



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN
CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA

**Informe final del Trabajo de Graduación o Titulación previo a
la obtención del título de Licenciado en Ciencias de la
Educación, Mención: Educación Básica
Modalidad: Presencial**

TEMA:

**“INCIDENCIA DE LA TECNOLOGÍA MULTIMEDIA EN LA APLICACIÓN
DE LA EDUCACIÓN EN VALORES EN LOS ESTUDIANTES DEL CUARTO
AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DEL INSTITUTO “LEÓN BECERRA” DE
LA CIUDAD DE AMBATO.”.**

AUTOR: ALARCÓN ARIAS MARIO ROBERTO

TUTORA: Dra. Mg. JUDITH DEL CARMEN NÚÑEZ RAMÍREZ

AMBATO – ECUADOR

2012

**APROBACIÓN DE LA TUTORA DEL TRABAJO DE GRADUACIÓN O
TITULACIÓN**

CERTIFICA:

Yo, Dra. Mg. Judith del Carmen Núñez Ramírez CC 1801997139 en mi calidad de Tutora del Trabajo de Graduación o Titulación, sobre el tema: “Incidencia de la tecnología multimedia en la aplicación de la educación en valores en los estudiantes del cuarto año de Educación Básica del Instituto “León Becerra” de la ciudad de Ambato.” desarrollado por el egresado Alarcón Arias Mario Roberto, considero que dicho Informe Investigativo, reúne los requisitos técnicos, científicos y reglamentarios, por lo que autorizo la presentación del mismo ante el Organismo pertinente, para que sea sometido a evaluación por parte de la Comisión calificadora designada por el H. Consejo Directivo.

Ambato Noviembre del 2012

.....
Dra. Mg. Judith del Carmen Núñez Ramírez
CC. 1801997139
TUTORA

TRABAJO DE GRADUACIÓN O TITULACIÓN

AUTORÍA DE LA INVESTIGACIÓN

Dejo constancia de que el presente informe es el resultado de la investigación del autor, quien basado en la experiencia profesional, en los estudios realizados durante la carrera, revisión bibliográfica y de campo, ha llegado a las conclusiones y recomendaciones descritas en la Investigación. Las ideas, opiniones y comentarios especificados en este informe, son de exclusiva responsabilidad de su autor.

ALARCÓN ARIAS MARIO ROBERTO
C.C: 180350253-1
AUTOR

CESIÓN DE DERECHOS DE AUTOR

Cedo los derechos en línea patrimoniales del presente Trabajo Final de Grado o Titulación sobre el tema: “INCIDENCIA DE LA TECNOLOGÍA MULTIMEDIA EN LA APLICACIÓN DE LA EDUCACIÓN EN VALORES EN LOS ESTUDIANTES DEL CUARTO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DEL INSTITUTO “LEÓN BECERRA” DE LA CIUDAD DE AMBATO”, autorizo su reproducción total o parte de ella, siempre que esté dentro de las regulaciones de la Universidad Técnica de Ambato, respetando mis derechos de autor y no se utilice con fines de lucro.

ALARCÓN ARIAS MARIO ROBERTO
C.C: 180350253-1
AUTOR

*AL CONSEJO DIRECTIVO DE LA FACULTAD DE CIENCIAS
HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN*

La comisión de estudio y calificación de Trabajo de Graduación o Titulación, sobre el tema “INCIDENCIA DE LA TECNOLOGÍA MULTIMEDIA EN LA APLICACIÓN DE LA EDUCACIÓN EN VALORES EN LOS ESTUDIANTES DEL CUARTO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DEL INSTITUTO “LEÓN BECERRA” de la ciudad de Ambato presentada por el Sr. Alarcón Arias Mario Roberto egresado de la carrera de Educación Básica promoción 2010-2011 una vez revisada y calificada la investigación, **APRUEBA** en razón que cumple con los principios básicos técnicos, científicos reglamentarios.

Por lo tanto se autoriza la presentación ante los organismos pertinentes.

LA COMISIÓN

.....

Dra. Silvia Andrade

PRESIDENTA DEL TRIBUNAL

.....

Ing. Patricio Córdova

MIEMBRO

.....

Lcda. Yadira Proaño

MIEMBRO

DEDICATORIA

Este trabajo de investigación lo dedico a mis padres Carlos e Isabel que con tanto esfuerzo me ayudaron a que mi sueño de ser maestro se cumpla, a mis grandes amigos que cada día me dieron sus palabras de aliento para culminar de la mejor manera este gran sueño y como no a los niños del Instituto León Becerra quienes han sido las personas que día a día me han llenado de alegría, a mis abuelitos que desde el cielo me han protegido y bendecido para seguir por el buen camino, a toda mi familia que en su debido momento me ha brindado su ayuda.

Roberto

AGRADECIMIENTO

Agradezco a Dios por haberme dado en don de la vida, la salud y la inteligencia para poder cumplir con todas las metas y objetivos que me he planteado, al Instituto Particular Mixto "León Becerra" por haberme permitido realizar el trabajo de investigación en tan prestigiosa institución, a la Universidad Técnica de Ambato por darme todos los conocimientos previos para realizar dicha investigación.

Roberto

PÁGINAS PRELIMINARES

- I Página de Título o Portada
- II Página de aprobación por el tutor
- III Página de autoría de Tesis
- IV Página de aprobación de Tribunal de Grado
- VIII Índice general de contenidos
- XI Índice de cuadros y gráficos
- XIII Resumen ejecutivo

ÍNDICE GENERAL

INTRODUCCIÓN	1
CAPÍTULO I.....	4
PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....	4
1.1 TEMA:	4
1.2. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....	4
1.2.1 Contextualización.....	4
1.2.2. Análisis crítico.....	18
1.2.3 Prognosis.....	21
1.2.4 Formulación del Problema	22
1.2.5 Interrogantes.....	23
1.2.6 Delimitación del Problema.....	23
1.3 JUSTIFICACIÓN	24
1.4 OBJETIVOS.....	26
1.4.1 Objetivo General:.....	26
1.4.2 Objetivo Específico:.....	26
CAPÍTULO II.....	27
MARCO TEÓRICO	27
2.1 ANTECEDENTES INVESTIGATIVOS.....	27
2.2 FUNDAMENTACIÓN FILOSÓFICA	29
2.3. FUNDAMENTACIÓN LEGAL.....	29
2.4 CATEGORÍAS FUNDAMENTALES.....	32
2.4.1 Tecnología Multimedia.	33
Definición	33
Funciones de las tecnologías.....	33
Métodos de las tecnologías	34
Medio ambientes y tecnologías	34
Tecnologías apropiadas.....	35
EL Software.	36
Software educativo.....	36
Instrucción asistida por computadora.....	37
Software educativo abierto	37
Entornos virtuales de aprendizaje.....	38
Aula virtual.....	38
Campus virtual	39
Definición y Concepto Del Software.	39
Tipos de Software.....	40
Software de sistemas.....	40
Software de tiempo real	40
Software de ordenadores personales.....	41
Categorías de Software Libre.....	41
a. Software protegido con Copyleft o GPL.....	41
b. Software Libre no protegido con Copyleft o GPL.....	41
c. Software de dominio público.....	42
Categorías de software de fuente no disponible	42

<i>¿Por qué desarrollar software educativo?</i>	43
<i>Multimedia</i>	44
<i>Categorización</i>	45
<i>Características</i>	46
Uso	47
<i>2.4.2 Variable Dependiente: “Educación en Valores”</i>	49
<i>Metodología</i>	49
<i>Metodología General y Especial</i>	52
<i>Conclusión:</i>	53
<i>Transversalidad</i>	53
<i>Educación en valores</i>	57
<i>¿Qué son los valores?</i>	58
<i>Definición.</i>	58
<i>Importancia</i>	60
<i>Clases.</i>	62
<i>Características.</i>	64
2.5 HIPÓTESIS.....	66
2.6. SEÑALAMIENTO DE VARIABLES.	66
CAPITULO III.....	67
METODOLOGÍA.....	67
3.1 MODALIDADES BÁSICAS DE LA INVESTIGACIÓN.	67
3.2 NIVEL O TIPO DE ESTUDIO.	67
3.3 POBLACIÓN Y MUESTRA.....	68
3.4 OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES	69
3.5 PLAN Y RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN	71
3.6 PLAN DE PROCESAMIENTO DE INFORMACIÓN.....	71
CAPÍTULO IV	72
ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS.....	72
4.1. ENCUESTAS APLICADAS A ESTUDIANTES	72
VERIFICACIÓN DE HIPÓTESIS	112
SELECCIÓN DEL ESTADÍSTICO.....	113
CÁLCULO ESTADÍSTICO.....	114
CÁLCULO DEL CHI CUADRADO	115
CAPÍTULO V	116
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....	116
5.1. CONCLUSIONES.....	116
5.2 RECOMENDACIONES	118
CAPÍTULO VI	121
PROPUESTA DE VALORES	121
6.1 DATOS INFORMATIVOS.....	121
6.2 ANTECEDENTES	121
6.3. JUSTIFICACIÓN.....	123
6.4 OBJETIVOS.....	124

6.4.1 OBJETIVO GENERAL	124
6.4.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS	124
6.5 ANÁLISIS DE FACTIBILIDAD.....	125
6.6 FUNDAMENTACIÓN.....	126
6.7 MODELO OPERATIVO DESARROLLO DE PROPUESTA.....	127
6.8 ADMINISTRACIÓN	198
6.9 PREVISIÓN DE LA EVALUACIÓN	198
MATERIAL DE REFERENCIA	199
1 BIBLIOGRAFÍA.....	199
2 ANEXOS.....	202
2.1 ENCUESTA A ESTUDIANTES.....	202
2.2 ENCUESTA A DOCENTES	207

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico 1Árbol de problemas.....	18
Gráfico 2 Categorías Fundamentales	32
Gráfico 3 pregunta 1 encuesta estudiantes	72
Gráfico 4 pregunta 2 encuesta estudiantes	74
Gráfico 5pregunta 3 encuesta estudiantes	75
Gráfico 6 pregunta 4 encuesta estudiantes	77
Gráfico 7 pregunta 5 encuesta estudiantes	78
Gráfico 8 pregunta 6 encuesta estudiantes	80
Gráfico 9pregunta 7 encuesta estudiantes	81
Gráfico 10 pregunta 8 encuesta estudiantes	82
Gráfico 11 pregunta 9 encuesta estudiantes	84
Gráfico 12 pregunta 10 encuesta estudiantes	86
Gráfico 13pregunta 11 encuesta estudiantes	87
Gráfico 14 pregunta 12 encuesta estudiantes	88
Gráfico 15 pregunta 13 encuesta estudiantes	90
Gráfico 16 pregunta 1 encuesta docentes.....	91
Gráfico 17 pregunta 2 encuesta docentes.....	93
Gráfico 18 pregunta 3 encuesta docentes.....	94
Gráfico 19 pregunta 4 encuesta docentes.....	96
Gráfico 20 pregunta 5 encuesta docentes.....	97
Gráfico 21 pregunta 6 encuesta docentes.....	99
Gráfico 22 pregunta 7 encuesta docentes.....	100
Gráfico 23 pregunta 8 encuesta docentes.....	102
Gráfico 24 pregunta 9 encuesta docentes.....	103
Gráfico 25 pregunta 10 encuesta docentes.....	105
Gráfico 26 pregunta 11 encuesta docentes.....	106
Gráfico 27 pregunta 12 encuesta docentes.....	108
Gráfico 28 pregunta 13 encuesta docentes.....	109
Gráfico 29 pregunta 14 encuesta docentes.....	111
Gráfico 30 región de aceptación y rechazo	113

ÍNDICE DE CUADROS

Cuadro 1 Población y muestra	68
Cuadro 2 Variable Independiente: Tecnología multimedia	69
Cuadro 3 Variable Dependiente: Educación en valores	70
Cuadro 4 pregunta 1 encuesta estudiantes	72
Cuadro 5 pregunta 2 encuesta estudiantes	73
Cuadro 6 pregunta 3 encuesta estudiantes	75
Cuadro 7 pregunta 4 encuesta estudiantes	76
Cuadro 8 pregunta 5 encuesta estudiantes	78
Cuadro 9 pregunta 6 encuesta estudiantes	79
Cuadro 10 pregunta 7 encuesta estudiantes	81
Cuadro 11 pregunta 8 encuesta estudiantes	82
Cuadro 12 pregunta 9 encuesta estudiantes	84
Cuadro 13 pregunta 10 encuesta estudiantes	85
Cuadro 14 pregunta 11 encuesta estudiantes	87
Cuadro 15 pregunta 12 encuesta estudiantes	88
Cuadro 16 pregunta 12 encuesta estudiantes	89
Cuadro 17 pregunta 1 encuesta a docentes	91
Cuadro 18 pregunta 2 encuesta a docentes	92
Cuadro 19 pregunta 3 encuesta a docentes	94
Cuadro 20 pregunta 4 encuesta a docentes	95
Cuadro 21 pregunta 5 encuesta a docentes	97
Cuadro 22 pregunta 6 encuesta a docentes	98
Cuadro 23 pregunta 7 encuesta a docentes	100
Cuadro 24 pregunta 8 encuesta a docentes	101
Cuadro 25 pregunta 9 encuesta a docentes	103
Cuadro 26 pregunta 10 encuesta a docentes	104
Cuadro 27 pregunta 11 encuesta a docentes	106
Cuadro 28 pregunta 12 encuesta a docentes	107
Cuadro 29 pregunta 13 encuesta a docentes	109
Cuadro 30 pregunta 14 encuesta a docentes	110
Cuadro 31 Frecuencias Observadas	114
Cuadro 32 Frecuencias Esperadas.....	114
Cuadro 33 Cálculo del chi cuadrado	115
Cuadro 34 primera fase sensibilización	127
Cuadro 35 segunda fase planificación.....	128
Cuadro 36 tercera fase proceso y control.....	129

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN
CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA

RESUMEN EJECUTIVO

TEMA: “INCIDENCIA DE LA TECNOLOGÍA MULTIMEDIA EN LA APLICACIÓN DE LA EDUCACIÓN EN VALORES EN LOS ESTUDIANTES DEL CUARTO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DEL INSTITUTO “LEÓN BECERRA” DE LA CIUDAD DE AMBATO.”

AUTOR: ALARCÓN ARIAS MARIO ROBERTO

TUTORA: Dra. Mg. JUDITH DEL CARMEN NÚÑEZ RAMÍREZ

En el Instituto Particular Mixto León Becerra se ha detectado que si incide la tecnología multimedia lo cual se ha propuesto un manual educación en valores estrategias innovadoras, lo cual esto ayudará a mejorar la forma comportamental y actitudinal de los estudiantes.

De acuerdo a la información que se ha tomado varios autores nos dice que el ser humano por naturaleza es creativo y ello hay que fomentarlo día a día ya que esto ayudará a que las personas sean más creativas y puedan inventarse cosas nuevas en

beneficio propio y de la sociedad, lo cual les ayudará a sobresalir en ella y no ser unos entes inactivos.

Como técnica para la investigación en el desarrollo de este problema se aplicó la encuesta en la cual se logró obtener información de primera mano ya que algunos estudiantes supieron manifestar que sería muy importante e interesante que se realicen nuevas cosas, ya que algunos maestros son rutinarios y realizan lo mismo.

Como alternativa de solución para este problema se plantea la realización de un manual de valores con el fin de mejorar las relaciones interpersonales en los estudiantes del Instituto Particular Mixto León Becerra de la ciudad de Ambato, la cual para los maestros será un material de apoyo para realizar este tipo de artículos.

PALABRAS CLAVES

Tecnología

Multimedia

Valores

Metodología

Transversalidad

Software

Micromundo

Freeware

Incorporación

Paradigma

INTRODUCCIÓN

El trabajo de investigación se realizó en el Instituto Particular Mixto León Becerra detectándose el problema la falta de capacitación en las tecnologías multimedia de los docentes y la incidencia de los mismos en los estudiantes, dicho trabajo consta de seis capítulos.

El primer capítulo se refiere al problema el cual contiene el tema, “INCIDENCIA DE LA TECNOLOGÍA MULTIMEDIA EN LA APLICACIÓN DE LA EDUCACIÓN EN VALORES EN LOS ESTUDIANTES DEL CUARTO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DEL INSTITUTO “LEÓN BECERRA” DE LA CIUDAD DE AMBATO.”

el planteamiento del problema, la contextualización, el análisis crítico, la prognosis, la formulación del problema, la delimitación, las interrogantes, la justificación, los objetivos tanto general como específicos.

El segundo capítulo se describe el marco teórico en el que está contenido los antecedentes investigativos, la fundamentación filosófica, las categorías fundamentales del trabajo de investigación que son la tecnología multimedia y los valores en el cual incluyen conceptos, importancia, características tipos, desarrollo, propósito, aplicación, proceso, objetivos, además se encuentra la hipótesis y el señalamiento de variables.

El tercer capítulo se enfoca a la metodología el cual contiene el enfoque, la modalidad básica de la investigación, nivel o tipo de estudio, la población y muestra, la operacionalización de variables tanto de la variable dependiente Educación en Valores como de la variable independiente Tecnología Multimedia, el plan de recolección de la información y el plan de procesamiento de la información.

El capítulo cuatro tenemos el análisis e interpretación de resultados el cual contiene las encuestas realizadas a los estudiantes y las encuestas realizada a los docentes con sus respectivos cuadros, gráficos estadísticos y análisis en cada pregunta, además está la verificación de hipótesis. **La tecnología multimedia propicia la aplicación de la educación en valores en los estudiantes de 4to. Año de Educación Básica del Instituto Mixto Particular “León Becerra” de la ciudad de Ambato en el año lectivo 2011– 2012.**

El capítulo cinco se refiere a las conclusiones y recomendaciones, realizado el análisis e interpretación de los resultados y la verificación de la hipótesis de investigación, se procede a establecer las conclusiones y recomendaciones finales, que servirán de fundamento para la elaboración de la propuesta alternativa de “Cómo educar en la escala de valores”.

El capítulo seis se enfoca a la propuesta “Elaborar una propuesta encaminada a la aplicación de un manual práctico tecnológico para la correcta aplicación de la educación en valores”. El cual contiene el título, los antecedentes, la justificación, los objetivos, la fundamentación, la metodología y la evaluación.

Como materiales de referencia tenemos la bibliografía, las encuestas.

CAPÍTULO I

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1 Tema:

Incidencia de la tecnología multimedia en la aplicación de la educación en valores en los estudiantes del cuarto año de Educación Básica del Instituto “León Becerra” de la ciudad de Ambato.

1.2. Planteamiento del Problema

1.2.1 Contextualización

En la actualidad la humanidad debido al vertiginoso cambio de los tiempos como producto del avance tecnológico, la globalización, y el reordenamiento socio-político a nivel mundial ha sufrido una crisis social y económica, este nuevo reordenamiento ha conllevado a que la gran mayoría de grupos sociales tomen un rumbo equivocado en su accionar y por ende la sociedad se ha tornado excluyente creando un ambiente de inseguridad en todos los ámbitos; sumado a esto el gran

desencanto que tienen las diversas poblaciones por las formas de gobierno que en las últimas décadas han dirigido los destinos de los diferentes países; provocando una crisis de valores en la sociedad actual.

En toda Latinoamérica, el contexto social es similar y el Ecuador no es la excepción; la crisis económica desde que se reinauguro la democracia se ha ido tornando cada vez más angustiante a tal punto que el modelo de familia predominante que se tenía hace algún tiempo atrás como núcleo de la sociedad se ha visto trastocada debido a que la madre pasó a ser parte activa de la economía familiar, por lo tanto se ve obligada a delegar el cuidado de los hijos a terceras personas; sumándose a este problema la disgregación familiar como también el alto índice de divorcios que han provocado carencia de afecto, pérdida de convicciones; esa nueva estructura familiar dispone de poco tiempo que apenas alcanza para satisfacer requerimientos primordiales; los valores que anteriormente eran válidos han perdido vigencia, pues no responden a la realidad actual y ésta misma sociedad no ha generado un proceso cultural que permita la transmisión de generación en generación de dichos valores. Descuidando con ello esa necesidad imperiosa de infundir y practicar los verdaderos valores, que nos enseñan que toda acción humana esta encaminada a buscar la consecución del bien común, no solo con la predicación sino con la acción en obras, dejando pasar por desapercibido todo el aspecto espiritual que mantenía latente la creencia en ese ser supremo que es Dios constructor y formador de la humanidad.

Es evidente que podemos apreciar cambios radicales que afectarán por mucho tiempo a la sociedad entera y por lo tanto a nuestra familia, por eso no es de extrañarse que haya todo un movimiento mundial para tratar de incorporar la ética a la vida de la familia y en todas las acciones en las cuales ella está involucrada.

Por otra parte, hay una gran preocupación por la adquisición de bienes materiales y el asunto de la fe, las buenas acciones y la creencia en Dios junto a la formación de los valores han pasado a segundo plano sin embargo, hoy es tema recurrente en la sociedad y especialmente en la educación.

En realidad la fe abarca la creencia pero va mucho más allá y en la historia de la teología la distinción se ha hecho más a menudo entre fe y obras que entre fe y conocimiento. Esta distinción fue expresada por el apóstol Pablo, que afirmó que el ser humano pecador no puede alcanzar la salvación a través de buenas obras sino sólo mediante la fe en la libre gracia de Dios.

Según esta idea, recuperada con fuerza por Martín Lutero durante la Reforma, las buenas obras son consecuencia de la fe. La relación de fe con Dios permite al creyente trascender las limitaciones y realizar buenas obras.

La importancia de los valores está en boca de todo el mundo, ya que educadores, padres e incluso niños están cada vez más preocupados y afectados por la violencia, los crecientes problemas sociales y la falta de cohesión social.

La avanzada tecnología representadas por Televisores (juegos e Internet), computadoras, playstation 1 – 2 -- 3, que se a convertido en elementos distractores para los niños que en lugar de ser un entretenimiento llegar incluso a ser un vicio que convierte a los niños en seres automatizados – robotizados, no permite una avance intelectual en los futuros profesionales del mañana.

En un nivel más específico que atañe a nuestro país, nos referimos al Estado, la iglesia, la comunidad y la familia, responsables directos de direccionar el destino de la sociedad y que obviamente han fracasado.

Una de las grandes falencias en la educación ecuatoriana es la incorrecta aplicación del pensum, pero más allá de una simple mirada, si solamente consideramos una parte de lo que el Ministerio de Educación propuso con la Reforma curricular de 1996, para mejorar la calidad de la educación como es la transversalidad en el currículo, no se está aplicando correctamente, siendo valores éticos básicos, no se están tratando en las áreas de estudio.

Es la institución educativa por excelencia la encargada de velar por la cultura y sus manifestaciones que no son otra cosa que la manifestación conceptual y axiológica de los valores. Tremenda responsabilidad, cumplir con las demandas sociales, formar a las futuras generaciones en valores y actitudes que no solo responda a los requerimientos para la integración social, sino al mismo tiempo con capacidad de generar espacios de análisis, vivencia y producción de acciones trascendentes como metas ideales para la post-modernidad.

Realmente son pocas las instancias en el país que promueven el rescate o la formación de valores, con resultados palpables, fruto de una adecuada y oportuna formación en valores y actitudes.

Es común ver circunscribir el problema de los valores únicamente en los niños y jóvenes. Los medios de comunicación dan cuenta permanentemente de la vigencia de antivalores en todos los estratos del convivir nacional, es decir que la crisis de valores es estructural y mucho más profunda de lo que creemos.

La corrupción campea en el país en todos los niveles del estado, en la que se hace de su lugar de trabajo una forma de enriquecerse ilícitamente aprovechándose de los recursos del pueblo. Se manifiesta en los medios de comunicación que el Ecuador se encuentra entre los primeros lugares de corrupción, lo que va en contra de los valores de la honestidad.

Los programas de televisión fomentan antivalores como la agresividad, los periodistas contra los gobernantes, los gobernantes contra periodistas, pugna entre los poderes del Estado, indios contra negros por problemas de tierras, lavados de dólares, imitación de culturas extranjeras, alcoholismo, tabaquismo e incorrecta concepción de la sexualidad.

En la sección Blanco y negro del diario Hoy del 18 de junio del 1999 incluso algunos padres de familia manifiestan que “sus hijos se han vuelto agresivos tanto con sus hermanos así como con ellos (padres), obedeciendo esto a una falta de amor,

organización y liderazgo que un hogar siempre necesita”, (**Sección Blanco y negro diario Hoy 18 de junio del 1999**).

A continuación describimos en sucinto las manifestaciones más impactantes de la vigencia de antivalores. Situaciones que desdican de la condición de seres pensantes. Es importante enfatizar que la situación de convulsión social que vivimos, es el resultado de todo un proceso de profundos cambios suscitados en el contexto nacional.

Cuantos jóvenes deambulan indefensos, marginados del apoyo y la orientación de sus padres. El Dr. Napoleón Vásquez nos comparte algunas conclusiones derivadas de un estudio sobre los problemas y frustraciones que sufren los niños y jóvenes que viven al cuidado y protección de terceros.

En el país como consecuencia de la crisis económica, muchos padres de familia han tenido que migrar a otros países, sus hijos niños y jóvenes se quedan al cuidado de uno de sus padres, sus abuelos, esta situación causa serias consecuencias: ¹El 48% de niños y jóvenes sufren de inseguridad, a ellos les cuesta adaptarse a la nueva autoridad (algunas familias) quienes ejercen sus propios sistemas de principios y costumbres y esto les provoca la inseguridad.

El 45% se identifica con inestabilidad social, no pueden adaptarse fácilmente a los parientes que son responsables de él y prefiere estar entre los amigos visitando a otros en sus casas o simplemente prefiere estar en la calle.

El 40% muestra un alto grado de timidez. No tiene confianza en sí mismo, se siente desorientado, no puede dominar sus nervios y se hace difícil ser creativo.

El 38% denota pérdida de autoestima. Quienes sufren este trauma tienen miedo de hablar en público, les impresiona la opinión de los demás, se siente incapaz de participar en actividades sociales inclusive en la formación de grupos, prefiere estar solo y va camino a la introversión.

El 75% demuestra un alto índice de agresividad. En este caso se establece que necesitan compensar la angustia que sufren, pues la falta de sus padres, ocasiona un comportamiento agresivo y formando un círculo vicioso, gastan su energía negativamente, realizan esfuerzos por mantener su apariencia, participan en grupos que les gusta la violencia, se inician prematuramente en el alcoholismo, tabaquismo, drogadicción, relaciones sexuales y lo que es más, desconocen totalmente la autoridad de quienes se hicieron cargo de ellos, de sus profesores y de la sociedad en general.

El comercio a las aulas. No. 104. Octubre del 2000.

Por parte del Gobierno se ha tratado de mejorar la Calidad de la Educación con la aplicación de la Reforma Curricular a la Educación Básica con énfasis en la práctica de los ejes transversales. Considerando este aporte valioso que tiene como objetivo

principal formar al hombre en toda su esencia; determinando como los lineamientos básicos de la Reforma curricular a la transdisciplinaria por medio de la transversalidad. Pero lamentablemente en la mayoría de planteles educativos del país no se está aplicando estos lineamientos y de allí que la crisis educativa ecuatoriana es un problema que trasciende cada año y sin solución alguna, siendo está una de las razones por las que el grupo de investigación pondrá énfasis un uno de estos parámetros como es la transversalidad de la Educación en la práctica de valores.

Se ha observado que la aplicación incorrecta de los lineamientos de la Reforma Curricular por parte de la mayoría de los docentes, repercute en la continuación de un proceso de enseñanza - aprendizaje eminentemente teórico y tradicionalista, como es, el del profesor en dictar materia, dueño absoluto de las clases “magistrales”, y el alumno oyente - pasivo; que no permite la formación integral del estudiante en lo referente a la buena práctica de valores.

Por esta razón, debe hacerse conciencia sobre la crisis que enfrenta la educación ecuatoriana en lo referente a la práctica de valores con énfasis en los valores éticos que son los que orientan la conducta humana, y propender a una actitud de cambio con la finalidad de mejorar las relaciones interpersonales de la comunidad educativa.

Como es de entenderse la problemática de carencia de valores no esta exenta en la población estudiantil del Instituto León Becerra; por la condición social y económica a la que pertenecen, los dos progenitores trabajan y sus hijos quedan al cuidado de terceras personas y en su gran mayoría los padres para suplir su ausencia los han

provisto de medios tecnológicos de punta, por lo tanto los chicos tienen mayor accesibilidad a información que llegan a distorsionar su formación con las consecuencias anteriormente señaladas,

El problema de la crisis valorativa en la persona existe en todos los estratos sociales, encaminando al individuo a comportarse como asocial, indiferente a la construcción social y al respeto de la diversidad cultural.

Lamentablemente en la mayoría de planteles educativos del país, especialmente fiscales, no está dando resultados la transversalidad “Educación en la práctica de valores” tal vez no se está aplicando los lineamientos de la Reforma Curricular, o es un problema en el currículo de aula, en la metodología y técnicas de aprendizaje.

Mientras tanto la crisis educativa ecuatoriana trasciende cada año sin solución alguna, siendo esta una de las razones por las que el grupo de investigación pondrá énfasis en la incidencia del currículo vivencial en la transversalidad de la Educación en la práctica de valores, con énfasis en los valores morales, éticos y cívicos; orientadores de la conducta humana. Propender una actitud favorable transformadora para mejorar las relaciones interpersonales en la comunidad educativa y ofrecer a la sociedad personas afectivamente contribuidores del desarrollo político, económico, cultural y educativo.

Con respecto a la escuela León Becerra; se ha observado con frecuencia que existe una gran mayoría de niños inquietos en el aula; otros que realizan actividades

indisciplinarias a escondidas, lo que causa gran malestar a sus compañeros, especialmente compañeras; de igual manera se ha llegado a detectar que existe maltrato físico, especialmente por parte del padre de familia; el desinterés en cuanto a sus deberes como estudiante; sumado a profesores que no permiten al alumno hablar de sus inquietudes, lo que puede acarrear graves problemas a corto o largo plazo.

Al preguntar a los docentes qué y cómo desarrolla el eje transversal, obtuvimos las siguientes respuestas: - hace falta una reingeniería de procesos que involucre a todos los actores del quehacer educativo en el país. -No existe un Norte, un horizonte, cada quién hace lo que puede o considera que está bien.

A continuación detallamos problemas y conflictos que ocurren en la comunidad educativa de la escuela León Becerra.

Según del Departamento de Orientación y Bienestar Estudiantil, existen problemas que se detallan a continuación:

De las fichas individuales de cada estudiante, se desprende que un porcentaje considerable de ellos, tienen baja autoestima, desconocen hábitos de estudio y para salir de casa mienten o salen a escondidas.

Estudiantes que sus padres han emigrado a otros países en busca de mejores fortunas por lo que han quedado al amparo de familiares cercanos lo que ha incidido en que su

formación integral no sea satisfactoria.

Según el informe técnico pedagógico, desprendido de la supervisión pedagógica y de los libros de actas:

Algunas áreas de estudio no aplican el eje integrador y objetivos que se planifica en la Comisión Técnico Pedagógica en función de la práctica de valores.

Los estudiantes no respetan a algunos docentes y realizan críticas negativas.

(Departamento Psicológico del Instituto Particular Mixto León Becerra)

Según el Departamento de Inspección en el reporte de asistencia trimestral, manifiesta que:

Existen un alto porcentaje de atrasos a la hora de entrada a clases.

Descuidan el aseo del aula.

Diariamente tiene reportes del inspector y docentes, por actos indisciplinarios; por incumplimiento de tareas extraescolares y el olvido de materiales.

En la Institución se puede observar que no se desarrollan programas de orientación sobre la práctica de valores y solo se han desarrollado temas a manera de conferencias cortas o mensajes, la hora de Religión no alcanza a cubrir las expectativas estudiantiles.

En el aspecto sobre educación en valores al que se refiere el presente proyecto de acuerdo a conversaciones realizadas con estudiantes y padres de familia manifiestan que sólo en algunas familias, sobre todo de los padres que tienen una preparación intelectual básica los estudiantes encuentran en su hogar una preparación familiar aceptable tanto afectiva como intelectual. Al contrario existen grupos familiares en que los padres se someten más a la captación económica, lo que produce desorientación y quemimportismo, olvidándose de fomentar la práctica de valores y descuidándose de la preparación educativa de sus hijos.

El pensum de la Educación Básica Ecuatoriana contiene los lineamientos curriculares referentes al tratamiento de los ejes transversales como prioritarios en el currículo, entre ellos está la Educación en la práctica de valores; sin embargo se ha observado que en las áreas de estudio, en la practica no se aplica la transversalidad como se planifica en la unidad didáctica, quedando solo en documentos ya que incluso el estudiante desconoce el titulo del eje transversal detectado en la Supervisión pedagógica.

Si se considera lo que sostiene Prieto en su artículo “La Educación es un acto de amor”, **Módulo Técnicas significativas de aprendizaje, UTI, Página 171.**

No se está cumpliendo por cuanto se observa un marcado desinterés por parte de varios maestros.

La educación según el constructivismo social, la aplicación incorrecta de los lineamientos de Reforma Curricular, los apuntes sobre los ejes transversales y de manera especial en la educación en la práctica de valores solo quedan como letra muerta.

La desorientación y quemimportismo de los padres de familia, olvidándose de las relaciones familiares y descuidando la preparación educativa de sus hijos y los fenómenos sociales como programas televisivos no aptos para niños, alcoholismo drogadicción, divorcios o separaciones conyugales, ha logrado que los niños en muchos de los casos busquen solucionar sus problemas de la manera más fácil, encerrados en un mundo imaginario de televisión y juegos electrónicos computarizados lo único que logra es automatizarlos

“Si se considera que la educación es modificar la conducta humana entendida como pensamiento, sentimiento y acción” **Tyler, 1982 Educación y Sociedad pág, 65.**

Se entenderá que es una tarea compartida entre el hogar, las instituciones educativas y la comunidad. La irregularidad de uno de ellos sólo repercutirá en la mala formación del joven. Los estudiantes reciben mensajes a menudo contradictorios de la escuela, la familia, el grupo de amigos y los medios de comunicación.

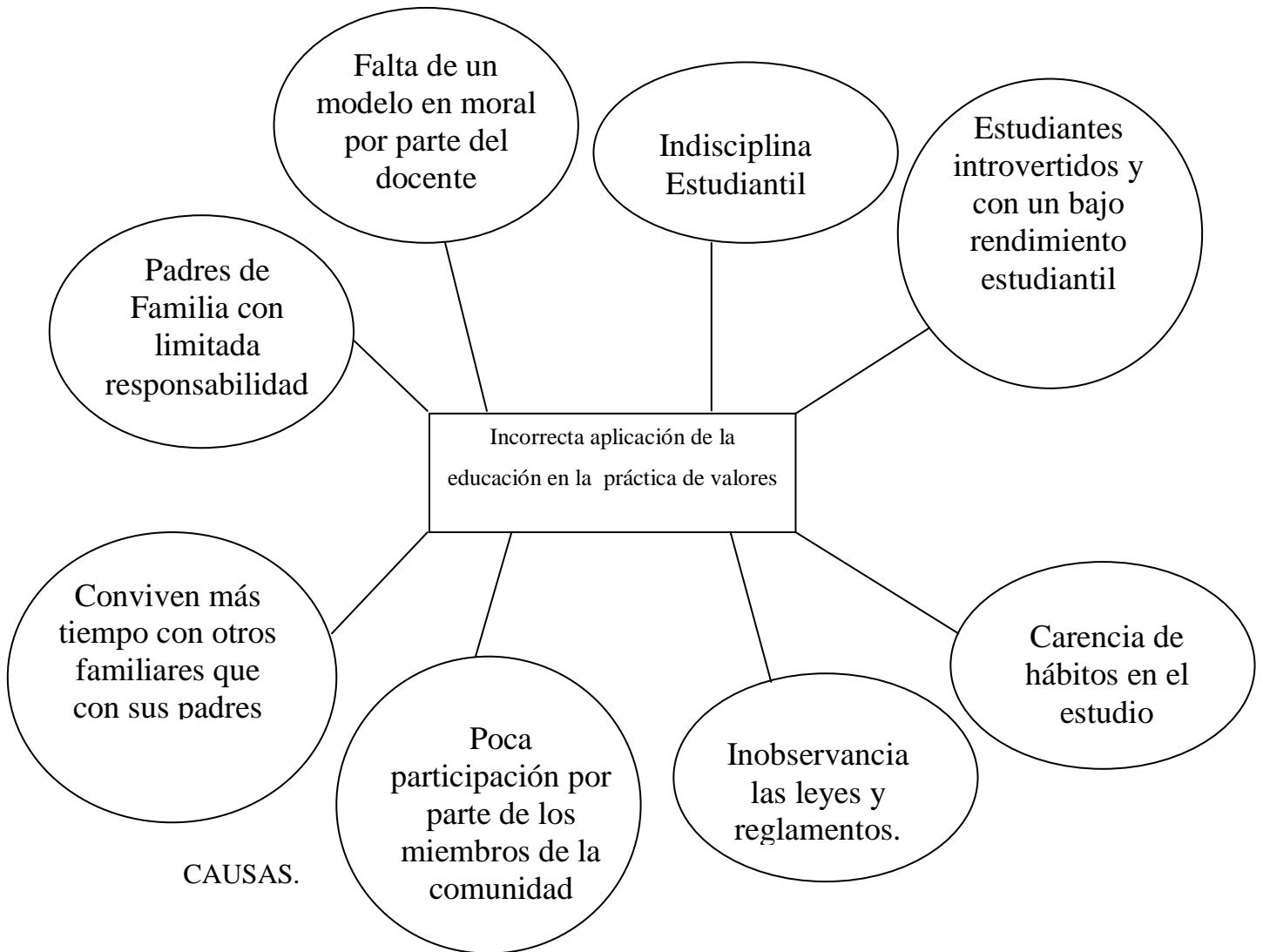
Conocido este problema, y fundamentados en el paradigma crítico propositivo, la investigación irá dirigida a verificar, la incidencia de las técnicas de aprendizaje en la aplicación de la transversalidad “educación en la práctica de valores”, su interacción

e interpretarlas, para plantear luego la propuesta metodológica de utilización de la tecnología actual relacionada con la multimedia; entendiéndose que forma parte de una totalidad en la vida diaria de todas las personas y con la participación de toda la comunidad educativa con sus propios criterios y puntos de vista, de manera que, a partir del año lectivo 2012 -2013 , se consiga superar los obstáculos y mejorar la educación en la escala de valores en la escuela León Becerra. **(Gráfico árbol de problemas).**

1.2.2. Análisis crítico

Gráfico 1Árbol de problemas.

EFFECTOS.



La vida escolar es un reflejo de la sociedad actual en que vivimos, en ella se plasma situaciones, hechos y acciones que son una concreción de las actitudes sociales más dominantes. Será difícil de erradicar sino se consigue la participación de toda la comunidad educativa y la sociedad dentro del quehacer educativo, se debe considerar que la sagrada misión de formar a la persona es responsabilidad de la escuela y la sociedad.

La falta de modelos morales y éticos tanto a nivel del profesorado como de la sociedad hace que se pierda credibilidad, de las conferencias y mensajes que se imparten a los estudiantes; pues se dice mucho y no se está practicando la verdadera moral humana.

El currículo oculto donde la mayoría de docentes improvisan sus clases, ha generado controversia en los niños, acerca de lo que se habla sobre los valores éticos y morales: como la puntualidad, criticidad y libertad de expresión, relacionado con lo que se hace al respecto en clase.

La desmotivación en los estudiantes sobre la participación crítica y reflexiva no debe ser tarea de pocos, sino que todos los docentes debemos procurar un aprendizaje significativo y funcional de los conceptos, procedimientos y habilidades personales y sociales.

Estas causas se deben posiblemente a la falta de innovación pedagógica por parte del docente, por lo que es necesaria una formación del profesorado y su sensibilización sobre la educación en la práctica de valores en el circuito vivencial.

Las causas anteriores posiblemente se debe a la inobservancia de las leyes, reglamentos y reformas educativas por parte de los docentes, niños y niñas del plantel, quienes se limitan a enseñar ciertos contenidos conceptuales olvidándose de dar importancia a la parte procedimental y actitudinal, es decir; sin preocuparse por la formación axiológica y efectiva de los jóvenes y adolescentes, mismos que al no tener una idea clara y formativa en cuanto a su responsabilidad ocasiona que ellos incidan en actos o acciones indisciplinarias afectando de esta manera su comportamiento y carácter debido a que no tienen normas y reglas a seguir.

Es notorio que no existe un trabajo en equipo por parte de la comunidad educativa, y es una de las dificultades más grandes al momento de formar en la escala de valores; es evidente que no sabemos compartir con otros problemas colectivos, que no solo son nuestros; nos referimos a la priorización de valores, realización de actividades comunitarias, creación de ambientes facilitándoles de ciertas actitudes y conductas para la formación continua en los valores morales.

Consecuentemente a las causas analizadas, existen efectos que son notorios en la vida escolar y que viven impidiendo el mejoramiento de la calidad educativa del plantel; según se observa en el grafico del Árbol de problemas.

En la actualidad es muy notorio que los padres deleguen su responsabilidad y formación, académica disciplinaria a otras personas o miembros familiares debido a que las necesidades económicas les obligan a alejarse del hogar y salir a trabajar generando de esa manera un caos emocional y psicológico en los niños y niñas ya que al quedar al cuidado o tutela de otras personas o familiares las reglas y normas dictadas por ellos son diferentes a las que los padres quisieran dictar.

A todos los enunciados se suman las limitadas relaciones interpersonales entre los docentes del plantel, los mismos que son observados y criticados por los estudiantes.

De acuerdo a este análisis crítico del problema es necesario un cambio paradigmático de todos quienes hacemos el Instituto "León Becerra", frente a los constantes cambios culturales en que vivimos y como consecuencia de esto, el deterioro de las relaciones humanas, hace que coexistamos en una crisis de valores; por lo que la educación está llamada a evolucionar, pensar y actuar frente a este entorno socio-ecológico, para construir un nuevo humanismo más solidario, soberano y liberal; hacemos referencia al paradigma crítico propositivo y la corriente del constructivismo social.

1.2.3 Prognosis

De no existir una transformación de la persona, a la situación actual de manera especial en la práctica de valores en el vida escolar, no se puede mejorar las relaciones interpersonales, no se logrará la integración entre los docentes, no se

alcanzará la formación integral de los niños y más bien se les notará inseguros, indecisos, confundidos, introvertidos, sin ningún interés para asistir a la escuela.

Los niños buscarán inconscientemente un refugio en la televisión, los juegos electrónicos computarizados, sin ningún respeto hacia los adultos, compañeros, familiares y vecinos.

Alejados de sus familiares buscarán satisfacer sus necesidades afectivas en amigos inexpertos, sin valores, ni autoestima, de esta manera el problema Socio - Educativo se acrecentará, por cuanto los conflictos familiares y sociales tienden a multiplicarse. De tal manera que los valores entre docentes, alumnos y padres de familia se verán afectados considerablemente. Se irá deteriorando la confianza, solidaridad, comprensión, respeto, criticidad y amor en el aula.

Por lo que es necesario direccionar bien la aplicación de la transversalidad educación en valores mediante la aplicación de nuevas metodologías educativas.

1.2.4 Formulación del Problema

“Cómo incide la Tecnología Multimedia la en la Práctica de la Educación Valores en los estudiantes de 4to Año de Educación Básica del Instituto Particular Mixto “León Becerra”.

1.2.5 Interrogantes

¿Se debe aplicar cuanto antes la nueva Ley Orgánica de Educación?

¿Hace falta un modelo pedagógico que se adapte a la realidad del contexto educativo?

¿No se cumplen con los lineamientos de la transversalidad “Educación en la práctica de valores” y los objetivos de la Reforma Curricular en el Instituto “León Becerra”?

¿Falta capacitación y aceptación por parte de los maestros para aceptar los cambios educativos que exige la sociedad?

¿Qué función está cumpliendo la supervisión educativa?

¿Cómo está la práctica y vivencia de valores en el Instituto “León Becerra”.

1.2.6 Delimitación del Problema

La presente investigación se va a realizar en el Instituto Particular Mixto “León Becerra”, con los estudiantes del cuarto Año de Educación Básica en año lectivo 2011-2012.

Delimitación de contenido:

Campo: Curricular

Área: Metodología

Aspecto: Eje transversal

Tema: Incidencia de la tecnología multimedia en la aplicación de la educación en valores en los estudiantes de 4to Año de Educación Básica del Instituto Mixto Particular “León Becerra” de la ciudad de Ambato en el año lectivo 2011 – 2012

Problema: “Cuál es el material didáctico tecnológico que propicia la aplicación de la transversalidad Educativa en la Práctica de valores en los estudiantes de 4to Año de Educación Básica del Instituto Mixto Particular León Becerra”.

1.3 Justificación

A nuestro juicio, la inquietud ¿Cómo superar la crisis?, tiene una única respuesta: la educación en valores desde el enfoque del constructivismo social.

Desde este campo es posible interrogar y penetrar la realidad cultural para descubrir, comprender e interpretar más cabalmente la dinámica que caracteriza la práctica valorativa en la escuela y partiendo de tal conocimiento, generar alternativas inspiradas en el impulso del aspecto formativo; es la “Formación” del ser humano lo que permite a la sociedad garantizar el resguardo de sus valores (espirituales, materiales, trascendentales, social, políticos o de cualquier otro dominio). Por supuesto, el mismo proceso educativo debería serlo suficientemente reflexivo y

dinámico como para aceptar la realidad cambiante del sistema valorativo de la sociedad o de cada grupo humano. Y que mejor utilizar la tecnología actual para alcanzar a cumplir con los objetivos propuestos en la malla curricular y los contenidos de la Educación en Valores.

En este sentido la problemática seleccionada tiene relación directa con los problemas socioeducativos, es de actualidad, posee beneficio tanto para la comunidad educativa del Instituto Mixto Particular “León Becerra”, así como para el investigador, por la posibilidad de enfrentarnos con la realidad de la problemática de la educación de valores.

Además el proyecto de investigación tiene factibilidad Social, Educativa, Económica, Técnica y Legal.

Social, porque la Comunidad Educativa esta presta para apoyar todas las acciones que se dirijan a favor de la formación integral de los estudiantes, y particularmente en lo que concierne a la parte afectiva social y del comportamiento de la población estudiantil.

Educativa, por estar inmersos todos los docentes, autoridades y estudiantes del Instituto Mixto Particular “León Becerra”.

Económica, porque el proyecto estará financiado por el investigador.

Técnica, por cuanto se contará con especialistas en problemas educativos de adolescentes, el Departamento de Orientación y Bienestar Estudiantil y la aplicación de los conocimientos profesionales del Investigador, y el material científico compilado .

Beneficiarios, comunidad educativa y comunidad.

1.4 Objetivos

1.4.1 Objetivo General:

Establecer la influencia de la tecnología multimedia en la buena aplicación de la Educación en la práctica de valores en los estudiantes de 4to Año de Educación Básica del Instituto Mixto Particular “León Becerra”

1.4.2 Objetivo Específico:

Diagnosticar la forma y uso de las tecnologías multimedia.

Analizar las técnicas de enseñanza que se utilizan para el aprendizaje y la aplicación de la educación en valores.

Elaborar una propuesta encaminada a la aplicación de un manual práctico tecnológico para la correcta aplicación de la educación en valores.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1 Antecedentes Investigativos.

La investigación tiene como antecedentes los informes de tesis, documentos y material bibliográfico sobre la problemática planteada, en concreto sobre la tecnología en la aplicación de la educación en valores.

De la investigación realizada en las bibliotecas de las diferentes universidades de la ciudad de Ambato, se constató la existencia de los siguientes trabajos de tesis referidos a educación en valores; así, en la Universidad Técnica de Ambato se ubicó los siguientes trabajos en el ciclo doctoral:

“La teoría de la acción social de Bandura en la práctica de valores morales en el décimo año de Educación Básica del Instituto superior técnico Victoria Vásquez Cuví de la ciudad de Latacunga”.

“Propuesta de un diseño micro curricular en la práctica de valores como eje transversal en el noveno y décimo año de educación básica del Colegio Magente Cortés además de la ciudad de Esmeraldas”;

El informe sobre “La práctica de valores como eje transversal en el desarrollo integral de la persona”; universidad técnica de Ambato.

Mientras que en la Universidad Tecnológica Indoamérica, dentro de los informes de la Maestría en Docencia Universitaria y Administración Educativa tenemos la tesis: “La Educación en valores y su incidencia en la formación integral de los estudiantes de Educación Básica de los colegios nacional Gran Bretaña y particular la Inmaculada”.

En la red en el Internet ubicamos los siguientes eventos a nivel de América Latina y el Caribe realizado por Organización de Estados Iberoamericano (OEI); la Organización de la Naciones Unidas para la Educación y la Cultura (UNESCO), y en nuestro país por el Ministerio de Educación y Cultura (MEC). Así tenemos:

- En Cuba el Congreso de Pedagogía 2003, Encuentro por la unidad de los educadores, con el Simposio #2 “La Educación en valores como núcleo central en la formación de la personalidad y de identidad cultural y nacional”. Desarrollado del 3 al 9 de Febrero, **CD Memorias**.
- En nuestro país se realizó el encuentro internacional de Educación en valores con el Tema “La Educación en Valores: enfoques, metodologías y evaluación”; Quito, del 25 al 26 de enero del 2001. (<http://www.campus-oei.org/valores/htm>)

En los trabajos revisados es notoria la ausencia de trabajos realizados de material didáctico sobre la tecnología en la metodología de la transversalidad de Educación para la educación en valores, lo que permite asegurar que el trabajo desarrollado es original y de relevante importancia por su actualidad.

2.2 Fundamentación Filosófica

En los últimos tiempos se ha visto la necesidad de búsqueda de nuevos paradigmas educativos, por esta razón la investigación la he basada en el paradigma Crítico Propositivo, el mismo que tiene como finalidad formar en valores hasta alcanzar el desarrollo integral del ser humano. Los principios de este paradigma son:

La relación sujeto – objeto del conocimiento no es absoluta sino más bien dialéctica por cuanto existe una interacción transformadora, ya que depende de la cultura de los pueblos, educación, política e incluso de la economía.

El conocimiento no es meramente una acumulación de información.- Es más bien el transformar positivamente a las personas mediante los valores.

Lo filosófico se basa en la fundamentación:

2.3. Fundamentación Legal

Premisas Ontológicas

Toda nuestra realidad está en continuo cambio, es decir no es estática. A diario vivimos transformaciones políticas, económicas, religiosas y espirituales, que repercuten en la cultura y creencias de los pueblos urbanos, rurales y marginales. Estas manifestaciones espirituales y culturales se deben a la pluricausalidad e

interculturalidad existentes; es decir, que todo cambio social tiene varias causas, estas a la vez producen efectos que se refleja en los valores o antivalores.

Para llegar al conocimiento de la realidad educativa, es preciso partir de una concepción científica del mundo que se fundamenta en que la realidad es independiente de la conciencia que el mundo es objetivo, sujeto a leyes y por los mismos en permanente cambio y movimiento en tales circunstancias el ser humano es producto del medio social. Es decir, se transforma tomando un criterio de totalidad e integridad de factores: Históricos, sociales, ideológicos, económico, científico y cultural, siendo un proceso que implica la unidad entre la teoría y la práctica.

Premisas Epistemológicas.

“La realidad que creemos conocer no es registro, ni reflejo de lo existente sino una construcción de nuestro pensamiento por el que organizamos nuestro mundo experiencial y conforme a ello percibimos la realidad y actuamos sobre ella” **(constructivismo Social)**. Aquí la ciencia es el conjunto de conocimientos sistematizados que sirven para transformar la sociedad, mejorando la calidad de vida de los pueblos, a través, del estudio y la práctica de valores.

Para el gran pedagogo Piaget, “conocer un objeto es actuar sobre él, conocer es modificar, transformar el objeto y entender el proceso de formación y como consecuencia entender la forma como es construido”. **(VIVANCO, Ketty, currículo, conceptualización, Pág. 11)**.

La verdad e inclusive lo bueno, depende de la situación del entorno en su conjunto.

En este nuevo contexto científico se encuentra en confrontación una serie de mitos respecto a la ciencia, mostrando la interrelación entre la sociedad y la producción de conocimientos. La ciencia epistemológica pretende superar las limitaciones empiristas y positivistas del conocimiento, proporcionando un acercamiento mucho más directo a la forma como la mente humana se apropia de la realidad.

Actualmente no se puede hacer investigación científica sin el concurso de la epistemología, aquella filosofía o teoría de la ciencia que estudia críticamente los principios, hipótesis y resultados que involucren el conocimiento.

Premisas Axiológicas.

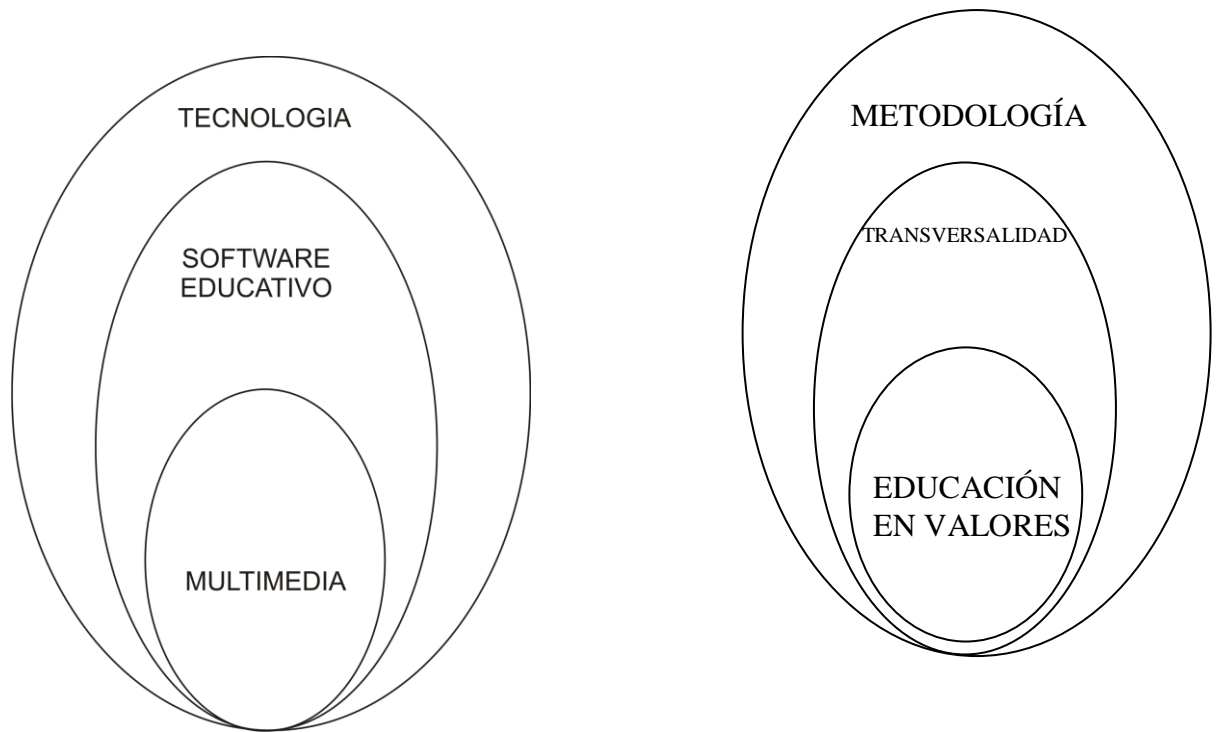
Actualmente el hombre siente deseos de volverse sobre sí mismo y para recuperar su propia identidad, busca descubrir su verdadera dimensión, cansado de tanto mercantilismo y utilitarismo que la ciencia, la técnica y el desarrollo industrial han hecho posible;

Exigidos por la sociedad para ser formados seres humanos en la escala de valores, solo se ha alcanzado lograr una generación que se ha ido deformado valorativamente, con profesionalismo en algunos casos, pero con una ética y moral por los suelos, por esta razón los altos índices de corrupción a nivel mundial. Es oportuno entonces el dar la importancia a la educación en la práctica de valores, para formar personas

solidarias, respetuosas, agradecidas y que realicen todos sus actos con amor, para que retribuyan en sus familias y la sociedad, las necesidades básicas del afecto y entendimiento. Si un individuo no se valora a sí mismo, no puede poseer una autoestima alta, no es posible que se eduque de forma integral y pueda desarrollar sus habilidades, talentos y destrezas

2.4 Categorías Fundamentales

Gráfico 2 Categorías Fundamentales



Variable Independiente

Variable Dependiente

Tecnología multimedia

Educación en valores

2.4.1 Tecnología Multimedia.

Definición

Es el conjunto de saberes que permiten fabricar objetos y modificar el medio ambiente, incluyendo plantas y animales, para satisfacer las necesidades y los deseos de nuestra especie. Es una palabra de origen griego, τεχνολογος, formada por tekne (τεχνη, "arte, técnica u oficio") y logos (λογος, "conjunto de saberes").

La actividad tecnológica influye en el progreso social y económico, pero también ha producido el deterioro de nuestro entorno (biosfera). Actualmente la tecnología está comprometida en conseguir procesos tecnológicos acordes con el medio ambiente, para evitar que las crecientes necesidades provoquen un agotamiento o degradación de los recursos materiales y energéticos de nuestro planeta. Evitar estos males es tarea común de todos; sin duda, nuestra mejor contribución comienza por una buena enseñanza-aprendizaje de la tecnología en los estudios de enseñanza media o secundaria.

Funciones de las tecnologías

Históricamente las tecnologías han sido usadas para satisfacer necesidades esenciales (alimentación, vestimenta, vivienda, protección personal, relación social, comprensión del mundo natural y social), para obtener placeres corporales y estéticos (deportes, música, hedonismo en todas sus formas) y como medios para satisfacer

deseos (simbolización de estatus, fabricación de armas y toda la gama de medios artificiales usados para persuadir y dominar a las personas).

A pesar de lo que afirmaban los luditas, y como el propio Marx señalara refiriéndose específicamente a las maquinarias industriales, las tecnologías no son ni buenas ni malas. Los juicios éticos no son aplicables a las tecnologías, sino al uso que hacemos de ellas: un arma puede usarse para matar a una persona y apropiarse de sus bienes o para salvar la vida matando un animal salvaje que quiere convertirnos en su merienda.

Métodos de las tecnologías

Las tecnologías usan, en general, métodos diferentes del científico, aunque la experimentación es también usada por las ciencias. Los métodos difieren según se trate de tecnologías de producción artesanal o industrial de artefactos, de prestación de servicios, de realización u organización de tareas de cualquier tipo.

Un método común a todas las tecnologías de fabricación es el uso de herramientas e instrumentos para la construcción de artefactos. Las tecnologías de prestación de servicios, como el sistema de suministro eléctrico hacen uso de instalaciones complejas a cargo de personal especializado.

Medio ambientes y tecnologías

La principal finalidad de las tecnologías es transformar el entorno humano (natural y social), para adaptarlo mejor a las necesidades y deseos humanos. En ese proceso se usan recursos naturales (terreno, aire, agua, materiales, fuentes de energía...) y

personas que proveen la información, mano de obra y mercado para las actividades tecnológicas.

El principal ejemplo de transformación del medio ambiente natural son las ciudades, construcciones completamente artificiales por donde circulan productos naturales como aire y agua, que son contaminados durante su uso. La razón es que las ciudades proveen mayor cantidad de servicios esenciales, puestos de trabajo, comercios, seguridad personal, diversiones y acceso a los servicios de salud y educación.

Tecnologías apropiadas

Se considera que una tecnología es apropiada cuando tiene efectos beneficiosos sobre las personas y el medio ambiente. Aunque el tema es hoy (y probablemente seguirá siéndolo por mucho tiempo) objeto de intenso debate, hay acuerdo bastante amplio sobre las principales características que una tecnología debe tener para ser social y ambientalmente apropiada.

No causar daño previsible a las personas ni daño innecesario a las restantes formas de vida (animales y plantas).

Los conceptos **tecnologías apropiadas** y **tecnologías de punta** son completamente diferentes. Las tecnologías de punta, término publicitario que enfatiza la innovación, son usualmente tecnologías complejas que hacen uso de muchas otras tecnologías más simples. Las tecnologías apropiadas frecuentemente, aunque no siempre, usan saberes propios de la cultura (generalmente artesanales) y materias primas fácilmente

obtenibles en el ambiente natural donde se aplican. Algunos autores acuñaron el término **tecnologías intermedias** para designar a las tecnologías que comparten características de las apropiadas y de las industriales. (T. K. Derry Y Trevor I. Williams, *Historia de la tecnología. Desde la antigüedad hasta 1750*, Siglo Veintiuno de España Editores, Madrid, 1977, pp. 68-110, ISBN 84-323-0279-1.)

EL Software.

Software educativo.

Se denomina software educativo al destinado a la enseñanza y el aprendizaje autónomo y que, además, permite el desarrollo de ciertas habilidades cognitivas.

Así como existen profundas diferencias entre las filosofías pedagógicas, así también existe una amplia gama de enfoques para la creación de software educativo, atendiendo a los diferentes tipos de interacción que debería existir entre los actores del proceso de enseñanza-aprendizaje: educador, aprendiz, conocimiento, computadora.

Como software educativo tenemos desde programas orientados al aprendizaje hasta sistemas operativos completos destinados a la educación, como por ejemplo las distribuciones GNU/Linux orientadas a la enseñanza.

Instrucción asistida por computadora

El enfoque de la instrucción asistida por computadora pretende facilitar la tarea del educador, sustituyéndole parcialmente en su labor. El software educacional resultante generalmente presenta una secuencia (a veces establecida con técnicas de inteligencia artificial) de lecciones, o módulos de aprendizaje. También generalmente incluye métodos de evaluación automática, utilizando preguntas cerradas. Las críticas más comunes contra este tipo de software son:

Los aprendices pierden el interés rápidamente e intentan adivinar la respuesta al azar.

La computadora es convertida en una simple máquina de memorización costosa.

El software desvaloriza, a los ojos del aprendiz, el conocimiento que desea transmitir mediante la inclusión de artificiales premios visuales. (**Ver enlace**

PunishedbyRewards)

Ejemplos típicos de este tipo de software son: Clic, GCompris, PLATO, Applets de Descartes.

Software educativo abierto

El enfoque del software abierto educativo, por el contrario, enfatiza más el aprendizaje creativo que la enseñanza. El software resultante no presenta una secuencia de contenidos a ser aprendida, sino un ambiente de exploración y construcción virtual, también conocido como **micromundo**. Con ellos los aprendices, luego de familiarizarse con el software, pueden modificarlo y aumentarlo según su

interés personal, o crear proyectos nuevos teniendo como base las reglas del micromundo. Las críticas más comunes contra este tipo de software son:

En un ambiente donde se use software educativo abierto, no todos los aprendices aprenderán la misma cosa, y por consiguiente los métodos de evaluación tradicionales son poco adecuados.

La dirección de tales ambientes de aprendizaje requiere mayor habilidad por parte del educador. Ya que en este caso su papel no será el de enseñar contenidos sino de hacer notar las estrategias de aprendizaje que el estudiante encuentra valiosas (al abordar un proyecto concreto) y ayudarle a transferirlas a otros contextos.

No se deben confundir los conceptos de apertura del código con el que es escrito el software (código abierto), con el concepto de apertura del enfoque educativo con el que el software es creado. Existe software educativo cerrado (tutorial, instruccional, estrictamente pautado) que tiene su código abierto.

Entornos virtuales de aprendizaje

Un entorno virtual de aprendizaje es un software con accesos restringidos, concebido y diseñado para que las personas que acceden a él desarrollen procesos de incorporación de habilidades y saberes.

Aula virtual

Aula virtual dentro del entorno de aprendizaje, consta de una plataforma o software a través del cual el ordenador permite la facilidad de dictar las actividades en clases, de

igual forma permitiendo el desarrollo de las actividades de enseñanza y aprendizaje habituales que requerimos para obtener una buena educación. Como afirma Turoff (1995) una “clase virtual es un método de enseñanza y aprendizaje inserto en un sistema de comunicación mediante el ordenador”. A través de ese entorno el alumno puede acceder y desarrollar una serie de acciones que son las propias de un proceso de enseñanza presencial tales como conversar, leer documentos, realizar ejercicios, formular preguntas al docente, trabajar en equipo, etc. Todo ello de forma simulada sin que nadie utilice una interacción física entre docentes y alumnos.

Campus virtual

Un campus virtual, como ya se ha definido, es un espacio organizativo de la docencia ofrecida por una universidad a través de Internet. A través del mismo, se puede acceder a la oferta de formación que puede cursarse a través de la utilización de ordenadores.

Definición y Concepto Del Software.

El software es un conjunto de programas elaborados por el hombre, que **controlan la actuación del computador**, haciendo que éste siga en sus acciones una serie de esquemas lógicos predeterminados.

Tal característica ‘lógica’ o ‘inteligente’ del software es lo que hace que se le defina también como la parte inmaterial de la informática, ya que aunque los programas que constituyen el software residan en un soporte físico, como la memoria principal o los disquetes (o cualquier dispositivo rígido de almacenamiento), **la función de los**

programas en un computador es semejante a la del pensamiento en un ser humano.

Tipos de Software

Como se puede ver el software puede aplicarse a numerosas situaciones del mundo real. En primer lugar, a todos aquellos problemas para los que se haya establecido un conjunto específico de acciones que lleven a su resolución. En estos casos, utilizaremos lenguajes de programación procedimentales para implementar estos algoritmos. No obstante la siguiente clasificación ha venido aceptándose tradicionalmente:

Software de sistemas

Está formado por todos aquellos programas cuya finalidad es servir al desarrollo o al funcionamiento de otros programas. Estos programas son muy variados: editores, compiladores, sistemas operativos, entornos gráficos, programas de telecomunicaciones, etc. pero se caracterizan por estar muy próximos al hardware, por ser utilizados concurrentemente por numerosos usuarios y por tratarse de programas de amplia difusión, no estando diseñados normalmente a medida.

Software de tiempo real

Está formado por todos aquellos programas que miden, analizan y controlan los sucesos del mundo real a medida que ocurren, debiendo reaccionar de forma correcta a los estímulos de entrada en un tiempo máximo prefijado. Deben, por tanto, cumplir

unos requisitos temporales muy estrictos y, dado que los procesos que controlan pueden ser potencialmente peligrosos, tienen que ser fiables y tolerantes a fallos.

Software de ordenadores personales

Son productos de amplia difusión orientados a usuarios no profesionales, por lo que entre sus requisitos se encuentran la facilidad de uso y el bajo coste. Un ejemplo de este tipo de software es el paquete de Office.

Categorías de Software Libre

De acuerdo a la licencia que poseen y según la Fundación del Software del Libre, los tipos de software libre se clasifican en: (a) software protegido por copyleft o GPL (General PublicLicense), (b) software libre no protegido por copyleft y (c) software de dominio público.

a. Software protegido con Copyleft o GPL

El Software protegido con Copyleft es aquel software libre cuyos términos de distribución no permiten a los redistribuidores agregar ninguna restricción adicional cuando éstos redistribuyen o modifican el software.

b. Software Libre no protegido con Copyleft o GPL

Es Software Libre que tiene la autorización para que cualquier persona lo pueda redistribuir y modificar así como añadirle restricciones adicionales. Es decir, una

empresa de software puede compilar (para que la computadora pueda "interpretar" el software) el programa, con o sin modificaciones, y vender el archivo ejecutable

c. Software de dominio público

Es software sin Copyright. Es un tipo especial de Software Libre no protegido con Copyleft, es decir algunas copias o versiones modificadas pueden no ser totalmente libres.

Categorías de software de fuente no disponible

De acuerdo con la licencia que tienen los tipos de programas que no son libres se clasifican en: software semilibre, freeware, shareware, propietario o privativo/cerrado y comercial.

a. **Software Semilibre:** No es un software libre pero posee una con autorización que permite usarlo, copiarlo, distribuirlo y modificarlo (incluyendo la distribución de versiones modificadas) sin fines de lucro.

b. **Programa Freeware:** Es un tipo de software que permite la libre redistribución (incluso la incentiva) del mismo pero no su modificación y su código fuente no está disponible.

c. **Programa Shareware:** Es un software con autorización para redistribuir copias, pero con un tiempo limitado y si se requiere pagar por su uso se debe pagar por la licencia.

d. **Software Propietario (Privativo/Cerrado):** Es un tipo de software donde su uso, su redistribución o su modificación está prohibida porque su código fuente está "cerrado" o se requiere de una autorización para leerlo o bien se encuentra tan restringido que no se lo puede hacer libre de un modo efectivo.

e. **Software Comercial.** Es un software desarrollado por una organización que lucra a través del uso del mismo.

“ Cuando se utiliza la expresión Software Libre como traducción de la palabra original en idioma Ingles “ Free Software “, nótese que estamos denotando que nos encontramos frente a un software libre en cuanto a su utilización, y cuyo código fuente es abierto (Open Source), y no necesariamente a software que sea en estricto sentido gratuito o no comercial. Un software libre puede perfectamente ser diseñado para fines comerciales y ello no desnaturaliza su propósito” (Tomado de:

ASPECTOS LEGALES DEL SOFTWARE LIBRE O DE CÓDIGO ABIERTO (OPEN SOURCE)

¿Por qué desarrollar software educativo?

El nivel de conocimiento retenido por una persona crece en función del grado de atención que le presta una actividad. A continuación, se muestra una lista de actividades relacionadas con una situación de aprendizaje, en la que el porcentaje de conocimiento retenido va en aumento a medida que avanzamos:

1. Escuchar instrucciones para armar una silla.
2. Leer instrucciones para armarla.
3. Leer instrucciones y ver un diagrama.
4. Ver un video sobre cómo hacerlo.
5. Armarla con una aplicación virtual 3D.
6. Armar una silla real.

Los libros empiezan a ser desplazados como recursos de enseñanza. Aun no se sabe si desaparecerán, pero ¿acaso no pensamos que siempre tendríamos nuestra música favorita en discos de acetato o casetes?

El impacto ambiental o “huella ecológica”, provocado por el uso de materiales convencionales en el aula, es mayor que el provocado por las nuevas tecnologías: la multimedia no se arruina después de ser usada. **Fuente: El Comercio – Septiembre del 2011**

Multimedia

Multimedia es un término que se aplica a cualquier objeto que usa simultáneamente diferentes formas de contenido informativo como texto, sonido, imágenes, animación y video para informar o entretener al usuario. También se puede calificar como multimedia a los medios electrónicos (u otros medios) que permiten almacenar y presentar contenido multimedia.



Texto



Imagen



Sonido



Animación



Video



Interactividad

Este concepto es tan antiguo como la comunicación humana ya que al expresarnos en una charla normal hablamos (sonido), escribimos (texto), observamos a nuestro interlocutor (video) y accionamos con gestos y movimientos de las manos (animación). Con el auge de las aplicaciones multimedia para computador este vocablo entró a formar parte del lenguaje habitual. **(Coppeu, H. Utilización de los medios audiovisuales. Anaya)**

Categorización

Multimedia puede dividirse en dos categorías principales **multimedia lineal** y **multimedia no lineal**. El contenido lineal avanza sin que el usuario tenga control sobre la navegación; una película de cine sería un ejemplo de esto. El contenido no

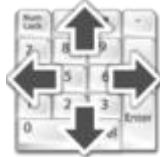
lineal le ofrece al usuario la interactividad necesaria para controlar el progreso de la presentación tal como ocurre en los videojuegos.

Presentación

Presentación

lineal

no lineal



Características

Las presentaciones multimedia pueden verse en un como digital. Escenario, proyectarse, transmitirse, o reproducirse localmente en un dispositivo por medio de un reproductor multimedia. Una transmisión puede ser una presentación multimedia en vivo o grabada. Las transmisiones pueden usar tecnología tanto analógica

Grabado

Transmitido

localmente

en línea



Uso

La multimedia encuentra su uso en varias áreas incluyendo pero no limitado a: arte, educación, entretenimiento, ingeniería, medicina, matemáticas, negocio, y la investigación científica. En la **educación**, la multimedia se utiliza para producir los cursos de aprendizaje computarizado y los libros de consulta como enciclopedia y almanaques. La multimedia es muy usada en la industria del entretenimiento, para desarrollar especialmente efectos especiales en películas y la animación para los personajes de caricaturas. Los juegos de la multimedia son un pasatiempo popular y son programas del software como CD-ROMs o disponibles en línea. Algunos juegos de vídeo también utilizan características de la multimedia. Los usos de la multimedia permiten que los usuarios participen activamente en vez de estar sentados llamados recipientes pasivos de la información, la multimedia es interactiva.

Tipos de información multimedia:

Texto: sin formatear, formateado, lineal e hipertexto.

Gráficos: utilizados para representar esquemas, planos, dibujos lineales...

Imágenes: son documentos formados por píxeles. Pueden generarse por copia del entorno (escaneado, fotografía digital) y tienden a ser ficheros muy voluminosos.

Animación: presentación de un número de gráficos por segundo que genera en el observador la sensación de movimiento.

Vídeo: Presentación de un número de imágenes por segundo, que crean en el observador la sensación de movimiento. Pueden ser sintetizadas o captadas.

Sonido: puede ser habla, música u otros sonidos.

(<http://www.wikipedia.org/wiki/Multimedia>)

2.4.2 Variable Dependiente: “Educación en Valores”

Metodología.

Metodología viene del griego métodos-logos, es decir, estudiar el método, que viene del griego metos-meta y odos-camino. El método es la ruta que hay que seguir para llegar a una meta. La ruta adecuada para conseguir algo.

En los griegos surge la palabra método con tres grandes orientaciones:

1. Método en cuanto que afecta al conocimiento: camino para alcanzar o incrementar el saber (Platón). Esto en la vertiente teórica; respecto de las ideas
2. Método en cuanto tiene que ver con la actuación libre humana: el método es aquello que nos permite alcanzar el fin práctico humano, la felicidad. Esto en la vertiente social.

El método es un modo ordenado de proceder que consta de reglas explícitas e implícitas, que es distinto del azar y del caos, y que tiene unos fines por alcanzar.

Tiene que haber congruencia/compatibilidad entre el método y el objeto de estudio. Si cambia el objeto estudiado cambia el procedimiento. Esto explica las diferencias metodológicas entre las distintas ciencias. Cada ciencia supone un factor de variedad metodológica.

Por otro lado el método científico tiene que ver con un fin, o bien sea para solucionar problemas prácticos concretos.

Cuando el fin es incrementar más el conocimiento, ahí tenemos lo que se llama ciencia básica.

Cuando se busca un conocimiento orientado a solucionar problemas concretos, tenemos ciencia aplicada.

El método tiene que ver con una estrategia consciente para solucionar problemas (teóricos o prácticos).

Planteado esto así tenemos que en la medida en que el método tiene que ver con un objeto o problema, el método no es priori, sino que tiene que adecuarse al tipo de objeto o problema. En este sentido el método está sujeto a revisiones, críticas (Karl Popper resalta el papel de la crítica en el conocimiento).

Si hay una variedad de métodos, ¿por qué se habla de “el método científico”? Se podría hablar del método científico en la medida en que los métodos convergen. El método científico sería la intersección entre las ciencias formales y las empíricas, o el punto de intersección entre las ciencias empíricas y las ciencias humanas y de la naturaleza.

En cambio en las empíricas, la prueba tiene que, o bien, verificar la hipótesis, suscribirla o modificarla o rechazarla. La última palabra la tiene la realidad empírica con la observación y la experimentación.

Aquí Metodología tiene que ver con un proceso racional de solución de problemas dentro de campos específicos. Por tanto afecta a toda y cada ciencia en principio.

La Metodología es una disciplina que reúne dos rasgos distintivos:

a. Que es un saber prescriptivo porque indica cómo deben hacerse las cosas, cómo debe desarrollarse la ciencia. Configura el deber ser de la ciencia. Evitamos llamarlo saber normativo para no confundirlo con leyes de obligado cumplimiento. Se utiliza prescriptivo para indicar que la metodología de la ciencia sugiere y orienta cómo debe desarrollarse la ciencia.

b. Que es un saber analítico porque es un saber que analiza, estudia lo que la ciencia es. Estudia los métodos usados por la ciencia. Analiza el ser de la ciencia.

Los dos elementos, a y b, van unidos, de modo que la metodología de la ciencia es más que descriptiva-explicativa, porque no se limita a dar descripciones de la ciencia ni a explicar su funcionamiento. Hay otras ciencias que sí que se limitan a estos rasgos, como la Hª de la Ciencia, la Psicología de la Ciencia, la Documentación Científica, Sociología de la Ciencia, son ciencia de ciencia. **(Aebli, H. (1958) Una didáctica fundada en la psicología de Jean Piaget. Buenos Aires. Kapeluz.)**

Metodología General y Especial

Tiene que decir todo sobre la ciencia y todo sobre cada ciencia. Juega con conceptos como explicación, predicción, confirmación empírica, causalidad, deducción, inducción, que se pueden aplicar a la ciencia general y particular. En este sentido, la Metodología tiene una doble orientación:

a. en el caso de la metodología general, se estudia lo concerniente a toda la ciencia, aunque lo haga sobre todo en el ámbito de las ciencias humanas y naturales, ya que las formales gozan de ciertas particularidades. Cuando se hace Metodología General se tiende a darle mayor importancia a la Física como prototipo.

b. la metodología especial es el estudio del método en cada ciencia particular. Por tanto se entiende que las conclusiones se inscriben a cada caso.

Las relaciones con la Filosofía consisten en que la Metodología General de la Ciencia la hacen los filósofos, mientras la Metodología Especial la hacen tanto filósofos como científicos (ej: Hausman que, como filósofo de la ciencia, estudió la metodología de la Economía).

La Metodología supone que la ciencia está articulada (lógica) y que el conocimiento científico avanza (epistemología).

Está claro que la Metodología es filosófica, pero también la cultiva cualquier especialista de su propia disciplina.

La Metodología es sin más una rama de la lógica. Según este planteamiento, la lógica es el estudio de la formas del pensamiento en general, tal como aparece, por ejemplo, en el lenguaje, y que intenta descubrir el tipo de inferencias correctas (inferir y deducir correctamente) y las propiedades formales de los sistemas formales (como la consistencia \Rightarrow ausencia de contradicción, o la tautología \Rightarrow redundancia).

(<http://mailweb.udlap.mx>)

Conclusión:

La Metodología no es reducible a Lógica Aplicada. No es la rama aplicada de la lógica. Es obvio que la Metodología tenga que ver con cuestiones lógicas: con la deducción y con la inducción.

Deducción: se ha entendido como el paso de proposiciones generales a proposiciones particulares. Hoy en día se dice que son argumentaciones demostrativas: si las premisas son verdaderas podemos llegar a proposiciones verdaderas.

Inducción: se ha entendido como el paso de proposiciones particulares a proposiciones generales. Hoy en día se entienden como argumentaciones no demostrativas. A partir de los anunciados empleados, no podemos concluir una verdad.

Transversalidad

Debe ser un eje articulado en la formación escolar y esto plantea un desafío que la educación moderna debe aceptar, dentro de la formación general. Si no lo hace, está

cerrando los ojos ante la realidad del mundo que nos rodea, colaborando en la perpetuación de una situación de atraso cultural ante la nueva estructura social que está surgiendo como consecuencia de la llamada revolución científico-tecnológica.

Es por estas razones que la enseñanza debe considerarse desde un enfoque transversal, teniendo en cuenta diversos aspectos.

Estos aspectos se refieren a lo conceptual (histórico, ético, cultural, social), lo actitudinal (búsqueda, investigación, autoconfianza, autodecisión, responsabilidad, solidaridad, cooperación, inter- intra- y transdisciplinariedad), y a lo procedimental (habilidades intelectuales, estrategias cognitivas, destrezas motoras).

La transversalidad surge como necesidad de las actuales demandas sociales y significa fundamentalmente un cambio en la perspectiva de la práctica educativa.

Hoy, en cambio, se da un nuevo enfoque, una manera diferente de relacionar los problemas, de ver la realidad.

La incorporación del concepto de transversalidad en la enseñanza permitirá situar al estudiante frente a esa realidad, sensibilizándolo para que tome posiciones críticas, enjuicie y actúe en consecuencia y en libertad, desarrollando un enlace entre lo científico y lo cotidiano, acercándose a situaciones de todos los días que lo afectan y hacia las que debe responder.

Existen varios elementos en una competencia, estructuras complejas que expresan orientaciones intelectuales, prácticas y sociales: cognitivos, perceptivos y metacognitivos.

Una verdad irrefutable es que nadie nace sabiendo, todo se aprende.

Hay que tomar conciencia de lo que se sabe y de cómo se aprende lo que se sabe. Hay que aprender a pensar, y esto debe estar presente en todo proceso de enseñanza, en el aprendizaje y, principalmente, en los materiales educativos.

Una persona será tanta o más competente según pueda resolver las estructuras complejas demostrando algún logro en sus orientaciones intelectuales, prácticas y sociales.

El proceso de enseñanza y de aprendizaje se concreta cuando una persona que posee un conocimiento, trata de transmitirlo a otra persona, produciendo entre ambos un compromiso.

Se produce también una relación dialéctica, comunicativa. Es una enseñanza orientada. Se aprende y se enseña de a dos. Aunque en este sentido, no interesa aún si la enseñanza es buena o mala.

Por último, revalorizar los conceptos de enseñar y aprender permitirá seleccionar buenos contenidos y socializarlos.

No obstante, ya no podemos hablar de un buen aprendizaje sin considerar la interdisciplinariedad, aún en el plano de la didáctica, de las demandas técnicas y las estrategias. No podemos desconocer el aporte de la psicopedagogía, así como tampoco el de las dinámicas de grupo que, más allá de ayudar a comprender los procesos psicológicos mediante los cuales se enseñan y se aprenden unas cosas más que otras, son consideradas en el curriculum como aprendizajes vitales y significativos.

Si creemos -es más, ponemos en esto nuestra vocación docente a su servicio-, que educar es integrar y preparar al estudiante en forma individual y grupalmente para que pueda ocupar con eficacia su lugar en la sociedad, no sólo vocacional sino espiritual y mentalmente, no es precisamente información enciclopédica lo que necesitamos darle, sino sabiduría, equilibrio, autorrealización y rapidez, cualidades todas éstas que sólo pueden provenir del trabajo formador e integrado.

El juego interdisciplinario debe ser el protagonista principal de la actividad docente, una actividad en permanente crecimiento que se va transformando con el vivir mismo.

El estudio enciclopédico o académico, por completo que pueda llegar a ser, también puede ser sólo superficial, ya que puede carecer del sentimiento de la realidad, y de la experimentación con esa misma realidad.

Poner cada uno algo de sí, en una interacción permanente e integradora, es lo que pretendemos lograr cuando nos internamos en el juego interdisciplinario.

Es preciso colectivizar las experiencias. Que una persona se dedique a la ingeniería no debe ser obstáculo para que sepa también de arquitectura o de literatura. Es falso que esto no le sirva. El hombre disociado, especializado en la resta, tendrá un punto de vista mucho más estrecho que aquél que no ha cercenado sus inquietudes por conocer otras disciplinas. Como si un objeto de conocimiento no pudiera ser abordado desde diversos puntos de vista. **(La Transversalidad en la Enseñanza Vedoya, Daniel Edgardo - Prat, Emma Susana, ITDAHu - Facultad de Arquitectura – UNNE, Av. Las Heras 727 - (3500) Resistencia - Chaco – Argentina)**

Educación en valores

El ser humano tiene una naturaleza indeterminada. Las personas no están programadas sino que se ven obligadas a decidir continuamente sobre cómo y hacia dónde quieren dirigir su vida. El origen de lo moral está en la necesidad de decidir cómo se quiere vivir, a pesar de presiones sociales y los condicionamientos biológicos y culturales.

El tema escogido es de palpitante actualidad ya que la falta de una práctica de valores, cuyas características de universalidad y homogeneidad persistente, redunde en una mejora en nuestra calidad de vida. La escuela, en ese sentido, juega un rol

fundamental pues como agente reproductor y socializador de los valores presentes en la sociedad, se convierte en el espacio donde se puede empezar el cambio que tantas veces se ha pregonado pero que aún permanece como una utopía: Donde se produzca el tránsito de una sociedad autocrática, intolerante y dogmática a una sociedad democrática, tolerante y crítica.

Desde este punto de vista la misión de la educación en valores debería consistir en la superación de la socialización de los mismos para fijarse objetivos próximos a la capacidad crítica, autonomía y racionalidad de la persona en situaciones de conflicto ético. (Allport, G. Vernon, P. (1973) **Estudio de los valores. El manual moderno, México.**)

¿Qué son los valores?

Definición.

El valor es tanto un bien que responde a necesidades humanas como un criterio que permite evaluar la bondad de nuestras acciones.

Cuando hablamos de valor, generalmente nos referimos a las cosas materiales, espirituales, instituciones, profesiones, derechos civiles, etc., que permiten al hombre realizarse de alguna manera. El valor es, entonces, una propiedad de las cosas o de las personas. Todo lo que es, por el simple hecho de existir, vale. Un mismo objeto (persona o cosa) puede poseer varios tipos de valores, por ejemplo, un coche puede ser útil además de bello.

El valor es pues captado como un bien, ya que se le identifica con lo bueno, con lo perfecto o con lo valioso. El mal es, entonces, la carencia o la ausencia de bien. Se llama mal al vacío, es decir, a lo que no existe. Por ejemplo, el agujero en el pantalón, es la falta o ausencia de tela.

Existen dos tipos de bienes; los útiles y los no útiles:

Un bien útil se busca porque proporciona otro bien, es el medio para llegar a un fin. Por ejemplo, si voy a comprar un coche para poder ir al trabajo (utilidad) busco un coche de buena marca, de buen precio, que me sirva para mi fin, ir al trabajo. Un bien no útil, por el contrario, es el que se busca por sí mismo. Por ejemplo, las personas son bienes no útiles, porque valen por sí mismas, por el hecho de existir como seres humanos, tienen dignidad y no pueden ser usadas por los demás.

Los valores valen por sí mismos, se les conozca o no. Van más allá de las personas, es decir, trascienden, por lo que son y no por lo que se opine de ellos.

Todos los valores se refieren a las necesidades o aspiraciones humanas. Las personas buscamos satisfacer dichas necesidades.

Los valores físicos, como el afecto y la salud, así como los valores económicos, el poseer una existencia con un mínimo de confort, satisfacen en gran medida estas necesidades básicas. **(Camps, V. (1990) Los valores de la educación. Madrid, Alauda, Anaya.)**

Importancia.

Una de las manifestaciones preocupantes en el comportamiento de la juventud y otros segmentos de la población se configura en el imaginario colectivo como una aguda crisis de valores. Corrupción desenfrenada en las altas esferas políticas (con esto se hace especial alusión a lo ocurrido en la última década del siglo XX), ascenso de la criminalidad, violencia juvenil, las barras bravas, terrorismo, narcotráfico y drogadicción, protestas violentas con atropello de los derechos ciudadanos, proclividad a la anarquía, impunidad, etc.

La crisis de valores es un fenómeno cuyas causas no son directamente imputables sólo al sistema educativo del país, por muy deteriorado que se le encuentre a la calidad de la educación que imparte, particularmente en las instituciones públicas. Las causas del fenómeno en mención tienen una raigambre social muy compleja. Para hablar con propiedad sobre este asunto sería conveniente y necesario realizar una investigación rigurosa en un segmento representativo de la población.

Pero cabría reflexionar, será de manera uniforme para todas las personas, ¿Es acertada la política democrática – neoliberal en nuestro país?, y ¿Qué hay de la situación "moral"? Por ejemplo, frente a la ausencia de una buena calidad de vida, hace que muchas personas, intenten valerse de cualquier medio para cubrir su necesidad o fin trazado, interfiriendo en la vida de las personas, cometiendo delitos, ¿Quién es responsable? ¿Es tarea de la escuela o de la sociedad? Nos parece que ambas convergen y se nutren recíprocamente una de la otra. Porque el desarrollo de la

personalidad en el individuo, el proceso de socialización, aparece obviamente desde los primeros años de vida y en casa, pero esto se consolidará en el día en que ingrese a la escuela donde reforzará, aprenderá o modificará lo aprendido.

El asunto en realidad es complejo, en nuestros niños y jóvenes parte de su aprendizaje se da través de la imitación, durante los últimos diez años hemos sido testigos de la corrupción en las más altas esferas gubernamentales, violación de derechos humanos, inestabilidad laboral, pobreza extrema, insensibilidad de la población, violencia a través de la prensa escrita y hablada. Parece que aún nuestro país no tiene la brújula, que nos oriente a buscar nuestros objetivos para alcanzar el desarrollo nacional, en todos sus aspectos. Es por ello que la importancia de los valores radica, en la construcción de una cultura de paz, el fortalecimiento de la identidad nacional, la formación de una ciudadanía competente, capaz de ser el protagonista principal de la construcción de una sociedad genuinamente democrática, todo esto y mucho más, es responsabilidad cardinal del sistema educativo.

Es obvio que no vamos a insertar los valores como un curso más, dentro del currículo porque estos se practican, como manifestamos anteriormente es un trabajo conjunto de la comunidad educativa, de su organización estratégica, de sus actividades: las actividades extracurriculares, charlas preventivas (drogas, embarazo precoz, violencia familiar), talleres de habilidad social, sexualidad, hábitos de estudios, etc.

Clases.

Se entiende por valor moral todo aquello que lleve al hombre a defender y crecer en su dignidad de persona. El valor moral conduce al bien moral. Recordemos que bien es aquello que mejora, perfecciona, completa.

El valor moral perfecciona al hombre en cuanto a ser hombre, en su voluntad, en su libertad, en su razón. Se puede tener buena o mala salud, más o menos cultura, por ejemplo, pero esto no afecta directamente al ser hombre. Sin embargo vivir en la mentira, el hacer uso de la violencia o el cometer un fraude, degradan a la persona, empeoran al ser humano, lo deshumanizan. Por el contrario las acciones buenas, vivir la verdad, actuar con honestidad, el buscar la justicia, le perfeccionan. El valor moral te lleva a construirte como hombre, a hacerte más humano.

Depende exclusivamente de la elección libre, el sujeto decide alcanzar dichos valores y esto sólo será posible basándose en esfuerzo y perseverancia. El hombre actúa como sujeto activo y no pasivo ante los valores morales, ya que se obtienen basándose en mérito.

Estos valores perfeccionan al hombre de tal manera que lo hacen más humano, por ejemplo, la justicia hace al hombre más noble, de mayor calidad como persona.

Para lograr comprender plenamente los valores morales debemos analizar la relación que éstos guardan con otro tipo de valores. Siendo el ser humano el punto de referencia para los valores, cabe ordenarlos de acuerdo con su capacidad para

perfeccionar al hombre. Un valor cobrará mayor importancia en cuanto logre perfeccionar al hombre en un aspecto más íntimamente humano:

1. Valores infrahumanos. Son aquellos que sí perfeccionan al hombre, pero en aspectos más inferiores, en aspectos que comparte con otros seres, con los animales, por ejemplo. Aquí se encuentran valores como el placer, la fuerza, la agilidad, la salud.

2. Valores humanos inframorales. Son aquellos valores que son exclusivos del hombre, ya no los alcanzan los animales, únicamente el hombre. Aquí encontramos valores como los económicos, la riqueza, el éxito, por ejemplo. La inteligencia y el conocimiento, el arte, el buen gusto. Y socialmente hablando, la prosperidad, el prestigio, la autoridad, etc.

3. Valores Instrumentales.- Son comportamientos alternativos mediante los cuales conseguimos los fines deseados.

4. Valores Terminales.- Son estados finales o metas en la vida que al individuo le gustaría conseguir a lo largo de su vida. **(Bosselo, A. P. (1993) Escuela y valores. La educación moral, Madrid. CCS.)**

Características.

Cuando hemos referido líneas arriba cuando hablamos de valor, generalmente nos referimos a las cosas materiales, espirituales, que permiten al hombre realizarse de alguna manera.

Se dice también, que la finalidad del hombre en el mundo es alcanzar la felicidad. Para ello una de las cosas que debe hacer la persona, es la valoración de su vida y establecer jerarquías de importancia. Así se dará cuenta que algunos valores serán sacrificados por otros de mayor grado. Entonces se convertirá en la carta de presentación "moral" del individuo.

Por otro lado, se refiere también a las necesidades (satisfacción de las mismas) o aspiraciones humanas y su clasificación se da de la siguiente forma:

1. Necesidades primarias. Son las necesidades fisiológicas que todo ser humano tiene que satisfacer, por ejemplo: el alimento, el vestido, la vivienda, la educación, etc.
2. Valores económicos. El hombre siempre busca su comodidad, a través de una estabilidad laboral por ejemplo, precisamente para cubrir sus necesidades básicas.
3. Necesidades de seguridad.- Se refiere al temor de pasar desapercibido, relegado por los demás, todos nosotros en el fondo buscamos aceptación del grupo social.

4. Necesidades sociales. Es cuando un núcleo familiar no es suficiente para el desarrollo de la persona, por lo que tendemos a formar nuevos grupos de pertenencia (proceso de socialización a través del colegio, de la universidad, instituto, trabajo, etc.)

5. Necesidades de autorrealización. Se refiere de encontrar un sentido a la vida, luchar por ideal. Estas pueden satisfacerse por medio del cultivo de la ciencia, el arte, la moral y la religión.

Dentro de las características principales que poseen los valores, encontramos las siguientes:

1. Independientes e inmutables. Son lo que son (originales) y no cambian. Ejemplo: la justicia, la belleza, el amor, entre otros.

2. Absolutos. Son aquellos que no están condicionados a ningún hecho social, histórico, biológico o individual. Por ejemplo: la verdad o la bondad.

3. Inagotables. No existe ninguna persona que no agote la nobleza, la bondad, el amor, la sinceridad.

4. Objetivos. Los valores se les da tanto a las cosas como a las personas, independientemente de que se las conozca o no. Para los hombres es necesario descubrirlos para que vaya formando su personalidad, para la sobrevivencia de su propia vida.

5. Subjetivos. Tiene importancia para la persona en específico de acuerdo a sus intereses. (Alberich, E. (1980) **Enseñar religión hoy. Barna. Bruño/ Edebe.**)

2.5 Hipótesis

La tecnología multimedia incide en la aplicación de la educación en valores en los estudiantes de 4to. Año de Educación Básica del Instituto Mixto Particular “León Becerra” de la ciudad de Ambato en el año lectivo 2011– 2012

2.6. Señalamiento de Variables.

Variable Independiente: Tecnología multimedia.

Variable Dependiente: Educación en valores.

CAPITULO III

METODOLOGÍA

3.1 Modalidades Básicas de la Investigación.

Por el lugar es de **campo** ya que esta investigación se realizará en el lugar de los hechos la cual será en el Instituto Particular Mixto “León Becerra” de la ciudad de Ambato en donde estaré en contacto con los involucrados que son: los estudiantes, padres de familia y docentes de los cuales obtendré información sobre el problema, esta información será la más adecuada ya que es de primera mano.

Por la naturaleza es de **toma de decisiones** ya que se comparará el conocimiento científico con el problema para así plantarnos alternativas de solución y ver cuál es la más adecuada para dar solución al problema.

3.2 Nivel o tipo de estudio.

Llega hasta el nivel **descriptivo** ya que se distribuirá la información tanto para el buen uso de la tecnología multimedia y su aplicación en la práctica de valores y así realizar estudios por separado y obtener mejores resultados, se clasificará la

información que sea más verás, importante y de mayor influencia para poder establecer criterios.

3.3 Población y muestra.

El universo de estudio de la presente investigación está compuesto por estudiantes y docentes, de acuerdo al siguiente cuadro:

Cuadro 1 Población y muestra

POBLACIÓN	FRECUENCIA	PORCENTAJE
ESTUDIANTES	32	100
DOCENTES	19	100
TOTAL	51	100

3.4 Operacionalización de Variables

VARIABLE INDEPENDIENTE: Tecnología multimedia

Cuadro 2 Variable Independiente: Tecnología multimedia

CONCEPTUALIZACIÓN	CATEGORIAS	INDICADORES	ITEMS	TECNICAS INSTRUMENTOS
<p>Se puede definir a los multimedia como la coordinación de varios medios (texto, sonido e imágenes fijas y en movimiento) mediante una computadora, mismos que permiten una comunicación asertiva, al impactar varios canales perceptuales (incluyendo el kinestésico), lo que permite que, en principio, la presentación se adecue al estilo de aprendizaje del usuario y el aprendizaje que ocurra en el canal perceptual relevante. Y como medio didáctico utilizando la computadora como pizarra electrónica.</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. <i>Coordinación de medios</i> 2. <i>Como medio de comunicación.</i> 3. <i>Medio didáctico</i> 	<p>Los medios como medio de aprendizaje nos permiten una interacción de tipo personal simulando situaciones reales.</p> <p>Es un medio informativo por el cual tenemos acceso a bibliotecas electrónicas desde casa, correo electrónico.</p> <p>Utilizando la computadora como una especie de "súper pizarrón electrónico", como un elemento de ilustración que complementa los otros recursos de presentación que el docente ya conoce.</p>	<p>-Los juegos de video nos permiten una correcta aplicación de los valores. -El conocimiento de los valores, mejoraría con la aplicación de un tutorial. -¿Para impartir la clase de valores que medios audiovisuales utiliza su profesor? -¿Estaría de acuerdo con la implementación de un tutorial para que ayude en el proceso de enseñanza aprendizaje en la materia de valores? -¿Cree usted que aumentaría su motivación por la asignatura de valores con el uso de un tutorial? -¿Para impartir sus clase de valores dispone de un laboratorio básicamente equipado? - Para impartir sus clase de valores utiliza algún medio audiovisual -La materia de valores nos guía asía un cambio de comportamiento.</p>	<p>Encuesta realiza a estudiantes y docentes.</p>

Elaborado por Roberto Alarcón

VARIABLE DEPENDIENTE: Educación en valores

Cuadro 3 Variable Dependiente: Educación en valores

CONCEPTUALIZACION	CATEGORIAS	INDICADORES	ITEMS O INDICES	TECNICAS E INSTRUMENTOS
<p>La Educación en Valores constituye uno de los ejes transversales característicos de la Educación integral, la aplicación de los valores es uno de los retos más imperantes a los que nos enfrentamos los educadores, es un medio en nuestros tiempos dentro del mundo contemporáneo, para lo cual necesitamos crear nuevos métodos de pensamiento, elaborar una nueva moral, una nueva escala de valores para así desarrollar de mejor manera las normas de comportamiento individual.</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Educación en valores. 2. Eje transversal. 3. Normas de comportamiento. 	<p>Los directivos y docentes se constituyen en un modelo para la práctica de valores humanos.</p> <p>Es el punto de partida consensuado entre compañeros y el tutor de la clase para que las personas desde su reflexión crítica manifiesten con propiedad.</p> <p>Hay una práctica permanente de valores morales, cívicos y culturales.</p>	<p>¿El comportamiento de sus compañeros está basado en principios y valores?</p> <p>¿Las autoridades y docentes se constituyen en un ejemplo para la práctica y vivencia de valores?</p> <p>¿Existe apertura y respeto a la libre expresión crítica y constructiva en el aula?</p> <p>¿Cree Ud. que sus compañeros hacen lo que deben hacer, porqué?</p> <p>¿Cómo te sientes cuando ayudas a una persona desprotegida?</p>	<p>Encuesta realiza a estudiantes y docentes.</p>

Elaborado por Roberto Alarcón

3.5 Plan y recolección de información

Identificar a los sujetos de la investigación: se realizó a los estudiantes del Instituto Particular Mixto “León Becerra “de la ciudad de Ambato.

Señalar la fecha: se realizó el 08 de septiembre del año en curso.

Identificar el lugar de aplicación: se aplicó en las aulas del Instituto Particular Mixto “León Becerra”

Seleccionar las técnicas e instrumentos: se realizó mediante la encuesta.

3.6 Plan de procesamiento de información.

Revisión crítica de la información requerida.

Repetición de la recolección en ciertos casos.

Tabulación y elaboración de cuadros.

Representación gráfica.

Análisis e interpretación de resultados

CAPÍTULO IV

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

4.1. ENCUESTAS APLICADAS A ESTUDIANTES

Primera pregunta:

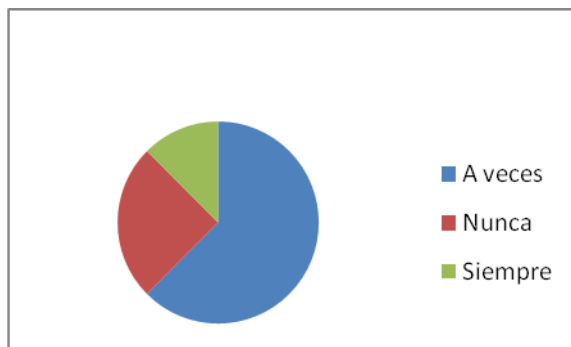
¿Los juegos de video nos permiten una correcta aplicación de los valores?

**Cuadro 4pregunta 1
encuesta estudiantes**

INDICADORES	f	%
A veces	20	62.50
Nunca	8	25.00
Siempre	4	12.50
TOTAL	32	100,00

Elaborado por: Roberto Alarcón
Fuente: Encuesta

Gráfico 3 pregunta 1 encuesta estudiantes



Elaborado por: Roberto Alarcón
Fuente: Encuesta

Análisis e Interpretación. Esta pregunta pertenece a la variable independiente, y la característica de abierto y flexible. EL 25% de los estudiantes manifiesta que los juegos de video nunca sirven para la aplicación de valores, mientras que el 62.5% indica que a veces si sirven los juegos para una educación en valores y en un porcentaje del 12.5% aduce que siempre.

Los resultados indican que los juegos de video no ayudan a que exista una aplicación de valores porque los estudiantes en un alto porcentaje contestan que nunca, lo que evidencia que la utilización de su tiempo libre en jugar juegos de videos no ayuda a que su formación integral este regida bajo una formación en valores

Segunda Pregunta:

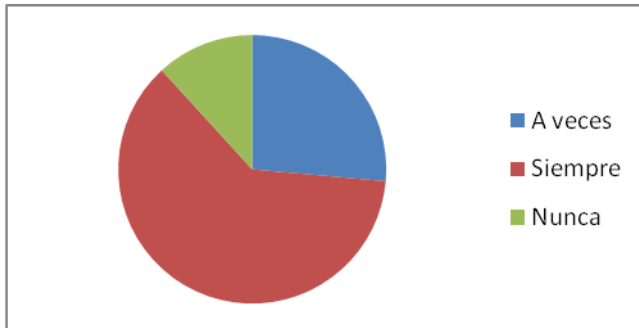
¿El conocimiento de los valores, mejoraría con la aplicación de un tutorial?

Cuadro 5 pregunta 2 encuesta estudiantes

INDICADORES	f	%
A veces	7	21.87
Siempre	21	65.63
Nunca	4	12.50
TOTAL	32	100,00

Elaborado por: Roberto Alarcón
Fuente: Encuesta

Gráfico 4 pregunta 2 encuesta estudiantes



Elaborado por: Roberto Alarcón
Fuente: Encuesta

Análisis e interpretación. Esta pregunta pertenece a la variable independiente, EL 65.5% de los estudiantes encuestados manifiesta que siempre el conocimiento de los valores mejorará con la aplicación de un tutorial mientras tanto el 28% indica que a veces y en un porcentaje del 12.5% responde que nunca.

El constructivismo social al igual que la formación y educación en valores tienen una característica muy esencial, dentro del P.E.A, ya que este busca dinamizar los procesos de formación integral de la persona para transformar la realidad a través de los hechos y acontecimientos personales y colectivos (Dialéctica).

Tercera Pregunta:

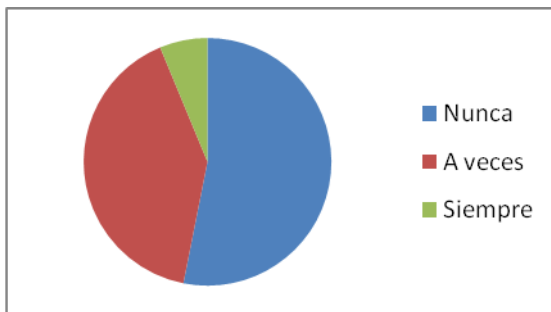
¿Para impartir la clase de valores su profesor utiliza medios audiovisuales?

Cuadro 6 pregunta 3 encuesta estudiantes

INDICADORES	F	%
Nunca	17	53.125
A veces	13	40.625
Siempre	2	6.250
TOTAL	32	100,000

Elaborado por: Roberto Alarcón
Fuente: Encuesta

Gráfico 5 pregunta 3 encuesta estudiantes



Elaborado por: Roberto Alarcón
Fuente: Encuesta

Análisis e interpretación. Esta pregunta pertenece a la variable independiente, En el cual se establece que el 53.12% de los estudiantes manifiesta que el profesor nunca utiliza medio audiovisuales para impartir la clase de valores; mientras que para 40.62% es solo es a veces y para el 6.25%, indica que siempre.

Como manifiestan (Vigosky y Piaget) los aprendizajes para la vida, si propician un clima de aprendizaje positivo, el cual nos permite aprovechar las experiencias de los estudiantes como el conocimiento previo para llegar a la asimilación de nuevas experiencias y así generar el nuevo conocimiento. De esta forma la utilización de medios audiovisuales es motivante y agradable para impartir la clase de educación en valores. Los datos reflejan que es cierto que existe un porcentaje considerable de insatisfacción, sin embargo hace falta incrementar espacios agradables para que el estudiante aprenda con gusto las clases de valores.

Cuarta Pregunta:

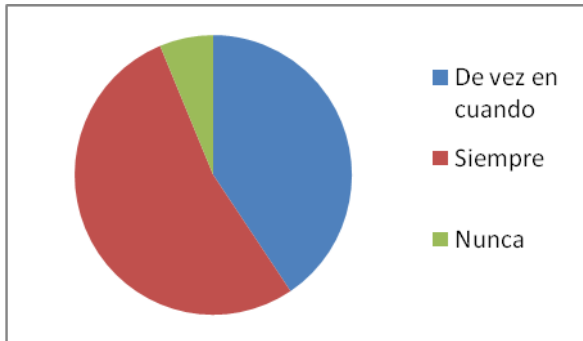
¿Estaría de acuerdo con la implementación de un tutorial para que ayude en el proceso de enseñanza aprendizaje en la materia de valores?

Cuadro 7 pregunta 4 encuesta estudiantes

INDICADORES	F	%
De vez en cuando	13	40.625
Siempre	17	53.125
Nunca	2	6.250
TOTAL	32	100,000

Elaborado por: Roberto Alarcón
Fuente: Encuesta

Gráfico 6 pregunta 4 encuesta estudiantes



Elaborado por: Roberto Alarcón
Fuente: Encuesta

Análisis e interpretación. Esta pregunta pertenece a la variable independiente, y la característica de potencializador. EL 53.12% de los estudiantes manifiestan que siempre estaría de acuerdo con la implementación de un tutorial para que ayude en el proceso de enseñanza aprendizaje de la materia de valores, mientras que el 40.62% indica que de vez en cuando y en un porcentaje del 6.25% aduce que nunca.

A través de esta pregunta llego a una conclusión que es necesario la implementación del tutorial así se llegará a mejorar la educación en valores y por ende el procesos de enseñanza aprendizaje en la materia de educación en valores si se considera el porcentaje, De vez en cuando, es considerable; por lo tanto se requiere mejorar el desarrollo de destrezas cognitivas, psicomotrices, afectivas que afiancen la formación del estudiante.

Quinta Pregunta:

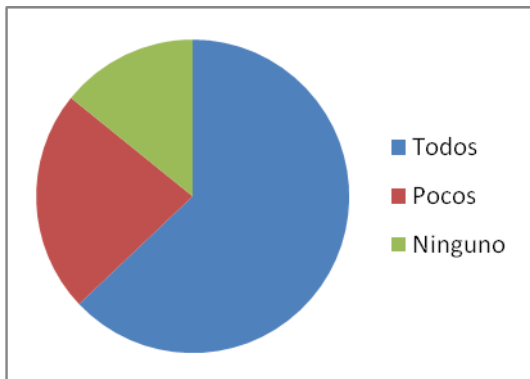
¿Cree usted que aumentaría su motivación por la asignatura de valores con el uso de un tutorial?

Cuadro 8 pregunta 5 encuesta estudiantes

INDICADORES	F	%
Todos	22	68.75
Pocos	8	25.00
Ninguno	2	6.25
TOTAL	32	100,00

Elaborado por: Roberto Alarcón
Fuente: Encuesta

Gráfico 7 pregunta 5 encuesta estudiantes



Elaborado por: Roberto Alarcón
Fuente: Encuesta

Análisis e interpretación. Esta pregunta pertenece a la variable independiente, y la característica de coherente. EL 68.75% de los estudiantes manifiestan que sería una excelente motivación para la asignatura de valores, mientras que el 25% indica que

pocos serán los efectos motivadores y en un porcentaje del 12.5% aduce que no les llamaría la atención.

La educación básica y media en nuestro plantel, sin lugar a dudas exige de formación fundamentada en el Constructivismo Social que recoge las ideas de Ausubel, Bruner y Vigosky, quienes motivan al docente, a constituirse en una guía para que el estudiante “explora y desarrolle su pensamiento racional”, en busca de la solución de problemas personales y colectivos. Los datos demuestran que sin embargo de existir un buen porcentaje de motivación a la participación crítica y reflexiva, todos los estudiantes deben ser críticos y reflexivos.

Sexta Pregunta:

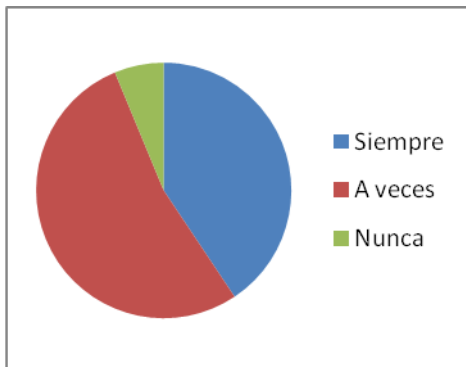
¿Para recibir su clase de valores dispone de un laboratorio de computación básicamente equipado?

Cuadro 9 pregunta 6 encuesta estudiantes

INDICADORES	f	%
Siempre	13	40.625
A veces	17	53.125
Nunca	2	6.250
TOTAL	32	100,000

Elaborado por: Roberto Alarcón
Fuente: Encuesta

Gráfico 8 pregunta 6 encuesta estudiantes



Elaborado por: Roberto Alarcón
Fuente: Encuesta

Análisis e interpretación. Esta pregunta pertenece a la variable independiente, EL 53.12% de los estudiantes manifiestan que son pocos los profesores que a veces utilizan el laboratorio de computación para este fin, mientras que el 40.62% indica que siempre lo hacen y en un porcentaje del 6.25% aduce que Ninguno.

A través de esta pregunta se nota que la mayoría de docentes aun a pesar de poseer los medios o recursos no los utilizan dejando a un lado los avances tecnológicos para así poder cumplir de mejor manera con el PEA y la correcta aplicación de los conocimientos para un mejor formación integral del docente. Ya que la educación básica en nuestro plantel, sin lugar a dudas exige de formación fundamentada en el Constructivismo Social que recoge las ideas de Ausubel, Bruner y Vigosky,

Séptima Pregunta:

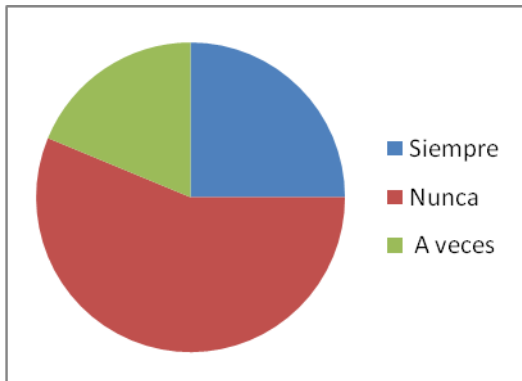
¿En su clase de valores utilizan algún medio audiovisual?

Cuadro 10 pregunta 7 encuesta estudiantes

INDICADORES	f	%
Siempre	8	25.00
Nunca	18	56.25
A veces	6	18.75
TOTAL	32	100,00

Elaborado por: Roberto Alarcón
Fuente: Encuesta

Gráfico 9 pregunta 7 encuesta estudiantes



Elaborado por: Roberto Alarcón
Fuente: Encuesta

Análisis e interpretación. Esta pregunta pertenece a la variable independiente, EL 56.25% de los estudiantes manifiestan que nunca los profesores utilizan algún medio audiovisual, mientras que el 25% indica que siempre y en un porcentaje del 18.75% aduce que a veces lo hacen.

El cumplimiento de la metodología y la transversalidad exige que todos los docentes utilicemos todos los medios y recursos que estén a nuestro alcance para así optimizar el trabajo y el mejor aprovechamiento de los recursos didácticos. La información recolectada aporta a la conclusión de que la multimedia sí ayuda a la formación del conocimiento si consideramos el porcentaje de, nunca, es importante que el docente interrelacione los conocimientos de su asignatura con otras ciencias, para contribuir todos a la formación integral.

Octava Pregunta:

¿La materia de valores nos guía así un cambio de comportamiento?

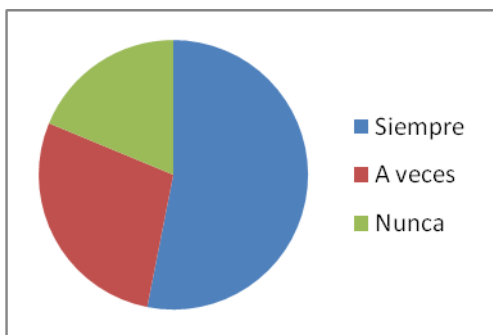
Cuadro 11 pregunta 8 encuesta estudiantes

INDICADORES	f	%
Siempre	17	53.125
A veces	9	28.125
Ninguno	6	18.750
TOTAL	32	100,000

Elaborado por: Roberto Alarcón

Fuente: Encuesta

Gráfico 10 pregunta 8 encuesta estudiantes



Elaborado por: Roberto Alarcón
Fuente: Encuesta

Análisis e interpretación. Esta pregunta pertenece a la variable independiente, la característica de transdisciplinario. EL 53.12% de los estudiantes manifiestan que la materia de valores nos ayuda al cambio de comportamiento, mientras que el 28.12% indica que a veces y en un porcentaje del 18.75% aduce que no habrá ninguno cambio.

El cumplimiento de los objetivos y del eje integrador determina el nivel de alcance de los objetivos institucionales, así como el tratamiento metodológico de la Educación en valores dentro del aula, se requiere de la intervención total de la transdisciplinariedad. De los datos obtenidos se puede evidenciar que no todos los docentes conocen o aplican la metodología de la transversalidad; será necesario realizar una motivación y capacitación a los docentes sobre este tema.

Novena Pregunta:

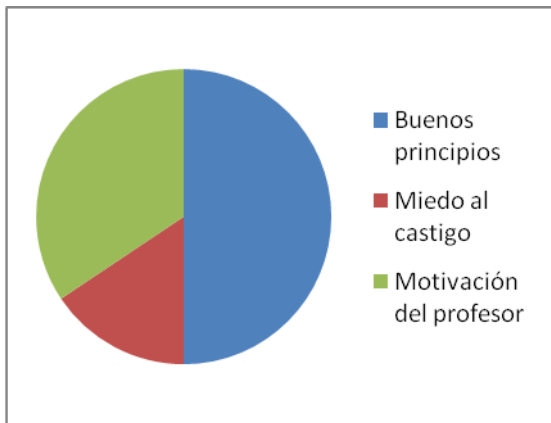
¿El comportamiento de los compañeros de clase depende de?

Cuadro 12 pregunta 9 encuesta estudiantes

INDICADORES	f	%
Buenos principios	16	50.000
Miedo al castigo	5	15.625
Motivación del profesor	11	34.375
TOTAL	32	100,000

Elaborado por: Roberto Alarcón
Fuente: Encuesta

Gráfico 11 pregunta 9 encuesta estudiantes



Elaborado por: Roberto Alarcón
Fuente: Encuesta

Análisis e interpretación. Esta pregunta pertenece a la variable dependiente, educación en valores, y de las pautas de vida. EL 50,00 % de los estudiantes manifiestan que el comportamiento de sus compañeros en clase depende de buenos principios, mientras que el 34.37% indica que por la motivación del profesor y en un porcentaje del 15.62% aduce que lo hacen por miedo al castigo.

Los datos evidencian que la mayoría de estudiantes provienen de hogares con buenos principios y una tercera parte depende de la motivación del profesor. El cumplimiento de los objetivos de la “Educación en valores”, está determinado por el proceso motivante intrínseco y extrínseco a la persona. La hipótesis se comprueba.

Décima Pregunta:

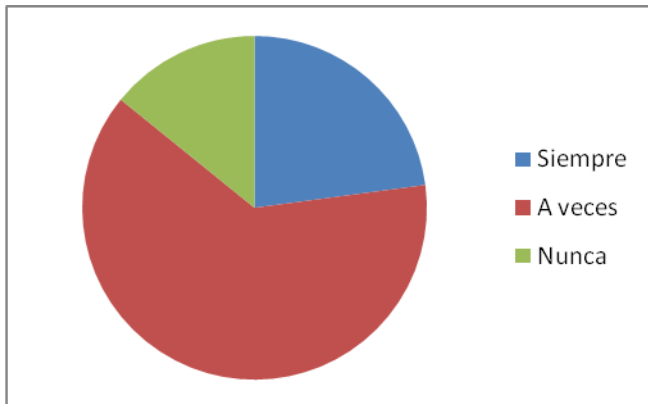
¿Las autoridades y docentes se constituyen en un ejemplo para la práctica y vivencia de valores?

Cuadro 13 pregunta 10 encuesta estudiantes

INDICADORES	f	%
Siempre	8	25.00
A veces	22	68.75
Nunca	2	6.25
TOTAL	32	100.00

Elaborado por: Roberto Alarcón
Fuente: Encuesta

Gráfico 12 pregunta 10 encuesta estudiantes



Elaborado por: Roberto Alarcón
Fuente: Encuesta

Análisis e interpretación. Esta pregunta pertenece a la variable dependiente, educación en valores, y al modelo de imitación. EL 68.75% de los estudiantes contestan que a veces las autoridades y docentes se constituyen en un ejemplo de la práctica y vivencia de valores, mientras que el 25% indica que siempre y en un porcentaje del 15.5% aduce que nunca.

Los datos apuntan a una reflexión de que hace falta un testimonio de vida, lo que Bandura denomina el “modelado”, el docente siempre debe ser ejemplo de vivencia de valores, ya que la persona aprende más observando que escuchando reglas morales impuestas.

Décima Primera pregunta:

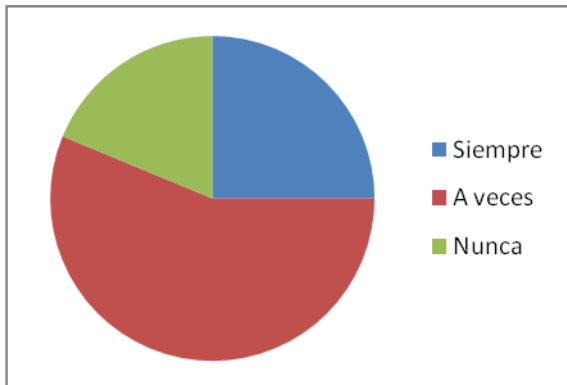
¿Existe apertura y respeto a la libre expresión crítica y constructiva en el aula?

Cuadro 14 pregunta 11 encuesta estudiantes

INDICADORES	F	%
Siempre	8	25.00
A veces	18	56.25
Nunca	6	18.75
TOTAL	32	100,00

Elaborado por: Roberto Alarcón
Fuente: Encuesta

Gráfico 13 pregunta 11 encuesta estudiantes



Elaborado por: Roberto Alarcón
Fuente: Encuesta

Análisis e interpretación. Esta pregunta pertenece a la variable dependiente, educación en valores, y a la reflexión crítica. El 56.25% de los estudiantes manifiestan que a veces existe apertura y respeto a la libre expresión crítica y constructiva en el aula, mientras que el 25% indica que siempre y en un porcentaje del 18.75 % aduce que nunca.

Los resultados evidencian que la libre expresión crítica en el aula se dan en términos medios, se deduce que hace falta dar más apertura al estudiante para su participación activa; que sus ideas tengan un principio de propiedad y no de imposición; lo que le permitirá concientizarse de la realidad en que vive, transformarla y ser participe de una sociedad de paz y democracia. (Práctica e interacción Dialéctica). Se comprueba la hipótesis.

Décima Segunda Pregunta:

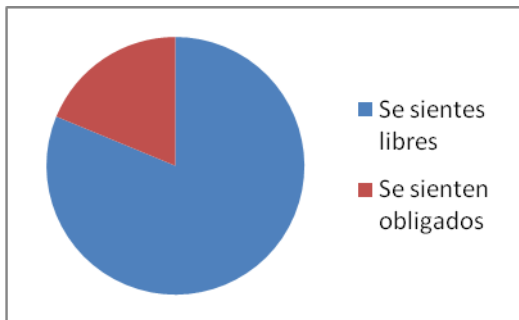
¿Cree Ud. que sus compañeros hacen lo que deben hacer, por qué?

Cuadro 15 pregunta 12 encuesta estudiantes

INDICADORES	f	%
Se sienten libres	26	81.25
Se sienten obligados	6	18.75
TOTAL	32	100,00

Elaborado por: Roberto Alarcón
Fuente: Encuesta

Gráfico 14 pregunta 12 encuesta estudiantes



Elaborado por: Roberto Alarcón
Fuente: Encuesta

Análisis e interpretación. Esta pregunta pertenece a la variable dependiente, educación en valores, y de libre elección. El 81.25% de los estudiantes manifiestan que sus compañeros hacen lo que deben hacer porque se sienten libres (autónomos), mientras que el 18.75% indica que se sienten obligados.

Lo que implica una relación entre los resultados de la novena pregunta cuando los estudiantes manifiestan que tienen buenos principios. Sin embargo un porcentaje del 15.62 % están obligados a actuar, hace falta más autonomía en sus actitudes de lo que se observa a diario en su comportamiento personal y colectivo. Hay que dudar de los resultados de esta pregunta.

Décima Tercera pregunta:

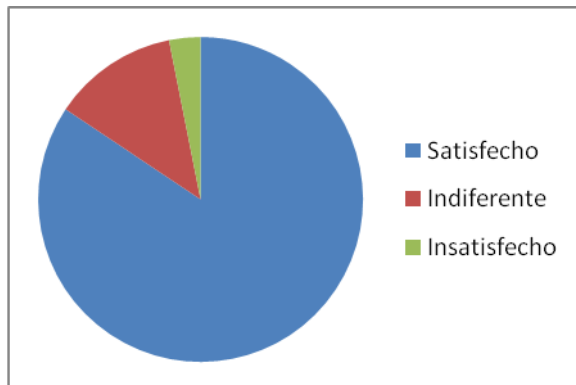
¿Cómo te sientes cuando ayudas a una persona desprotegida?

Cuadro 16 pregunta 12 encuesta estudiantes

INDICADORES	f	%
Satisfecho	27	84.375
Indiferente	4	12.500
Insatisfecho	1	3.125
TOTAL	32	100,000

Elaborado por: Roberto Alarcón
Fuente: Encuesta

Gráfico 15 pregunta 13 encuesta estudiantes



Elaborado por: Roberto Alarcón
Fuente: Encuesta

Análisis e interpretación. Esta pregunta pertenece a la variable dependiente, educación en valores, y la característica de aprecio y satisfacción. El 84.37% de los estudiantes manifiestan que cuando ayuda a una persona desprotegida se siente satisfecho, mientras que el 12.5% indica que sienten indiferencia y en un porcentaje del 3,12 % contesta que se sienten insatisfechos.

Lo que demuestra que existe un potencial afectivo en los estudiantes del Instituto Particular Mixto “León Becerra” que debe ser aprovechado al máximo para educar en la Práctica de Valores, por lo tanto se concluye hace falta dar funcionalidad a la materia de valores no solo como eje transversal, una de las cosas que habla Bandura en su teoría es el Comportamiento, es decir la actitud.

ENCUESTA A DOCENTES

Primera Pregunta:

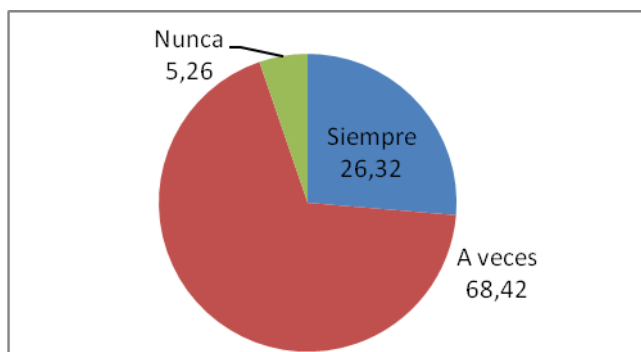
¿UD. sale del tema de clase para reflexionar sobre valores con los estudiantes?

Cuadro 17 pregunta 1 encuesta a docentes

INDICADORES	f	%
Siempre	5	26,32
A veces	13	68,42
Nunca	1	5,26
TOTAL	19	100,00

Elaborado por: Roberto Alarcón
Fuente: Encuesta

Gráfico 16 pregunta 1 encuesta docentes



Elaborado por: Roberto Alarcón
Fuente: Encuesta

Análisis e Interpretación. Esta pregunta pertenece a la variable dependiente, El 68,42% de docentes manifiesta que a veces se salen del tema de clase para reflexionar sobre valores, un 26,32 % contesta que siempre lo hacen y un 5,26 % que nunca.

Es notorio que la formas de proceder de los docentes no contribuye al desarrollo de una educación integral, y en consecuencia es difícil la aplicación de la amteria de valores, pues hace falta la práctica de la flexibilidad, la misma que debe ser permanente, para que los aprendizajes que adquiera el estudiante sean significativos y funcionales; es decir que formen parte de su diario convivir.

Segunda Pregunta:

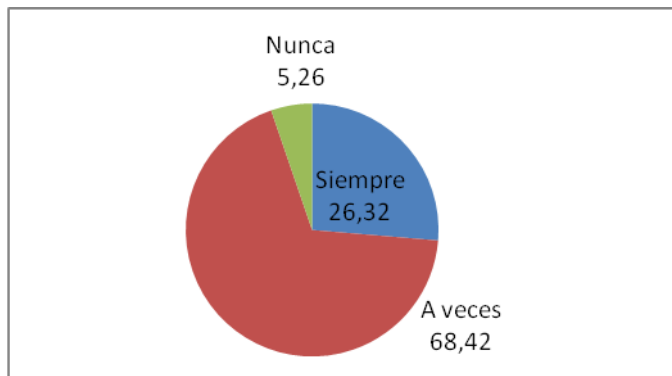
¿Ud. utiliza los sucesos del lugar para explicar problemas de la sociedad actual?

Cuadro 18 pregunta 2 encuesta a docentes

INDICADORES	F	%
Siempre	5	26,32
A veces	13	68,42
Nunca	1	5,26
TOTAL	19	100,00

Elaborado por: Roberto Alarcón
Fuente: Encuesta

Gráfico 17 pregunta 2 encuesta docentes



Elaborado por: Roberto Alarcón

Fuente: Encuesta

Análisis e interpretación. Esta pregunta pertenece a la variable independiente, currículo vivencial, y a la característica de contextualizado. Los docentes en un 68,42% indican que solo a veces utiliza los hechos del medio, mientras que el 26,32% siempre realiza esta actividad y el 5,26% manifiesta que nunca.

El porcentaje de A veces indica que hace falta contextualizar el currículo, existe la necesidad de realizar actividades creativas que relacionen los contenidos con los hechos del medio y especialmente se constituyan en el reflejo de lo que se pretende transmitir a través del ejercicio natural, espontáneo y diario.

Tercera Pregunta:

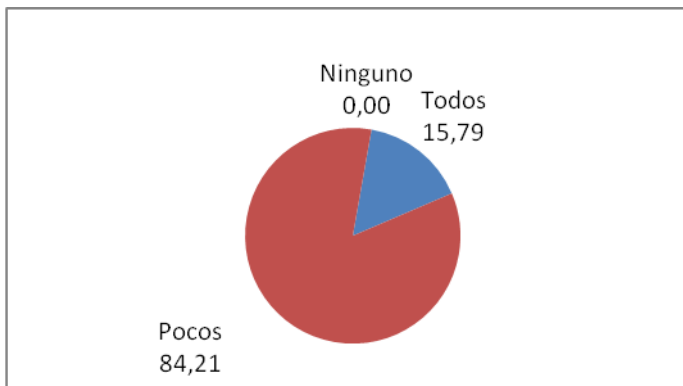
¿Sus compañeros profesores generan un ambiente positivo para que los alumnos aprendan con gusto?

Cuadro 19 pregunta 3 encuesta a docentes

INDICADORES	F	%
Todos	3	15,79
Pocos	16	84,21
Ninguno	0	0,00
TOTAL	19	100,00

Elaborado por: Roberto Alarcón
Fuente: Encuesta

Gráfico 18 pregunta 3 encuesta docentes



Elaborado por: Roberto Alarcón
Fuente: Encuesta

Análisis e interpretación. Esta pregunta pertenece a la variable independiente, El 84,21% de maestros indica que pocos de sus compañeros generar ambientes positivos en el aula, un 15,79 señala que todos.

Considerando el porcentaje de pocos, se puede deducir que hace falta que los docentes creen ambientes agradables constantemente, para que sus estudiantes se sientan motivados a expresar sus criterios, talentos y demostrar las destrezas que van adquiriendo.

Cuarta Pregunta:

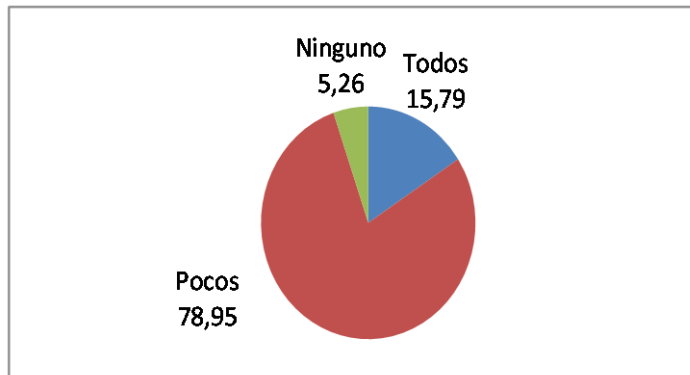
¿Sus compañeros profesores dan la oportunidad para que sus estudiantes demuestren sus habilidades?

Cuadro 20 pregunta 4 encuesta a docentes

INDICADORES	F	%
Todos	3	15,79
Pocos	15	78,95
Ninguno	1	5,26
TOTAL	19	100,00

Elaborado por: Roberto Alarcón
Fuente: Encuesta

Gráfico 19 pregunta 4 encuesta docentes



Elaborado por: Roberto Alarcón
Fuente: Encuesta

Análisis e interpretación. Esta pregunta pertenece a la variable independiente, El 78,95% contesta que algunos docentes dan la oportunidad para que los estudiantes demuestren sus habilidades, un 15,79 % que todos y en un 5,26 % que ninguno.

Analizando los porcentajes de estas respuestas es posible sostener que solo algunos docentes brindan la oportunidad para que los estudiantes exploren y exploten sus capacidades intelectuales, afectivas y volitivas; sin embargo las reformas educativas proponen una formación integral como un proceso potencializador del aprendizaje.

Quinta Pregunta:

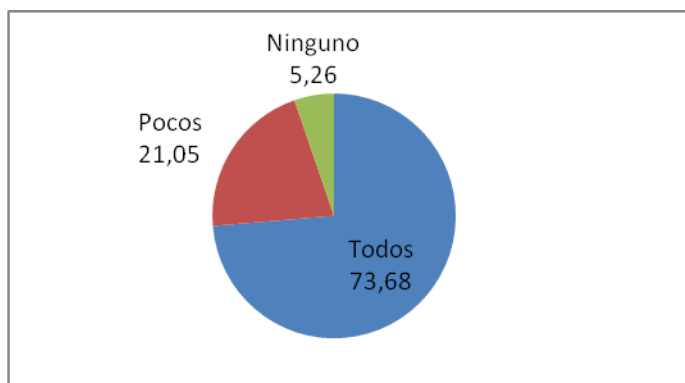
¿Sus compañeros desarrollan el PEA de acuerdo a una planificación apropiada?

Cuadro 21 pregunta 5 encuesta a docentes

INDICADORES	F	%
Todos	14	73,684
Pocos	4	21,052
Ninguno	1	5,264
TOTAL	19	100,000

Elaborado por: Roberto Alarcón
Fuente: Encuesta

Gráfico 20 pregunta 5 encuesta docentes



Elaborado por: Roberto Alarcón
Fuente: Encuesta

Análisis e interpretación. Esta pregunta pertenece a la variable independiente, El 73,68% de profesores responde que todos sus compañeros desarrollan el proceso enseñanza aprendizaje acuerdo a la planificación aprobada en el área y el 21,05 % que pocos cumplen y el 5,26% que ninguno lo cumple.

En general se evidencia que la mayoría de los docentes desarrollan el PEA de acuerdo a lo planificado, aunque son pocos los que informan de las planificaciones a los estudiantes, existiendo por tanto una ruptura que se refleja en el sentido que tienen los aprendizajes así como su utilidad. Las planificaciones trazan el camino y orientan a la consecución de los objetivos, si no se la cumple la labor docente queda sujeta a la improvisación.

Sexta Pregunta:

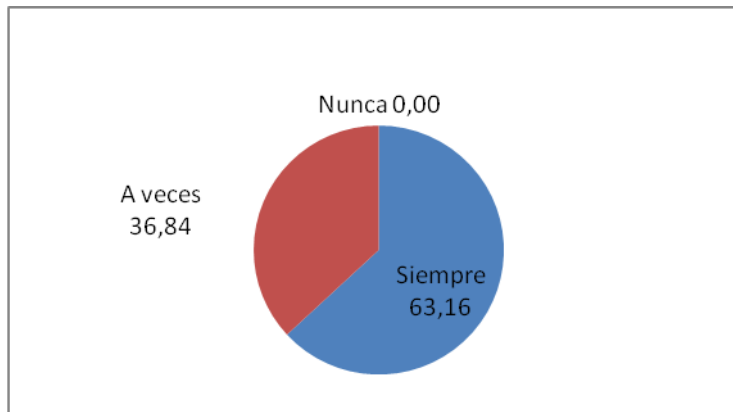
¿Se realizan en su clase actividades dirigidas a la participación crítica y reflexiva?

Cuadro 22 pregunta 6 encuesta a docentes

INDICADORES	F	%
Siempre	12	63,16
A veces	7	36,84
Nunca	0	0,00
TOTAL	19	100,00

Elaborado por: Roberto Alarcón
Fuente: Encuesta

Gráfico 21 pregunta 6 encuesta docentes



Elaborado por: Roberto Alarcón
Fuente: Encuesta

Análisis e interpretación. Esta pregunta pertenece a la variable independiente, y la crítica y reflexiva. El 63,16% de los docentes encuestados sostiene que siempre realizan en clase actividades dirigidas a la participación crítica y reflexiva, mientras que el restante 36,84% señala que a veces realiza este tipo de actividades.

En general se observa la predisposición e intención de los docente en que los estudiantes participen en forma crítica y reflexiva durante las horas de clase, fomentado a través de la práctica de un currículo vivencial lo que coadyuvará al estudiante a ser ente activo del proceso y alcanzar una formación integral que lo prepare plenamente para la vida social y laboral.

Séptima Pregunta:

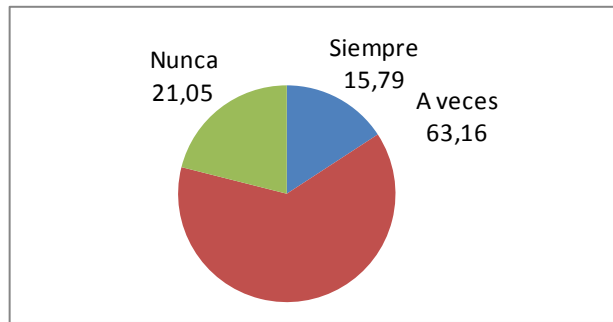
¿Cree Ud. que entre las áreas hay interrelación y cooperación para programar y procesar los contenidos?

Cuadro 23 pregunta 7 encuesta a docentes

INDICADORES	f	%
Siempre	3	15,79
A veces	12	63,16
Nunca	4	21,05
TOTAL	19	100,00

Elaborado por: Roberto Alarcón
Fuente: Encuesta

Gráfico 22 pregunta 7 encuesta docentes



Elaborado por: Roberto Alarcón
Fuente: Encuesta

Análisis e interpretación. Esta pregunta pertenece a la variable independiente, Según el 63,16% de los docentes encuestados a veces hay una interrelación y cooperación para programas y procesar los contenidos; el 21,05% indica que nunca hay esta interrelación; y el restante 15,79% considera que siempre hay la interrelación.

De los datos es posible deducir que los docentes desarrollan sus actividades en las aulas en forma aislada de sus compañeros, es decir que se preocupan de las asignaturas a su cargo sin prestar mayor atención a las interrelaciones que se presentan entre las disciplinas, situación que no es coherente con la propuesta de del currículo vivencial.

Octava Pregunta:

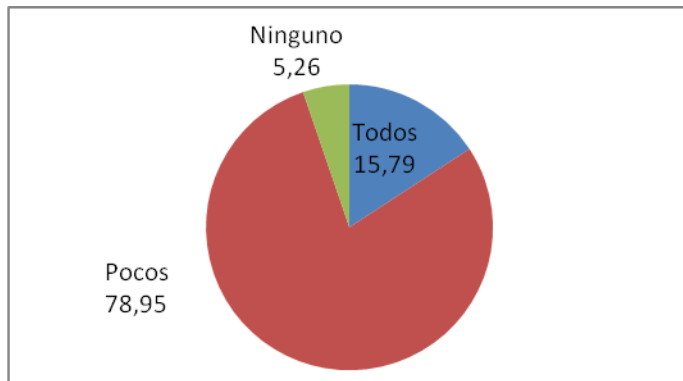
¿Los profesores cumplen con el tratamiento del eje integrador y objetivo de la Unidad Didáctica?

Cuadro 24 pregunta 8 encuesta a docentes

INDICADORES	F	%
Todos	3	15,79
Pocos	15	78,95
Ninguno	1	5,26
TOTAL	19	100,00

Elaborado por: Roberto Alarcón
Fuente: Encuesta

Gráfico 23 pregunta 8 encuesta docentes



Elaborado por: Roberto Alarcón
Fuente: Encuesta

Análisis e interpretación. Esta pregunta pertenece a la variable independiente,. Según el 78,95% de los docentes pocos cumplen con el tratamiento del eje integrador y objetivo de la unidad didáctica; el 15,79% señala que todos cumplen; y, el restante 5,26% informa que ninguno cumple.

Se deduce que en la práctica el eje integrador y objetivos de la unidad didáctica se los planifica e incluso consensua, sin embargo no se lo pone en práctica, reafirmando que existe una distancia entre la planificación y la ejecución, evidenciando esta incoherencia y por tanto es difícil pensar que el trabajo se pueda desarrollar en un ambiente colaborativo e interrelacionado.

Novena Pregunta:

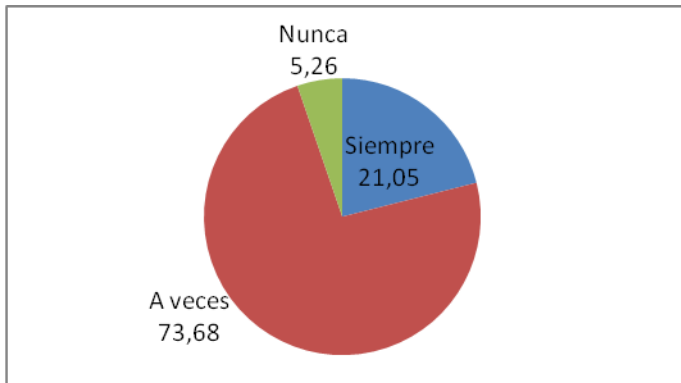
¿Cree Ud. que el comportamiento de los compañeros se sustenta en principios y valores?

Cuadro 25 pregunta 9 encuesta a docentes

INDICADORES	F	%
Siempre	4	21,052
A veces	14	73,684
Nunca	1	5,264
TOTAL	19	100,000

Elaborado por: Roberto Alarcón
Fuente: Encuesta

Gráfico 24 pregunta 9 encuesta docentes



Elaborado por: Roberto Alarcón
Fuente: Encuesta

Análisis e interpretación. Esta pregunta pertenece a la variable dependiente, educación en la práctica de valores, y la característica de pautas de vida. Para los docentes encuestados el 73,68% considera que a veces el comportamiento de los compañeros se sustenta en principios y valores; el 21,05 indica que siempre lo es; mientras el 5,26% considera que nunca.

La interpretación de estos datos permite sostener que el comportamiento de los docentes no es lo apropiado para el desarrollo volitivo del currículo vivencial, pues la práctica de los valores distan mucho entre lo que en las aulas se fomenta a lo que en la vida diaria se práctica, lo que repercute en los estudiantes que no observan ejemplos apropiados para construir su propia escala de valores.

Décima Pregunta:

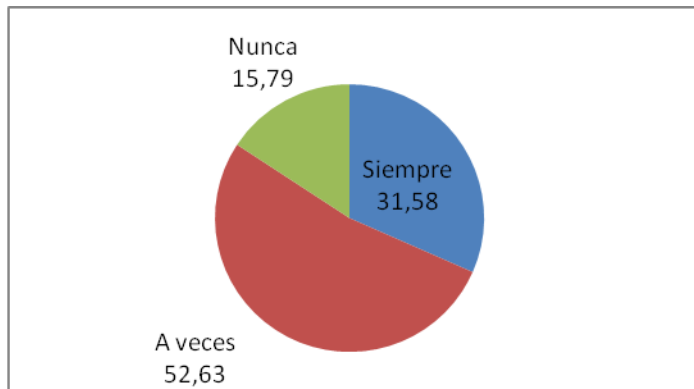
¿Las autoridades y profesores se constituyen en un ejemplo para la práctica y vivencia de valores?

Cuadro 26 pregunta 10 encuesta a docentes

INDICADORES	F	%
Siempre	6	31,58
A veces	10	52,63
Nunca	3	15,79
TOTAL	19	100,00

Elaborado por: Roberto Alarcón
Fuente: Encuesta

Gráfico 25 pregunta 10 encuesta docentes



Elaborado por: Roberto Alarcón
Fuente: Encuesta

Análisis e interpretación. Esta pregunta pertenece a la variable dependiente, educación en la práctica de valores, y la característica de modelo imitación. Para el 53,63% de los docentes encuestados las autoridades y profesores a veces se constituyen en un ejemplo para la práctica y vivencia de valores; para el 31,58% siempre lo son; y, el restante 5,79% considera que nunca son ejemplo para la práctica y vivencia de valores.

En general se evidencia que entre los docentes existe la clara conciencia de que sus actuaciones no constituyen ejemplos para la práctica y vivencia de valores, lo que implica ruptura entre lo planificado, lo que se pretende transmitir y la forma práctica de vivirlo a diario, situación que repercute en los estudiantes y se manifiesta en desorientación y ausencia de ejemplos coherentes para imitar.

Décima Primera pregunta:

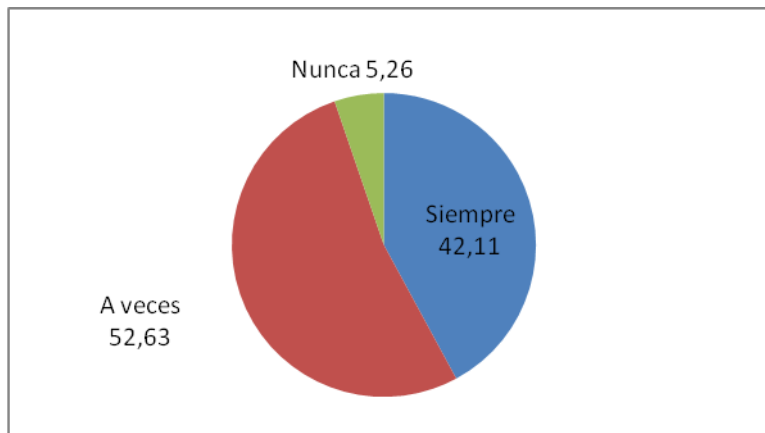
¿Cree Ud. que existe apertura y respeto a la libre expresión crítica y constructiva en el aula?

Cuadro 27 pregunta 11 encuesta a docentes

INDICADORES	f	%
Siempre	8	42,11
A veces	10	52,63
Nunca	1	5,26
TOTAL	19	100,00

Elaborado por: Roberto Alarcón
Fuente: Encuesta

Gráfico 26 pregunta 11 encuesta docentes



Elaborado por: Roberto Alarcón
Fuente: Encuesta

Análisis e interpretación. Esta pregunta pertenece a la variable dependiente, educación en la práctica de valores, y la característica reflexión crítica. El 52,63% de

los docentes cree que a veces que existe apertura y respeto a la libre expresión crítica y constructiva en el aula; el 42,11% considera que lo es siempre; y, el restante 5,26% señala que nunca existe.

Se evidencia la intención de practicar en las aulas de clase la reflexión crítica, aunque no se tengan los espacios y ambientes propicios, especialmente las actitudes de los docentes deben variar y orientarse a considerar al estudiante como sujeto en permanente formación que requiere del ejemplo y la vivencia para comprender e interiorizar los valores.

Décima Segunda Pregunta:

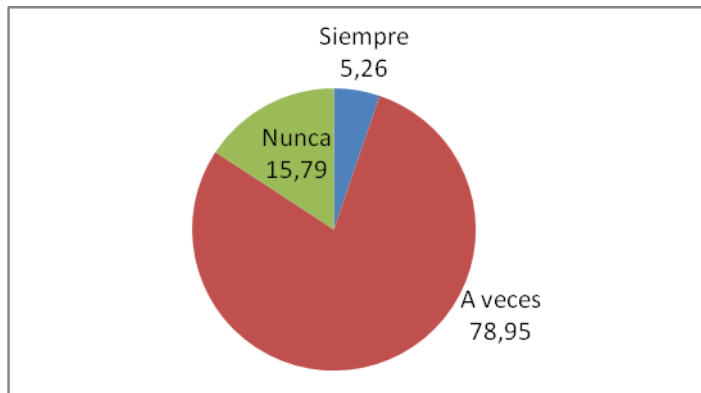
¿Piensa Ud. que sus estudiantes utilizan su libertad con autonomía?

Cuadro 28 pregunta 12 encuesta a docentes

INDICADORES	F	%
Siempre	1	5,26
A veces	15	78,95
Nunca	3	15,79
TOTAL	19	100,00

Elaborado por: Roberto Alarcón
Fuente: Encuesta

Gráfico 27 pregunta 12 encuesta docentes



Elaborado por: Roberto Alarcón
Fuente: Encuesta

Análisis e interpretación. Esta pregunta pertenece a la variable dependiente, educación en la práctica de valores, y la característica de libre elección. El 78,95% de los docentes piensa que a veces sus estudiantes utilizan su libertad con autonomía; el 15,79% piensa que nunca lo hacen; y, el restante 5,26% sostiene que siempre lo hacen.

Los datos permiten deducir que la mayoría de los docentes consideran que los estudiantes no están preparados para utilizar su libertad con autonomía, y por tanto requieren la tutela y dirección de otros. Situación que a la larga no contribuye a fomentar la democracia y libertad de expresión, pues limita el accionar de los estudiantes y especialmente somete sus decisiones al veto de otros, especialmente de los docentes.

Décima Tercera Pregunta:

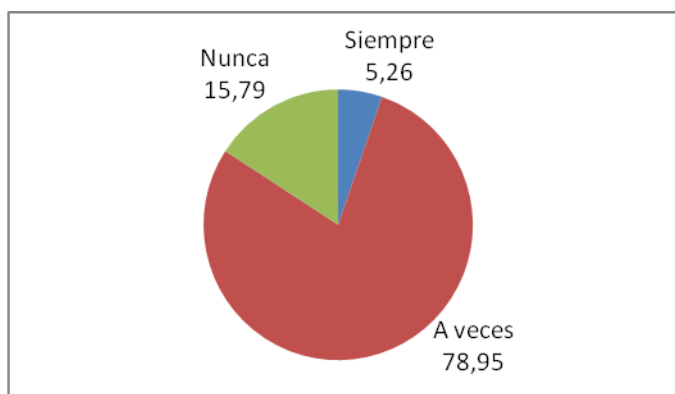
¿Cree UD. que sus estudiantes tienen gusto por realizar actividades de solidaridad?

Cuadro 29 pregunta 13 encuesta a docentes

INDICADORES	F	%
Siempre	1	5,26
A veces	15	78,95
Nunca	3	15,79
TOTAL	19	100,00

Elaborado por: Roberto Alarcón
Fuente: Encuesta

Gráfico 28 pregunta 13 encuesta docentes



Elaborado por: Roberto Alarcón
Fuente: Encuesta

Análisis e interpretación. Esta pregunta pertenece a la variable dependiente, educación en la práctica de valores, y la característica de aprecio y satisfacción. El 78,95% de los docentes cree que a veces sus estudiantes tienen gusto por realizar

actividades de solidaridad; el 15,79% señala que nunca lo tienen, y el restante 5,26% señala que siempre tienen gusto.

Las respuestas permiten evidenciar que desde la apreciación de los docentes sus estudiantes no han descubierto la riqueza del aprecio y la satisfacción que implican las acciones y actividades de solidaridad; situación que puede ser el reflejo de lo que a diario viven en los hogares y especialmente en la institución educativas, donde este valor no es parte de la vivencia diaria.

Décima Cuarta Pregunta:

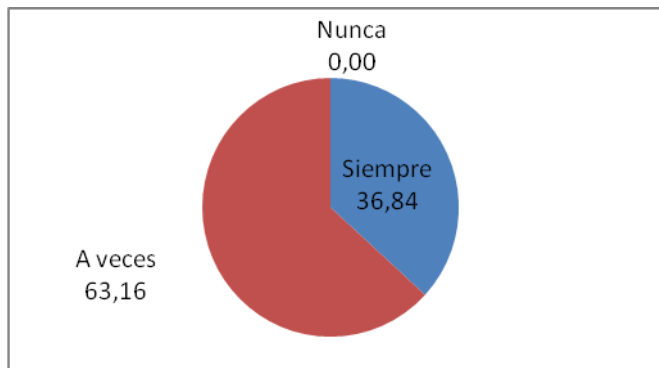
¿Sus compañeros participan activamente en los actos cívicos y culturales realizados en el plantel?

Cuadro 30 pregunta 14 encuesta a docentes

INDICADORES	F	%
Siempre	7	36,84
A veces	12	63,16
Nunca	0	0,00
TOTAL	19	100,00

Elaborado por: Roberto Alarcón
Fuente: Encuesta

Gráfico 29 pregunta 14 encuesta docentes



Elaborado por: Roberto Alarcón
Fuente: Encuesta

Análisis e interpretación. Esta pregunta pertenece a la variable dependiente, educación en la práctica de valores, y la característica de aprecio y satisfacción. Según el 63,16% de los docentes encuestados a veces sus compañeros participan activamente en los actos cívicos y culturales realizados en el plantel; mientras que el 36,84% indica que siempre participan.

La evidencia que aportan estos datos, permite comprender la actitud de los estudiantes, pues los docentes no han sabido desempeñarse adecuadamente en su rol, especialmente en la mayoría de los casos no constituyen ejemplos de vida, pues la práctica de valores se refleja tan sólo en la enunciación de los mismos durante las horas de clase y no desarrollando un currículo vivencial en las labores diarias.

VERIFICACIÓN DE HIPÓTESIS

Al inicio de la investigación se plantea la siguiente hipótesis: La tecnología multimedia propiciará la aplicación de la educación en valores en los estudiantes de 4to. Año de Educación Básica del Instituto Mixto Particular “León Becerra” de la ciudad de Ambato en el año lectivo 2011– 2012

Modelo lógico: “Incidencia de la tecnología multimedia en la aplicación de la educación en valores en los estudiantes del cuarto año de Educación Básica del Instituto “León Becerra” de la ciudad de Ambato.”

Hipótesis Nula (H₀): La tecnología multimedia no inciden en la educación en valores de los estudiantes del Instituto Particular Mixto León Becerra de la ciudad de Ambato.

Hipótesis Alterna (H₁): La tecnología multimedia si inciden en la educación en valores de los estudiantes del Instituto Particular Mixto León Becerra de la ciudad de Ambato.

Nivel de significación: se selecciona un nivel de significación del 5% para la comprobación de la hipótesis

Modelo Estadístico: se aplicará el modelo estadístico del chi^2

SELECCIÓN DEL ESTADÍSTICO

“La encuesta aplicada a los estudiantes del cuarto año de Educación Básica del Instituto Particular Mixto León Becerra”

Por existir diversas alternativas se elabora una tabla de contingencia seleccionado el chi cuadrado para la comprobación de la hipótesis.

$$x^2 = \frac{\sum (F_o - F_e)^2}{F_e}$$

REGIÓN DE ACEPTACIÓN Y RECHAZO

Para determinar la región de aceptación y rechazo se calcula los grados de libertad y se determina el valor del chi cuadrado en la tabla estadística.

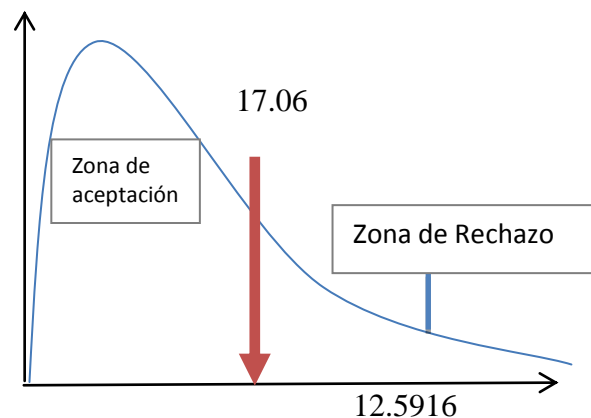
$$gl = (F-1) (C-1)$$

$$gl = (3-1) (4-1)$$

$$gl = 6^\circ$$

Gráfico 30 región de aceptación y rechazo

Elaborado por:
Roberto Alarcón



CÁLCULO ESTADÍSTICO

Frecuencias Observadas

Cuadro 31 Frecuencias Observadas

Preguntas/Alternativas	Siempre	A veces	Nunca	Total
1. ¿Los juegos de video nos permiten una correcta aplicación de los valores?	4	20	8	32
2. ¿Para recibir su clase de valores dispone de un laboratorio de computación básicamente equipado?	13	17	2	32
3. ¿La materia de valores nos guía así a un cambio de comportamiento?	17	9	6	32
TOTAL	34	46	16	66

Elaborado por: Roberto Alarcón

Frecuencias Esperadas

Cuadro 32 Frecuencias Esperadas

Preguntas/Alternativas	Siempre	A veces	Nunca	Total
1. ¿Los juegos de video nos permiten una correcta aplicación de los valores?	11.33	15.33	5.33	32
2. ¿Para recibir su clase de valores dispone de un laboratorio de computación básicamente equipado?	11.33	15.33	5.33	32
3. ¿La materia de valores nos guía así a un cambio de comportamiento?	11.33	15.33	5.33	32
TOTAL	34	46	16	66

Elaborado por: Roberto Alarcón

CÁLCULO DEL CHI CUADRADO

Cuadro 33 Cálculo del chi cuadrado

O	E	O - E	$(O - E)^2$	$(O - E)^2 / E$
4	11.33	- 7.3	53.29	4.7
13	11.33	1.7	2.89	0.25
17	11.33	5.7	32.49	2.86
20	15.33	4.7	22.09	1.44
17	15.33	5.7	32.49	2.11
9	15.33	- 6.3	39.69	2.58
8	5.33	2.7	7.29	1.36
2	5.33	-3.3	10.89	2.04
6	5.33	0.7	0.49	0.09
			TOTAL	17.43

Elaborado por: Roberto Alarcón

Decisión

Para un contraste bilateral el valor del chi cuadrado con seis grados de libertad y 5% de significación el valor es de 12.5916, y siendo el valor calculado de 17.43 se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna: “LA TECNOLOGÍA MULTIMEDIA SI INCIDE EN LA APLICACIÓN DE LA EDUCACIÓN EN VALORES EN LOS ESTUDIANTES DEL CUARTO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DEL INSTITUTO “LEÓN BECERRA” DE LA CIUDAD DE AMBATO.”.

CAPÍTULO V

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

Realizado el análisis e interpretación de los resultados y la verificación de la hipótesis de investigación, se procede a establecer las conclusiones y recomendaciones finales, que servirán de fundamento para la elaboración de la propuesta alternativa de “Cómo educar en la escala de valores”.

5.1. Conclusiones

Es necesario un cambio paradigmático de los miembros de la comunidad educativa del Instituto Particular Mixto “León Becerra”, de manera especial de los docentes, así como su capacitación y actualización pedagógica en temas transversales.

Analizando esto se llega a la conclusión de que pocos son los docentes que aplican la transversalidad.

Estudiadas las formas curriculares he llegado a la conclusión de que la mejor manera de propiciar la Educación en valores es desarrollando la tecnología multimedia.

Del análisis que se ha hecho se nota que los docentes cada cual por su cuenta aplica a medias la transversalidad, por lo que se hace necesario hacer una propuesta sobre un modelo de transversalidad)

Aún se observan secuelas de un modelo conductista, lo que impide un cambio paradigmático de los docentes del plantel, se deben establecer consensos, sobre la aplicación del Constructivismo Social, pues vivimos en una época de constantes transformaciones sociales, políticas, económicas y de aculturación, que exigen un cambio actitudinal de los actores de la educación, para alcanzar la identidad nacional y la autonomía de los estudiantes con pensamiento crítico y reflexivo.

Mejorar las relaciones interpersonales de los docentes, será una pauta de vida para fomentar y vivir los valores morales, éticos y cívicos en la comunidad educativa del Instituto Particular Mixto “León Becerra”; Bandura, nos enseña cómo educar en valores, manifiesta que el primer paso es el Modelo, los docentes debemos constituirnos en un modelo ejemplar para que los estudiantes vivan y practiquen los valores permanentemente.

Motivación permanente al estudiante.- la motivación humana cuando es bien dirigida genera múltiples valores que se desencadenan en actitudes valorativas, haciendo del ser humano más persona, es evidente que se debe trabajar más en este campo de la motivación aprovechando el nivel afectividad que poseen los estudiantes.

Formar personas autónomas.- que realicen críticas constructivas y a la vez sean capaces de observar positivamente los acontecimientos, aceptar la diversidad ideológica y cultural, con pensamiento crítico y reflexivo, manteniendo el principio de liderazgo democrático, a fin de que puedan buscar nuevas alternativas de solución a los problemas personales y sociales.

Alcanzar un perfil de calidad en el estudiante del Instituto Particular Mixto “León Becerra”; agradecido con sus maestros, sincero en sus actuaciones, responsable de sus actos, solidario con los demás, participativo. Su personalidad debe estar perfilada por autoestima y emprendimiento personal y colectivo.

5.2 Recomendaciones

Capacitar a los docentes del plantel sobre la correcta aplicación de la metodología de la transversalidad “Educación en valores”, lo cual ayudará a fortalecer el PEA a luz de los valores humanos.

Participación activa del plantel con la comunidad.- Sugerir a las autoridades del plantel una participación activa de los estudiantes en los eventos culturales, deportivos y sociales de mayor trascendencia en la comunidad, integrar el currículo como nos propone, Alicia de Alba, participación social de la institución en acontecimientos que servirán de experiencias para tratarlos en el aula.

Utilizar las técnicas activas del Proceso de Enseñanza Aprendizaje (PEA). proponer en las áreas de estudio un análisis de las estrategias pedagógicas a aplicarse en el aula para alcanzar aprendizajes significativos y funcionales, socializando la teoría del “aprender a aprender”, ya que los estudiantes y maestros tienen la predisposición para el cambio, lo importante será la motivación y no la imposición.

Motivar al docente en la aplicación de la planificación presentada y aprobada en área y la funcionalidad que esta debe cumplir en el aula. Las improvisaciones en la clase no favorecen a la formación holística del estudiante.

Para el cambio paradigmático de los docentes del plantel, se deben establecer consensos, sobre la aplicación del Constructivismo Social, el mundo actual así lo requiere vivimos en una época de constantes transformaciones sociales.

Reestructuración del P.C.I del plantel, poniendo énfasis en la aplicación de transversalidad, su correcta aplicación en el currículo vivencial, así como la necesidad de los consensos y el trabajo en equipo, sobre las estrategias pedagógicas que darán funcionalidad a los ejes transversales y coadyuven a la formación holística del estudiante.

Mejorar las relaciones interpersonales de los docentes del plantel, a través, de diálogos y una excelente comunicación fomentando la práctica y vivencia de los valores morales, éticos y cívicos, constituirnos en ejemplo para que los estudiantes, vivan y practiquen los valores permanentemente.

Organizar y participar en actividades creativas y recreativas dentro y fuera del aula para generar espacios motivantes para el estudiante y lograr su participación activa.

Fomentar la identidad nacional y el respeto a la diversidad cultural, a través de una formación axiológica con principios de autonomía, emprendimiento y liderazgo, capaces de buscar alternativas de solución a los problemas y conflictos sociales.

El trabajo en equipo de los docentes del plantel, permitirá alcanzar el perfil de calidad del estudiante, y a la vez acrecentar la oferta educativa institucional.

Sugerir a las autoridades y docentes del Instituto Particular Mixto “León Becerra” la utilización de la presente propuesta alternativa de un PEA aplicando la transversalidad Educación en la práctica de valores.

CAPÍTULO VI

PROPUESTA DE VALORES

6.1 DATOS INFORMATIVOS

Título

Elaborar una propuesta encaminada a la aplicación de un manual práctico tecnológico para la correcta aplicación de la educación en valores.

Institución ejecutora: Instituto Particular Mixto “León Becerra”

Ubicación: Ambato.

Beneficiarios: miembros de la comunidad educativa.

Equipo técnico responsable: Comisión técnico pedagógica.

Costo: 500 dólares.

6.2 ANTECEDENTES

De la investigación realizada sobre “Incidencia de la tecnología multimedia en la aplicación de la educación en valores en los estudiantes de 4to. Año de Educación Básica del Instituto Mixto Particular “León Becerra” de la ciudad de Ambato en el

año lectivo 2011-2012 y desprendiendo del análisis e interpretación de los resultados se obtuvo las siguientes conclusiones:

El desarrollar de habilidades y aprendizajes será siempre progresivos, no simplemente debemos entenderlo como una forma espontánea; es algo que acontece dentro de ciertas condiciones pueden ser, medibles y evaluables. Estas condiciones pueden llegar a ser alteradas y controladas, el mismo que nos llevara a considerar la necesidad imperiosa de utilizar un método científico para dirigir dichos aprendizajes y así poder desarrollar, habilidades y destrezas; en este caso mediante la utilización de la tecnología multimedia que se propone en la presente tesis como es la de mejorar, *la enseñanza en la educación de valores a través de un folleto o manual, mismo q tendrá un lenguaje acorde a la edad del niño o niña y de fácil entendimiento para su edad.* Aquí podemos ver como la enseñanza mejora a través de la utilización de la comunicación, ya que la misma es un camino, un vehículo que nos puede permitir alcanzar nuestros objetivos con mayor rapidez y menor esfuerzo. Esta guía puede ser útil para pedagogos y maestros interesados en individualizar y mejorar sus métodos de enseñanza.

Lo que se desea conseguir con el folleto o manual es sintetizar la exposición de un tema dado, los niños aprenden observando y realizando actividades que en él se detallan y adquirir habilidades. Para desarrollar destrezas, que partiendo de los conocimientos y habilidades previas de los estudiantes facilitarán aprendizajes

significativos y el desarrollo de destrezas lúdicas Las principales ventajas del manual o folleto son:

- ✓ Importante reducción del tiempo de aprendizaje
- ✓ Mayor nivel de aprendizaje
- ✓ Reacción favorable por parte de los estudiantes.
- ✓ Un nuevo papel por parte del profesor (como guía y mediador)

El costo inicial para hacer un texto programado es mayor que un texto de carácter general, asimismo para elaborar un texto programado es imprescindible la participación de un equipo de personas. Sin embargo, esta mayor inversión inicial se compensa gracias a la utilización masiva que se puede hacer de estos materiales.

6.3. JUSTIFICACIÓN

Esta propuesta nace de la necesidad de proporcionar un orden en el aprendizaje de los aspectos en valores, de manera que los niños(as) tengan la oportunidad de ir de lo más sencillo a lo más complejo, para esto, los profesores deben dividir las actividades en pasos secuenciales, enmarcados en la planificación y la enseñanza sistemática, consistente en seleccionar o elaborar formatos de enseñanza-aprendizaje para alcanzar los objetivos.

En el proceso de aprendizaje de la Educación en Valores hace falta mayor control, para que los niños(as) logren la asimilación de las características multimedia. El trabajar con estas características desarrolla en los niños(as) diferentes habilidades, entre las que podemos destacar: crear, combinar o mezclar actividades diversas.

Esta propuesta orienta a los miembros de la comunidad educativa a ser los primeros en aplicar una buena educación en valores y a su vez ser quienes eduquen con el ejemplo.

6.4 OBJETIVOS

6.4.1 OBJETIVO GENERAL

Diseñar un manual práctico en valores a través de la implementación de un folleto interactivo que servirá de guía para fortalecer el conocimiento, aplicación y desarrollo de los valores en nuestros estudiantes.

6.4.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- ✓ Fomentar la práctica de valores y el buen vivir.
- ✓ Proporcionar al docente una guía práctica para la aplicación de educación en valores.
- ✓ Difundir la guía en valores como método de enseñanza.

6.5 ANÁLISIS DE FACTIBILIDAD

TIPOS Y REQUERIMIENTOS

Existen los manuales que son elaborados en tomos de hojas intercambiables y los que se consultan por pantalla. La elaboración cuidadosa de los manuales y su adecuada divulgación y control facilitan el éxito de la empresa en sus diferentes actividades, independientemente de que su elaboración sea en hojas o visibles en computadora.

Tiene como propósito describir los procesos de la empresa. Las rutinas de trabajo deben ser agrupadas de tal manera que faciliten las consultas sobre el tema deseado y aseguren las orientaciones para ejecutar adecuadamente las actividades en vigor.

El manual debe presentar una descripción detallada de las rutinas de trabajo, acompañada de los respectivos gráficos que faciliten su percepción y retención, y del modelo de los formularios, con las instrucciones para el diligenciamiento.

Los manuales requieren de ciertas características que son:

- ✓ Satisfacer las necesidades reales de la empresa
- ✓ Contar con instrucciones apropiadas de uso, manejo y conservación
- ✓ Facilitarla localización de las orientaciones y disposiciones específicas
- ✓ Diagramación que corresponda a su verdadera necesidad
- ✓ Redacción simple corta y comprensible
- ✓ Hacer uso racional y adecuado, por parte de los destinatarios
- ✓ Gozar de adecuada flexibilidad para cubrir diversas situaciones

- ✓ Tener un proceso continuo de revisión y actualización
- ✓ Facilitar a través del diseño, su uso, conversación y actualización
- ✓ Estar debidamente formalizado por la instancia correspondiente de la empresa.

6.6 FUNDAMENTACIÓN

CONCEPTO

Un manual es el conjunto de enseñanzas que le permitirá utilizar o manejar adecuadamente una materia determinada o darle un buen funcionamiento a un invento ya creado.

Hay muchos tipos de manuales elaborados por maestros en cualquier materia para enseñar a los que se preparan técnicamente o académicamente. Hay manuales de medicina, de construcción, de arquitectura, de mecánica, de electrónica, de higiene, de tránsito, de geografía, de ortografía, etc., para ayudar a las personas a tener un mejor dominio en cualquier área que necesite o le interese.

En este mismo sentido, podemos poner como ejemplo que quien construye o ensambla un vehículo (automóvil), le hace su manual donde dice: A los tantos kilómetros, llénale el tanque; cada tantos días, cámbiale el aceite y si usted desconoce todo esto, puede quedarse por gasolina o puede fundírsele el motor por falta de aceite, pero si usa el manual podrá prevenir todas estas dificultades.

6.7 MODELO OPERATIVO DESARROLLO DE PROPUESTA

PLAN DE EJECUCIÓN

PRIMERA FASE: SENSIBILIZACIÓN

Cuadro 34 primera fase sensibilización

OBJETIVOS	ACTIVIDADES	ESTRATEGIAS	METAS			RECURSOS	EVALUACION
				TIEMPO	RESPONSABLES		
Sensibilizar y motivar al docente en la práctica de valores.	Asesoramiento al personal docente en técnicas motivacionales para la práctica de valores. Establecimiento de bases conceptuales. Dar a conocer la propuesta	Reuniones con las áreas de estudio para estudiar y analizar el PEA aplicando la transversalidad Educación en la práctica de valores Solicitar asesoramiento del M.E u otra institución.	Concientizar a los docentes sobre la necesidad de reforzar la Educación en la práctica de valores hacia la formación integral del estudiante.	Tercera semana de Septiembre del 2012	Directores de Area y grupo de investigadores.	Institucionales y autogestión	Autoevaluación y Coevaluación

SEGUNDA FASE: PLANIFICACIÓN

Cuadro 35 segunda fase planificación

OBJETIVOS	ACTIVIDADES	ESTRATEGIAS	METAS			RECURSOS	EVALUACION
				TIEMPO	RESPONSABLES		
Reestructurar el PCI del plantel con una visión y misión fundamentada en la Educación en la práctica de valores	Reestructurar el PCI por áreas y luego consensuar en el institucional enfocado a la Educación en la práctica de valores a través de talleres por áreas.	Revisión de la propuesta de la Reforma Curricular consensuada para la educación básica con énfasis en la metodología de la transversalidad Educación en la práctica de valores. Diseño de matrices y Establecimiento de las para el PEA aplicando valores.	Contar con un PCI fundamnetado en la formación holística con énfasis en la práctica de valores y Personal docente capacitado en estrategias del aprendizaje activo y colaborativo.	Desde la Primera semana hasta la Cuarta semana de Octubre del 2012	Vicerrectorado Directores de áreas y grupo investigador	Institucionales y Autogestión.	Autoevaluación Coevaluación aplicando Debates para sacar conclusiones y recomendaciones didácticas.

TERCERA FASE: PROCESO Y CONTROL

Cuadro 36 tercera fase proceso y control

OBJETIVOS	ACTIVIDADES	ESTRATEGIAS	METAS	RECURSOS		EVALUACION	
				TIEMPO	RESPONSABLES		
Implementar un PEA aplicando la transversalidad Educación en la práctica de valores hacia una formación integral del estudiante del IPMLB.	Planificar el PEA (Unidad Didáctica) con elementos curriculares que actúen sobre la Educación en la práctica de valores; Planificar el plan de clase fundamentado los lineamientos curriculares de la Unidad Didáctica y llevar al currículo vivencil.	Sesiones de Juntas de profesores Area. Supervisión pedagógica; Evaluación de Las actividades desarrolladas y retroalimentación de los procesos.	Ejecutar un PEA en el IPMLB aplicando la transversalidad Educación en la Práctica de valores para alcanzar la formación holística de la persona.	Durante todo el año lectivo 2011 - 2012.	Directivos, docentes y grupo de investigadores.	Institucionales y Autogestión.	Por el tiempo: Diagnóstica Procesual y Sumativa. Por los agentes: Autoevaluación Coevaluación y Heteroevaluación

PROCEDIMIENTO MANUAL DE VALORES

INTRODUCCIÓN

La Educación Primaria es el período óptimo para la educación en valores. La familia es el ámbito propio para su desarrollo y adquisición. El presente Manual en Valores sirve para el Desarrollo de Valores en los niños de Cuarto Año de Educación Básica es un plan sistemático orientado a padres y docentes, específicamente a aquellos cuyos discípulos estudian en estos años, ya que es aquí donde se cimientan los contenidos esenciales sobre el comportamiento humano y formación de la personalidad del individuo como ente de una sociedad.

Así mismo se pretende mejorar de este modo el proceso enseñanza aprendizaje a través del manejo de estrategias que ayuden al docente a implementar actividades de aprendizaje de valores en el aula, y de esta forma mejorar significativamente el nivel de autoestima en el niño así mismo mejor su desarrollo personal en el ambiente educativo.

Se ha detectado que en la mayoría de instituciones educativas no se manejan valores, iniciando desde la parte administrativa, lo que genera baja autoestima en el docente y éste al no sentirse en un ambiente motivado de trabajo refleja este tipo de actitudes en sus estudiantes.

La mayoría de los niños de los primeros años de educación básica tienen intactos muchos valores sociales y morales, han aprendido a diferenciar lo correcto de lo incorrecto, lo bueno de lo malo

La mayor parte de ellos vienen de hogares muy bien formados donde se les ha inculcado valores innatos como son la honradez, la justicia, la cortesía. Sin embargo estos valores se van perdiendo gradualmente a medida que crecen y el ambiente social los contamina, y si aparte de ello la institución educativa a la que se deben como estudiantes, no les transmite una guía o ayuda para rescatar esos valores, el niño se vuelve un ser confundido, agresivo, descortés, altanero, dejado. Lo que a futuro lo convierte en un ser humano mediocre.

El aprendizaje que tiene sentido en una institución educativa, es aquel que va orientado a fomentar en el alumno un proceso de interiorización de reflexión, lo que le permita conocer a profundidad sus propios valores, entendiendo que éstos son guías de conducta que les serán útiles en el futuro.

BENEFICIARIOS DEL MANUAL.- Del Manual en Valores serán beneficiarios los docentes, estudiantes y padres de familia de las instituciones. Así mismo podrán beneficiarse aquellas personas que tomen la guía como fuente de consulta para futuras innovaciones curriculares en el aula y futuras investigaciones sobre el tema.

OBJETIVOS DEL MANUAL EN VALORES

General

Contribuir a las instituciones educativas con un Manual en Valores de fácil utilización, que sirva como fuente de consulta y aprendizaje para los estudiantes y como instrumento de apoyo pedagógico para los docentes.

Específicos

- * Consolidar el aprendizaje de valores por parte de los estudiantes a través de la utilización del Manual en Valores.

- * Permitir que el Manual en Valores sirva de apoyo para el desarrollo de futuras creaciones con nuevas actualizaciones pedagógicas.

METODOLOGIA

FUNDAMENTO PEDAGOGICO DE LOS VALORES

Los valores son parte de nuestra vida diaria y ponerlos en práctica sólo depende de nuestra actitud ante las diversas situaciones del diario vivir. Un niño experimenta los valores a través del mundo que le rodea y todo lo que pueden captar sus sentidos.

La Educación en Valores no debe ser una añadidura al plan educativo sino debe integrar todas las áreas del currículum. Cada alumno debe esforzarse por cumplir los objetivos propuestos por el docente, y cada docente debe manejar su área de forma motivante pues todos los valores se relacionan entre sí, al mejorar en un valor, lo hacemos también en los demás.

FUNDAMENTO CIENTIFICO DE LOS VALORES

Científicamente nuestro estudio está basado en el soporte bibliográfico que reportan temas sobre la educación en valores humanos, específicamente luego de un análisis riguroso se escogieron aquellos temas que se refieran a la formación de valores en la educación básica.

De este estudio se han seleccionado doce temas que tienen que ver con la formación en valores de niños de 6 a 8 años de edad que cursan los primeros años de educación

ya que es en donde inicia su práctica y conocimiento, las virtudes morales se desarrollan con el hábito del niño y su ejercitación.

INSTRUCCIONES PARA TRABAJAR CON LOS VALORES:

PARA EL DOCENTE, PARA EL ESTUDIANTE.

Los valores fundamentales para el trabajo con niños de Cuarto año de Educación Básica son los siguientes los siguientes:

Respeto

Honestidad

Solidaridad

Responsabilidad

Gratitud

Amistad

Agradecimiento

Se agregan los valores de:

Puntualidad

Generosidad

Se agregan los valores de:

Tolerancia

Libertad

Perseverancia

INSTRUCCIONES PARA EL DOCENTE

La guía está elaborada en tres unidades, las mismas que contienen:

UNIDAD 1: VALORES A PRACTICARSE EN EL ENTORNO EDUCATIVO DEL NIÑO.

UNIDAD 2: VALORES A PRACTICARSE EN EL ENTORNO NATURAL Y SOCIAL DEL NIÑO

UNIDAD 3: EL MANEJO DE LOS VALORES Y SUS RESULTADOS

Cada unidad aborda los siguientes contenidos:

1.- UN TEMA.- Es decir el nombre del valor que se va a estudiar y analizar con el estudiante.

2.- UN SUBTEMA.- Este subtema hace referencia al valor como motivación a su estudio.

3.- INTRODUCCION.- La introducción permite entender previamente qué es lo que vamos a enseñar y de qué forma nos servirá el implementar el valor estudiado con los niños.

4.- OBJETIVOS DE LOS VALORES.- Nos señala cuál es el objetivo por el que estamos estudiando dicho valor.

5.- CONCEPTUALIZACION.- Es la parte conceptual del valor estudiado lo que nos permite reforzar el tema con los niños.

6.- ACTIVIDADES.- Se refiere a lo que ejercitaremos con el alumno, estas actividades se detallan en cada unidad.

7.- CONCLUSIONES.- Luego de terminar un tema, las conclusiones nos indican si hemos o no alcanzado nuestros objetivos. Es necesario que el docente llegue también a formarse sus propias conclusiones una vez concluido el tema.

8.- RECOMENDACIONES PARA EL DOCENTE.- Es aquí donde el docente debe guiarse y orientarse para la aceptación y práctica del valor estudiado por parte del alumno.

9.- RECOMENDACIONES PARA EL ALUMNO.- De la misma forma sirven para que cada día el alumno ponga en práctica el valor estudiado de diversas formas en sus actividades sociales y educativas diarias.

10.- GLOSARIO DE TERMINOS.- Donde se definen los términos de difícil comprensión en la guía.

INSTRUCCIONES PARA EL ESTUDIANTES

El docente explicará al estudiante las actividades que deberá realizar de acuerdo a cada valor estudiado. Los alumnos deben regirse a las instrucciones de su maestro.

ESTRUCTURA DE LOS VALORES

Objetivos terminales de los valores

* Sensibilizar y motivar a los niños, docentes y padres de familia en la práctica de valores que permitan un cambio positivo de actitud y por ende el mejoramiento de la calidad de vida.

* A través de la práctica de los valores lograr un cambio positivo de actitud en los niños.

ORGANIZACIÓN Y ESTRUCTURA DE LOS VALORES POR UNIDADES

UNIDAD 1:

VALORES A PRACTICARSE EN EL ENTORNO EDUCATIVO DEL NIÑO.

El Respeto

La Honestidad

La Solidaridad

La Amistad

La Puntualidad

La Responsabilidad

UNIDAD 2:

VALORES A PRACTICARSE EN EL ENTORNO NATURAL Y SOCIAL DEL
NIÑO

La Humildad

La Gratitude

La Generosidad

La Tolerancia

La Libertad

La Perseverancia.

UNIDAD 3:

EL MANEJO DE LOS VALORES Y SUS RESULTADOS

Análisis de Contenidos

Experiencias

Resultados

Conclusiones – Recomendaciones

DESARROLLO DE LAS UNIDADES

UNIDAD 1

TRABAJEMOS CON LOS VALORES EN NUESTRO ENTORNO

EDUCATIVO

CONTENIDOS:

1.- TEMA

2.- SUBTEMA

3.- INTRODUCCION

4.- CONCEPTUALIZACION

5.- OBJETIVOS DE LOS VALORES

6.- ACTIVIDADES

7.- CONCLUSIONES

8.- RECOMENDACIONES PARA EL DOCENTE

9.- RECOMENDACIONES PARA EL ALUMNO

10.- GLOSARIO DE TERMINOS

UNIDAD 2

TRABAJEMOS CON LOS VALORES EN NUESTRO ENTORNO NATURAL Y SOCIAL

CONTENIDOS:

1.- TEMA

2.- SUBTEMA

3.- INTRODUCCION

4.- CONCEPTUALIZACION

5.- OBJETIVOS DE LOS VALORES

6.- ACTIVIDADES

7.- CONCLUSIONES

8.- RECOMENDACIONES PARA EL DOCENTE

9.- RECOMENDACIONES PARA EL ALUMNO

10.- GLOSARIO DE TERMINOS

EL MANEJO DE LOS VALORES Y SUS RESULTADOS

CONTENIDOS:

1.- ANÁLISIS DE CONTENIDOS

2.- EXPERIENCIAS

3.- RESULTADOS

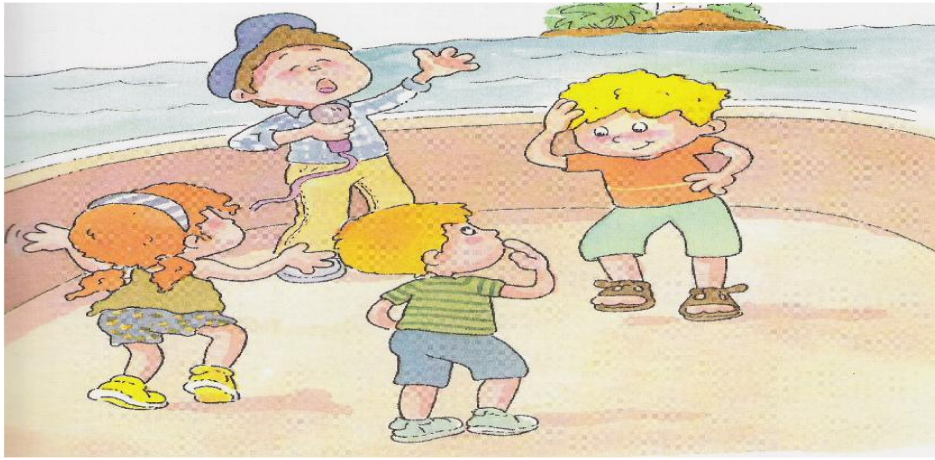
4.- CONCLUSIONES – RECOMENDACIONES

UNIDAD

UNO

TRABAJEMOS CON LOS VALORES
EN NUESTRO ENTORNO EDUCATIVO





1. – TEMA: EL VALOR DEL RESPETO

2.- SUBTEMA: SOY CORRECTO AL HABLAR

3.- INTRODUCCIÓN

Un buen conversador logra que las personas con las que está se sientan a gusto. Tú como niño debes hablar ordenadamente, empleando las palabras adecuadas. Cuida el tono de voz y la delicadeza en el trato. Piensa antes de hablar y dirás las cosas con más delicadeza, sin ofender. Escucha a los demás, no quieras que te escuchen sólo a ti. Algunas personas no saben escuchar, cuando les hablan están pensando más en lo que van a decir que en atender al otro. No es lo mismo escuchar que oír.

4.- OBJETIVOS

- * Cuidar las formas de hablar en las relaciones con los demás
- * Enseñar al niño la forma correcta de entablar un diálogo

5.-CONCEPTUALIZACION

RESPETAR.- (Del latín respectar) tr. Tener respeto, veneración, acatamiento.

RESPETO.- Consideración, miedo, recelo, aprensión ante algo o alguien.

EL RESPETO

El respeto es la base fundamental para una convivencia sana y pacífica entre los miembros de una sociedad. El respeto abarca todas las esferas de la vida, empezando por el que nos debemos a nosotros mismos y a todos nuestros semejantes, hasta el que le debemos al medio ambiente, a los seres vivos y a la naturaleza en general, sin olvidar el respeto a las leyes, a las normas sociales, a la memoria de los antepasados, a las personas mayores y a la patria en que vivimos.

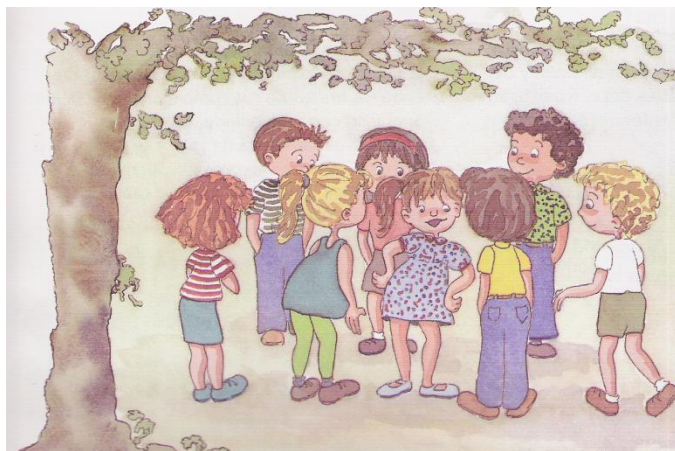
6.- ACTIVIDADES:

a) MOTIVACION

Iniciación a las actividades a través de una canción.

b) EJERCITACION

Elaborar una dramatización con los niños:



- * Se elegirán a 4 parejas de niños, cada uno representará a un personaje cuyo rol será el entablar una conversación.
- * Los niños van a entablar un diálogo frente a los otros compañeritos.
- * Ellos van a practicar el valor del respeto en la conversación.
- * El diálogo tendrá una duración de 5 minutos

c) EVALUACION

* Los demás alumnos anotarán en una ficha de calificación (Puede ser carita feliz o carita triste, o el maestro puede establecer otros parámetros de calificación) los defectos y expresiones inadecuadas que surjan en la conversación

* Finalmente la maestra anotará los resultados.

7.- CONCLUSIONES

Los niños valorarán los siguientes puntos en la conversación:

- * Respetar las opiniones de los demás
- * Escuchar antes de hablar
- * Preguntar sobre lo que me dicen y nuestro interés
- * Mirar a quien habla
- * No interrumpir cuando hablan otros
- * Pensar antes de hablar
- * Nunca utilizar palabras o expresiones groseras
- * No dar gritos mientras hablo
- * No hablar mal de nadie
- * No hablar en secreto cuando estoy en grupo

8.- RECOMENDACIONES PARA EL DOCENTE

- * Recordar a los alumnos que deben escuchar las intervenciones de sus compañeros, esto es prestar atención a los argumentos que exponen, con calma.
- * Insistir en la necesidad de respetar el turno de intervenciones, sin interrumpir al que habla.
- * Favorecer oportunidades para que los niños se traten y se conozcan.

9.- RECOMENDACIONES PARA EL ALUMNO

- * Ser correctos y amables en el trato personal
- * Hablar sin gritar
- * Evitar las palabras ofensivas

- * Saber escuchar en silencio
- * Aprende a exponer tus ideas con serenidad
- * Respeta los puntos de vista de tus compañeritos

TE RECOMENDAMOS UNA LECTURA COMPLEMENTARIA SOBRE EL VALOR

QUE APRENDISTE:

La mesita de la abuela. Libro de Valores. Diario el Universo.

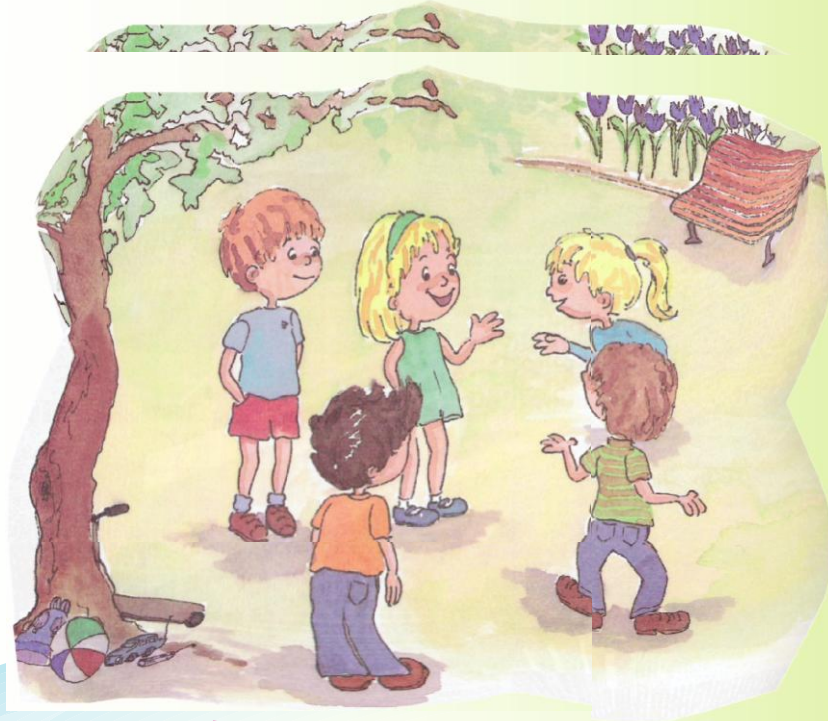
10.- GLOSARIO DE TERMINOS

APRENSIÓN.- Idea falsa, escrúpulo

ENTABLAR.- Empezar algo.

ESFERAS.-En forma de círculo.

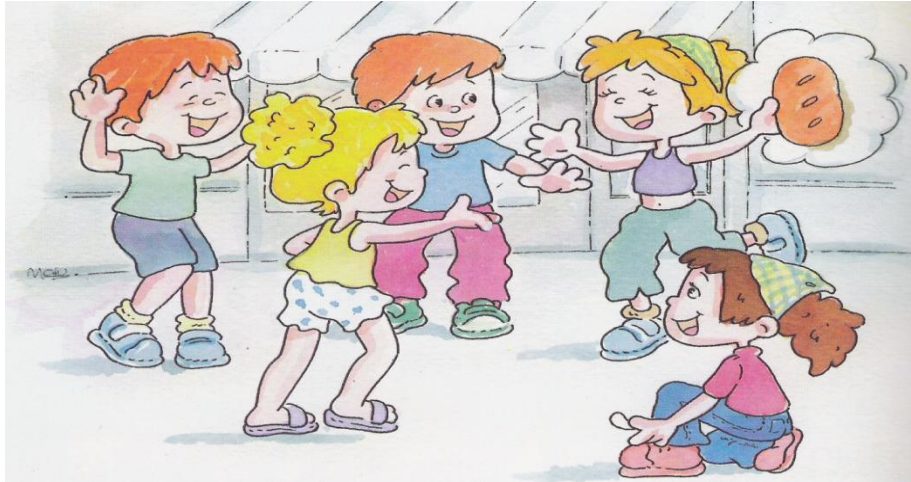
ROL.- Nómina, catálogo. Función que se cumple.



UNIDAD DOS

TRABAJEMOS CON LOS VALORES
EN NUESTRO ENTORNO NATURAL Y SOCIAL

LA HUMILDAD



1.- TEMA: EL VALOR DE LA HUMILDAD

2.- SUBTEMA: RECORDEMOS QUE TODOS SOMOS IGUALES

3.- INTRODUCCION

La humildad nos enseña que la vida humana es igual para todos los géneros, razas, condición social, condición económica, religión, cultura, educación, etc.

Cuando el “ego” se hace dueño de la persona, esta pierde por completo el valor de la humildad. Para muchísimas personas les resulta muy difícil el aceptar críticas, recomendaciones, sugerencias u observaciones que les hacen, pues creen que son seres superiores y nadie puede opinar sobre ellos.

Ciertos intelectuales que han llegado a obtener varios conocimientos, lejos de compartirlos, los acumulan con el único afán de inflar su ego, bajo el supuesto equivocado de que esto les eleva por encima de los demás.

El ser humilde acepta, calla, valora a los demás, es servicial, compasivo y solidario; mira a otros como a sí mismo y ve en ellos un espejo de donde cada día se aprende.

4.- OBJETIVOS

- * Enseñar al niño que todos somos iguales como seres humanos.
- * Enseñar al niño que el servicio a los demás es una forma de ser humildes.
- * Procurar que el niño aprenda a reconocer sus errores y pedir perdón a los demás.

5.- CONCEPTUALIZACION

HUMILDAD.- Virtud que consiste en el conocimiento de nuestras limitaciones y debilidades y en obrar de acuerdo con este conocimiento. Sumisión, rendimiento.

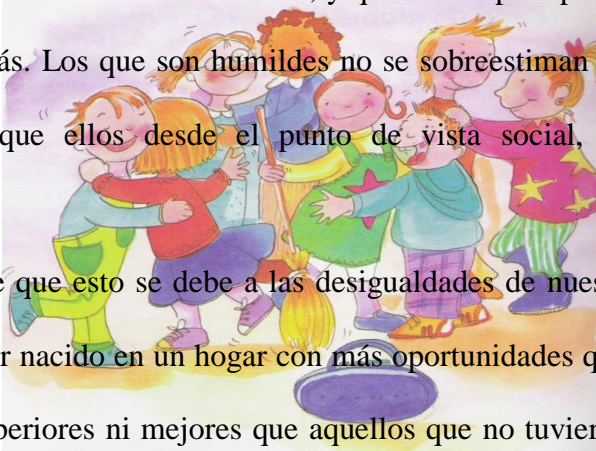
HUMILDE.- Que tiene humildad. Carente de nobleza. Que vive modestamente.

LA HUMILDAD

La humildad es la conciencia que tenemos acerca de lo que somos, de nuestras fortalezas y debilidades como seres humanos, y que nos impide por lo tanto creernos superiores a los demás. Los que son humildes no se sobreestiman ni maltratan a los menos favorecidos que ellos desde el punto de vista social, económico o de educación.

Saben más que nadie que esto se debe a las desigualdades de nuestras sociedades y que la suerte de haber nacido en un hogar con más oportunidades que otros no les da derecho a creerse superiores ni mejores que aquellos que no tuvieron tal fortuna. La

humildad es igualmente condición indispensable para aprender cosas nuevas y superarnos permanentemente en todos los aspectos, ya que gracias a ella tomamos conciencia de nuestra infinita pequeñez frente a la inmensidad del universo y la sabiduría de la naturaleza, así como a la de los conocimientos y experiencias atesorados por la humanidad a lo largo de la historia. Esta conciencia de nuestras



limitaciones nos aleja de la soberbia y la vanidad de quienes viven como si fueran los dueños del mundo, lo supieran todo y nunca fueran a morir.

6.- ACTIVIDADES

a) MOTIVACION

Escuchemos una canción.

b) EJERCITACION

Para fomentar el valor de la humildad, los niños con la guía de su maestro elaborarán las siguientes actividades:

* Permitir que el niño realice tareas a las que no está acostumbrado hacerlas en casa: barrer los pisos, limpiar los baños, encerar los pisos, limpiar vidrios, etc. Esto le enseñará a que todos podemos colaborar y no es humillante para nadie el hacer estas actividades.

* Llevar a los niños a un día de convivencia con otros niños de muy escasos recursos, niños que por su condición humilde viven deplorablemente, andan desarropados, sucios, etc. Así enseñaremos al niño que su condición de pobreza no les quita su condición de ser humano y por lo tanto podemos jugar con ellos, conversar, reír, comer. En sí hacernos parte de su forma de vida.

* Realice una convivencia de compañeros de grado, en ella aplique un juego en donde todos van a reconocer sus errores y así mismo van aprender a aceptar los errores de los demás. Luego de ello permita que los niños aprendan a pedir perdón cuando por algún motivo fallaron o se equivocaron. Recordémosles que el pedir perdón lejos de ser una humillación, es un acto de valentía y humildad.

c) EVALUACION

Una vez realizadas estas actividades el docente evaluará actitudes y comportamientos en los niños, descubrirá también cuántos de ellos practicaron el valor de la humildad.

7.-CONCLUSIONES

- * La convivencia con personas económica y socialmente inferiores a los niños permitió desarrollar en ellos el valor de la humildad.
- * Cuando un niño aprende que realizar cosas aparentemente humillantes no le ha quitado nada y que sigue siendo el mismo, empezará a ser más sencillo, colaborará más en casa y aprenderá a actuar con humildad.
- * El pedir perdón a los demás y el reconocer nuestras fallas y errores nos ayudan a mantener una vida más tranquila, sin cargos de conciencia.

8.- RECOMENDACIONES PARA EL DOCENTE

- * Procure que siempre el niño colabore en la clase para cualquier actividad que él considere humillante. Esto va a permitir que él aprenda a ser humanitario.
- * Enseñe al niño que la humildad nos hace más grandes porque ser humilde es ser valiente.
- * Motive al alumno a tratar a todas las personas por igual, a respetar a todos, enseñarle a que no diferencie clases sociales, ni posiciones económicas.
- * Motivarle al niño a que aprenda que el ser servicial nos ayuda a cultivar la humildad.

9.- RECOMENDACIONES PARA EL ALUMNO

* Mantén el mismo tono de voz, la misma forma de ser y abre de igual forma tu corazón a todos los que te rodean.

* Recuerda que en el mundo existen muchas personas valiosas y con la soberbia lo único que logras es perder una linda amistad.

TE RECOMENDAMOS UNA LECTURA COMPLEMENTARIA SOBRE EL VALOR QUE APRENDISTE:

La taza de té. Libro de Valores. Diario El Universo.

10.- GLOSARIO DE TERMINOS

Perdón.- *Remisión de la pena merecida, de la ofensa recibida o de alguna deuda u obligación pendiente.*

Soberbia.- *Engreimiento del ánimo.*

10.- GLOSARIO DE TERMINOS

Semilla.- Parte del fruto que da origen a una nueva planta.

1.- ANÁLISIS DE CONTENIDOS

Los doce valores tratados en la guía permiten fomentar en el niño actitudes positivas con respecto a su comportamiento y forma de vida.

Las actividades que se presentaron pueden estar sujetas a cambios o modificaciones de acuerdo a las necesidades del docente y de acuerdo al año de Educación Básica del niño.

Los contenidos presentados representan la investigación bibliográfica y la experiencia en el aula como docentes. Muchas de las actividades presentadas se han puesto ya en práctica en las escuelas teniendo resultados muy favorables. Los niños responden positivamente ante los estímulos del docente, el éxito de la guía consiste en el buen manejo de las actividades presentadas y en la forma cómo la pongamos en práctica con el alumno.

Los valores humanos sí son posibles practicarlos, debemos empezar nosotros como maestros con el ejemplo en el aula, recordemos que somos el espejo de nuestros alumnos, y la guía que ellos tienen. Es por esto que practiquemos todos los días el valor de la perseverancia ya que sólo así el sueño de ver a nuestros niños convertidos en actores y no observadores del buen comportamiento humano, será una realidad.

2.- EXPERIENCIAS

Los valores analizados se los dividió en dos grupos con la finalidad de que el niño no sólo los practique en su ambiente educativo, sino también en su entorno natural y social. Es decir todo lo que aprende en la escuela lo lleve también a casa y lo ponga en práctica frente a sus seres más queridos como son sus padres y hermanos.

La puesta en práctica de las actividades permite que nuestro sistema de enseñanza tome nuevos rumbos, porque recordemos que la práctica de un valor conduce a la práctica de otros y esto hace que el niño se vuelva un ser más sociable, amigable y por ende responsable de sus actividades escolares.

Al proponernos brindarle actividades como retos, delegación de responsabilidades, convivencias con otros niños, carteles con frases para recordar, etc. estamos dejando en él una fuerza y energía para que crezca su interés en el estudio y de esta manera el proceso de aprendizaje avance a la par que el mejoramiento moral y ético del niño.

Para la realización de actividades no es necesario invertir e materiales costosos, se trata más bien de recolectar materiales de reciclaje, o aquellos que el niño pueda conseguir para con su ingenio elaborar nuevas formas de colores y tamaños.

3.- RESULTADOS

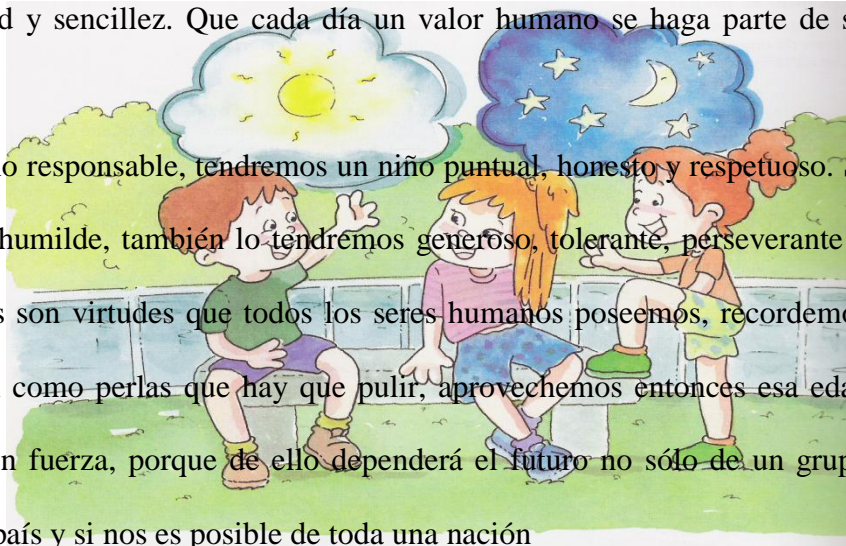
El campo de la docencia no debe limitarse tan sólo al contenido curricular sino también al formativo y humanístico. Recordemos que todo es posible cuando el docente se propone hacerlo.

Al concluir la guía queremos obtener niños constantes, que sientan la necesidad de caminar con propósitos, luchar por objetivos, seguir adelante ante las adversidades, dar pasos grandes para llegar lejos, ser parte del cambio de actitud, de carácter y de comportamiento.

Queremos así mismo que el niño se integre a una sociedad sin prejuicios de ningún tipo, que mire a todas las personas por igual, que se fortalezcan sus principios en

cuanto a humildad y sencillez. Que cada día un valor humano se haga parte de su diario vivir.

Si tenemos un niño responsable, tendremos un niño puntual, honesto y respetuoso. Si tenemos un niño humilde, también lo tendremos generoso, tolerante, perseverante y grato. Los valores son virtudes que todos los seres humanos poseemos, recordemos que los niños son como perlas que hay que pulir, aprovechemos entonces esa edad para formarles con fuerza, porque de ello dependerá el futuro no sólo de un grupo social sino de un país y si nos es posible de toda una nación



4.- CONCLUSIONES – RECOMENDACIONES

Los valores humanos se desarrollan sólo a través de nuestros constantes hábitos, nacen con el ser humano como virtud y se desarrollan a través del comportamiento y ejercicio humano. A continuación concluimos y recomendamos cómo manejar mejor los valores y cómo nos beneficia su práctica.

PARA SER HONESTOS:

- * Conozcámonos a nosotros mismos
- * Expresemos sin temor lo que sentimos o pensamos
- * No perdamos nunca de vista la verdad
- * Cumplamos nuestras promesas
- * Luchemos por que queremos jugando limpio.



PARA SER TOLERANTES:

- * Pongámonos en el lugar de los otros para tratar de entender sus problemas y su manera de actuar
- * Escuchemos sin interrumpir y demos a los demás las oportunidades de expresarse.

* Veamos en la diversidad de razas y culturas una señal de la riqueza y amplitud del mundo, en lugar de desconfianza.

PARA SER JUSTOS:

* Desarrollemos nuestro sentido de lo que está bien y lo que está mal.
* Seamos honestos, rectos, compasivos y humanos.



* No permitamos que se cometan atropellos contra nosotros mismos ni contra los demás.

* Protestemos con energía y denunciemos los abusos y crímenes, vengan de donde vengan.

PARA SER RESPETUOSOS:

* Tratemos a los demás con la misma consideración con que nos gustaría ser tratados.
* Valoremos y protejamos todo aquello que nos produzca admiración.

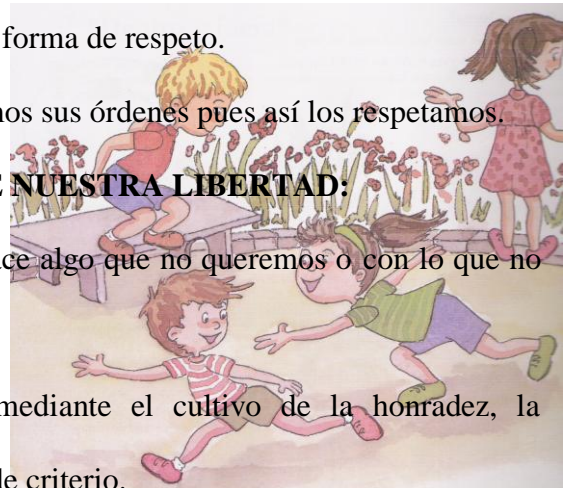
* Saludemos siempre a las personas, es una forma de respeto.

* Ayudemos a nuestros padres y obedezcamos sus órdenes pues así los respetamos.

PARA MANEJAR CORRECTAMENTE NUESTRA LIBERTAD:

* No aceptemos presiones de nadie para hacer algo que no queremos o con lo que no estamos de acuerdo.

* Forjémonos una personalidad propia mediante el cultivo de la honradez, la sinceridad, la reflexión y la independencia de criterio.



* Libertad no es libertinaje, las cosas que queremos hacer deben estar acorde a lo correcto.

PARA SER SOLIDARIOS:



* Reflexionemos sobre la situación de todos aquellos menos favorecidos que nosotros y no cerremos los ojos frente a sus problemas y necesidades.

* Si hay una causa en la que creemos y sabemos que podemos colaborar, no dudemos en hacerlo.

PARA SER HUMILDES:

* No permitamos que se llene nuestro ego cuando obtenemos algún triunfo, premio o distinción.

* Compartamos con todos por igual

* No hagamos distinción de personas por sus condiciones sociales, raza, cultura o religión, a todas les debemos respeto.



PARA SER RESPONSABLES:

* Reflexionemos seriamente antes de tomar cualquier decisión que pueda afectar nuestra propia vida y la de otros.

* Debemos asumir las consecuencias de nuestros actos.

* Debemos responder por lo que hacemos, tanto si está bien hecho como si no.

* Reconozcamos los errores que cometimos y mostrémonos dispuestos a repararlos.



PARA SER GENEROSOS:

- * Regalemos siempre todo lo que tenemos no lo que nos sobra.
- * Regalemos nuestra educación, saludo, sonrisa.
- * El generoso siempre da, no espera recibir recompensa.

PARA SER PERSEVERANTES:

- * Luchemos siempre contra los obstáculos
- * Recordemos que el mundo es para ser valiente
- * Sólo cuando luchamos alcanzamos nuestras metas.



PARA PRACTICAR UNA VERDADERA AMISTAD:

- * Brindar un corazón sincero a mis amigos.
- * Hablarles siempre con franqueza, ayudándoles a superarse si tienen algún problema.
- * Ser constantemente el apoyo donde puedan arrimar su hombro.



ACTIVIDADES RECOMENDADAS PARA EL DESARROLLO DE LA BUENA APLICACION DE LOS VALORES

EL REY DEL SILENCIO

Recursos: corona de cartón adornada con diferentes detalles como brillantina, etc.

Desarrollo: El docente escoge a uno de los alumnos que se encuentre en silencio. El alumno que fue elegido se pone la corona de cartón y se queda a cargo del juego, haciendo lo mismo, seleccionando a uno de sus compañeros que esté cumpliendo con la consigna de hacer silencio. Y así se repite lo mismo con otros alumnos que se van pasando la corona a medida que son elegidos. Casi siempre este juego se realiza después del recreo que es cuando los niños vienen más exaltados o cinco minutos antes de la hora de la salida. El niño que haya quedado a lo último (cuando el docente avisa que se acabó el tiempo) es el Rey del silencio final y se puede llevar la corona para la casa, así comparte esta experiencia con su familia. Al día siguiente debe de traerla para seguir jugando.

BATIENDO LAS PALMAS

Recursos: solo el humano.

Desarrollo: El docente piensa en diferentes ritmos y velocidades para batir las palmas. Muestra la primera secuencia de palmas y los niños deben de estar atentos

para repetir lo mismo con sus manos. Así el docente les presenta varias secuencias de golpes de palmas para que ellos repitan hasta que se llega a un silencio final.

Ganamos todos porque seguimos el ritmo hasta que paró.

ZAPATOS VIAJEROS

Los participantes deben de ser menos de 30. A partir de los 3 años.

Recursos:

Un saco o una bolsa de basura grande para meter los zapatos. Un antifaz o una media que cubra la cara del ladrón. Espacio: se podrá realizar tanto en la clase como en el patio.

Consignas de partida:

Cada uno debe entregar su zapato y esperar a que alguien lo vuelva a sacar para recuperarlo. Todos deben mantenerse en su sitio hasta que llegue su turno.

Desarrollo:

Las animadoras comentarán a los niños que están muy cansadas y que les duele un pié. Por esto se quitarán el zapato e invitará a los demás a que también se lo quiten.

Los niños deberán estar sentados en el suelo formando un círculo.

Cada niño, al igual que los animadores, echará su zapato en un gran saco, el cuál se sacará del círculo con el objetivo de que “un ladrón” se los lleve sin el conocimiento previo de ello.

Uno de los animadores saldrá al rescate de los zapatos logrando alcanzar al ladrón. Aprovechando que ha recuperado el saco, la animadora sacará uno de los zapatos y deberá buscar a su dueño para entregárselo. El que lo haya recuperado será el encargado de sacar el próximo zapato y repetir la acción anterior. Así sucesivamente. Otra variante podría ser en lugar de utilizar zapatos como material, se podrán cambiar por otros objetos o prendas que sean comunes entre los niños. El curso de la dinámica será el mismo.

PELOTA CALIENTE

DEFINICIÓN

Consiste en presentarse indicando, además del nombre, unos datos básicos por medio de una pelota que se va lanzando entre las/os participantes del grupo.

PARTICIPANTES

Grupo, clase, ... a partir de 8 años.

MATERIAL

Una pelota u otro objeto para lanzar.

CONSIGNAS DE PARTIDA

Debe hacerse lo más rápido posible. La pelota está muy caliente y quema.

DESARROLLO

En círculo, sentados o de pie. El animador/a explica que la persona que reciba la pelota tiene que darse a conocer, diciendo:

- el nombre con el que le gusta que la llamen.
- su lugar de procedencia.
- algunos gustos.
- algunos deseos.

Todo eso hay que hacerlo rápido para no quemarse. Inmediatamente terminada la presentación se lanza la pelota a otra persona que continúa el juego.

QUIEN CALLA PAGA

DEFINICIÓN

Consiste en decir el nombre o algún dato identificativo de algún participante antes de que te toquen.

PARTICIPANTES

Grupo, clase, ... a partir de 8 años.

CONSIGNAS DE PARTIDA

Debe hacerse lo más rápido posible. Si te tocan pasas al centro. Antes de iniciar el juego todos deben decir previamente el dato en cuestión.

DESARROLLO

6 participantes en círculo y uno en el centro. El animador/a da el nombre de una persona del círculo, esta debe decir el nombre de otro antes de ser tocada por la que este en el centro y así sucesivamente. En caso de ser tocado antes de responder pasa al centro.

NOTAS

Variantes:

- el nombre con el que le gusta que la llamen.
- su lugar de procedencia.
- algunos gustos.
- algunos deseos.

EL ESPEJO

DEFINICIÓN

Consiste en imitar las acciones del compañero/a.

PARTICIPANTES

Grupo, clase,... a partir de 6 años.

CONSIGNAS DE PARTIDA

Debe hacerse lentamente en un principio para que nuestro compañero pueda imitarnos. Intentar que los movimientos sean lo más iguales posibles.

DESARROLLO

Por parejas, desde la posición de sentados uno dirige y el otro hace de espejo, primero a nivel facial, después también con el tronco y los brazos. Luego desde de pie con todo el cuerpo. Cambiar de papeles.

VARIANTES

Hacerlo a distancia.

ME PICA

DEFINICIÓN

Cada persona tiene que decir su nombre y a continuación un lugar donde le pica: "Soy Juan y me pica la boca". A continuación el siguiente tiene que decir como se llamaba al anterior, y decir dónde le picaba. Él también dice su nombre y donde le pica y así sucesivamente hasta la última persona. El último tiene que decir desde el primero, los nombres de cada persona y dónde les picaba.

PARTICIPANTES

Desde tres o cuatro personas hasta 30. Mientras más, más divertido es y más memoria hay que desarrollar. La edad es indiferente.

CONSIGNAS DE PARTIDA

Hablar bien alto para que todo el mundo se entere, y al decir que te pica, hacerlo también con gestos.

DESARROLLO

Uno a uno van diciendo su nombre y lo que les pica, y el nombre y lo que le picaba a cada persona que ha hablado antes que ellos.

TIERRA

DEFINICIÓN

Consiste en que el grupo diga el nombre del que recibe la pelota.

PARTICIPANTES

Se recomienda que los grupos sean pequeños, que oscilen entre los 7 u 8 miembros.

La edad apropiada para realizar este juego es a partir de los 4 años.

MATERIAL

Espacios libres sin obstáculo y una pelota u otro objeto para lanzar.

DESARROLLO

1. Los jugadores se ponen de pie formando un círculo, menos uno que se queda en el centro con una pelota en la mano.
2. Posteriormente el que se encuentra en el centro le tira la pelota a uno de los que se encuentran alrededor de él, por lo que el grupo deberá decir al unísono cual es el nombre del que tiene el balón, a la vez que el grupo deberá rodear a la persona que posea el balón.

3. Si el grupo no conoce el nombre del miembro que posee el balón, éste tendrá que castigar al grupo de alguna manera: Andar en círculo, sentarse en el suelo, andar en círculo a cuatro patas... y decirle al grupo cual es su nombre.

4. Posteriormente se reanuda el juego colocándose otro miembro del grupo en el centro.

EL PROTOCOLO

DEFINICIÓN

En subgrupos cada uno tiene que pensar en una forma de saludo y por grupos tienen que representar ese saludo.

PARTICIPANTES

Cualquier edad, y número indefinido.

MATERIAL

No precisa material alguno.

CONSIGNAS

Todos los miembros de los subgrupos han de saber su forma de saludo, y todos han de respetar los turnos de representación.

DESARROLLO

El primer paso consistirá en dividir el grupo en subgrupos. Cada subgrupo tendrá el mismo número de integrantes. Se dejará un máximo de diez minutos para que todos los subgrupos piensen e inventen el saludo a representar. Y finalmente cada subgrupo representará su saludo, y practicarán su saludo con los otros subgrupos.

LAS INICIALES

DEFINICIÓN

Con la inicial del nombre de cada uno, consiste en decir nombre y adjetivos, cualidades,...

OBJETIVOS

Generar la idea de grupo, dar a conocer el grupo y recordar los nombres. Conocer el lenguaje.

PARTICIPANTES

A partir de los 8 años.

CONSIGNAS

Respetar los turnos y levantarse al hablar. Hay que procurar que no se copien.

DESARROLLO

Estando el grupo sentado, el animador explica el juego y se pone como ejemplo: Yo soy Pablo y me gustan los Pokémon. "P" es la inicial del nombre y con ella se construye algo que empieza igualmente, como un gusto, una cualidad, un dibujo animado,... Y así todos los miembros del grupo.

TELARAÑA

DEFINICIÓN

Consiste en presentarse utilizando una bola de estambre o ovillo de lana que se va lanzando entre las/os participantes del grupo.

PARTICIPANTES

Grupo, clase, ... a partir de 4 años.

MATERIAL

Una bola de estambre o ovillo de lana para lanzar.

CONSIGNAS DE PARTIDA

Debe hacerse lo más rápido posible

DESARROLLO

Todas las personas formaran un circulo, luego se seleccionara alguna persona al azar y ella tomara el principio del estambre o ovillo de lana y lanzara el resto de estambre a algún participante que el elija pero antes de lanzarlo deberá decir su nombre, pasatiempos, intereses esto dependerá de las características que se utilizaran en la presentación al lanzarlo el otro participante debe repetir la presentación de su compañero y la propia y lanzar el estambre, quedándose también con una parte de él hasta llegar al ultimo participante y lograr formar una telaraña el dirigente o moderador tomara la decisión de deshacerla siguiendo el mismo desarrollo pero ahora mencionaran los participantes otro dato como algo positivo sobre la persona a la que le regresara el extremo del estambre y así se continua hasta llegar a la primera persona que tiene el inicio del estambre.

DEL NOMBRE KILOMÉTRICO

DEFINICIÓN

Consiste en auto presentarse al tiempo que se trata de recordar el nombre de todos los del grupo.

PARTICIPANTES

A partir de los 8 años.

CONSIGNAS

Se debe atender y respetar el turno. No es necesario que se haga rápidamente; dependerá de la edad.

DESARROLLO

Sentados en círculo, un componente del grupo comienza diciendo su nombre (o como quiere que le llamen). El siguiente a su izquierda (siguiendo el movimiento de las agujas del reloj) debe decir: 1.El nombre de su compañero anterior 2.Su propio nombre. El tercer componente, por orden, dirá el nombre del primero, del segundo y el suyo. Y así, sucesivamente, hasta llegar al monitor o educador que será el último y el encargado de repetir todos los nombres seguidos. Ejemplo: Yo soy Luis... Él es Luis, yo soy Juan... Luis, Juan y yo Elena... Luis, Juan, Elena y Víctor...

CENTRIFUGADORA

DEFINICIÓN

Dar vueltas con un paracaídas.

PARTICIPANTES

A partir de los 7 años.

MATERIALES

Un paracaídas.

CONSIGNAS DE PARTIDA

Todos sentados cogidos de un asa del paracaídas.

DESARROLLO

El que empieza el juego se tira hacia atrás y derecha sin soltar del asa. Los demás le imitan siguiendo el movimiento (de forma correlativa uno por uno), como si fuera una ola. Se consigue un movimiento circular ondulante.

VARIANTES

En lugar de utilizar zapatos como material, se podrán cambiar por otros objetos o prendas que sean comunes entre los niños. El curso de la dinámica será el mismo.

ALGO DE TI

DEFINICIÓN

Los participantes hacen preguntas con las letras de un nombre

PARTICIPANTES

Grupo, clase, ... a partir de 10 años, en parejas.

CONSIGNAS DE PARTIDA

Prestar atención a la información dada y respetar los respuestas de los demás.

DESARROLLO

El grupo es subdividido en parejas. Cada persona en la pareja dice o escribe su nombre en una hoja de papel. Con las letras de su nombre la otra persona debe formular cualquier tipo de pregunta (puede depender de la situación). En las preguntas cualquiera de sus palabras debe empezar por la letra correspondiente del nombre, desde la primera hasta la última. Cuando una persona haya terminado empieza la siguiente. Por ejemplo: CRIS ¿Te gustan los Caramelos? ¿Qué te hace Reir? ¿Hablas algún otro Idioma? ¿Qué te gusta de esta Sociedad?

GESTO PARANOICO

DEFINICIÓN

Crear e imitar gestos. Cada persona tiene que decir su nombre y a continuación hacer un gesto. A continuación el siguiente tiene que decir como se llamaba al anterior, y repetir su gesto. Él también dice su nombre y realizar un gesto distinto y así sucesivamente hasta la última persona. El último tiene que decir desde el primero, los nombres de cada persona y sus gestos.

PARTICIPANTES

Mientras más componentes participen, más divertido y difícil. La edad es a partir de 4 años

CONSIGNAS DE PARTIDA

Hay que respetar el orden. Debemos repetir el nombre y gesto de todos los anteriores y añadir el nuestro. Tenemos que intentar no repetir y ser originales.

DESARROLLO

Se colocan en círculo, con cierta separación unos de otros y a ser posible, de pie. El primero dice su nombre y hace un gesto y el siguiente debe repetirlos ambos y añadir su nombre y su gesto. El tercero repetirá el nombre y gesto de los dos anteriores y añadirá el suyo.

VARIANTE

Todo el grupo en círculo. Una persona comienza diciendo su nombre acompañado de un gesto, saltos, saludo, baile, etc. y todos lo repiten, así sucesivamente hasta que todos han dicho su nombre con su gesto y todo el grupo lo ha ido repitiendo. La variante la envía M^a Carmen del Barrio y le llama "repetimos gestos".

Otra variante es "me pica".

EL ABOGADO

DEFINICIÓN

El coordinador pregunta datos básicos y responde el compañero del lado (abogado).

PARTICIPANTES

La edad de los participantes puede ser de los 8 años en adelante. El número de participantes puede ser variado, con preferencia de 10 personas o 30.

CONSIGNAS DE PARTIDA

Solo es importante que se mantengan dentro de la ronda o turno

DESARROLLO

Consiste colocar en una ronda personas que pueden ser entre 10 a 30 o mas, entonces empezando de un extremo la persona siguiente va a ser su abogado y así sucesivamente, entonces el coordinador pregunta algo al una persona (su nombre o edad) y el que responde es su abogado.

BUSCANDO PAREJA

DEFINICIÓN

El animador reparte entre el grupo diferentes objetos (caramelos, piezas geométricas..) cada persona debe buscar a su pareja y presentarse.

PARTICIPANTES

Indiferente

MATERIAL

Objetos diferentes (caramelos de colores, figuras geométricas de diferentes formas...)

CONSIGNAS DE PARTIDA

Cada persona va a coger un objeto de la bolsa sin mirar y no se puede cambiar.

DESARROLLO

El animador introduce en una bolsa o caja una serie de parejas de objetos, por ejemplo caramelos de diferentes colores. Va pasando la caja por todo el grupo para que cada persona coja una pieza sin mirar.

Cada persona tiene que buscar a su pareja, por ejemplo los que ha elegido el caramelo de color rojo, se sientan juntos y hablan entre ellos diciendo el nombre, sus aficiones, qué le gusta hacer en su tiempo libre. Se indica al grupo que han de estar muy atentos a lo que les diga el compañero ya que luego ellos tendrán que presentarlo al resto del grupo.

Cada miembro de la pareja presenta después a la persona con la que ha estado hablando al resto del grupo.

EL BOLÍGRAFO LOCO

DEFINICIÓN

Se hace girar un bolígrafo y hacia quién apunte debe decir el nombre y alguna característica de un compañero

PARTICIPANTES

A partir de los 8 años. El número es ilimitado

CONSIGNAS DE PARTIDA

En la primera vuelta, cada participante dice su nombre y una cualidad suya que le parezca determinante.

Debe tratarse de cualidades positivas de un mismo. Se dice en pocas palabras. Es preferible que no se puedan repetir las personas de las que se hable.

DESARROLLO

Sentados en círculo, en una primera vuelta cada uno se presenta y dice su nombre y una característica personal positiva. En la segunda vuelta, se girará el bolígrafo para que al señalar a un jugador diga el nombre y la característica de otra persona. El objetivo no es que todos hablen, sino que se nombre una cualidad y el nombre de todos los integrantes del grupo.

PAREJAS

DEFINICIÓN

Se busca a un compañero según la pareja de famosos que nos toco.

PARTICIPANTES

La edad de los participantes puede ser de los 6 años en adelante.

MATERIAL

Papel y bolígrafo.

DESARROLLO

Consiste dar en un papel el nombre de alguna pareja famosa (ejemplo: el gordo y el flaco) y entregarlo a cada uno del grupo. Después deben encontrar a alguien del grupo para que les ayude a presentar la pareja del papel.

RECONOZCO TU ANIMAL

DEFINICIÓN

Se trata de reconocer a una persona por el sonido que hace de un animal.

PARTICIPANTES

Grupo, clase, ... a partir de 6 años.

MATERIALES

Una silla menos que participantes. Pañuelos o vendas para tapar los ojos.

DESARROLLO

Todo el grupo sentado en círculo. Una persona se pasea por el centro con los ojos cerrados, sentándose sobre las rodillas de alguien del grupo. La persona sobre la que se ha sentado imita el sonido de un animal. Si la que está con los ojos cerrados la reconoce cambian de lugar. Si no continúa el paseo, sentándose sobre otra.

NOTAS

Puede hacerse al revés, todo el grupo con los ojos cerrados y la persona que está sin silla con los ojos abiertos.

Hay que evitar que permanezcan mucho tiempo con los ojos vendados

LA GALLINITA CIEGA

DEFINICIÓN

Se trata de reconocer a una persona del círculo por el tacto.

PARTICIPANTES

Grupo, clase, ... a partir de 6 años.

MATERIALES

Pañuelo o venda para tapar los ojos.

DESARROLLO

Todos los participantes se colocan en círculo cogidos de las manos menos la "gallinita ciega" que se encuentra en el centro y con los ojos tapados. Después de dar tres vueltas sobre sí misma se dirigirá hacia cualquiera del círculo y palpará su cara para reconocerlo. Si lo consigue, intercambiarán su papel

NOTAS

El grupo puede desplazarse para impedir que la gallinita lo atrape pero no vale soltarse de las manos.

Hay que evitar que permanezcan mucho tiempo con los ojos vendados

DIARIO DE LOS SUEÑOS

DEFINICIÓN

Cada uno de los niños pondrá en una libreta todos los sueños que vaya teniendo, para darlos a conocer al resto de sus compañeros.

PARTICIPANTES

Esta dinámica está pensada para los niños de enseñanza primaria y secundaria. El número de participantes viene determinado por el número de alumnos existentes en la clase.

MATERIALES

El material necesario para la consecución de esta dinámica es:

- Libreta (donde anotarán los sueños que vayan teniendo).
- Lápiz o bolígrafo. Es aconsejable que se realice en el aula.

DESARROLLO

Cada niño o niña cuando se vaya a acostar pone una libreta en su mesita y cuando se levante pone en ella el sueño que ha tenido. Se lleva a clase su " diario " y allí cada uno lee sus respectivos sueños. Una vez que se han leído todos los sueños, se eligen los que más han gustado. Estos sueños que han sido elegidos serán escritos por el profesor o profesora en otra libreta que hará función de " diario de los sueños de clase".

EL DETECTIVE

DEFINICIÓN

Cada uno escribe en una hoja sus datos personales y algún hobby. Luego se deja un rato para que todos lean las hojas de los demás, y a continuación se hacen preguntas como: ¿A quién le gusta ir al fútbol los sábados? (contestan todos menos el interesado).

PARTICIPANTES

Lo hemos probado para chavales entre 14 y 18 años, pero puede funcionar en un margen más amplio de edades. Número: no demasiados, porque puede resultar pesado. Hasta 20 va bien. Si son más, habrá que dividir el grupo.

DURACIÓN

20 minutos.

MATERIAL

Una hoja para cada uno, y una silla, ya que nos sentaremos en círculo. Espacio mínimo: el necesario para que todos se puedan ver y relacionarse unos a otros con las hojas.

CONSIGNAS DE PARTIDA

Silencio absoluto. Respeto por lo que los demás pongan en las hojas.

DESARROLLO

Se introduce el juego diciendo que vamos a recibir a un detective que va a buscar a alguien. Entonces, para que el detective pueda descubrir a la persona que busca, vamos a apuntar nuestro nombre, apellidos, edad, cumpleaños, lo que nos gusta, lo que no nos gusta y algún rasgo que nos defina en una hoja. A continuación se dejan unos 10-15 minutos para que todos puedan ver las hojas de los demás. Por último nos sentamos todos y el animador realiza preguntas como: El detective busca a alguien que nació en Enero. A lo que se debe responder aquellos que recuerden. En principio es el animador el que va preguntando, pero se puede plantear como variante que quien responda el primero puede preguntar él.

ARDILLA A SU CUEVA

DEFINICIÓN

Conocimiento de los integrantes a través del juego.

PARTICIPANTES

A partir de los 14 años y un número par.

CONSIGNAS DE PARTIDA

Los participantes deben formar parejas.

DESARROLLO

Todas las personas forman un círculo, luego, ya que cada persona tiene su pareja, entonces se asignan sus roles: uno hará de ardilla y el otro compañero de cueva. Todos los que tienen el rol de cueva realizan muy bien el círculo, cogiéndose de las manos. Luego la pareja correspondiente o sea la ardilla lo mira a los ojos y le hace preguntas tal como en que lugar vive, como se llama, que edad tiene. Cuando el monitor diga: **ARDILLA**, las personas que tienen el rol de ardilla se mueve a la derecha para conversar con el compañero que sigue y le realizará la misma serie de preguntas. El monitor de juego dirá varias veces **ARDILLA** con el fin de que todos roten y se conozcan los compañeros. Las cuevas nunca se deben mover. Cuando el monitor diga **cueva**, todas las ardillas deben buscar a la pareja que tenían al iniciar el juego y se ubican entre las piernas de la persona que hace de cueva. La última persona que encuentre su pareja debe salir al medio del círculo y presentarla. Esto se debe repetir varias veces.

Con este juego podemos conocer mejor al grupo con el que estamos trabajando, conoceremos a aquellos niños más tímidos y a los que no tienen ningún problema a la hora de hablar delante de otros compañeros.

SÍ/NO

DEFINICIÓN

Le hacen una pregunta a un compañero y según la terminación de su contestación los compañeros le responderán.

PARTICIPANTES

Indiferente.

DURACIÓN

Indefinido

MATERIAL

Ninguno.

CONSIGNAS DE PARTIDA

Coger a dos muy amigos y sacar al uno; se le dice al otro cuando entra "anda que lo que nos ha contado tu amigo de ti..."

Deben saber todos que cuando lo que diga acabe en vocal la respuesta es SÍ y cuando lo que acaba de decir sea una consonante la respuesta es NO.

DESARROLLO

Un compañero se sale del entorno en el que está el resto para no escuchar lo que dicen. Todos se ponen en un corro y se ponen de acuerdo para contestar SÍ o NO. Consiste en que uno del grupo le hace una pregunta a un compañero que no ha escuchado de que va el juego y si en la contestación que da la última palabra acaba en vocal todos responderán SÍ y si es consonante todos responderán NO. Lo que se trata es que al que le pregunten se quede asombrado de lo que la gente sepa de él aunque en realidad no sabe nada.

EL ORDEN DE LAS EDADES

DEFINICIÓN

Es un juego cooperativo y de conocimiento. Se trata de ordenarse por edades sin hablar

PARTICIPANTES

De 6 a 25 participantes, a partir de 8 años.

CONSIGNAS DE PARTIDA

No hablar durante el juego.

DESARROLLO

Todos en fila, adquieren en compromiso de no hablar mientras dure el juego, sólo pueden hacer señas. El objetivo del grupo es ordenarse por fechas de nacimiento por orden descendente, de mayor a menor, pero sin hablar. Ganará el grupo cuando esté ordenado. Al final se contrasta el orden conseguido sin hablar, con las fechas reales que cada cual nos cuente

LO QUE NUNCA HE HECHO

DEFINICIÓN

Uno por uno, va diciendo algo que nunca haya hecho en su vida, todo aquel que si lo ha hecho, pierde un punto, gana el que se quede con más puntos al final.

PARTICIPANTES

Lo ideal sería más de 3 y menos de 20 personas. Mayores de 9 años.

MATERIAL

Piedritas, o algo para llevar la cuenta de los puntos. Se puede utilizar cualquier otra cosa en lugar de piedritas para llevar los puntos. Puede jugarse con más o menos puntos.

CONSIGNAS DE PARTIDA

Se requiere que los participantes sean honestos, se debe respetar el turno.

DESARROLLO

Todos los participantes hacen un círculo, se les entrega o se les pide que busquen 10 piedritas. Una persona dice algo que nunca en su vida ha hecho (ejemplo: "Yo nunca he patinado en hielo"). Todas las personas que sí lo hayan hecho, le dan una de sus piedras a esta persona (la que dijo que nunca ha...). A continuación, la persona de la derecha del que acaba de hablar tiene el turno de decir algo que nunca ha hecho, siguiéndose la misma dinámica. El juego se puede parar, después de unas cuantas vueltas por todos los participantes, y gana el jugador que tenga más piedras.

RUMBO A LO DESCONOCIDO

DEFINICIÓN

Conocer a un grupo recién formado, sus gustos, aficiones, etc.

PARTICIPANTES

Mayores de 8 años. Numero de 10 en adelante.

CONSIGNAS DE PARTIDA

Hay que cambiar de compañero a preguntar. No vale siempre al mismo.

DESARROLLO

Se hace una batería de preguntas que deben tener todos los participantes. Por ejemplo: Buscar a una persona que tenga como color favorito el rojo; a una persona que haga determinado deporte; a una persona que su nombre empiece por "C";etc

El juego consiste en encontrar para cada característica una persona entre la gente que juega. Si la encontramos le preguntamos como se llama y lo ponemos junto a esa frase. Seguidamente vamos a por otra persona. Así sucesivamente hasta terminar toda la lista, momento en el que finalizará el juego.

EQUILIBRIO

DEFINICIÓN

Se trata de que, por parejas, se consiga alcanzar el punto de equilibrio, y hacer movimientos cooperando.

PARTICIPANTES

Grupo, clase, ... a partir de 10 años.

CONSIGNAS DE PARTIDA

Es importante invitar a que las parejas se formen entre personas desproporcionadas físicamente: bajas con altas, gordas con delgadas, ... Siempre es posible alcanzar el equilibrio.

DESARROLLO

Las personas participantes se reparten por parejas. Dentro de cada pareja los integrantes se ponen frente a frente, dándose las manos, juntando los pies y uniendo las punteras. A partir de esta posición y sin despegar los pies del suelo, cada integrante va dejándose caer hacia atrás con el cuerpo completamente recto. Así hasta llegar a estirar completamente los brazos y conseguir el punto de equilibrio dentro de la pareja.

Una vez alcanzado el equilibrio se pueden intentar hacer movimientos cooperando y sin doblar los brazos: una de las integrantes de la pareja dobla las piernas mientras la otra la sostiene, las dos bajan, ...

EL NUDO

DEFINICIÓN

Se trata de hacer un nudo, a partir de un corro, lo más complicado posible.

PARTICIPANTES

Grupo, ... de cualquier edad a partir de 6 personas.

CONSIGNAS DE PARTIDA

Un participante se aleja de grupo para no ver como los demás desde corro se enredan lo máximo posible.

DESARROLLO

Las personas de corro se enredan pasando por encima y por debajo de la mano del compañero. Cuando ya no puedan complicarlo mas llaman al compañero que está alejado y este intenta deshacer el nudo indicando al grupo que deben hacer.

VOLEYVOZ

DEFINICIÓN

Dos grupos que simulan ser jugadores o jugadoras de voleibol. El balón es la voz. Se hacen los gestos de golpear pero diciendo el nombre de la persona a la que envías el balón.

PARTICIPANTES

A partir de los 6 años Grupos de seis personas, dispuestos, o no, en el terreno, como los jugadores/as de voleibol

CONSIGNAS DE PARTIDA

Hacer los gestos de voleibol.

DESARROLLO

Se simula con gestos que se golpea la pelota, pero se hace con la voz.

PONLE LA COLA AL BURRO

DEFINICIÓN

Intentar poner la cola a un burro pintado con los ojos vendados.

PARTICIPANTES

Grupo, ... de 4 años de edad en adelante.

MATERIAL

Pintar el burro con tizas de colores o crayolas, recortar en papel una cola en la punta poner cualquier material que pegue y una venda para los ojos.

CONSIGNAS DE PARTIDA

No pueden decir si puso o no la cola correctamente.

DESARROLLO

Se venda los ojos al niño, se le da la colita del burro y se le da 3 vueltas y si el niño está acertando hay que decirle "ponle la cola al burro" si no decirle "el burro no tiene cola", para que sepa si lo está haciendo bien.

LAZARILLO

DEFINICIÓN

Es un juego de confianza donde un lazarillo debe llevar a un invidente a un lugar previamente establecido

PARTICIPANTES

Tiene que ser un número par porque deben ser parejas, de cualquier edad, porque aun los niños lo pueden hacer.

MATERIAL

Puede hacerse dentro o fuera del salón, necesitamos las vendas o mascaradas o velillos para cubrir los ojos y el material a traer de regreso o los papelillos que comprueben que se llegó a la meta o lugar establecido

CONSIGNAS DE PARTIDA

El lazarillo no debe quitarse la venda hasta que llegue de regreso con el material o papelillo, o hasta que llegue a su asiento, el que le guía ha de procurar estar en silencio y evitar que caiga su invidente en ningún momento

DESARROLLO

En un grupo de cualquier tamaño se aplica al separar a los integrantes por parejas, se vendan los ojos de uno de los participantes y el otro lo tiene que llevar a un lugar sin decir nada, el niño con los ojos vendados puede darle la mano a su lazarillo o solo ponerla sobre su hombro, como desee, así que solo presionando el brazo o llevándole de la la mano lo puede guiar, de preferencia que sea fuera del aula hacia ella o a la dirección, se puede pedir que traigan algo para comprobar que llegaron al lugar, por ejemplo, un papelito o un material de un área del salón. Puede durar cuanto quiera el docente o hasta que se logre llegar a un lugar determinado donde se puede pedir que el lazarillo sea ahora el invidente

NOTAS

Es divertido ver como los niños intentan explicar que hay escaleras o que hay alguna pendiente en el terreno, escalones o cualquier desnivel u objeto con el que pueda golpearse su invidente

TÚNEL OSCURO

DEFINICIÓN

Confiar en tus compañeros mientras vas debajo de sus piernas con ojos cerrados

PARTICIPANTES

De seis años en adelante, unas 20 personas

CONSIGNAS DE PARTIDA

No se pueden cerrar las piernas y mucho menos engañar al compañero dándole indicaciones incorrectas

DESARROLLO

Se divide a los chicos/as en grupos de siete personas que cada grupo se colocara en fila india con las piernas abiertas a un metro de distancia unos de otros.

El último de la fila se colocara a gatas con los ojos cerrados o tapados y se le dirá que es un tren que tiene que pasar por un túnel muy oscuro.

Sus compañeros mediante las indicaciones de izquierda derecha y centro deberán indicar al tren para que llegue por debajo de las piernas hasta el principio.

Cuando acabe se colocara como sus compañeros y el último de la fila realizara el mismo proceso. (<http://www.firebirds.com.ar>[2011, 15 de octubre])

6.8 ADMINISTRACIÓN

El grupo encargado para el desarrollo de la propuesta es la comisión técnico pedagógica ya que es la que sigue el proceso de enseñanza-aprendizaje la misma que está estructurada por miembros de cada uno de los niveles de Educación Básica y su función es velar por el desarrollo de la educación conjuntamente con la comunidad educativa del Instituto Particular Mixto “León Becerra”.

6.9 PREVISIÓN DE LA EVALUACIÓN

PREGUNTAS BÁSICAS	EXPLICACIÓN
¿Quiénes solicitan evaluar?	Comisión técnico pedagógica.
¿Por qué evaluar?	Medir los objetivos planificados.
¿Para qué evaluar?	Corregir errores.
¿Qué evaluar?	La correcta aplicación de los valores y la tecnología multimedia.
¿Quién evalúa?	Comisión técnico pedagógica.
¿Cuándo evaluar?	Constantemente es decir en todo el proceso.
¿Cómo evaluar?	Coevaluación, heteroevaluación, autoevaluación.
¿Con qué evaluar?	Instrumentos de evaluación, talleres, trabajos individuales, grupales

MATERIAL DE REFERENCIA

1 BIBLIOGRAFÍA

Aebli, H. (1958) Una didáctica fundada en la psicología de Jean Piaget. Buenos Aires. Kapeluz.

Alberich, E. (1980) Enseñar religión hoy. Barna. Bruño/ Edebe.

Allport, G. Vernon, P. (1973) Estudio de los valores. El manual moderno, México.

Aparisi, A. (1982) Utopía escolar y realismo educativo. Madrid, Nancea.

Aparisi, R. García Mantilla, A. (1987). Imagen, video y educación. México, F.C.E.

Aristegui Yañes, J. (1976). Hablan los adolescentes, qué piensan de la fe, de la Iglesia y de las clases de religión. Sal Terrare.

Arroyo Pomeda, J. (1990). El lugar de la ética en la reforma. Cuadernos de pedagogía,

Ashton, T. S.; *La Revolución Industrial: 1760-1830*; Fondo de Cultura Económica; México; 1950.

Astrada, C. (1938).La ética formal y los valores.

Azcárate Ristoli, I. (1981) La programación en la práctica escolar. Madrid, Anaya.

Bartolomé, M. (1979) educación y valores. Nancea. Madrid.

Bernal, John D.; *Historia social de la ciencia 1. La ciencia en la historia*; Ediciones Península; Barcelona (España); 1967.

Bernal, John D.; *Historia social de la ciencia 2. La ciencia en nuestro tiempo*; Ediciones Península; Barcelona (España); 1967.

Bosselo, A. P. (1993) Escuela y valores. La educación moral, Madrid. CCS.

Camps, V. (1990) Los valores de la educación. Madrid, Alauda, Anaya.

Carl Marx, *Tecnología industrial y división del trabajo*, reproducido en Torcuato di Tella (compilador), *Introducción a la Sociología*, Eudeba, Buenos Aires (Argentina), 1987, pp. 127-134, ISBN 950-23-0197-8.

Claude Lévi-Strauss, *El trabajo artesanal*, revista Ñ (diario Clarín), Buenos Aires (Argentina), 7 de junio de 2008.

Coppeu, H. Utilización de los medios audiovisuales. Anaya

Decaigny, T. (1980) La tecnología Aplicada a la educación. Buenos Aires. El Ateneo.

T. K. Derry Y Trevor I. Williams, *Historia de la tecnología. Desde la antigüedad hasta 1750*, Siglo Veintiuno de España Editores, Madrid, 1977, pp. 68-110, ISBN 84-323-0279-1.

<http://www.educacioninicial.com/eicontenidos>[2010, 12 de mayo]

<http://http://www.elabedul.net/Docuementos>[2010, 15 de mayo]

<http://www.teiamoner.com/llicencia/definicioE.htm>[2010, 20 de mayo]

<http://es.wikipedia.org/wiki/Títtere>[2010, 3 de junio]

<http://www.teiamoner.com/llicencia/definicioE.htm>[2010, 7 de junio]

<http://rehue.csociales.uchile.cl>[2010, 15 de junio]

<http://ix.joal.net/es/salud/psicolog%eda/>[2010, 20 de junio]

<http://web.jet.es/amozarrain/creatividad.htm>[2010, 24 de junio]

<http://mailweb.udlap.mx>[2010, 3 de julio]

<http://es.wikipedia.org/wiki/Ense%C3%B1anza>[2010, 8 de julio]

<http://www.firebirds.com.ar>[2011, 15 de octubre]

<http://www.wilkinsonpc.com.co>[2011, 16 de octubre]

<http://www.tecnomaestros.awardspace.com>[2011, 20 de octubre]

2 ANEXOS

2.1 Encuesta a estudiantes

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN
CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA

Encuesta dirigida a estudiantes del cuarto año de básica del Instituto Particular Mixto “León Becerra”

Objetivo: Obtener información sobre si la tecnología multimedia incide en la aplicación de la educación en valores.

Instrucciones generales

Solicito de la manera más comedida se sirva contestar el siguiente cuestionario de una manera precisa, veraz, correcta y honrada, para poder recolectar la información necesaria e indispensable para que mi trabajo de investigación se desarrolle normalmente y alcance el objetivo propuesto.

Seleccione la respuesta adecuada con una X en cada ítem.

1. ¿Los juegos de video nos permiten una correcta aplicación de los valores?

A veces

Nunca

Siempre

<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>

2. ¿El conocimiento de los valores, mejoraría con la aplicación de un tutorial?

A veces

Nunca

Siempre

3. ¿Para impartir la clase de valores su profesor utiliza medios audiovisuales?

A veces

Nunca

Siempre

4. ¿Estaría de acuerdo con la implementación de un tutorial para que ayude en el proceso de enseñanza aprendizaje en la materia de valores?

De vez en cuando

Nunca

Siempre

5. ¿Cree usted que aumentaría su motivación por la asignatura de valores con el uso de un tutorial?

Todos	<input type="checkbox"/>
Pocos	<input type="checkbox"/>
Ninguno	<input type="checkbox"/>

6. ¿Para recibir su clase de valores dispone de un laboratorio de computación básicamente equipado?

A veces	<input type="checkbox"/>
Nunca	<input type="checkbox"/>
Siempre	<input type="checkbox"/>

7. ¿En su clase de valores utilizan algún medio audiovisual?

A veces	<input type="checkbox"/>
Nunca	<input type="checkbox"/>
Siempre	<input type="checkbox"/>

8. ¿La materia de valores nos guía asía un cambio de comportamiento?

A veces	<input type="checkbox"/>
Nunca	<input type="checkbox"/>
Siempre	<input type="checkbox"/>

9. ¿El comportamiento de los compañeros de clase depende de?

Buenos principio

Miedo al castigo

Motivación del profesor

10. ¿Las autoridades y docentes se constituyen en un ejemplo para la práctica y vivencia de valores?

A veces

Nunca

Siempre

11. ¿Existe apertura y respeto a la libre expresión crítica y constructiva en el aula?

A veces

Nunca

Siempre

12. ¿Cree Ud. que sus compañeros hacen lo que deben hacer, porqué?

Se sienten libres

Se sienten obligados

13. ¿Cómo te sientes cuando ayudas a una persona desprotegida?

Satisfecho

Indiferente

Insatisfecho

2.2 Encuesta a docentes

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN
CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA

Encuesta dirigida a docentes del Instituto Particular Mixto “León Becerra”

Objetivo: Obtener información sobre si la tecnología multimedia incide en la aplicación de la educación en valores.

Instrucciones generales

Solicito de la manera más comedida se sirva contestar el siguiente cuestionario de una manera precisa, veraz, correcta y honrada, para poder recolectar la información necesaria e indispensable para que mi trabajo de investigación se desarrolle normalmente y alcance el objetivo propuesto.

Seleccione la respuesta adecuada con una X en cada ítem.

1. ¿Ud. sale del tema de clase para reflexionar sobre valores con los estudiantes?

A veces

Nunca

Siempre

<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>

2. ¿Ud. utiliza los sucesos del lugar para explicar problemas de la sociedad actual?

A veces

Nunca

Siempre

3. ¿Sus compañeros profesores generan un ambiente positivo para que los alumnos aprendan con gusto?

Todos

Pocos

Ninguno

4. ¿Sus compañeros profesores dan la oportunidad para que sus estudiantes demuestren sus habilidades?

Todos

Pocos

Ninguno

5. ¿Sus compañeros desarrollan el PEA de acuerdo a una planificación apropiada?

Todos

Pocos

Ninguno

6. ¿Se realizan en su clase actividades dirigidas a la participación crítica y reflexiva?

A veces

Nunca

Siempre

7. ¿Cree Ud. que entre las áreas hay interrelación y cooperación para programar y procesar los contenidos?

A veces

Nunca

Siempre

8. ¿Los profesores cumplen con el tratamiento del eje integrador y objetivo de la Unidad Didáctica?

Todos	<input type="checkbox"/>
Pocos	<input type="checkbox"/>
Ninguno	<input type="checkbox"/>

9. ¿Cree Ud. que el comportamiento de los compañeros se sustenta en principios y valores?

A veces	<input type="checkbox"/>
Nunca	<input type="checkbox"/>
Siempre	<input type="checkbox"/>

10. ¿Las autoridades y profesores se constituyen en un ejemplo para la práctica y vivencia de valores?

A veces	<input type="checkbox"/>
Nunca	<input type="checkbox"/>
Siempre	<input type="checkbox"/>

11. ¿Cree Ud. que existe apertura y respeto a la libre expresión crítica y constructiva en el aula?

A veces	<input type="checkbox"/>
Nunca	<input type="checkbox"/>
Siempre	<input type="checkbox"/>

12. ¿Piensa Ud. que sus estudiantes utilizan su libertad con autonomía?

A veces

Nunca

Siempre

13. ¿Cree Ud. que sus estudiantes tienen gusto por realizar actividades de solidaridad?

A veces

Nunca

Siempre

14. ¿Sus compañeros participan activamente en los actos cívicos y culturales realizados en el plantel?

A veces

Nunca

Siempre
