

## ARTÍCULO CIENTIFICO

### TITULO

DISEÑO DE UN SOFTWARE EDUCATIVO MULTIMEDIAL, PARA ORIENTAR CONCEPTOS DE EDUCACIÓN SEXUAL, ENFOCADO AL CONOCIMIENTO DEL CUERPO HUMANO, DIRIGIDO A UNA POBLACIÓN DEL GRADO PREESCOLAR DE LA INSTITUCIÓN TÉCNICA EDUC. FRANCISCO NUÑEZ PEDROSO SEDE REINA ISABEL II DE SAN SEBASTIAN DE MARIQUITA TOLIMA UTILIZANDO FLASH. 2008

### AUTORES

ORTEGÓN CASTRO SANDRA JEANETTE  
VALENCIA MUÑOZ MERY YOLIMA

INSTITUCIÓN TÉCNICA EDUCATIVA FRANCISCO NUÑEZ PEDROSO  
SEDE REINA ISABEL II  
DIRECCIÓN: Ubicada en la calle 3ª N° 2-04 barrio el Centro.

### RESUMEN

La población con la cual se trabajó la investigación, pertenece a la institución técnica educativa. Francisco Núñez Pedroso sede reina Isabel II de san Sebastián de mariquita; tomando muestra de los alumnos-as, del nivel del grado segundo.

Con el presente trabajo de investigación se busca identificar las posibles causas que llevan al niño y/o niña del grado segundo, a desconocer lo relacionado con la sexualidad enfocado en el conocimiento del cuerpo

El desarrollo del proyecto se basó en una estrategia informática desarrollada por dos profesoras licenciadas en educación preescolar de la institución técnica educativa Francisco Núñez Pedroso sede Reina Isabel II , con el fin de reforzar en los niños del grado segundo los conocimientos de su sexualidad referentes al cuerpo y a la prevención del abuso sexual. Con las actividades planteadas se busca que los niños y/o niñas de dicho grado al realizar éstas, se motiven y adquieran con mayor facilidad los conocimientos sobre el cuerpo, mediante la utilización de una herramienta multimedia desarrollada utilizando el programa de flash 2008, en el que se presentan imágenes, música, texto, videos, y voz, que dieron origen al aplicativo multimedia sobre conceptos de educación sexual, enfocado al conocimiento del cuerpo.

El propósito de la investigación no solo es motivar a los niños para el aprendizaje sobre el cuerpo, sino también crear una herramienta didáctica que ayude al maestro a obtener una mejor calidad educativa de los estudiantes del grado segundo de la institución técnica educativa Francisco Núñez Pedroso, sede Reina Isabel II.

El aplicativo multimedia para orientar conceptos de educación sexual, enfocado al conocimiento del cuerpo humano se realizó teniendo como base la investigación tecnológica aplicada, buscando que con esta ayuda y manejando las actividades planteadas en esta herramienta, orientados por los profesores, los niños y/o niñas se motiven y adquieran conocimientos más didácticos. La metodología utilizada en este medio didáctico es de fácil manejo, tanto para los usuarios (niños y/o niñas del grado segundo), como para profesores y padres de familia.

#### PALABRAS CLAVES

Multimedia \_\_ aplicativo multimedia \_\_ Flash 8.0 \_\_ Videos \_\_ sexualidad \_\_ \_\_ didáctica \_\_ conocimiento.

#### ABSTRAC

The population, with which one worked the investigation, belongs to the educational technical institution. Francisco Núñez Pedroso headquarters Isabel reigns II of san ladybug Sebastian; taking sample of the student-ace, of the grade second.

With the present investigation work it is looked for to identify the possible causes that take the boy and/or girl of the grade second, to ignore the related with the sexuality focused in the knowledge of the body

The development of the project was based on a computer strategy developed by two graduated teachers in education preescolar of the educational technical institution Francisco Núñez Pedroso headquarters Isabel it Reigns II, with the purpose of reinforcing in the children of the grade second the knowledge from its relating sexuality to the body and the prevention of the sexual abuse. With the outlined activities it is looked for that the children and/or girls of the grade second when carrying out these, they are motivated and acquire with more easiness the knowledge on the body, by means of the use of a tool developed multimedia using the flash program 2008, in which images are presented, text, videos and voice that gave origin to the aplicativo multimedia have more than enough concepts of sexual education, focused to the knowledge of the body.

The purpose of the non alone investigation is to motivate the children for the learning on the body, but creating a didactic tool that helps the teacher to obtain a better educational quality of the students of the grade second of the

educational technical institution Francisco Núñez Pedroso, headquarters it also Reigns Isabel II..

The applicative multimedia to guide concepts of sexual education, focused to the knowledge of the human body was carried out having like base the soft technological investigation, looking for that with this help and managing the activities outlined in this tool, guided by the professors, the children and/or girls are motivated and acquire knowledge but didactic.

The methodology used in this half didactic one is of easy handling, so much for the users (children and/or girls of the grade second), like it stops professors and family parents.

## INTRODUCCIÒN

El proyecto educación sexual enfocada al conocimiento del cuerpo se desarrollo teniendo en cuenta los conocimientos que los alumnos del grado segundo poseen sobre el tema, observándose que a pesar de tener un saber sobre su propia imagen, aún desconocen otros aspectos que hacen que el discente no pueda ubicar partes tan sencillas como son las partes externas e internas del cuerpo.

Después de identificar el problema se busco saber el porqué de estas falencias, realizándose unas encuestas a padres de familia donde se hicieron preguntas alusivas a la educación sexual, concluyéndose que en el hogar hay poca orientación y se espera que sea el docente quien la realice.

Se partió de un referente teórico cuyo contenido está relacionado con todo lo que tiene que ver con educación sexual, y cómo prevenir el abuso sexual; teniendo en cuenta la edad de la población objeto de estudio como es niños y/o niñas con edades entre 7 y 8 años.

Posteriormente se realizó el mapa conceptual, del que se partió para el diseño del aplicativo, donde se realizaron interfaces como: El cuerpo humano, los géneros y prevención del abuso sexual; cada uno de los temas tiene diferentes contenidos alusivos al cuerpo como videos sobre la respiración, el esqueleto, prevención del abuso sexual, además unas actividades de evaluación a través de rompecabezas.

Al realizarse una prueba piloto con los alumnos, nos pudimos dar cuenta que existe más interés por descubrir mas contenidos, y que el menor le llama la atención por el solo hecho de tener que utilizar el P.C. para descubrir que hay detrás de la imagen después de dar clic en los botones.

## RESULTADOS Y LOGROS

Inicialmente se escogieron 10 niños del grado segundo como muestra para probar el aplicativo de educación sexual, explicándoles el manejo del menú, donde el niño encuentra cuatro imágenes con sus respectivos botones y se orienta, que al llevar el puntero del mouse sobre cada botón, y al hacer clic izquierdo, éste lo llevará al tema que él quiere aprender; además hay otros subtemas que lo enrutan a ver y escuchar videos donde se explica detalladamente la función del sistema respiratorio, y del esqueleto, al igual que un audio sobre los factores asociados del abuso sexual, acompañado de un video cuyo contenido es una canción sobre el abuso sexual. Al abrir la ventana vamos a jugar, los niños y/o niñas aplican lo aprendido a través de rompecabezas.

Se observó que los discentes estuvieron entusiasmados, atentos, y realizaron comentarios acerca de lo visto, afianzando de manera rápida los conocimientos que poseían al respecto, pudiendo adquirir nuevos conocimientos del cuerpo y sus partes (internas, externas). También pudieron identificar que el hogar, familiares y amigos son medios más propicios para el abuso sexual.

Lo anterior se logró gracias a la programación del aplicativo a través de la herramienta Flash 2008, donde se utilizaron páginas de internet como youtube del cual se tomaron los diferentes videos del aparato respiratorio, esqueleto, y pequeños valientes.

## RESULTADOS

El proyecto educación sexual enfocado al conocimiento del cuerpo, es un aporte importante para los discentes que se encuentren cursando el grado segundo; a través del aplicativo diseñado, el niño y/o niña va estar más motivado y su interés por aprender se va a ver reflejado en su dinamismo y curiosidad.

Los conocimientos con respecto al cuerpo, van a ser más didácticos, ya que se utilizan medios audiovisuales y no solo se tendrá que memorizar sino que el estudiante podrá abrir el aplicativo las veces que desee afianzar el conocimiento.

Los objetivos planteados se pudieron llevar a cabo, a medida que se iba desarrollando paso a paso las diferentes partes del proyecto como fueron: El diseño e implementación del aplicativo multimedia, en el que se crearon imágenes, voz, videos y juegos, donde los discentes pueden afianzar los conocimientos sobre educación sexual y el cuerpo humano (partes internas y externas).

Después se procedió a realizar la programación en Macromedia flash 2004 y 2008, ejecutándose los juegos en flash 2004 y los videos en flash 2008.

Por último se realizó la implementación del software, teniendo en cuenta el ova que existe en la institución, cuyos temas sobre educación sexual y el cuerpo son de un grado de profundidad adecuado para alumnos de cuarto y quinto primaria.

Al realizar el estudio del referente teórico sobre la educación sexual, nos encontramos con temas que sirvieron de base para el diseño del aplicativo, entre ellos los videos, rompecabezas, en donde el menor puede interactuar y aprender sobre cómo prevenir el abuso sexual, ubicación de las diferentes partes que conforman los sistemas y al mismo tiempo divertirse didácticamente con el juego de rompecabezas.

Para el desarrollo del proyecto, partimos de la aplicación de una encuesta, en la que los padres de familia nos daban a conocer el porqué de tantas falencias en los conocimientos de los niños y/o niñas sobre educación sexual, pudiéndose concluir:

La primera pregunta que hace relación a la edad en la que el menor debe enseñarse a conocer el cuerpo, se concluye , que aún es un tema que algunos padres lo ven con tapujos y vergüenza, esto se refleja en el porcentaje, donde sólo un cuarenta por ciento aceptan la responsabilidad de que el infante conozca su cuerpo desde los cinco a los ocho años, edades en las que puede asimilar y entender con mayor facilidad lo enseñado; el otro cuarenta por ciento consideran que es un tema que el niño y/o niña debe ir aprendiendo pausadamente a medida que se vaya dando el crecimiento y los cambios en éste; lo que lleva al menor a alarmarse cuando llega a una determinada edad y le ocurren cambios que desconocía; por lo tanto como docentes estamos en la obligación de orientar al alumno de acuerdo a su edad, iniciando con los conceptos de las diferentes partes del cuerpo tanto internas y externas, actividad que se presenta en uno de los contenidos de nuestro software, y que hará que el discente adquiera un mejor conocimiento a través de una didáctica interactiva.

Para concluir la segunda pregunta podemos darnos cuenta que el 40% de los padres de familia enseñan a los niños sobrenombres a sus genitales, dando muy poca importancia al nombre genérico. Un 50% de los padres y madres, no enseñan el nombre y se limitan a decir que a medida que crecen van dándose cuenta de cómo se llama su genital. Por lo anterior surge la necesidad de crear dentro del proyecto un software con interfaz, donde el niño a través del juego de ubicación de los genitales en el lugar que corresponde, aprende el nombre correcto y a la vez enriquece el vocabulario con respecto a su propio cuerpo. Esta pregunta hace relación a las diferencias sexuales, y como podemos observar el mayor porcentaje fue el del 35%, donde los padres y madres casi nunca enseñan las diferencias sexuales, encontrándonos

Esta pregunta hace relación a las diferencias sexuales, y como podemos observar el mayor porcentaje fue el del 35%, donde los padres y madres casi nunca enseñan las diferencias sexuales, encontrándonos en el aula discentes que todavía no diferencian muy bien el género al cual pertenecen. Lo anteriormente descrito nos conduce a crear dentro del proyecto una interfaz donde el niño y/o niña diferencia cada una de las prendas de vestir y aspectos físicos que hacen que el niño se diferencie de la niña: teniendo como finalidad que los discentes tengan un conocimiento muy claro sobre este aspecto.

La orientación sobre abuso sexual en los padres del grado segundo, es dejada al maestro en un 35% ya que se evidencia poco conocimiento para dicha educación, a tal punto que las madres de familia son las que más se preocupan por enseñarle a sus hijos sobre el abuso sexual al que pueden ser sometidos, pero esto de una forma empírica porque no saben qué hacer, ni a quién acudir en un caso como tal; otros padres se despreocupan totalmente y dejan mejor que sus hijos aprendan de terceras personas o diferentes medios. De esta manera se diseña una interface con historietas, Videos y canciones alusivas al tema, donde el menor aprende de manera lúdica hacerle frente a un abuso sexual.

Para la elaboración del aplicativo, se tuvo en cuenta incursionar la parte sobre el abuso sexual, ya que en los análisis de la encuesta los padres de familia prefieren que esos temas sean tratados a sus hijos por los docentes pues carecen de conocimientos sobre el tema. Además se tuvo en cuenta informar a los niños de factores de riesgo al abuso sexual que es lo que se está viviendo en nuestro medio.

Finalmente se observó, como los niños a través del desarrollo del aplicativo, se inquietan y participan en clase, mostrando dinamismo y queriendo descubrir más sobre el tema.

#### Discusión

Se parte de la enseñanza al niño del manejo del aplicativo para que pueda ir descubriendo a través de clic los temas incluidos en el menú, con esta orientación el discente posteriormente podrá repasar conceptos, ver los videos o lo que más le haya llamado la atención dentro del software.

Es importante realizar una inducción donde el estudiante adquiera buen manejo del aplicativo, para que se pueda ubicar en el menú según orientaciones dadas por el maestro.

No se encontraron discrepancias con otros proyectos, debido a que el modelo pedagógico da gran importancia a todo lo que tenga que ver con lo informático, que hace que el niño pueda aprender más didácticamente.

## CONCLUSIONES

Después de haber seguido unos pasos para darnos cuenta si en realidad se había cumplido con lo planteado en el proyecto que era como orientar conceptos de educación sexual enfocada al conocimiento del cuerpo humano, mediante un aplicativo multimedia que sirva para afianzar saberes a los estudiantes del grado segundo de la institución educativa técnica Francisco Núñez Pedroso, sede Reina Isabel II del municipio de Mariquita Tolima; llegamos a la conclusión que a través del aplicativo multimedia los discentes se concentran con mayor facilidad, centrando su atención en lo que desean descubrir al dar clic en los botones indicados, se crea más expectativas en el grupo y el menor aprende fácilmente, ya que se sale de la rutina y de lo

tradicional, dejando atrás los tableros y el estar en forma sumisa quietos observando al maestro quién es el que habla todo el tiempo, de lo contrario la investigación aplicada da oportunidades que hace que el maestro sea recursivo y creativo para impartir los conocimientos al estudiante, utilizando medios audiovisuales y tecnológicos que llevan al alumno a interesarse más en el aprendizaje.

## REFERENCIAS

internet: extraído de [www.monografias.com/trabajos10/sedud/sedud.shtml](http://www.monografias.com/trabajos10/sedud/sedud.shtml)

Internet: extraído de *el abuso sexual de niños y niñas. google:*

[www.guiainfantil.com/educación/temasespeciales/abusosexual/abuso sexual.htm](http://www.guiainfantil.com/educación/temasespeciales/abusosexual/abuso sexual.htm)

internet: extraído de, [www.feriadelascolonias.com/prensa/valientestodos.pdf](http://www.feriadelascolonias.com/prensa/valientestodos.pdf)

internet: extraído de, [www.aulaclic.es/flashmx\\_2004/\\_32K](http://www.aulaclic.es/flashmx_2004/_32K)

INTERNET: EXTRAÍDO DE [www.monografias.com/trabajos10/sedud/sedud.shtml](http://www.monografias.com/trabajos10/sedud/sedud.shtml)

[www.guiainfantil.com/educación/temasespeciales/abusosexual/abuso sexual.htm](http://www.guiainfantil.com/educación/temasespeciales/abusosexual/abuso sexual.htm) [www.feriadelascolonias.com/prensa/valientestodos.pdf](http://www.feriadelascolonias.com/prensa/valientestodos.pdf)

[www.afecto.org.co/docs/clemencia\\_ramirez.ppt](http://www.afecto.org.co/docs/clemencia_ramirez.ppt)

internet: extraído de, [www.aulaclic.es/flashmx\\_2004/\\_32K](http://www.aulaclic.es/flashmx_2004/_32K)

Internet: extraído de [www.monografias.com/trabajos6/apsi/apsi.shtml](http://www.monografias.com/trabajos6/apsi/apsi.shtml).

\*Información extraída del PEI de la Institución Técnica Francisco Núñez Pedroso, suministrada por Edison Beltrán, Rector, Mariquita, Agosto 26 de 2009.

Internet: extraído de [www.aulaclic.es/flashmx\\_2004/\\_32](http://www.aulaclic.es/flashmx_2004/_32)

ENCARTA 2009.

PEI .Institución educativa técnica francisco Núñez Pedroso. San Sebastián de Mariquita. Tolima.

## APÉNDICES O ANEXOS

Manual del usuario, Manual de instalación, manual técnico.

