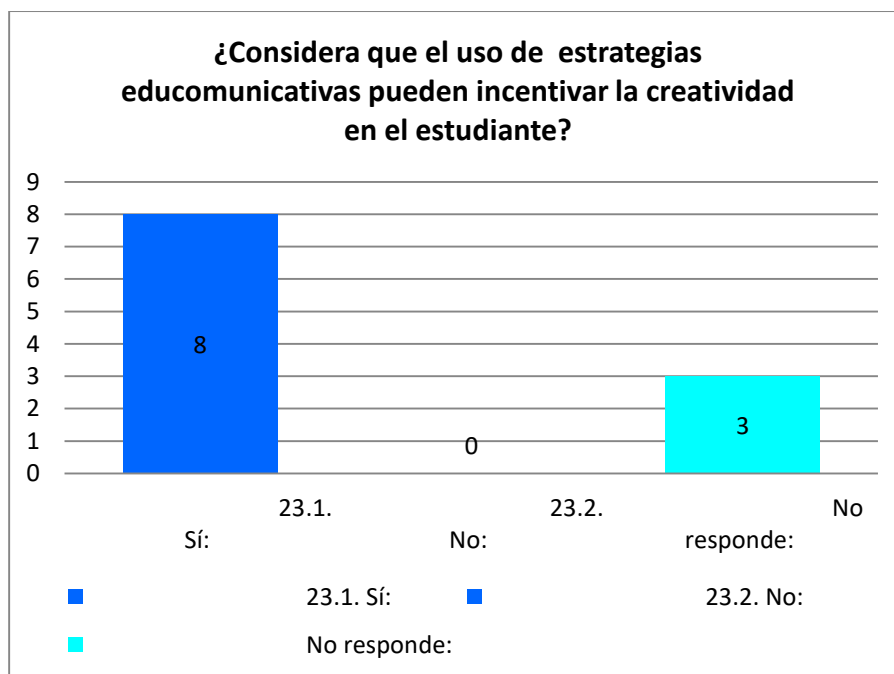
Pregunta N° 21



Siete de los encuestados indicaron que las estrategias didácticas no son diferentes a las educomunicativas. Durante el taller se concluyó que las estrategias educomunicativas son una forma de estrategia didáctica que involucra el uso de los medios.

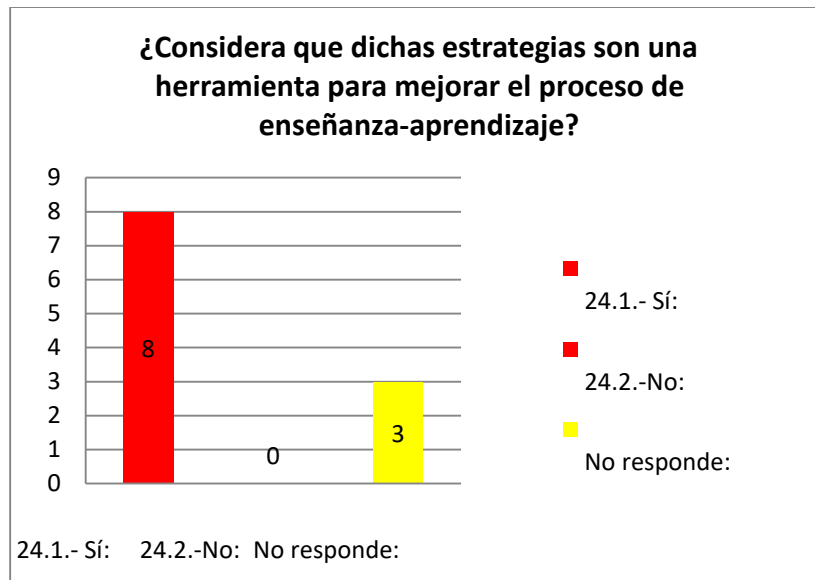
En la pregunta n°22, se consultó, en caso de ser afirmativa la respuesta a la pregunta anterior, ¿en qué se diferenciaban las estrategias didácticas a las educomunicativas? En este sentido 4 de los encuestados señalaron que no sabían cuáles eran las diferencias porque lo desconocían, que son diferentes porque en las estrategias didácticas se puede utilizar cualquier tipo de actividad lúdica o rompe hielo que induzca el tema en cuestión y en la educomunicativa se limita a ciertas actividades que se pueden aplicar, que las didácticas son en 3D y las educomunicativas son visuales y que educomunicación se refiere a educación a través de los medios de comunicación. Las 4 respuestas obtenidas indican que para ellos las estrategias educomunicativas son visuales y se refieren a la educación a través de los medios de comunicación. El resto no respondió.

Pregunta N° 23



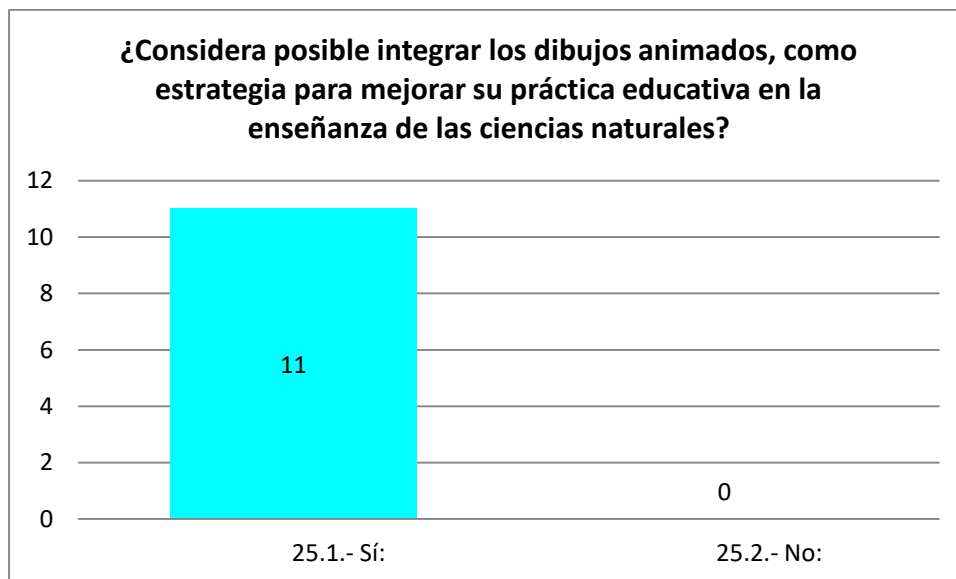
La mayor parte de los encuestados -8-, considera que el uso de estrategias educomunicativas permitiría incentivar la creatividad en sus estudiantes. Este hecho nos permite concluir, que los docentes de esta escuela son capaces de permitirse el uso de dichas estrategias en su práctica educativa para mejorarla y cambiarla. Dentro de las razones del porque consideraron esto señalaron: “porque sería una estrategia innovadora que combina los conocimientos con las comiquitas”, “realmente supongo que pueden incentivar, ya que, desconozco el concepto de educomunicación”, “porque el estudiante se motiva y se puede lograr una buena interacción en la clase, ya que, es algo innovador”, “le ayuda a explorar nuevos retos”, “le permite generar nuevas ideas”.

Pregunta N°24



Ocho de los encuestados considera que las estrategias educomunicativas son una herramienta para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje. Indicaron que esto es posible porque: “se estaría captando más la atención de los estudiantes, ya que, está relacionado con un tema de su interés”, “Si, aunque no se con exactitud porque no las conozco”, “Si porque es algo innovador dentro del aula y despierta la creatividad del estudiante”, “Los enseñan a ser más creativos y nuevas formas de enseñar haciendo”, “Es otra forma de transmitir la información del tema que se quiera trabajar en el aula”.

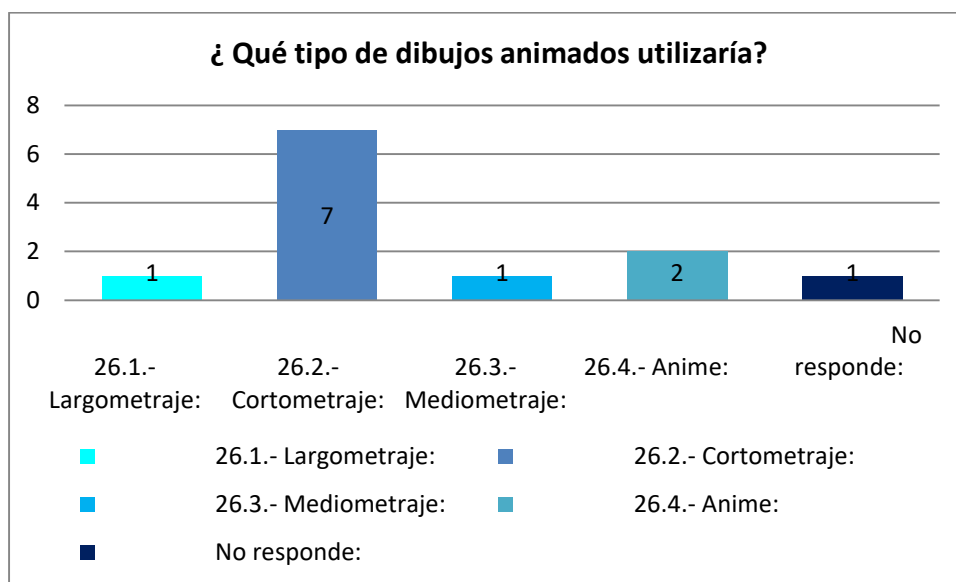
Pregunta N°25



Todos los encuestados consideraron que es posible integrar los dibujos animados, como estrategia para mejorar su práctica educativa en la enseñanza de las ciencias naturales, lo que nos permite incluir este tipo de estrategias como parte del día a día del quehacer educativo de esta institución.

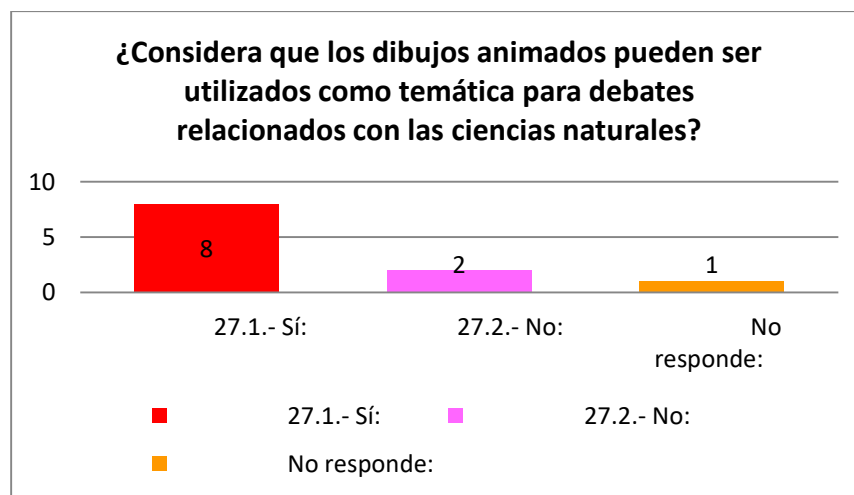
Para estos educadores dicha integración es posible porque: “es más atractivo para los niños obtener conocimientos de la ciencia viendo dibujos animados”, “sería novedoso”, “para que tomen interés y sea más divertido para ellos”, “porque a través de los dibujos animados se puede obtener un aprendizaje significativo por parte del estudiante”, “siempre y cuando los dibujos sean con carácter educativo y con mensajes positivos”. “Sí, es posible creando un cortometraje, tiras cómicas de temas como: conociendo las partes del cuerpo, las plantas, el planeta, entre otros, esto a su vez permite que los estudiantes puedan estimular sus capacidades de ser creativos y críticos”, “para obtener herramientas”, “es una estrategia que permite que se lleve a cabo el proceso de enseñanza-aprendizaje”.

Pregunta N° 26



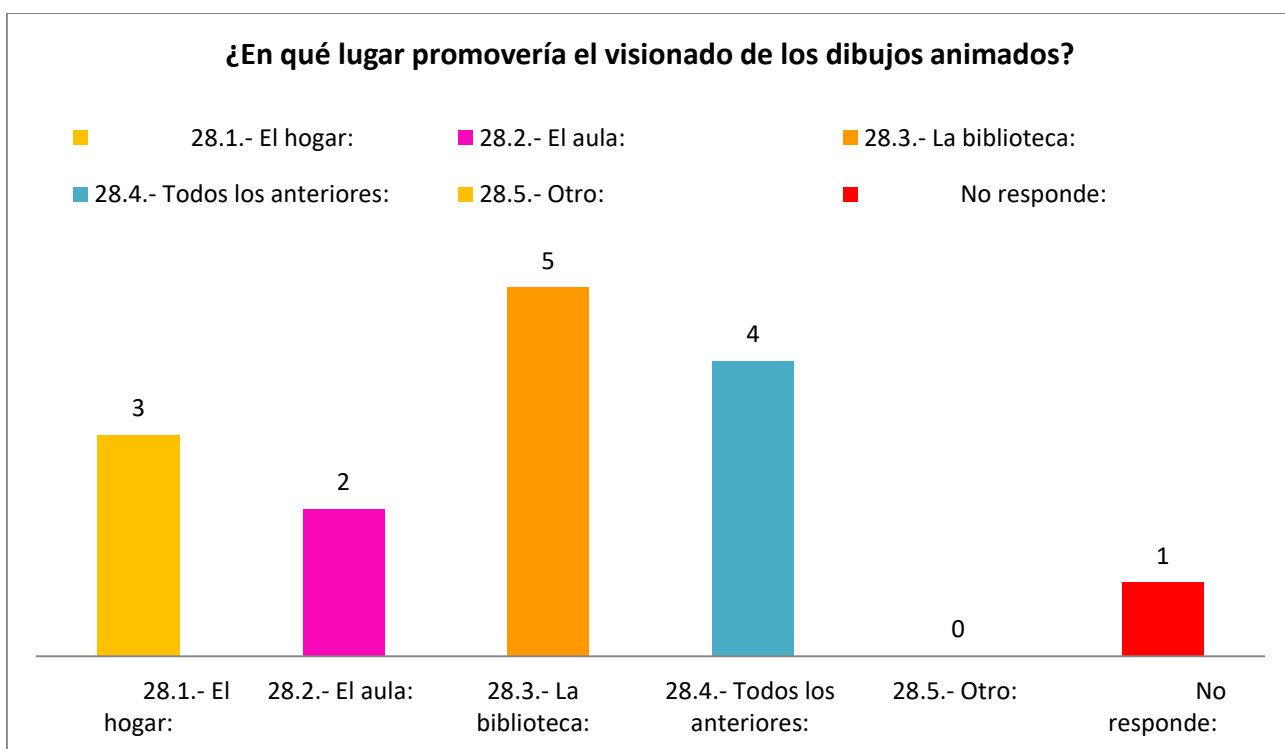
La mayoría de los encuestados -7- señalaron que utilizaría cortometrajes de dibujos animados, motivado a la facilidad en cuanto al tiempo de exposición. 1 indicó largometraje, 1 mediometrage, 2 anime y 1 no respondió.

Pregunta N° 27



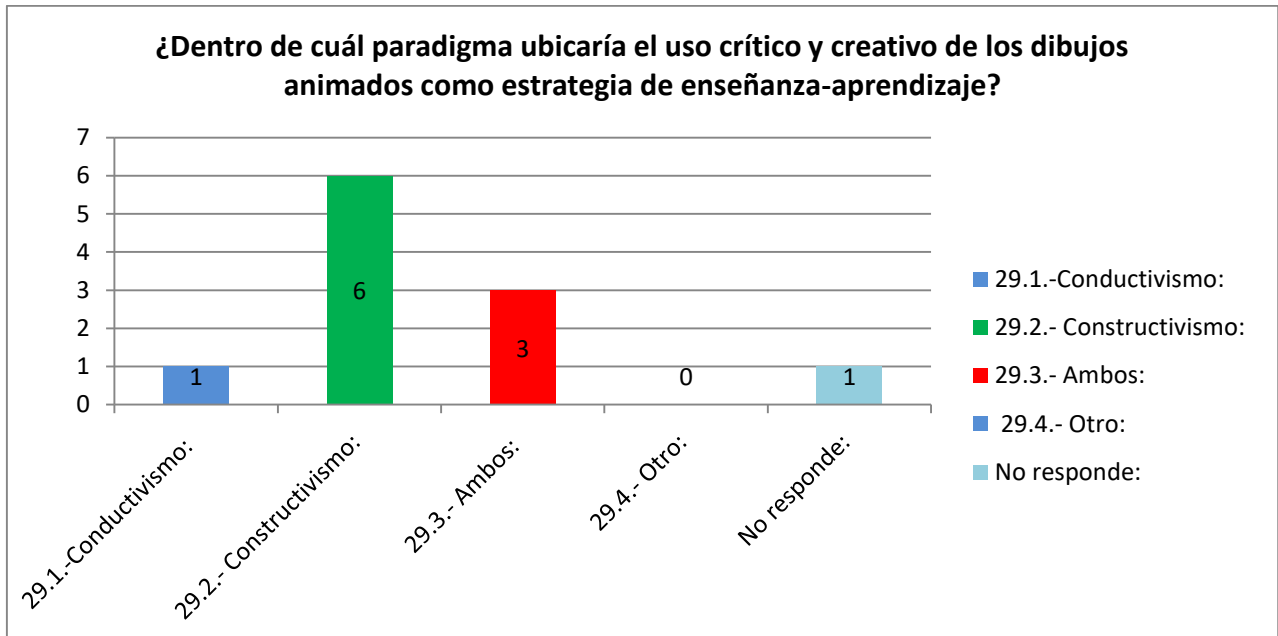
A pesar de que la mayoría -8- de los encuestados manifestaron que los dibujos animados pueden ser utilizados como temática para debates sobre las ciencias naturales, fueron muy pocos, los que indicaron el porqué de sus respuestas- sólo 4 lo hicieron-. Dentro de sus razones están: “porque cada niño interpreta de forma distinta lo que observa en los dibujos animados”, “porque sería más llamativo para los niños”, “se puede utilizar, sin embargo, hay que saber escoger una comiquita apropiada para el tema en estudio” y “porque nos invita a explorar y relacionarse directamente con la diversidad de la naturaleza”.

Pregunta N° 28



Los encuestados señalaron en su mayoría -5-, que el lugar más indicado para ver los dibujos animados sería la biblioteca del plantel. Sin embargo, para 4 de los docentes también es posible el visionado de estos tanto en el hogar, como en el aula. Sólo 1 no respondió, 3 indicaron que en el hogar solamente y 2 en el aula de clases.

Pregunta N° 29

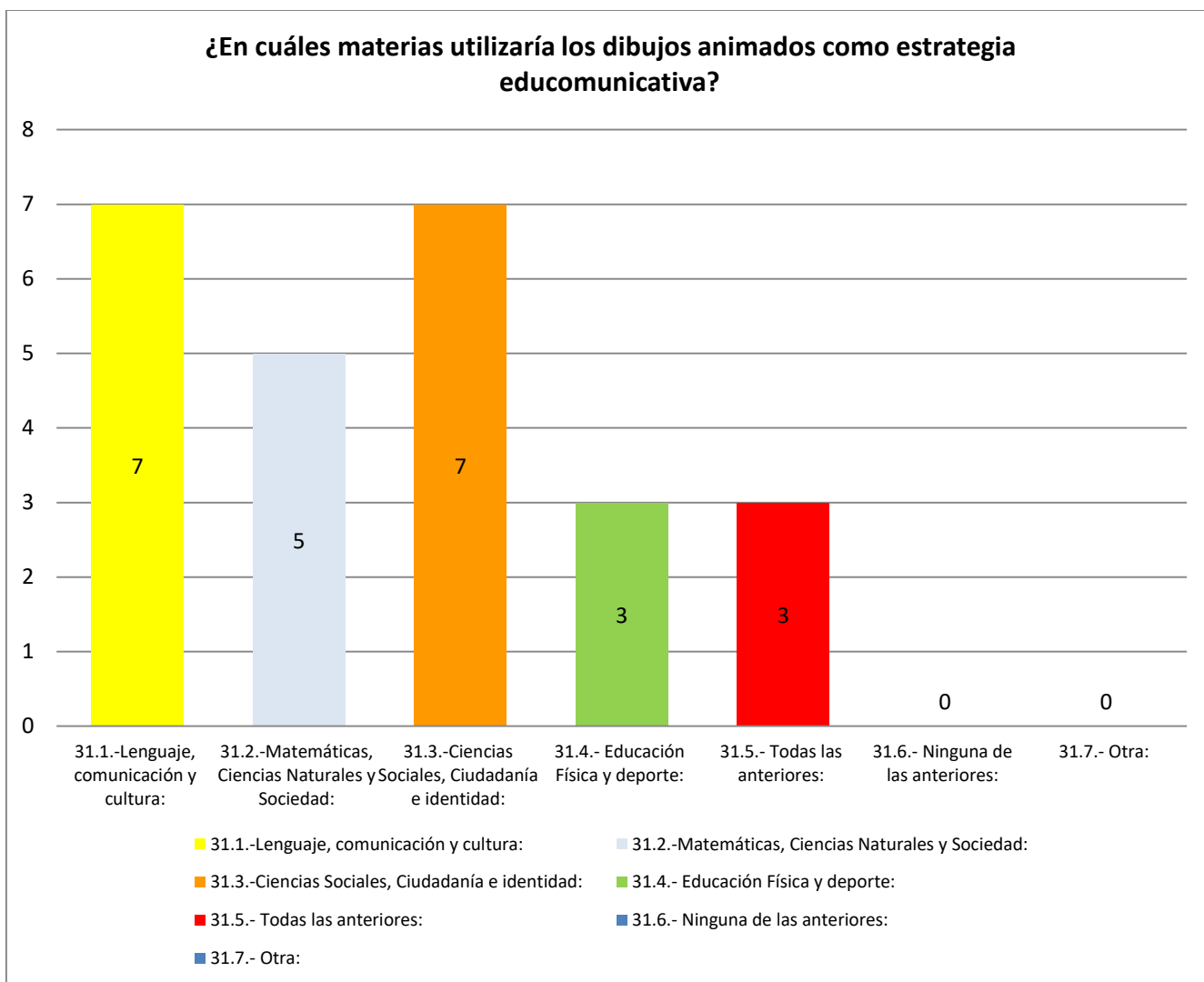


Seis de los encuestados manifestaron que el uso crítico y creativo de los dibujos animados se incluye dentro del paradigma constructivista y 1 en el conductista. 3 indicaron que se encontraba en ambos paradigmas. 1 no respondió. Dentro de las razones del porqué de su opinión, tenemos: “porque a través de los dibujos animados se puede trabajar la conducta de los niños y a su vez estimular su creatividad para que construyan su propio aprendizaje”, “porque permite que el niño construya, arme, explore y los dibujos animados son afines con los niños y pueden ser aliados “no formales”, amigables, para hacer transferencia de los contenidos”, “Si porque ellos construirán, crearan nuevas ideas para obtener un nuevo conocimiento”, “Para opinar y ser crítico”, “porque dentro de este paradigma, los estudiantes pueden expresar sus ideas y crear nuevas a partir de las experiencias vividas”, “pues a través de este paradigma se permite el logro del aprendizaje a través de la construcción de ideas, lo que representará un aprendizaje significativo”.

En conclusión para los docentes de la institución, el uso de los dibujos animados como estrategia de enseñanza-aprendizaje se incluye en el paradigma constructivista, partiendo de que el mismo promueve el aprendizaje significativo al construir nuevas ideas a partir de lo conocido, se trata de la construcción de conocimientos a partir de algo previo, conocido y visualizado por los niños diariamente, del que hacen mención Piaget, Ausubel y Vygotsky, entre otros.

En la pregunta n°30 se les solicitó a los encuestados indicar, cuáles estrategias utilizaban para la enseñanza de las ciencias naturales. Dentro de las estrategias que señalaron tenemos: “presentaciones en Power Point, lluvia de ideas, exposiciones, experimentos”, “Video beam con presentación en Power Point/ análisis de producciones escritas”, “Exposiciones, talleres, mesas de trabajo, entre otros”, “Plantillas, puntillismo, esgrafiado, sellos”, “que los estudiantes se relacionen directamente con la naturaleza. Ejemplo, parques, jardines, construcción de huertos escolares”, “exposición, técnica de la pregunta, mapa mental y conceptual, trabajo en equipo y discusión”, “aquellos dibujos animados que tengan relación con el medio ambiente”, “Teatro -títeres-, cuentos, dibujos, cine foro”. Dos profesores no respondieron.

Pregunta N° 31



La mayoría de los encuestados -7- considera que los dibujos animados pueden ser utilizados en primer lugar en las áreas de lenguaje, comunicación y cultura y Ciencias sociales, ciudadanía e identidad y en un segundo lugar en matemáticas, ciencias naturales y sociedad -5-. Tres indicaron que se pueden utilizar en todas las materias y 3 en educación física y deporte.

3.1.2.- A partir de la aplicación del taller.

En cuanto al desarrollo del taller, se esperaba dar inicio a las 8:00 a.m. Sin embargo, esto se retrasó, debido en primer lugar, a la imposibilidad de instalación del video beam, motivado, a que se encontraba guardado en la dirección del plantel y en segundo lugar, debido a la lluvia. De los 3 docentes encargados de la instalación, uno no pudo llegar y los otros 2 llegaron a las 9:20 a.m. En virtud de esto, se esperó hasta las 9:00 a.m. y la investigadora y otra docente, se encargaron de dicha instalación. Se inició a las 9:30 a.m.

Se comenzó dándoles la bienvenida a los participantes e indicándoles, que el taller constaría de una parte teórica y una parte práctica. En vista, del retraso y la imposibilidad de permanecer más allá de la 1:00 p.m., por la falta de agua en los baños. Se informó que el refrigerio y almuerzo coordinado con los encargados del Programa de Alimentación, se realizaría al finalizar el taller. Al ingresar a la biblioteca, a cada docente se le entregó un sobre con la imagen de una comiquita, seleccionada previamente, en función de los resultados de los hábitos de consumo televisivo referido a las comiquitas, que presentaban los docentes de la institución. En este sentido, los dibujos animados seleccionados más vistos fueron ‘los supersónicos’, ‘los picapiedras’, ‘Scooby doo’, ‘Tom y Jerry’ y ‘Candy Candy’, a partir de ellos se armaron los grupos de trabajo. El sobre sería abierto sólo al inicio de la parte práctica del taller.

Se les pidió a los docentes, cerrar los ojos y escuchar el inicio de un video con los opening de varias comiquitas de su infancia. Al escuchar el opening de ‘Mazinger Z’ los abrieron y las reacciones fueron de aceptación y alegría. Algunos, se divirtieron adivinando y recordando las comiquitas, otros rieron, otros cantaron. Los más jóvenes, mencionaron que eran para “las pensionadas”, reacción esta de la maestra de 5to grado B. A lo que todos respondieron riendo. La maestra de 2do grado B, realizó dramatizaciones de ‘el Vengador’, gritando “vengador a mi” y haciendo el gesto con los puños. Cantaron las canciones de Heidi y Marco. Al escucharse el opening de ‘Candy Candy’, hubo una increíble algarabía.

Al finalizar el video, se les preguntó cómo se sintieron. Mencionaron que fue: “agradable”, “un regresar a la infancia”, “divertido”, “las comiquitas de antes no son como las de ahora”. A partir de allí, se comenzó con la discusión dirigida, sobre los diversos términos en estudio.

En relación a los términos de educación y comunicación, se les sugirió leer los conceptos a los participantes. La docente de 2do grado A los leyó y mencionó que estos eran muy claros. Al hablar sobre los modelos pedagógicos, se les manifestó que el constructivismo era uno de los pilares de la educomunicación. En este sentido, la docente de 4to grado A, indicó que este era el modelo pedagógico “más idóneo a seguir”. En relación a las estrategias de enseñanza y aprendizaje, la docente de 2do grado A, indicó que las primeras hacían referencia a lo desarrollado por el docente y las segundas por el alumno.

Al finalizar la discusión sobre estos términos, se les mostró el video ¿por qué incluir la educación para medios en la práctica escolar?, elaborado por las licenciadas Elizabeth Santander y Anamani Centeno para la cátedra Lenguaje de Televisión II, de la Especialización Educación para el uso Creativo de la TV, dictada por el prof. Vito Lacasella. En dicho video, se ofrece una muestra de la realidad sobre el uso de los medios en las aulas, para de esta forma, generar la discusión en los asistentes al taller. Lamentablemente, el bajo volumen del video beam y el video, además de la falta de cornetas que amplificaran el sonido -las de la institución se encontraban guardadas en el depósito- no permitió que se escuchara correctamente el audio. La docente de 2do grado B, prestó sus cornetas en este momento y se planteó repetirlo pero por motivos de tiempo y que en esencia el contenido se había entendido, los docentes sugirieron no hacerlo.

A pesar de esto, la discusión fue muy enriquecedora. Se estableció la diferencia entre educación para los medios y educomunicación. La docente de 4to grado A indicó que la

educación “tenía un sentido muy amplio y que se incluía a la familia y en la educación para los medios se interpretaba los mensajes de los medios”.

La docente de 3ero A, indicó:” hay padres que sólo le dan la Tablet o algo tecnológico a sus hijos para que salgan de sus vidas”. La moderadora señaló la historia de una familia japonesa, cuyo bebe falleció, porque estos, centraron su vida en una aplicación que consistía en cuidar a un bebe, descuidando al suyo propio. En la vida virtual su bebe estaba alimentado y cuidado, mientras en la realidad su hijo no recibía alimentos. La docente de 4to A, comentó sobre los niños que ven mucha televisión y al ver un programa quieren que les compren los juguetes del mismo y los juegos y películas que son muy violentas. “Los niños ven todo lo que pasa en la televisión y quieren reflejarse en ello, como por ejemplo, vestirse igual, actuar como en una película o en un juego, o sea se centran en ser como un personaje en la TV. “Ven películas de terror como ‘Anabelle’ o ‘el Conjuro’ y programas de adultos”. Además, comentó una experiencia que tuvo hace unos años con un 6to grado, que cantaba constantemente una canción de reggaetón cuyo contenido era sobre homosexualidad. En ese sentido, señaló: “tuve que llevarlos a la biblioteca para escuchar la canción y analizarla. Visualizar el video y discutir las escenas que presentaba. Ellos mismos llegaron a diversas conclusiones sobre lo que hablaba la canción, lo que sentían al ver a dos mujeres besándose y entendieron por si mismos lo que estaba bien o mal en el video y la canción. De esta forma logre que dejaran de cantarla.”

La profesora de educación física manifestó, sus dudas sobre si los dibujos animados afectaban a los niños, motivado, a que ella tuvo un incidente con su hijo y el anime ‘Dragón Ball Z’. Durante una discusión, el niño le lanzó ‘un Kamehameha’ a lo que ella, no supo cómo responderle. Posteriormente lo regañó y le prohibió ver el anime. De igual forma, comentó sobre los ‘teletubbies’ y cómo ella había escuchado que modificaban la conducta de los niños. En este sentido, la psicopedagoga de la institución, notificó que “ese programa había afectado a los niños, por cuanto era dirigido al público infantil en edad preescolar. Los niños se identificaban y copiaban las conductas mostradas, como los gestos,

el humor, las cosas que hacían en general, por lo que el programa fue retirado paulatinamente de las pantallas.”.

La moderadora también mencionó el programa ‘Pokemon’ en sus inicios. “En el año 1997, varios niños fueron hospitalizados por haber tenido ataques epilépticos producto de haber observado un capítulo del programa. Se descubrió que los cambios rápidos en los colores azul y rojo habían provocado los ataques, por lo que la productora tuvo que bajar los niveles de intensidad de los colores y hacer una mayor supervisión de los mismos”. La pregunta general fue: ¿los dibujos animados pueden afectar la conducta de los niños? “En algunos casos sí, sin embargo, se trata de orientar, acompañar y supervisar el visionado de la televisión, es nuestro trabajo como padres, docentes y representantes”, “no basta con querer evitar que el niño vea un determinado programa, ya que, igual lo puede ver sin la supervisión de un adulto a instancia de algún compañero” “se trata de conversar con el niño, el por qué ver o no ver un determinado programa” -indicó la moderadora-.

En referencia a la conceptualización de estrategias educomunicativas, algunos de los participantes, tenían dudas sobre lo que eran. En este sentido, la moderadora señaló que eran un tipo de estrategia didáctica. La docente de 2do B, indicó que ella entendía, que la diferencia, es que las estrategias educomunicativas, implican el uso de los medios. Al hablar de creatividad, se indicó que esta parte de ideas ya creadas y que son modificadas a partir de la imaginación de quién las elabore. La psicopedagoga manifestó que efectivamente eso era así. “Se parte de algo creado”. “Tenemos que ser creativos, utilizar videos y estrategias en el aula para que los niños analicen todo sobre este tema de una mejor manera” indicó la profesora de educación física. Al llegar al punto referido a la didáctica, didáctica de las ciencias naturales y dibujos animados, los participantes manifestaron que ellos entendían dichos conceptos.

Sin embargo, había dudas sobre lo que es un cortometraje, medimetraje y largometraje. Al explicarlo, preguntaron cuál sería el más indicado para trabajar. A lo que la moderadora, les explicó en qué consistían cada uno y los invitó a manejar no sólo los

espacios de la escuela. El visionado de una película podría ser en el hogar y la discusión en el aula, sin importar la extensión de la misma. En este apartado la moderadora mencionó la película de ‘Buscando a Nemo’, y la imposibilidad de llevar a los niños a un acuario para analizar los tipos de peces, conocerlos y saber qué comen. “Es más divertido, alegre y atractivo conocer los ecosistemas a través de personajes de una película“. En este sentido la docente de 4toA, indicó la problemática de los parques y las dificultades para el traslado, por lo que los “dibujos animados pueden ser una opción para tratar estos temas”.

Para finalizar esta parte del taller, se les mostró una ficha de análisis de programas televisivos, para aquellos docentes interesados en analizar desde varios puntos de vista un programa que les generara interés. En este sentido todos estuvieron interesados, por lo que se les prometió mandarles la presentación por correo electrónico.

Al visualizar algunas estrategias utilizadas por la moderadora, hubo varios comentarios de aceptación. La docente de 2do B recordó el folioscopio elaborado por su hija durante 5to grado, se mostró los televisores trabajados hace 3 años con la finalidad de determinar los hábitos de consumo de comiquitas de los niños y los elaborados para mostrar un ecosistema marino, utilizando la película ‘Pinocho’. Al comparar ambos trabajos, se visualizó la diferencia de calidad, en cuanto al uso de los materiales, hace 3 años y con la crisis socio-económica agudizada desde el año pasado. En este sentido, la docente de 4to grado A, manifestó que era difícil ver Tv en la institución por las dificultades en la instalación del video Bean, la solicitud de la llave de la biblioteca, la imposibilidad de traer de la casa un DVD, porque el del colegio no servía, además de los problemas con el sonido. Sin embargo, se recordó la posibilidad de uso de las canaimas. A pesar de que la mayoría de los niños la tienen dañada, es posible traer videos de cortos o escenas de películas para ser trabajadas en un pendrive y copiarlas en los equipos. También es factible, trabajar el visionado en el hogar y a partir de imágenes impresas de las películas en el aula.

En cuanto al cine foro, realizado durante la semana aniversario, se habló de las mismas dificultades técnicas. La docente de 2do grado A indicó que la actividad sería más enriquecedora si se daba por pequeños grupos o grados afines. Esto motivado, a que fue un tanto difícil, la discusión dirigida, luego del visionado de los capítulos de ‘Heidi’, ‘Candy Candy’ y ‘Scooby Doo’. La profesora de educación física indicó que esto sería tomado en cuenta cuando se volviera a realizar. Dicha actividad, se hizo pro fondos del departamento de educación física y para la ambientación de la institución durante la semana aniversario y como marco para la estrategia educ comunicativa: circuito-retrocomiquitas.

Dicha estrategia fue descrita detalladamente. En este sentido, la moderadora indicó que ésta fue elaborada en conjunto con el departamento de educación física. La docente de 3er grado A, señaló que tenía dudas sobre las preguntas del circuito, por lo que se le mostraron las mismas. La imposibilidad de entregar con anticipación las preguntas, fue una de las razones, por las cuales no se pudo realizar la actividad. La misma requería el visionado y discusión, de los capítulos de las series, durante el cine foro, para poder realizar una discusión dirigida sobre la temática de las comiquitas y las preguntas y actividades a desarrollar dentro del aula. La profesora de educación física manifestó que la actividad se llevaría a cabo en enero. La docente de 2da grado A sugirió modernizar las comiquitas, debido a que ya no tenía sentido hacerlo sobre las viejas que era el tema central de la semana aniversario. Sin embargo, la moderadora indicó, que durante su investigación había determinado que series como ‘Scooby Doo’ y ‘Heidi’ aún eran vistas y disfrutadas por los niños. Aceptando la sugerencia indicó que se podía realizar una pequeña encuesta por grados y así determinar cuáles programas sustituir y cuáles mantener.

Para finalizar la parte teórica del taller, se aplicó la estrategia educ comunicativa: stop de comiquitas. Se repartieron hojas y los participantes salieron a buscar lápices y bolígrafos. Se dio comienzo al juego, en el que los docentes se divirtieron y rieron, pero a medida que se iban realizando las actividades, se les iba mostrando como a través de una imagen podía trabajarse de forma creativa contenidos de las diversas áreas. Durante el

apartado de matemáticas, se generó una discusión sobre cuantos peces había en la imagen, las docentes manifestaron que “no veían bien, que les faltaban sus lentes, que tuvieron que contar más de tres veces”. Dicha discusión finalizó con la docente de 3er grado A, quién se paró y contó cada pez, para beneplácito de los asistentes. La actividad finalizó cantando la canción ‘Hakuna Matata’ de ‘el Rey León’. Al preguntárseles como se sintieron, manifestaron que fue una “actividad divertida y enriquecedora”, en palabras de la profesora de educación física. De igual manera, ésta acotó que el uso del cine y la televisión en el aula “puede ayudar en el aprendizaje de castellano y literatura a través de películas como Harry Potter “, indicó que “para ella fue más fácil, leer los libros luego de ver la película ya que entendió lo interesantes que eran”.

Para dar inicio a la parte práctica del taller, se les indicó que podían ver el contenido del sobre, entregado previamente y ubicarse según la imagen en el equipo correspondiente. Se les dio un margen de media hora para la elaboración de las estrategias. Se entregó un formato en hojas tamaño carta, para una mayor rapidez y facilidad. La presentación de las estrategias partía de hacer una dramatización sobre el equipo que representaban. En vista de la falta de material, la docente de 3er grupo de educación inicial sugirió que ella podía vender el papel bond en 5000 bs para la presentación de las estrategias en láminas grandes que a sugerencia de la docente de 2do grado B, se elaborarían a partir de los formatos ya llenos y con más tranquilidad en el mes de enero. De igual forma, se destacó la entrega de certificados de participación, avalados por la especialización que serían enviados con posterioridad, vía correo electrónico.

Las estrategias desarrolladas durante el taller se mostraran posteriormente y de forma más detallada. La presentación de las mismas fue la siguiente:

Equipo Los Picapiedras: integrado por 3 docentes de educación primaria, iniciaron su presentación dramatizando a Betty Mármol y su ‘cuchi cuchi’ Pablo. Su estrategia se denominó ‘Comic-Kareoke’.

Equipo Scooby Doo: integrado por 4 docentes de educación primaria y la profesora de educación física, exhibieron su estrategia titulada ‘La Era Ecológica’, aullando como ‘Scooby Doo’.

Equipo Candy Candy: integrado por la psicopedagoga, 1 docente de educación primaria y 1 de educación inicial. Mostraron su estrategia: ‘Drama Candy Candy’, cantando el opening de ‘Candy Candy’.

Equipo Tom y Jerry: formado por una docente de educación inicial y una docente de educación integral. Presentaron su estrategia corriendo alrededor de la mesa como ‘Tom y Jerry’. Su estrategia se denominó: ‘Conociendo las letras con Tom y Jerry’

3.1.3.- Estrategias desarrolladas.

En este apartado mostramos las estrategias desarrolladas tanto por la investigadora, como las que son el resultado de la parte práctica del taller.

Como parte de su práctica educativa, la investigadora ha utilizado algunas estrategias que mostró durante la aplicación de taller sobre estrategias educomunicativas, como ejemplo para hacer más fácil la elaboración de este tipo de estrategias, por parte de los docentes de la escuela objeto de nuestra investigación. Dentro de estas tenemos: el stop de comiquitas científico y literario, la búsqueda del tesoro, el circuito retrocomiquitas, y el cine foro retrocomiquitas. Estas 2 últimas estrategias se elaboraron durante la semana aniversario del colegio, pero sólo se pudo aplicar la última. El circuito retrocomiquitas se espera sea desarrollado posteriormente.

De igual manera, se mostraron actividades de corte educomunicativo, tales como: los collage de comiquitas y películas de las últimas seis décadas -ver anexo 3.1-, la elaboración de folioscopios -anexo 3.2-, televisores elaborados con material de desecho, aplicados a la enseñanza de diferentes ecosistemas en este caso el ecosistema marino mostrado en una escena de la película ‘Pinocho’ -anexo 3.3-. Composición artística utilizando las películas ‘Los Aristogatos’ y ‘Un gran dinosaurio’ para diferenciar los paisajes urbanos y naturales presentes en cada una de ellas -anexo 3.4- y con la película ‘Dumbo’, para trabajar los ecosistemas artificiales -anexo 3.5-. Igualmente, se mostraron los televisores elaborados por los niños con la representación de sus comiquitas favoritas, para de esa forma determinar los hábitos de consumo en la observación de dibujos animados por parte de los estudiantes -ver anexo 3.6- y algunas láminas elaboradas por los niños para sus exposiciones sobre los géneros del cine del proyecto de aula ‘Conozco el mundo del cine’ -ver anexo 3.7-.

Las estrategias resultado del taller fueron 4, denominadas: ‘La era ecológica’, ‘Conociendo las letras con Tom y Jerry’, ‘Comic-Kareoke’ y ‘Drama Candy Candy’. Estas se elaboraron, a partir de la conformación de los 4 equipos de trabajo, en los que se dividieron los participantes.

3.1.3.1.- Estrategias desarrolladas por la investigadora:

1.- El stop de comiquitas:

Está estrategia surgió como estrategia educomunicativa creativa presentada para la asignatura Propuestas Teórico-Metodológicas en el Uso Creativo de la Televisión II, dictada por la Prof(a). Alexandra Ranzolín, de la especialización en el uso creativo de la Televisión en el aula. Dicha estrategia fue diseñada con la finalidad de mostrar el uso de los dibujos animados unidos a un juego usado comúnmente por los niños de una forma creativa y didáctica. Se aplicó a los docentes de la U.E.N.B. Socorro Machado durante el desarrollo del taller, tomándose ejemplos para trabajar por cada área de estudio. Siendo aceptada por ellos, quienes participaron con mucho entusiasmo.

La propuesta presentada puede ser aplicada a otras asignaturas variando los apartados a desarrollarse durante el juego. Se puede utilizar en cualquier nivel: primaria o bachillerato. No es necesario el uso del video been y la computadora. Se pueden traer las imágenes impresas al aula, y trabajar a partir del visionado de las películas. Las mismas pueden ser vistas en el hogar y luego discutidas en clase. Se recomienda verlas y discutir las antes de aplicar la propuesta. Se pueden utilizar la cantidad de películas que se consideren necesarias. Aun cuando se recomienda trabajar con pocas para evitar hacer más complejo el juego, de manera innecesaria. Se puede aplicar a cualquier grado de educación primaria bajando o aumentando los niveles de exigencia según sea el caso. Es importante aclarar las reglas del juego antes de comenzar. El juego se puede aplicar las veces que se desee sin abusar de su uso. Además éste permite internalizar los valores de la participación, al poder ser jugado por todos los niños sin distinción. La cultura de paz al jugar aprendiendo en un ambiente de cordialidad. La honestidad al responder sin copiarse del compañero y el respeto al aceptar las respuestas correctas o erradas propias o del compañero. Como instrumento de evaluación y para vaciar los resultados de la estrategia, se utiliza la escala de estimación pero su uso es opcional, según sea la institución o decisión del docente responsable. Para la propuesta se utilizó el Currículo del Subsistema de Educación Primaria

Bolivariana, por ser éste, el que se emplea en la institución objeto del estudio. El juego permite ser aplicado tanto con el Currículo Básico Nacional, como con el bolivariano. La estrategia que se presenta como ejemplo es para ser aplicada en dos áreas de dicho currículo, a saber: Lenguaje, comunicación y cultura y Matemáticas, ciencias naturales y sociedad, en niños de 5to y 6to grado pero puede extenderse a otros grados y a otras asignaturas.

EL STOP DE COMIQUITAS





ESTRATEGIA EDUCOMUNICATIVA: EL STOP DE COMIQUITAS CIENTIFICO



ÁREA: Matemáticas, Ciencias Naturales y Sociedad.

GRADO: 5TO Y 6TO

OBJETIVO	COMPONENTE	CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ACTIVIDADES	RECURSOS
La presente propuesta busca unir los principios de la educocomunicación, a un juego tan popular en los niños de edad escolar, como lo es el stop. Con dicha propuesta se busca promover la participación, cultura de paz, honestidad y respeto en las aulas al aprender jugando y viendo los dibujos animados como un aliado a la hora de internalizar contenidos programáticos. Mediante la misma se pretende vincular el uso de los dibujos animados en la enseñanza de la asignatura Matemáticas, Ciencias Naturales y Sociedad, de 6to grado, del Currículo Nacional Bolivariano de Educación Primaria.	Identificación, formulación, algoritzación, estimación, propuesta y resolución de problemas y actividades a través de operaciones matemáticas e indagación, elaboración, valoración y aplicación de conceptos científicos provenientes de las ciencias naturales.	1.- Noción de ambiente: estudio de la biosfera: análisis de la degradación de la biosfera, consecuencias. Indagación sobre las capas de la Tierra. La hidrosfera. Mares y Océano. Reservas de agua. Ambiente y vida. Contaminación ambiental. Las geosferas. La tecnosfera y el ambiente. Ecosistemas. 2.- La informática y la energía. El computador y la electricidad. El computador aplicado a la industria telefónica. Estudio sobre la utilización de tecnologías ancestrales y modernas. El teléfono.	1.- Participa en actividades grupales sobre las capas del planeta Tierra. 2.- Participa en actividades grupales sobre las características de la biosfera (los ecosistemas y sus relaciones). 3.- Dibuja situaciones que representen un impacto ambiental en general o la contaminación ambiental que se presenta en los alrededores de la escuela. 4.- Observa la película 'Buscando a Dory' (2016) y describe los aspectos del mar desarrollados en la misma. Elabora dibujos.	🚦 Antes del Stop: 1.- Observación de las películas: 'Buscando a Dory' (2016) y 'Emoji' (2017). El visionado puede ser en la institución, el hogar o a través del computador Canaima. 2.- Análisis de los personajes, ambientes y acciones de ambas películas. 3.- Escribir y leer las descripciones y opiniones, de las películas realizadas a partir de su observación. 4.- Participar en discusiones dirigidas sobre las capas de la Tierra, la contaminación ambiental, la informática, el teléfono y el desarrollo de la tecnología. 🚦 Al realizar el Stop:	<u>Humanos:</u> Docente Estudiantes <u>Materiales:</u> Hojas Lápices Colores Pizarra acrílica Marcadores de pizarra Video beam DVD Computador Canaima

El objetivo de la misma es que el niño ponga en práctica los contenidos del área de ciencias naturales, tales como: la noción de ambiente, capas de la Tierra o la informática y la energía. Vinculándolos con el visionado de 2 películas en particular: 'Buscando a Dory' (2016) y 'Emoji' (2017). Se pretende que los niños construyan su propio conocimiento de una forma creativa y se busca promover el uso de los dibujos animados como estrategia didáctica en la enseñanza de las Ciencias naturales en el 6to grado de educación primaria.			5.- Dibuja tecnologías modernas y antiguas. 6.- Observa la película 'Emoji' (2017) y describe la tecnología telefónica moderna	1.- Señalar en cuál capa de la Tierra vive Dory. 1er apartado de la actividad. 2.- Señalar una característica de la biosfera presente en la imagen dada. 2do apartado del stop 3.- Señalar un ejemplo de contaminación ambiental a la que se pueda enfrentar Dory en el océano. 3er apartado del stop. 4.- Dibuja el ecosistema marino de 'Buscando a Dory' (2016). 4to apartado. 5.- Dibuja un teléfono antiguo y el teléfono de 'Emoji'. 5to apartado. 6.- Dibujar un emoticón. 6to apartado del stop. 7.- Indicar en cuál capa de la Tierra ubicamos a la tecnología. 🚦 Al finalizar el Stop: 1.- El stop de comiquitas, es una estrategia para evaluar el aprendizaje de los contenidos. Los resultados se vaciarán en la escala de estimación. 2.- Al finalizar la actividad se invitará a los niños a cantar una canción representativa de la película 'Buscando a Dory' como cierre de la actividad y a inventar su propio emoticón. 3.- Discutir la experiencia luego de aplicada la propuesta.	
---	--	--	--	--	--

EL STOP DE COMIQUITAS CIENTÍFICO



PASOS A SEGUIR

PASO 1

- ❖ Se reparten hojas en blanco que los participantes dividirán en 7 partes iguales.

PASO 2

- ❖ Los participantes colocarán en cada apartado los siguientes títulos, capas de la Tierra, la biosfera, contaminación ambiental, ecosistema marino, tecnologías antiguas y modernas, emoticones y tecnología.

PASO 3

- ❖ Al finalizar cada apartado el que termine primero grita la palabra: STOP. Las respuestas iguales tienen un valor de 50 puntos. Si son originales y están correctas valen 100 puntos. El participante que obtenga más puntos gana.

PASO 4



¡A JUGAR!

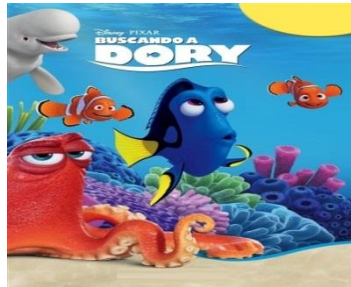
❖ Las capas de la tierra:

- ¿En cuál capa de la Tierra está ubicado el mundo donde vive Dory?



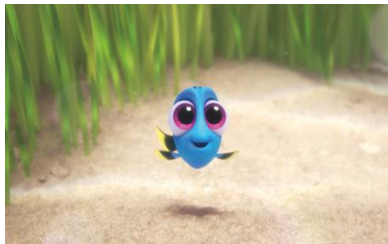
❖ **La biosfera:**

- Señala una característica de la biosfera presente en la imagen.



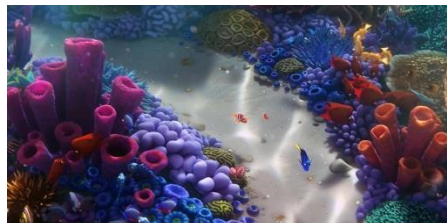
❖ **La contaminación ambiental:**

- Señala un ejemplo de contaminación ambiental a la que se pueda enfrentar Dory en el océano.



❖ **Ecosistema Marino:**

- Dibuja el ecosistema donde vive Dory.



❖ **Tecnologías antiguas y modernas:**

- Dibuja un teléfono antiguo y el de la película 'Emoji'.



❖ **Los emoticones:**

- Dibuja uno de los personajes de la película 'Emoji'.



❖ **La Tecnología:**

¿En cuál capa de la Tierra se ubican tecnologías como el automóvil, el teléfono o las redes eléctricas?



¡A CANTAR!

- Nadaremos, Nadaremos !!!
En el mar, en el mar, el mar
-¿Qué hay que hacer???
-Nadar, nadar, nadar, jojojo amo nadaaaaaar





ESTRATEGIA EDUCOMUNICATIVA: EL STOP DE COMIQUITAS LITERARIO



ÁREA: Lenguaje, comunicación y cultura

GRADO: 5TO Y 6TO

OBJETIVO	COMPONENTE	CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ACTIVIDADES	RECURSOS
La presente propuesta busca unir los principios de la educomunicación, a un juego tan popular en los niños de edad escolar, como lo es el stop. Con dicha propuesta se busca promover la participación, cultura de paz, honestidad y respeto en las aulas al aprender jugando y viendo los dibujos animados como un aliado a la hora de internalizar contenidos programáticos. Mediante la misma se pretende vincular el uso de los dibujos animados en la enseñanza de la asignatura lenguaje, comunicación y cultura de 6to grado, del Currículo Nacional Bolivariano de Educación Primaria. El objetivo de la misma es que el niño ponga en práctica los contenidos del área de lenguaje, tales como usos de sustantivos, verbos, adjetivos, descripciones, entre otros. Vinculándolos con el visionado de 2 películas en particular: 'El Rey León' (1994) y	La comunicación y el lenguaje como eje central del desarrollo de la vida en sociedad	1.- Relaciones estructurales de las palabras. Las oraciones. 2.- Ejercitación de identificación y aplicación de sustantivos, verbos y adjetivos. 2.-Dominio de la lectura y la escritura: lectura interpretativa, comprensión lectora. 3.- Análisis del desarrollo de la comunicación: medios de comunicación de masas. Medios de comunicación social: la radio, la televisión, el periódico. 4.- Descripción de ambientes, personajes y acciones.	1.- Señala sujetos, verbos y predicados a partir del visionado de películas. 2.- Redacta oraciones coherentes referidas a dibujos animados observados. 3.- Identifica, sustantivos, verbos y adjetivos a partir del visionado de dibujos animados. 4.- Responde coherentemente preguntas formuladas sobre las películas observadas. 5.- Comprende la importancia del visionado consciente de la televisión. 6.- Describe ambientes, personajes y acciones observados en las películas <i>El Rey León</i> (1994) y <i>Buscando a Nemo</i> (2003).	1.- Analizar oraciones en la pizarra determinando sujeto, verbo y predicado. 2.- Discusión dirigida referida a la conceptualización y uso de los sustantivos, verbos y adjetivos. 2.- Analizar el desarrollo de los medios de comunicación y la importancia y uso de la televisión en nuestras vidas. 3.- Observación de las películas '<i>El Rey León</i>' (1994) y '<i>Buscando a Nemo</i>' (2003). 4.- Analizar los personajes, ambientes y acciones de ambas películas. 5.- Escribir y leer las descripciones y opiniones, de las películas realizadas a partir de su observación. 6.- Aplicar el stop de comiquitas, como estrategia didáctica para evaluar el aprendizaje de los contenidos. Los resultados se vaciaron en la escala de estimación. 7.- Al finalizar se invitará a los niños a cantar una canción representativa de una	<u>Humanos:</u> Docente Estudiantes <u>Materiales:</u> Hojas Lápices Colores Pizarra acrílica Marcadores de pizarra Video beam DVD Computador Canaima

'Buscando a Nemo' (2003). Se pretende que los niños construyan su propio conocimiento de una forma creativa y se busca promover el uso de los dibujos animados como estrategia didáctica en la enseñanza del lenguaje en 6to grado de educación primaria.				de las películas como cierre de la actividad. 8.- Discutir la experiencia luego de aplicada la propuesta.	
--	--	--	--	--	--

EL STOP DE COMIQUITAS LITERARIO



PASOS A SEGUIR

PASO 1

- ❖ Se reparten hojas en blanco que los participantes dividirán en 5 partes iguales.

PASO 2

- ❖ Los participantes colocarán en cada apartado los siguientes títulos: análisis de oraciones, adjetivos, descripción, sustantivos y verbos.

PASO 3

- ❖ Al finalizar cada apartado el que termine primero grita la palabra: STOP. Las respuestas iguales tienen un valor de 50 puntos. Si son originales y están correctas valen 100 puntos. El participante que obtenga más puntos gana.

PASO 4



¡A JUGAR!

❖ Análisis de oraciones:

- Observa la imagen, escribe una oración sobre la misma y analízala señalando: sujeto, verbo y predicado.



❖ **Adjetivos:**

- Escribe un adjetivo que describa la actitud de los peces en esta imagen.



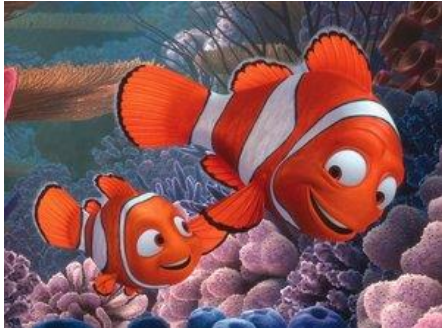
❖ **Descripción:**

- Observa las imágenes y descríbelas brevemente.



❖ **Sustantivos:**

- Menciona 2 sustantivos propios y 2 comunes a partir de la observación de las imágenes de las familias de Simba y Nemo.



❖ **Verbos:**

- Observa la imagen y escribe un verbo que indique la acción que realizan Simba, Timón y Pumba.



¡A CANTAR!

**HAKUNA MATATA
(CORO)**

Hakuna matata, una forma de ser
Hakuna matata, nada que temer
Sin preocuparse es como hay que vivir
Al vivir así, yo aquí aprendí
Hakuna matata



2.- La búsqueda del Tesoro.

Esta estrategia permite trabajar con los niños los contenidos referidos a los planetas, las capas de la Tierra y la conceptualización de términos referidos al tema, tales como: constelaciones, espacio sideral, astronomía, astronautas, viajes al espacio, entre otros. Utilizando el visionado de la película ‘el Planeta del Tesoro’ (2002), ya que la misma trabaja este tema a partir del uso de la novela de aventuras de Robert Louis Stevenson ‘La isla del Tesoro’. La estrategia plantea la búsqueda del aprendizaje sobre los planetas y el espacio sideral a través de pistas dadas en un mapa que los niños deben seguir para completar su aventura por el mundo del conocimiento. Los niños se repartirán en equipos equitativos según la cantidad de asistentes y se denominarán diversos lugares dentro del salón con nombres alusivos a los términos estudiados y señalados con imágenes de la película. En cada lugar los niños deberán responder las preguntas para conseguir el tesoro. Habrá un coordinador que verifique la exactitud de las respuestas para poder continuar con la búsqueda. Las preguntas pueden ampliarse según los deseos del docente. Sólo se muestra un ejemplo de las mismas. Se puede también utilizar el patio de recreo o la biblioteca para hacer más interesante la estrategia. Finaliza la actividad dibujando el planeta tierra y el sistema solar. Señalándoles a los niños que el tesoro encontrado es nuestro hermoso planeta Tierra. Es una estrategia para niños de 2do y 3er grado por su baja complejidad.



ESTRATEGIA EDUCOMUNICATIVA: LA BÚSQUEDA DEL TESORO



ÁREA: Matemáticas, Ciencias Naturales y Sociedad

GRADO: 2DO Y 3ERO

OBJETIVO	COMPONENTE	CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ACTIVIDADES	RECURSOS
El objetivo de esta estrategia es lograr que el niño ponga en práctica los contenidos del área de Ciencias Naturales referidos a los planetas y el sistema solar. Vinculándolos con el visionado de la película: 'El planeta del tesoro'	Exploración, identificación y aplicación de procesos y conocimientos matemáticos y de las ciencias naturales más complejos valorando su importancia para la vida en sociedad.	Ambiente y vida: Identificación de fenómenos naturales. Identificación de las relaciones que se dan entre factores naturales y seres vivos. Concepto, identificación y descripción de los componentes del sistema solar.	1.- Identifica fenómenos naturales, tales como: la lluvia, el frío, el calor). 2.- Identifica las relaciones que se dan entre los factores naturales y los seres vivos. 3.- Define sistema solar. 4.- Identifica y enumera los planetas del sistema solar. 5.- Define constelación. 6.- Señala algunas conocidas constelaciones. 7.- Dibuja el planeta Tierra y el Sistema Solar	1.- Visualización previa de la película "El Planeta del Tesoro". 2.- Discusión dirigida sobre los fenómenos del espacio vistos en la película y la temática de la misma. 3.- Definir a través de la película conceptos como planeta, sistema solar, constelaciones. 4.- Organizar equipos en función al número de asistentes. 5.- Repartir el mapa del tesoro para dar inicio a la búsqueda. 6.- Responder por equipos las preguntas de cada sitio señalado. 7.- Al finalizar dibujar el sistema solar y el planeta Tierra en el block de dibujo.	<u>Humanos:</u> Docente Estudiantes <u>Materiales:</u> Hojas Block de dibujo Lápices Colores Pizarra acrílica Marcadores de pizarra Video beam DVD Computador Canaima Mesas

LA BÚSQUEDA DEL TESORO



EL MAPA DEL TESORO



EL HOGAR

¿En qué galaxia está ubicada la Tierra?



EL MAPA

¿Cuántos planetas tiene el sistema solar?



EL VIAJE

¿Qué planeta lleva el nombre del dios romano de la guerra?



EL TESORO



Llegaste al planeta del Tesoro ¡LA TIERRA!



LA LLEGADA

¿Cómo se llama el 3er planeta del sistema solar?



EL MISTERIO

Nombra una constelación



3.- El circuito Retrocomiquitas.

Esta estrategia surgió como una contribución de la investigadora a la semana aniversario del colegio, en coordinación con el Departamento de Educación Física. La misma fue elaborada para cubrir un vacío presente en el día jueves, de dicha semana. Los profesores de Educación Física ampliaron las actividades presentadas por la investigadora, incluyendo una mayor cantidad de preguntas, tumbar conos, lanzar la pokebola, disfrazarse de Robotina y representar una escena con Shaggi y Scooby. Lamentablemente no pudo ser presentada el día mencionado, debido a la falta de coordinación al entregar las preguntas previas que serían trabajadas por los docentes, en el aula con los niños. Esto fue motivado a la falta de impresora y fotocopiadora en la institución.

Además, se dictó una misa ese día, lo que, disminuiría el tiempo de realización para la actividad. Sin embargo, las comiquitas a trabajar en el circuito si fueron vistas y trabajadas en el cine foro. Se espera aplicar esta estrategia posteriormente, aunque por sugerencia de algunos docentes, se prevé realizar una encuesta para modernizar las comiquitas trabajadas. La realización de esta estrategia incluye el uso y respeto del espacio donde se desarrolle, exaltando el cuidado del medio ambiente. Se pretende unir, las asignaturas de matemáticas, ciencias naturales y sociedad y educación física, en un circuito de juegos que permitan dicha integración al uso creativo de los medios. Su uso incluye todos los grados de educación primaria.



ESTRATEGIA EDUCOMUNICATIVA: CIRCUITO RETROCOMIQUITAS



ÁREA: Matemáticas, Ciencias Naturales y Sociedad/ Educación Física

GRADO: DE 1ERO A 6TO

OBJETIVO	COMPONENTE	CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ACTIVIDADES	RECURSOS
El objetivo de esta estrategia es lograr que los niños, realicen actividades de coordinación física unidas al uso de los dibujos animados de una forma divertida y amena. Las mismas permiten al niño, mostrar sus conocimientos sobre ciertos dibujos animados, a la par de que realizan actividades físicas como saltar la cuerda, encestar pelotas y tumbar obstáculos. Además de demostrar su creatividad armando escenas de dibujos animados y elaborando disfraces. Adquiriendo de esta forma coordinación y sentido de equipo, trabajando valores como la cooperación, el compañerismo y la amistad al aire libre. Respetando el ambiente	Matemáticas, Ciencias Naturales y Sociedad. 1era etapa. Exploración, identificación y aplicación de procesos y conocimientos matemáticos y de las ciencias naturales más complejos valorando su importancia para la vida en sociedad. 2da etapa. Identificación, formulación, algorización, estimación, propuesta y resolución de problemas y actividades a través de operaciones matemáticas e indagación, elaboración, valoración y aplicación de conceptos científicos provenientes de las ciencias naturales.	1era etapa. 1.- Noción de ambiente: - Concepto, identificación y descripción de los componentes del ambiente, - Identificación de las características del aire, del agua y del suelo como elementos de la tierra e importancia para los seres vivos. - Conocimiento del cuerpo y conservación de la salud en armonía con el ambiente. 2da etapa. 1.- Cuerpo Humano: - Discriminación de las formas de locomoción de los animales y los seres humanos - Establecimiento de relaciones entre el funcionamiento de los órganos de los sentidos y la locomoción con el sistema nervioso central.	1.1.- Participa en el cine-foro “retrocomiquitas”, para conocer las utilizadas durante el circuito. 1.2.- Señala los componentes del ambiente presentes en el espacio donde se realizó el circuito. 1.3.- Identifica las características del aire, agua y suelo presentes en el lugar del circuito. 1.4.- Comprende la importancia de la conservación del ambiente para conservar su salud. 1.5.- Participa en el circuito retro-comiquitas e identifica los beneficios de dicha actividad para conservar su salud. 1.1.- Discrimina las formas de locomoción de seres humanos y animales. 1.2.- Relaciona el funcionamiento de los órganos de los sentidos y la locomoción con el sistema nervioso central, durante la realización de las actividades del circuito.	1.- Previo a la realización de la estrategia, se le informa a los docentes de cada grado, las comiquitas a trabajar y las preguntas que responderán durante el circuito. De esta forma, el maestro puede con anterioridad, discutir y analizar en el aula, de forma crítica, la temática de esos dibujos animados. 2.- Se realiza una actividad rompehielo bailando y cantando canciones de las comiquitas a trabajar. 3.- Se dividen en grupos equitativos, según la cantidad de niños o por grados afines. 4.- Se arman las estaciones con un coordinador en cada una, encargado de visualizar que cada grupo cumpla con lo	<u>Humanos:</u> Docente Estudiantes <u>Materiales:</u> Hojas Cartones Lápices Colores Marcadores Dibujos de las comiquitas Video beam Pantalla DVD Películas Pendrive Computador Canaima Sillas

CIRCUITO DEPORTIVO-CULTURAL RETROCOMIQUITAS



CIRCUITO DEPORTIVO-CULTURAL RETROCOMIQUITAS

ESTACIÓN 1

CANDY CANDY



ESTACIÓN 2

POKEMÓN



ESTACIÓN 3

DRAGÓN BALL



ESTACIÓN 4

LOS SUPERSÓNICOS



ESTACIÓN 5

SCOOBY DOO



ESTACIÓN 6

HEIDI



ACTIVIDADES DE CADA ESTACIÓN:

ESTACIÓN 1: CANDY CANDY



- ✚ Canta una canción de Candy Candy.
- ✚ Salta la cuerda como Candy
- ✚ ¿Cómo se llamaba la mascota de Candy? Clin
- ✚ ¿Qué animalito era? un coatí
- ✚ ¿Cómo se llamaba el colegio donde estudio Candy Candy en Londres? el Real Colegio de San Pablo
- ✚ ¿Cómo se llamaban las encargadas del “Hogar de Pony”? la srta. Pony y la hermana María

ESTACIÓN 2: POKEMÓN



- ✚ Menciona 3 personajes de la comiquita:
Picachú, Miau, Ash Ketchum, May, Brock, el equipo Rocket
- ✚ Apunta con la pokebola y tumba los conos.

ESTACIÓN 3: DRAGÓN BALL



- ✚ Encesta la pelota haciendo un kamejameja

ESTACIÓN 4: LOS SUPERSÓNICOS



- ✚ ¿Cómo se llamaban el perro y la robot de los supersónicos? Astro y Robotina
- ✚ Disfrázate de robotina

ESTACIÓN 5: SCOOPY DOO



- ✚ Señala los personajes de la comiquita y ahuya como Scooby Doo.
Scooby, Shaggy, Vilma, Fred, Daphne
- ✚ Representa una escena con Shaggy y Scooby

ESTACIÓN 6: HEIDI



- ✚ ¿Cómo se llamaba el perro de Heidi? Niebla
- ✚ ¿Quién era Pichi? El pajarito de Heidi
- ✚ ¿Cómo se llamaba la profesora de Heidi y Clarita? Srta. Rottenmeier
- ✚ ¿Cómo se llamaban las cabras de Heidi? Copo de Nieve, Blanquita y Diana
- ✚ ¿Cómo se llama la abuela de Clarita? Sra. Sesemann

4.- Cine-foro retrocomiquitas.

Esta estrategia se aplicó con la finalidad de dar la oportunidad a los docentes de discutir y analizar con sus alumnos las comiquitas que serían trabajadas en el circuito retrocomiquitas. Además de servir como actividad de recaudación de fondos para la celebración de la semana aniversario y la compra de implementos deportivos para el departamento de educación física. La misma permitiría establecer, un diálogo entre el espectador y los dibujos animados observados. La implementación del cine foro, forma parte de una inquietud de la investigadora, referida a la observación de dibujos animados sin un punto de vista crítico sólo, como medio de recaudación de dinero para el funcionamiento de la institución o como un medio de diversión. Perdiéndose de esta manera un medio para la discusión y análisis de dibujos animados vistos por varias generaciones de niños y adultos. Para esta estrategia es pertinente tomar en cuenta, los intereses de los niños, la cantidad de los participantes, la participación activa no sólo del docente encargado, sino también de los docentes de los grados que asistan, para lograr que la discusión sea activa y enriquecedora y se mantenga el orden y la disciplina. A partir de la visualización de diferentes producciones, la discusión se puede llevar más allá de la biblioteca, donde se realizó la actividad y continuarse en el aula de clases con diversas actividades, como la elaboración de composiciones artísticas, dramatizaciones, debates, entre otros. El cine-foro puede ser el punto de partida para diversificar las actividades de enseñanza-aprendizaje en el salón de clases.



ESTRATEGIA EDUCOMUNICATIVA: CINE-FORO RETROCOMIQUITAS



ÁREA: Lenguaje, Comunicación y Cultura.

GRADO: DE 1ERO A 6TO

OBJETIVO	COMPONENTE	CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ACTIVIDADES	RECURSOS
Analizar un capítulo de una serie de dibujos animados de los años 70, 80, 90 a partir de su visualización. Se observaran capítulos de Heidi, Candy Candy, Scooby Doo, Pokémon, Dragón Ball y/o Los Supersónicos	1era etapa (2do grado). 1.- El lenguaje artístico como elemento de comunicación y expresión de la cultura y vida social.	1era etapa (2do grado). 1.-Reconocimiento de la radio y la televisión como medios de comunicación para la información y el entretenimiento.	1.- Participa en el cine-foro retrocomiquitas. 2.- Responde preguntas referidas a la serie observada. 3.- Canta los opening de las comiquitas.	1.- Tomar la asistencia de cada salón para determinar la cantidad de niños que asistirán al cine foro. 2.- Selección de la comiquita a visualizar en función a una encuesta previa. 3.- Determinar las normas que se seguirán durante la proyección y al finalizar la misma.	<u>Humanos:</u> Docente Estudiantes <u>Materiales:</u> Hojas Cartones Lápices Colores Marcadores Dibujos de las comiquitas Video beam Pantalla DVD Películas Pendrive Computador Canaima Sillas
	2da etapa (6to grado) 1.- Lenguaje artístico como medio de expresión individual y comunicación con el mundo exterior.	2da etapa (6to grado). 1.- Ciencia y tecnología en el mundo de las artes. Fotografía, cine, televisión, video, la computadora y el internet.	1.- Participa en el cine-foro retrocomiquitas. 2.- Analiza un capítulo de un seriado seleccionado 3.- Responde preguntas referidas a la serie observada. 4.- Canta los opening de las comiquitas.	4.- Visualización de la comiquita seleccionada. 5.- Discusión y análisis de lo observado. 6.- Como actividad de cierre cantar canciones referidas al dibujo animado contemplado.	

CINE-FORO RETROCOMIQUITAS



CINE-FORO RETROCOMIQUITAS

INICIO

La actividad se inicia presentando las series que serán vistas y dando una breve descripción de la misma. Cuando fue transmitida, cuáles son los personajes principales y datos sobre su argumento, entre otros aspectos.

DESARROLLO

Luego de la visualización del capítulo seleccionado. Se realizaron una serie de preguntas generales:

- 1.- ¿Cuáles fueron los personajes que participaron?
- 2.- ¿Qué partes de la comiquita te gustaron más?
- 3.- ¿Qué te gustaría cambiarle?
- 4.- ¿Qué opinas sobre las acciones de un determinado personaje?

Las preguntas variaron según la serie o capítulo observado.

Por ejemplo para ‘Candy Candy’ (1976): ¿Qué opinas sobre quedar huérfano?, ¿Qué piensas sobre la amistad de Annie y Candy? ¿Qué opinas sobre el trato de Candy con su mascota?

En el caso de ‘Scooby Doo’ (1969): ¿Los perros hablan realmente?, ¿Cómo tratas a tus mascotas?, ¿Te asustaste con las brujas presentadas?

Para ‘Heidi’(1974), se inició la discusión con preguntas como: ¿Por qué la Tía Dete no podía quedarse con Heidi? ¿Era normal la ropa que llevaba Heidi al subir la montaña? ¿Te gustó el trato dado por su abuelito a Heidi? ¿Te gustaría vivir en una montaña?

Al ver ‘Los Supersónicos’ (1962), se realizaron preguntas como: ¿Te gustaría vivir como los Supersónicos? ¿Querías tener una Robotina en casa? ¿Consideras normal el trabajo del Sr. Sónico? ¿Hemos avanzado tanto como los supersónicos, desde el punto de vista tecnológico?

Lamentablemente se esperaba ver capítulos de ‘Dragón Ball’(1989) y ‘Pokemon’(1997) que no pudieron ser visualizados por el factor tiempo.

CIERRE

Se realizó una actividad de cierre cantando el opening de la comiquita observada.

3.1.3.2.- Estrategias desarrolladas por los docentes de la U.E.N.B. Socorro Machado a partir de la aplicación del taller:

Durante el desarrollo del taller se formaron una serie de equipos, a partir de los dibujos animados más vistos por los participantes, según los resultados obtenidos en la pregunta n°6 de la encuesta aplicada previamente -anexo 1-. De esta manera, se formaron 4 grupos: los picapiedras -con 3 docentes-, los Scooby Doo -con 5 docentes-, el equipo Candy Candy -con 3 docentes- y el equipo Tom y Jerry -con 2 docentes-. Cada equipo elaboró una estrategia educomunicativa creativa e innovadora y presentó sus estrategias haciendo una dramatización según el nombre de su equipo. Los Picapiedras presentaron su estrategia dramatizando una escena de Betty Mármol y su ‘cuchi cuchi’ Pablo. El equipo Scooby Doo presentó su estrategia aullando como ‘Scooby Doo’. El equipo Candy Candy, cantó el opening de ‘Candy Candy’ y el equipo Tom y Jerry, representó a su grupo corriendo alrededor de la mesa como ‘Tom y Jerry’. A continuación se presentan las 4 estrategias elaboradas por los docentes de la U.E.N.B. Socorro Machado.

1.- El Comic-Kareoke.

Esta estrategia fue desarrollada por el equipo 'los Picapiedras' integrado por 3 docentes de educación primaria -una docente de cláusula 95, la docente de 4to A y la maestra de 2do B-. La estrategia parte del análisis de los contenidos de las comiquitas, a partir de las canciones que las representan. El estudiante investigará, copiará, analizará y socializará la canción de la comiquita seleccionada, en el aula. Con ayuda del representante descargará al computador Canaima, el kareoke de la canción para así poderla interpretar en clase. Esto permitirá el análisis del dibujo animado y sus contenidos de una forma creativa y atractiva para el niño. La estrategia está pensada para niños de 3er grado y corresponde al área de lenguaje, comunicación y cultura del Currículo Bolivariano.



ESTRATEGIA EDUCOMUNICATIVA: El COMIC-KAREOKE



ÁREA: Lenguaje, Comunicación y Cultura			GRADO: 3ERO		
OBJETIVO	COMPONENTE	CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ACTIVIDADES	RECURSOS
Lograr que el estudiante interprete la canción de su comiquita favorita reconociendo el mensaje que esta contiene.	El lenguaje artístico como elemento de comunicación, expresión de la cultura y vida social.	1.- Interpreta canciones 2.- Uso de las Tics	1.- Investiga la letra de la canción de su comiquita favorita. 2.- Copia y analiza la letra de la canción. 3.- Interpreta la canción siguiendo pistas de Kareoke. .	1.- Observación (en casa) de su comiquita favorita. 2.- Investigar la letra de la canción. 3.- Copiar la letra de la canción en su cuaderno. 4.- Leer, analizar y socializar la canción, 5.- Descargar, con ayuda del representante el Kareoke de la canción. 6.- Interpretar la canción.	<u>Humanos:</u> Docente Estudiantes <u>Materiales:</u> Cuadernos Lápices Colores Tv. Video beam Pantalla DVD Películas Pendrive Computador Canaima Mesas Sillas

2.- La era ecológica

Esta estrategia fue desarrollada por el equipo ‘Scooby Doo’, integrado por la profesora de educación física y 4 docentes de educación primaria -las docentes de 1er grado A y B, la docente de 2do A y la docente de 5to grado A-. Con esta estrategia se espera que el estudiante comprenda la importancia del cuidado del ambiente y conozca los términos calentamiento global, efecto invernadero y contaminación ambiental. Dentro de las actividades que partirán de la visualización de la película ‘La era de Hielo 2’, se encuentran, la dramatización de una escena de la película, dibujos sobre los personajes, cantar canciones que identifican a la comiquita, discusión dirigida sobre situaciones observadas que implican un impacto en el medio ambiente -derretimiento de los polos, efecto invernadero, entre otros- y el diseño de un afiche ecológico con los personajes de la película. La estrategia fue pensada para alumnos de 4to, 5to y 6to grado debido al nivel de complejidad de los términos trabajados.



ESTRATEGIA EDUCOMUNICATIVA: LA ERA ECOLÓGICA



ÁREA: Matemáticas, Ciencias Naturales y Sociedad			GRADO: 5TO Y 6TO		
OBJETIVO	COMPONENTE	CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ACTIVIDADES	RECURSOS
Lograr concientizar a los estudiantes sobre la importancia del cuidado del ambiente.	Identificación, formulación, algoritzación, estimación y resolución de problemas y actividades a través de operaciones matemáticas e indagación, elaboración, análisis y valoración de conceptos científicos provenientes de las ciencias naturales.	1.- Calentamiento Global. 2.- Efecto invernadero. 3.- Contaminación ambiental.	1.- Reconoce las causas y consecuencias del calentamiento global. 2.- Señala las medidas para reducir el efecto invernadero. 3.- Diseña afiche para concientizar sobre la contaminación ambiental.	1.- Ver la película la era de hielo 2. 2.- Dramatizar una escena de la película. 3.- Dibujar e identificar los personajes. 4.- Discusión dirigida sobre lo observado (derretimiento de los polos, efecto invernadero y contaminación ambiental). 5.- Diseñar un afiche ecológico con los personajes. 6.- Kareoke de la canción Festín Celestial.	<u>Humanos:</u> Docente Estudiantes <u>Materiales:</u> Hojas Cartones Papel bond Papel crepé o de seda Lápices Colores Marcadores Dibujos de la comiquita Video beam Pantalla DVD Películas Pendrive Mesas Sillas

3.- Drama Candy Candy.

Esta estrategia fue elaborada por el equipo ‘Candy Candy’ integrado por la psicopedagoga de la institución, una docente de educación inicial y la docente de 5to grado B. Esta estrategia se enfoca en el aprendizaje de valores vinculados a la observación de capítulos de la serie ‘Candy Candy’, por cuanto las docentes consideraron que en este dibujo animado se podían visualizar diversos valores tales como, la amistad y el amor al medio ambiente y los animales. Dicho contenido se enmarca en el área de Ciencias Sociales, ciudadanía e identidad del Currículo del subsistema de educación primaria bolivariana (2007), por tratarse de los valores, pero se puede correlacionar con el área de matemáticas, ciencias naturales y sociedad, por cuanto se trabaja, el respeto a los animales y el medio ambiente. Se plantean la realización de murales alusivos a la amistad empleando personajes de la comiquita y dramatizaciones donde intervenga el amor como valor principal en uno de los capítulos de ‘Candy Candy’. Además se plantea, la realización de discusiones dirigidas, sobre el respeto a los animales y el medio ambiente, vistas a través de la relación de Candy con su mascota el coatí Clint y los diversos animales que se ven en el transcurso del seriado, como la mofeta Pupe, mascota de Albert, uno de los personajes importantes de la comiquita. De esta forma, se busca fomentar el respeto a los animales y el medio ambiente.



ESTRATEGIA EDUCOMUNICATIVA: DRAMA CANDY-CANDY



ÁREA: Ciencias Sociales, ciudadanía e identidad			GRADO: 2DO Y ZERO		
OBJETIVO	COMPONENTE	CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ACTIVIDADES	RECURSOS
Identificar los valores para la vida cotidiana	La ciudadanía y la identidad como elementos de creación de la sociedad.	1.- Los Valores: - Amor - Respeto - Amistad - Tolerancia - Solidaridad	1.- Identifica la amistad a través de la realización del mural sobre Candy-Candy. 2.- Reconoce el respeto al medio ambiente y los animales según el relato del capítulo de Candy- Candy. 3.- Se identifica el amor en la dramatización de un capítulo de Candy-Candy.	1.- Realizar un mural que refleje la amistad entre los compañeros con los personajes de Candy-Candy. 2.- Fomentar el respeto a los animales y el medio ambiente como lo hacía el personaje Candy-Candy con su coatí Clint. 3.- Realizar una dramatización donde intervenga el amor como valor principal de uno de los capítulos de Candy-Candy.	<u>Humanos:</u> Docente Estudiantes <u>Materiales:</u> Hojas Cartones Papel bond Papel crepé Papel de seda Lápices Colores Marcadores Dibujos o imágenes de los personajes de Candy Candy Video beam Pantalla DVD Películas Pendrive Computador Canaima Mesas Sillas

4.- Conociendo las letras con Tom y Jerry.

La estrategia está enfocada al aprendizaje de la lecto-escritura partiendo de niños de 3er grupo de educación inicial y 1er grado. Al ser diseñada por una maestra de educación inicial y una de educación primaria -la docente de 3er grado B-, la estrategia se orienta más hacia el área de lenguaje, comunicación y cultura que hacia las ciencias naturales y permite el aprendizaje de la lectura y la escritura en edades tempranas en unión al uso de los dibujos animados. Partiendo de la observación de diversos capítulos de ‘Tom y Jerry’, se plantea trabajar contenidos como el abecedario, sílabas, palabras y conductas positivas y negativas observadas en el seriado.

La estrategia plantea como actividades, la identificación de vocabulario, personajes y formas de convivencia. A partir del análisis de un capítulo, se realizará un resumen de las palabras o frases que más le llamaron la atención a los niños para luego separarlas en vocales y consonantes, en palabras o frases. Clasificando las palabras según su número de sílabas y elaborando un mini cuento sobre lo observado. La estrategia no sólo permite el aprendizaje de la lecto-escritura, sino también el análisis y comparación de conductas de los personajes con la vida cotidiana, para así orientar o modificar las conductas de los niños que lo requieran, mediante el análisis, la observación y la comparación del dibujo animado.



ESTRATEGIA EDUCOMUNICATIVA: CONOCIENDO LAS LETRAS CON TOM Y JERRY



ÁREA: Lenguaje, comunicación y cultura			GRADO: 1ERO		
OBJETIVO	COMPONENTE	CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ACTIVIDADES	RECURSOS
Facilitar a los niños y niñas a través de la comiquita 'Tom y Jerry' las diversas letras, palabras y formas de su vocabulario.	El lenguaje y la comunicación como expresión social y cultural	1.- El abecedario. 2.- Formar palabras. 3.- Las sílabas. 4.- Escribiendo canciones. 5.- Conductas a observar a través de lo visto.	1.-Reconoce vocales y consonantes. 2.-Identifica vocales y consonantes. 3.- Reconoce la diferencia entre una vocal y una consonante. 4.- Comienzo de lectura silábica a la lectura corrida. 5.- Evalúa las conductas tanto positivas como negativas de la comiquita.	1.- Ver la comiquita Tom y Jerry utilizando el video beam para su proyección. 2.- Identificar el vocabulario, personajes y formas de convivencia de los personajes. 3.- Realizar un resumen de las palabras o frases que más les llamaron la atención. 4.- Realizar la separación de vocales y consonantes, en palabras o frases de la serie. 5.- Clasificar palabras según su número de sílabas. 6.- Analizar la conducta de los personajes y realizar un mini cuento a través de lo visto.	<u>Humanos:</u> Docente Estudiantes <u>Materiales:</u> Cuadernos Hojas Cartones Cartulina de construcción Lápices Colores Marcadores Video beam Pantalla DVD Películas Pendrive Computador Canaima Mesas Sillas

Capítulo IV:
A modo de cierre

4.1.- Conclusiones.

En primer lugar se mostraron los presupuestos teóricos metodológicos para el diseño de estrategias educomunicativas que incluyeran el uso de los dibujos animados en la enseñanza de las ciencias naturales.

En segundo lugar a partir de la aplicación de una encuesta y la ejecución de un taller se lograron determinar las opiniones y creencias sobre el uso de los dibujos animados en el aula, que poseen los docentes de la U.E.N.B. Socorro Machado, sujetos de esta investigación.

En tercer lugar se alcanzó el objetivo general de la investigación, al elaborarse las estrategias educomunicativas vinculadas al uso de los dibujos animados en la enseñanza de las ciencias naturales generadas por los docentes de la institución donde se realizó la investigación.

Es importante señalar que la elaboración de estrategias educomunicativas en educación primaria permite la adquisición de destrezas para la modernización, enriquecimiento y actualización del trabajo en el aula mediante el uso creativo de los medios.

Los dibujos animados nos permiten acercarnos al público más joven y llevarlos de la mano por el mundo de la televisión de una forma crítica y creativa.

Los docentes de la U.E.N.B. Socorro Machado, participaron en la elaboración de estrategias educomunicativas, demostrando interés y creatividad al construirlas, a pesar de que se trataba de algo novedoso.

A pesar de que para los docentes fue algo nuevo, la utilización de estrategias comunicativas en el aula es algo cotidiano aun cuando no se les de ese carácter. El análisis de un video, fragmentos de películas o proyectos basados en el uso de los medios, implican en sí mismo el uso de este tipo de estrategias.

La participación y colaboración activa de los docentes de la institución en estudio, permitió el desarrollo de la investigación.

A pesar de que la investigación pretendía inicialmente el diseño de estrategias comunicativas aplicadas a la enseñanza de las ciencias naturales, durante la elaboración de las mismas, los docentes se enfocaron en diversas áreas, por lo que el resultado fue una nutrida y enriquecedora serie de estrategias que incluyeron, no sólo las ciencias naturales, sino también las ciencias sociales y el lenguaje.

Las estrategias presentadas pueden ser utilizadas tanto con el Currículo Básico Nacional, como con el Currículo Bolivariano, cambiando la denominación de términos según sea el caso.

Durante el taller se partió de lo simple a lo complejo, permitiendo la elaboración sin dificultades de las estrategias comunicativas. Por lo que este tipo de iniciativas son viables en cualquier institución educativa, siempre y cuando, se cuente con el apoyo del personal directivo de dichas instituciones.

4.2.- Recomendaciones y Limitaciones.

En primer lugar, se recomienda ampliar la gama de estrategias mediante un ciclo de talleres, que le permitan a los docentes el análisis de películas, series o videos que los ayuden a crear usando su propia inventiva, un mayor número de éstas. Incluir dentro de estos talleres una temática referida al uso e instalación de equipos electrónicos, ya que esto se convierte en una limitante al momento de utilizar este tipo de estrategias.

En virtud de que se intenta lograr el enriquecimiento, formación y unión de las escuelas por circuitos escolares, sería recomendable llevar estos talleres a otros colegios cercanos a la institución en estudio, para permitir la actualización y enriquecimiento de un mayor número de docentes y así lograr en un futuro, el diseño de un manual de estrategias educ comunicativas vinculadas al uso de los dibujos animados en la enseñanza.

En segundo lugar, se sugiere mejorar las condiciones para la realización de los talleres, mediante la actualización de los equipos tales como computadoras, D.V.D., televisores y el acceso a internet, para así, enriquecer este tipo de trabajos dentro de la institución.

Los docentes recomendaron en cuanto a la aplicación de la encuesta, que la misma llevara menos preguntas abiertas, ya que, éstas no son respondidas según indicaron los encuestados, por el poco tiempo de que disponen. Esta fue su percepción, a pesar de que la encuesta se entregó para ser respondida, con un límite de tiempo de varios días.

Actualización del banco de películas de la Biblioteca de la institución que incluya dibujos animados antiguos y actuales. En este sentido y como sugerencia, presentamos en el anexo 5, algunos largometrajes animados con sus correspondientes temáticas, que consideramos pueden ser utilizados en el aula para la enseñanza de las ciencias naturales.

Una de las principales limitantes durante la investigación, fue la planificación y ejecución del taller, además, de los cortos márgenes de tiempo para la realización del mismo.

La dinámica de las escuelas, se convierte en una limitante al momento de preparar y ejecutar un taller.

Las dificultades técnicas referidas al uso del video bean, D.V.D., computadoras, impresoras o fotocopadoras se convierten en una limitante al momento de aplicar estrategias educacionales. Además, la falta de acceso al internet, que imposibilita a los docentes el uso de este medio tan rico para este tipo de propuestas.

Algunas de las estrategias implican, el uso de materiales que debido a su alto costo son inaccesibles para los docentes.

La negativa por parte de algunos docentes a participar de este tipo de herramientas novedosas, ya que, en algunos casos requiere de la actualización diaria y tecnológica del docente.

REFERENCIAS

- Alvarado, M. (2013). *Diseño de estrategias educomunicativas*. Recuperado de:
<https://prezi.com/lnmvlcpybt40/disenio-de-estrategias-educomunicativas/>
- Ander-Egg, E. (1999). *El taller una alternativa de renovación pedagógica*. Editorial Magisterio del Río de la Plata. Buenos Aires-Argentina.
- Ausubel, D., Novak, J., y Hanesian, H. (1976). *Psicología Educativa. Un punto de vista cognoscitivo*, México, Trillas.
- Balbi, A. (2009). *Estrategias de Aprendizaje en estudiantes de Educación Integral*. Universidad Nacional Experimental de Guayana. Revista Kaleidoscopio. Vol.6.Nº11.
- Blog de Educación y Tic. Tiching. (2014)
<http://blog.tiching.com/7-consejos-para-el-aprendizaje-creativo-en-el-aula/>
- Bravo, L., Mendez, P. y Ramírez, T. (1987). *La investigación Documental Bibliográfica*. Editorial PANAPO. 1er Edición. Caracas-Venezuela.
- Bunge, M. (1981). *La Ciencia, se método y su filosofía*. Ediciones siglo Veinte. Buenos Aires, Argentina.
- Carrillo, T. (2001). *El Proyecto Pedagógico de Aula*. Educere. Aula, Vivencias y Reflexiones. Año 5, nº15, p.p. 335-344
- Conli, R. (Productor) y Clements, R. (Director). (2002). *El Planeta del Tesoro*. (Cinta cinematográfica). EE.UU. Walt Disney Pictures.

Cobb, M. (Productora) y Stevenson, J. (Director). (2008). *Kung Fu Panda* (Cinta cinematográfica). EE.UU. DreamWorks Animation.

Colt, S. (Director) (2015). Walt Disney. Documental

Comenio, J.(1998). Didáctica Magna. 8va edición. Editorial Porrúa. México.

Comte, Auguste (1842). Curso de la filosofía positiva.

Constitución de la República Bolivariana de Venezuela (2000). Caracas, Septiembre.

3er Contrato Colectivo Unitario del Ministerio del Poder Popular para la Educación. (2018)

Currículo Básico Nacional (1998). Caracas, Venezuela.

Currículo del subsistema de educación primaria bolivariana (2007). Caracas, septiembre.

De Bono (2000). El Pensamiento Lateral. Manual de Creatividad. Argentina: Paidós.

Definición ABC (2016). <http://www.definicionabc.com/general/didactica.php>

Definición ABC (2016). <http://www.definicionabc.com/ciencia/ciencias-naturales.php>

Definición ABC (2017). <https://www.definicionabc.com/general/creatividad.php>

Del Vecho, P. (Productor) Y Buck C. y Lee, J. (Director/Guionista). (2013). *Frozen*. (Cinta cinematográfica). EE.UU. Walt Disney Pictures.

Díaz Barriga, F. y Hernández Rojas, A. (1999) Estrategias docentes para un aprendizaje significativo. Capítulo 5. Edit. McGraw Hill.

Diccionario de la Real Academia Española (2001).

El economista América.Com (2013). Diez frases de la película de Steve Jobs y sobre lo que nos enseñan del liderazgo. <http://www.eleconomistaamerica.com/empresas-eAm-USA/noticias/5078362/08/13/Diez-frases-de-la-pelicula-de-Steve-Jobs-y-lo-que-nos-ensenan-sobre-liderazgo.html>

Ferrés, J. (1995). *Televisión, espectáculo y educación*. Revista comunicar, N°4. p.37-41.

Frases de la película ‘El código Enigma’(s/f). Recuperado de:
<https://frasesdelapelicula.com/el-codigo-enigma-the-imitation-game/>

Freire, P. (1970). *La Pedagogía del Oprimido*. Edit.Continuum. Londres, Nueva York.

Fuentes, M. (2014). Instrumento para la validez de contenido través del juicio de expertos. UNESR.

Fuenzalida, V. (2008). Cambios en la relación de los niños con la televisión. Revista Comunicar N°30, Año XV.

Gran Enciclopedia Color de Ciencias Naturales (2000).Cultura, S.A. Madrid, España.

Guerri, M.(2014). Las 4 etapas del desarrollo cognitivo infantil de Piaget. Psicoactiva.
<https://www.psicoactiva.com/blog/4-etapas-desarrollo-cognitivo-jean-piaget/>

Guzmán, A. (2005). Proyectos pedagógicos de aula -P.P.A.-.Recuperado de:
<http://www.monografias.com/trabajos25/proyectos-pedagogicos/proyectos-pedagogicos.shtml>

Healy, J. (Productor) y Renaud, C. (Director). (2012). *The Lorax*. (Cinta cinematográfica). EE.UU. Illumination Entertainment.

Hernández, G. (2006). *Educación en Mediaciones*. Anuario ININCO. Investigaciones de la Comunicación. N°2, Vol.18, Caracas- Venezuela, Diciembre.

Hernández, G. (2007). *Educomunicación. Desarrollo del pensamiento desde una interdisciplina emergente*. Revista comunicación.N°138.Págs.68-78.
http://gumilla.org/biblioteca/bases/biblo/texto/COM2007138_68-78.pdf

Hernández, G. (2013). 25 años de la línea de investigación Educación, Comunicación y Medios del ININCO-Venezuela 1987-2012. Anuario ININCO. Investigaciones de la comunicación. N°1, Vol. 25, p.19-59. Caracas-Venezuela, Junio.

Hernández, M. y otros. (s/f). Estudio de encuestas. Métodos de investigación.

Hurtado de Barrera, J. (2005). *Cómo formular objetivos de investigación*. Ediciones Quirón. Caracas-Venezuela. <http://www.slideshare.net/cataa08/hurtado-objetivos>

Hurtado de Barrera, J. (2010). *Guía para la comprensión Holística de la Ciencia*. Universidad Nacional Abierta. Dirección de investigación y Postgrado. Tercera Edición, Fundación Sygal, Caracas (Parte II, cap.3 y 4). (Compilación).

Instituto Universitario Jesús Obrero (2016). *Didáctica de las Ciencias Sociales*. Programa de estudio. Carrera: Educación. Mención: Educación Integral. Caracas-Venezuela

Kaplúm, M. (1998). *Una Pedagogía de la Comunicación*. Ediciones de la Torre. Madrid-España, marzo.

La Cueva, A. (1996). La enseñanza por proyectos mito o reto. *Revista Iberoamericana de Educación*. N°16. Educación ambiental y formación: proyectos y experiencias.

Lasswell, H. (1927). *Técnicas de Propaganda en la Guerra Mundial*.

Leiva, E. y González, J. (2000). Análisis del Rey León. La Disneylandización social. *Revista comunicar* n°14, p.p.147-152.

Ley Orgánica de Educación de la República Bolivariana de Venezuela (2009). Caracas, agosto.

Liendo, E. (2016). *El mago de la cara de vidrio*. Editorial Arte Venezuela. 1era edición (en Seix Barral). Caracas-Venezuela

Lin Wan-Yu y Santiago N. (2006). *Las Ciencias Naturales en la educación Inicial. Situación actual y estrategias para su enseñanza*. Tesis de grado para optar al título de Licenciadas en Educación Mención preescolar. Universidad de los Andes. Mérida.

López de la Roche, M. (2007). Aprender las audiencias infantiles con los medios. *Revista comunicar* n°30.

- López Pérez, R. (1999). *Prontuario de la Creatividad*.
<http://mcomudd.files.wordpress.com/2008/01/r-lopez-prontuario-creatividad.pdf> [2015, 24 de febrero].
- Llorent, V. y Marín, V. (2014). La integración de los dibujos animados en el currículo de Educación Infantil. Una propuesta teórica. *Revista Iberoamericana sobre Calidad, Eficacia y Cambio en Educación*. Vol.12, nº 1.
- Lovera, J. (s/f). Modelos de la comunicación. La Teoría de la aguja hipodérmica y el modelo de Harold Lasswell. Recuperado de:
<http://saber.ucv.ve/bitstream/123456789/14831/2/Presentaci%C3%B3n%20Teoría%20Hipodérmica-Lasswell.pdf>
- Manual UPEL de Trabajos de Grado, de Especialización y Maestrías y Tesis Doctorales, (2006)
- Márquez Mediavilla, P. (2011) *Dibujos Animados como Recurso*. Revista Digital Innovación y Experiencias educativas. Nº38, Granada, España, enero.
- Martínez de Toda, J. (1998). *Las seis dimensiones de la Educación para los Medios*. En:
<http://www.uned.es/ntedu/espanol/master/primer/modulos/teorias-del-aprendizaje-y-comunicacion-educativa/artimartinez.htm>
- Martínez-Saladona, E. (S/F). *Paulo freire*. Portal de la Educomunicación. Grupo comunicar.1987-2015.
http://www.uhu.es/cine.educacion/figuraspedagogia/0_paulo_freire.htm.
- Martínez Zarandona, I. (1998). *Las Nuevas Tecnologías en la Educación*. Revista Rompan Filas (pp.3-10), Año7, nº 33. México: Investigación y servicios educativos.

Masterman, L. (1993). La enseñanza de los medios de comunicación. Ediciones de la Torre, Madrid.

Mezher, L. (2017). Walt Disney, la serie documental sobre el autor de todos los tiempos llega a Film & Arts. Visión del cine. <https://visiondelcine.com/walt-disney-la-serie-documental-autor-todos-los-tiempos-llega-film-arts/>

Nubiola, J. (2010). La clasificación de las ciencias y la interdisciplinariedad según Charles S. Peirce. III Jornadas Internacionales Peirceanas, Arte e Interdisciplina. UABC, Mexicali, Baja California, México. Págs. 26-30

Páez Bello, Z. (2016). *Estrategias innovadoras para estimular el gusto por la biología*. <http://zuleimapaezbell.blogspot.com/.../estrategias-innovadoras-para> estimular....

Pérez, R. (1998). ¿Existe el método científico? Historia y Realidad. <http://bibliotecadigital.ilce.edu.mx/sites/ciencia/volumen3/ciencia3/161/html/metodo.html>

Piaget, J. y Inhelder, B. (2007). Psicología del Niño. Ediciones Morata. (Décimo séptima edición). Madrid-España.

Poggioli, L. (2005). Serie Enseñando a aprender (pdf).

Pobea, M. (2015). La encuesta. Sala de lectura digital David Wald

Rajadell, N., Pujol, M. y Violant, V. (2005). Los dibujos animados como recurso de transmisión de los valores educativos y culturales. Revista Comunicar, nº25. Grupo Comunicar. España.

- Ream, D. (Productor) Y Sohu, P. (Director). (2015). *The Good Dinosaur*. (Cinta cinematográfica). EE.UU. Pixar Animation. Walt Disney Pictures.
- Regader, B. (2018). La Teoría Sociocultural de Lev Vygotsky. Psicología y mente. <https://psicologiymente.net/desarrollo/teoria-sociocultural-lev-vygotsky>
- Sánchez, H. (2018) Esquema de clasificación planteado por el epistemólogo alemán Rudolf Carnap
- Sanmarti, n. y Pujol, R.(2000) Guías Praxis para el profesorado de ESO. Ciencias de la naturaleza: Contenidos, actividades y recursos. Editorial: CISS PRAXIS.Barcelona-España
- Shuare, M. y Montealegre, R. (1997). La situación imaginaria, el rol y el simbolismo en el juego infantil. Revista colombiana de psicología.Nº5 y6.
- Universidad Camilo José Cela. Enciclopedia de Pedagogía (2002). Espasa Calpe, S.A. España.
- UNESCO. Oficina regional de Ciencia para América Latina y el Caribe. (2017). <http://www.unesco.org/new/en/education/themes/strengthening-education-systems/quality-framework/core-resources/curriculum/>
- Vílchez González, J. (2004). *Física y Dibujos Animados*. Una estrategia de alfabetización científica y audiovisual en la educación secundaria.
- Vygotsky, L. (1966). El juego y su papel en el desarrollo psíquico del niño. Cuestiones de Psicología, Nº 6.

Wallas, G. (1926). El arte del pensamiento.

Walters, G. (Productor) y Stanton, A. (Director). (2003). *Finding Nemo* (Cinta cinematográfica). EE.UU. Pixar Animation Studios.

Zarita, C. (2005). Aprender a ver dibujos animados en el preescolar Vinicio Adames. (La educomunicación aplicada a los niños de 5 a 6 años en el nivel de educación inicial. Fase preescolar). Trabajo de grado para optar al título de Especialista en Educación en el Uso Creativo de la Televisión. Universidad Central de Venezuela, Caracas.

ANEXOS

ANEXO 1:
EL INSTRUMENTO



Universidad Central de Venezuela
Facultad de Humanidades y Educación
Comisión de Estudios de Postgrado
Área de Comunicación Social
Especialización en Educación para el uso creativo de la Televisión

INSTRUCCIONES

El presente cuestionario forma parte del proyecto de investigación “Ecoanimados. Dibujos animados en la enseñanza de las Ciencias Naturales en la U.E.N.B. Socorro Machado”. El mismo tiene una finalidad académica y permitirá conocer su percepción sobre el uso de los dibujos animados como estrategia de enseñanza de las Ciencias Naturales en el aula. Por favor, responda con honestidad las preguntas que se presentan a continuación, marcando con una X donde corresponda y llenando brevemente las preguntas abiertas. Usted cuenta con una hora para la realización del mismo.

¡Gracias por su colaboración!

- a) Edad: _____
- b) Sexo: F: _____ M: _____
- c) Título Universitario: _____
- d) Universidad donde obtuvo dicho título: _____
- e) Años de servicio en educación: _____
- f) Años de servicio en la U.E.N.B. Socorro Machado: _____

Responda las siguientes interrogantes:

1.- ¿Cuáles de los siguientes términos usted conoce? (Puede marcar varias opciones).

- 1.1.- Educación para medios: _____ 1.2.- Educomunicación: _____
- 1.3.- Alfabetización Mediática: _____ 1.4.- Ninguno de las anteriores: _____

2.- Según sus conocimientos el término educomunicación se refiere a:

- 2.1.- Educación: _____ 2.2.- Educación y comunicación: _____
2.3.- Comunicación: _____ 2.4.- No existe: _____

3.- ¿Según su concepción cómo debe ser el rol de los estudiantes frente a los medios?
(Puede marcar varias opciones).

- 3.1.- Consciente: _____ 3.2.- Crítico: _____ 3.5.- Pasivo: _____
3.3.- Activo: _____ 3.4.- Creativo: _____

4.- ¿Qué géneros de dibujos animados conoce? (Puede marcar varias opciones)

- 4.1.- Largometraje: _____ 4.2.- Mediometraje: _____
4.3.- Cortometraje: _____ 4.4.- Anime: _____

5.- ¿Veía dibujos animados cuando era niño(a)?

- 5.1.- Sí: _____ 5.2.- No: _____

6.- De ser afirmativa su respuesta anterior, ¿Cuáles dibujos animados eran sus preferidos cuando era niño (a)?

7.- ¿Para qué usa hoy los dibujos animados?

- 7.1.- Divertirse: _____ 7.2.- Educarse: _____ 7.3.- Informarse: _____
7.4.- No veo dibujos animados: _____ 7.5.- Otro: _____

¿Por qué?

8.- ¿Utiliza usted alguna estrategia visual-mediática (cine, tv, computador, fotografía, etc.) en su práctica educativa?

8.1.- Sí: _____ 8.2.- No: _____ ¿Cuál?

9.- ¿Utiliza usted en su práctica educativa, ejemplos de dibujos animados como metáforas, para las explicaciones en clase?

9.1.- Sí: _____ 9.2.- No: _____

10.- ¿Sus estudiantes traen referentes de dibujos animados a clase?

10.1.- Sí: _____ 10.2.- No: _____

11.- ¿Sus alumnos traen a colación o utilizan como referente para juegos durante el recreo escolar, los dibujos animados?

11.1.- Sí: _____ 11.2.- No: _____

12.- ¿Ha realizado algún taller sobre el uso de los dibujos animados como estrategia de enseñanza?

12.1.- Sí: _____ 12.2.- No: _____

13.- ¿En su escuela creen necesario utilizar los dibujos animados como estrategia de enseñanza?

13.1.- Sí: _____ 13.2.- No: _____

14.- ¿Su escuela cuenta con los recursos para utilizar los dibujos animados como estrategia de enseñanza?

14.1.- Sí: _____ 14.2.- No: _____

15.- ¿Observa dibujos animados con sus estudiantes?

15.1.- Sí: _____ 15.2.-No: _____

En caso de ser afirmativa su respuesta, continúe en la pregunta 16, si su respuesta fue negativa salte a la pregunta 19.

16.- ¿Con qué frecuencia observa dibujos animados con sus estudiantes?

16.1- A veces: _____ 16.2.- Siempre: _____ 16.3.- Nunca: _____

17.- ¿Con qué finalidad observa dibujos animados con sus estudiantes?

17.1.- Divertirse: _____ 17.2.- Educarse: _____ 17.3.- Informarse: _____

17.4.- Otra: _____ ¿Cuál? _____

¿Por qué?

18.-Por favor, señale algunos de los dibujos animados observados con sus estudiantes:

19.- ¿Conoce el término estrategia educ comunicativa?

19.1. Sí: _____ 19.2. No: _____

En caso de ser afirmativa su respuesta siga con la pregunta 20, de lo contrario salte a la pregunta 21:

20.- ¿Ha utilizado estrategias educ comunicativas en su práctica educativa?

20.1. Sí: _____ 20.2. No: _____ ¿Con qué finalidad?

21.- ¿Son diferentes las estrategias didácticas a las educomunicativas?

21.1. Sí: _____ 21.2. No: _____

22.- En caso de ser afirmativa su respuesta, ¿en qué se diferencian las estrategias didácticas a las educomunicativas? (Si su respuesta fue negativa salte a la pregunta 25)

23.- ¿Considera que el uso de estrategias educomunicativas pueden incentivar la creatividad en el estudiante?

23.1. Sí: _____ 23.2. No: _____ ¿Por qué?

24.- ¿Considera que dichas estrategias son una herramienta para mejorar el proceso de enseñanza –aprendizaje?

24.1.- Sí: _____ 24.2.-No: _____ ¿Por qué?

25.- ¿Considera posible integrar los dibujos animados, como estrategia para mejorar su práctica educativa en la enseñanza de las ciencias naturales?

25.1.- Sí: _____ 25.2.- No: _____ ¿Por qué?

En caso de ser afirmativa su respuesta siga con la pregunta 26, de lo contrario salte a la pregunta 29:

26.- ¿Qué tipo de dibujos animados utilizaría?

26.1.- Largometraje: _____ 26.2.- Cortometraje: _____

26.3.- Mediometrage: _____ 26.4.- Anime: _____

27.- ¿Considera que los dibujos animados pueden ser utilizados como temática para debates relacionados con las ciencias naturales?

27.1.- Sí: _____ 27.2.- No: _____ ¿Por qué?

28.- ¿En qué lugar promovería el visionado de los dibujos animados?

28.1.- El hogar: _____ 28.2.- El aula: _____

28.3.- La biblioteca: _____ 28.4.- Todos los anteriores: _____

28.5.- Otro: _____ ¿Cuál? _____

29.- ¿Dentro de cuál paradigma ubicaría el uso crítico y creativo de los dibujos animados como estrategia de enseñanza-aprendizaje?

29.1.- Conductivismo: _____ 29.2.- Constructivismo: _____

29.3.- Ambos: _____ 29.4.- Otro: _____

¿Cuál? _____

¿Por qué?

30.- ¿Cuáles estrategias utiliza para la enseñanza de las ciencias naturales?

31.- ¿En cuáles materias utilizaría los dibujos animados como estrategia educomunicativa?

31.1.-Lenguaje, comunicación y cultura: ____

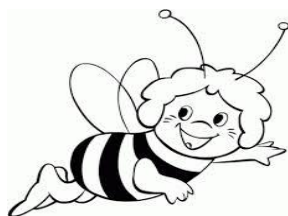
31.2.-Matemáticas, Ciencias Naturales y Sociedad: ____

31.3.-Ciencias Sociales, Ciudadanía e identidad: ____

31.4.- Educación Física y deporte: ____

31.5.- Todas las anteriores: ____ 31.6.- Ninguna de las anteriores: ____

31.7.- Otra: ____ ¿Cuál? :_____



¡Gracias por su participación!

ANEXO 2:

FOTOS DEL TALLER:

ECOANIMADOS.

ESTRATEGIAS EDUCOMUNICATIVAS APLICADAS A LA ENSEÑANZA DE

LAS CIENCIAS NATURALES

INICIANDO EL TALLER



JUGANDO EL “STOP DE COMIQUITAS”







ELABORANDO LAS ESTRATEGIAS EDUCOMUNICATIVAS



EQUIPO 'CANDY CANDY'



EQUIPO 'LOS PICAPIEDRAS'



EQUIPO 'SCOOBY DOO'



EQUIPO 'TOM Y JERRY'



LOS DOCENTES DE LA U.E.N.B.SOCORRO MACHADO

ANEXO 3:
ACTIVIDADES EDUCOMUNICATIVAS DESARROLLADAS POR LA
INVESTIGADORA EN SU PRACTICA EDUCATIVA



3.1.-
COLLAGE DE COMIQUITAS Y PELÍCULAS DE 6 DÉCADAS



3.2.- Folioscopios



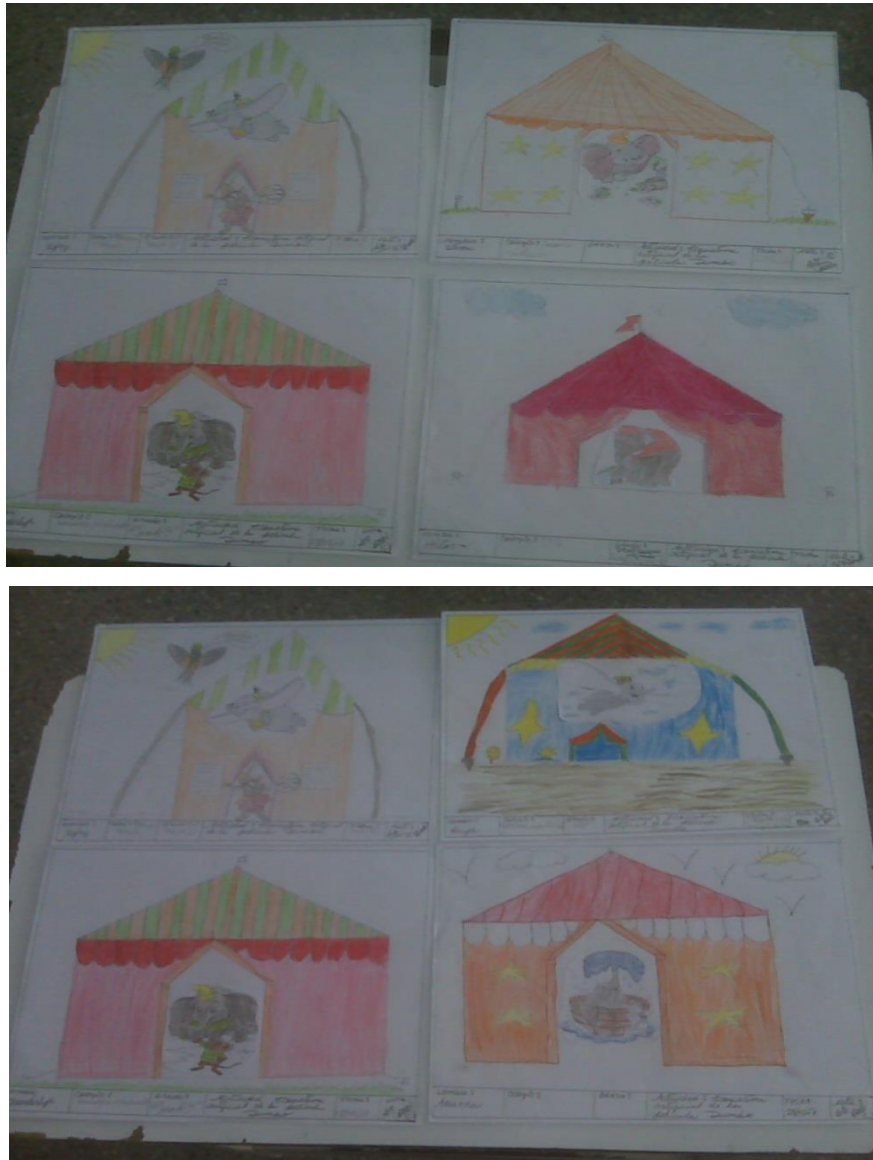
3.3.-

Construcción de un Tv con material de desecho representando una escena de la película
'Pinocho'. Representación de un ecosistema marino



3.4.-

Composición artística sobre paisaje natural y urbano
utilizando las películas 'Un gran Dinosaurio' y 'Los Aristogatos'



3.5.-

Composición artística sobre ecosistemas artificiales usando la película 'Dumbo'



3.6.-

Elaboración de televisores con imágenes de su comiquita favorita.



3.7.-

Láminas de las exposiciones sobre los Géneros del Cine

ANEXO 4

FOTOS DEL CINE FORO RETRO-COMIQUITAS



ANEXO 5

ALGUNOS LARGOMETRAJES ANIMADOS SUGERIDOS -CON SUS POSIBLES TEMAS- PARA TRABAJAR CIENCIAS NATURALES

1.-RIO: TIPOS DE AVES/ ESPECIES EN PELIGRO DE EXTINCIÓN



2.-FROZEN: LAS ESTACIONES



3.-LA ERA DE HIELO 1,2 Y 3: ANIMALES EXTINTOS/LA PREHISTORIA/LOS DINOSAURIOS/ANIMALES HERVIBOROS Y CARNÍVOROS/EL DESHIELO/CALENTAMIENTO GLOBAL/EFFECTO INVERNADERO/CONTAMINACIÓN AMBIENTAL



4.-KUNG FU PANDA: LOS ANIMALES EN PELIGRO DE EXTINCIÓN



5.-EL LORAX: AMOR POR LA NATURALEZA/ EXTINCIÓN/ IMPORTANCIA DE LA FLORA Y LA FAUNA/ DEFORESTACIÓN



6.-BUSCANDO A NEMO Y BUSCANDO A DORY: ESPECIES MARINAS/ LA VIDA BAJO EL MAR/MAREAS/CORRIENTES MARINAS/ MAMIFEROS MARINOS/ PECES/NOCIÓN DE AMBIENTE MARINO/HIDROSFERA/BIOSFERA/CONTAMINACIÓN AMBIENTAL



**7.-UP: UNA AVENTURA DE ALTURA: ESPECIES EN PELIGRO DE EXTINCIÓN/
CONCEPTO DE TEPUY/SALTO ÁNGEL**



**8.- EL PLANETA DEL TESORO: CONSTELACIONES/ PLANETAS/ AURORA
BOREAL/SISTEMA SOLAR /CAPAS DE LA TIERRA/ESPACIO SIDERAL/VIAJES
AL ESPACIO**



**9.- EMOJI: INFORMÁTICA/ ENERGÍA/EL TELÉFONO/ INFORMÁTICA APLICADA
A LA INDUSTRIA TELEFÓNICA**

