

DISEÑO E IMPLEMENTACIÓN DE UN APLICATIVO MULTIMEDIA, PARA ORIENTAR EL CONOCIMIENTO DEL CUERPO HUMANO DIRIGIDO ESTUDIANTES DEL GRADO SEGUNDO DE LA INSTITUCIÓN TECNICA EDUCATIVA FRANCISCO NUÑEZ PEDROSO SEDE REINA ISABEL II DE SAN SEBASTIAN DE MARIQUITA TOLIMA UTILIZANDO FLASH.

ORTEGÓN CASTRO SANDRA JEANETTE
VALENCIA MUÑOZ MERY YOLIMA

FUNDACION UNIVERSITARIA DEL ÁREA ANDINA
CENTRO DE EDUCACION A DISTANCIA.
ESPECIALIZACIÓN EN INFORMÁTICA Y TELEMÁTICA
MARIQUITA - TOLIMA
2009

DISEÑO E IMPLEMENTACIÓN DE UN APLICATIVO MULTIMEDIA, PARA ORIENTAR CONCEPTOS DE EDUCACIÓN SEXUAL, ENFOCADO AL CONOCIMIENTO DEL CUERPO HUMANO, DIRIGIDO A UNA POBLACIÓN DEL GRADO SEGUNDO DE LA INSTITUCIÓN TÉCNICA EDUC. FRANCISCO NUÑEZ PEDROSO SEDE REINA ISABEL II DE SAN SEBASTIAN DE MARIQUITA TOLIMA UTILIZANDO FLASH.

Trabajo de grado presentado como requisito para obtener el título de especialista en informática y telemática

ORTEGÓN CASTRO SANDRA JEANETTE
VALENCIA MUÑOZ MERY YOLIMA

Asesora
Especialista. Diana patricia Sánchez Montoya

FUNDACIÓN UNIVERSITARIA DEL ÁREA ANDINA
CENTRO DE EDUCACION A DISTACIA.
ESPECIALIZACIÓN
EN INFORMÁTICA Y TELEMÁTICA
MARIQUITA – TOLIMA
2009

NOTA DE ACEPTACIÓN

JURADO 1:

JURADO 2:

JURADO 3:

Mariquita, 16 de Noviembre de 2009

AGRADECIMIENTOS

Los autores del presente trabajo expresan sinceros agradecimientos a:

- Dios Todopoderoso por darnos la oportunidad, vida y salud de aprender

A la Universidad del Área Andina por haber abierto sus espacios para el logro de esta superación personal.

- A la Especialista Diana Patricia Sánchez Montoya asesora del área de investigación, por contribuir a perfilar nuestro sentido pedagógico en forma suficientemente clara, creativa y eficiente.

- A los directivos y asesores por guiarnos con sus experiencias y profesionalismo al enriquecimiento y formación personal

- A todas las personas que de una u otra forma colaboraron en el desarrollo del presente trabajo.

Tabla de contenido

	Pág.
INTRODUCCIÓN.....	12
1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....	13
1.1 DESCRIPCIÓN DEL PROBLEMA.....	13
1.2. ANTECEDENTES DEL PROBLEMA.....	15
1.3. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA.....	15
2. JUSTIFICACIÓN.....	16
3. OBJETIVOS.....	17
3.1. OBJETIVO GENERAL.....	17
3.2. OBJETIVOS ESPECIFICOS.....	17
4. MARCO REFERENCIAL.....	18
4.1. MARCO TEÓRICO.....	18
4.1.1. Sustento teórico del aplicativo.....	19
4.1.2. Sustento teórico de la herramienta informática utilizada.....	20
4.1.3. Teoría de la temática desarrollada en el aplicativo.....	21
4.1.4. Referentes teóricos de la utilidad del aplicativo.....	22
4.2. MARCO CONCEPTUAL.....	23
4.2.1 Descripción del aplicativo.....	23
4.2.2 Enfoque pedagógico y didáctico.....	24
4.2.3. Conceptos implícitos desarrollados al utilizar el aplicativo.....	25
4.3. MARCO CONTEXTUAL.....	26
4.3.1. Ubicación socio demográfica de la institución.....	26
4.3.2. Caracterización de la población.....	30
4.3.3. Recursos técnicos logísticos.....	31
4.4. MARCO METODOLÓGICO.....	32
4.4.1. Diseño.....	32
4.4.1.1. Tipo de investigación.....	32
4.4.1.2. Tipo de aplicativo de software diseñado.....	32
4.4.1.3. Herramientas de desarrollo.....	33

4.4.1.4. Técnicas de recolección de información.....	34
4.4.1.5. Análisis de la información.....	35
4.4.1.6. objetivos del diseño.....	39
4.4.2. Evidencias del diseño.....	39
4.4.2.1. Mapa de contenidos.....	39
4.4.2.2. Mapa de navegación.....	40
4.4.2.3. Diseño de interfaces.....	40
4.4.6.4- guión.....	40
5. CONCLUSIONES GENERALES.....	54
6. RECOMENDACIONES.....	54
BIBLIOGRAFIA.....	56
ANEXOS.....	57

LISTAS DE TABLA

	Pág.
TABLA N0 1. GUIÓN Introducción.....	43
TABLA N0 2. GUIÓN presentación.....	44
TABLA N0 3. GUIÓN menú.....	45
TABLA N0 4. GUIÓN el cuerpo humano.....	46
TABLA N0 5. GUIÓN conozco como respiro.....	47
TABLA N0 6. GUIÓN los géneros.....	48
TABLA No 7. GUIÓN conozcamos nuestro esqueleto.....	49
TABLA No 8. GUIÓN protejámoslos del abuso sexual.....	50
TABLA No. 9. GUIÓN factores asociados.....	51
TABLA No 10. GUIÓN no debo calla ni intimidarme.....	52
TABLA No 13. GUIÓN rompecabezas sistema digestivo.....	53
TABLA NO 12. GUIÓN rompecabezas sistema óseo.....	54
TABLA No 11. GUIÓN rompecabezas sistema muscular.....	55

LISTADO DE GRAFICAS

	Pág.
GRÁFICA No 1 ¿Qué edad considera adecuada para Enseñarle al niño y/ o niña a conocer y cuidar su cuerpo?.....	36
GRÁFICA No 2 ¿Cómo le enseña al niño el nombre de los Genitales?.....	37
GRÁFICA No 3 ¿Quién orienta al niño en la prevención del Abuso sexual?.....	37
GRÁFICA No 4 ¿De qué manera orienta las diferencias Sexuales?.....	38
GRAFICA No 5. Interfaz introducción.....	52
GRAFICA No 6. Interfaz presentación.....	53
GRAFICA No 7. Interfaz menú.....	54
GRAFICA No 8. Interfaz el cuerpo humano.....	55
GRAFICA No 9. Interfaz conozco como respiro.....	56
GRAFICA No 10. Interfaz los géneros.....	57
GRAFICA No 11. Interfaz conozcamos nuestro esqueleto.....	58
GRAFICA No 12. Interfaz protejámoslos del abuso sexual.....	59
GRAFICA No 13. Interfaz factores asociados.....	60
GRAFICA No 14. Interfaz no debo calla ni intimidarme.....	61
GRAFICA No 15. Interfaz rompecabezas sistema digestivo.....	62
GRAFICA No 16. Interfaz rompecabezas sistema óseo.....	63
GRAFICA No 17. Interfaz rompecabezas sistema muscular.....	64

LISTA DE ANEXOS

Pág.

ANEXO A. Estructura ficha técnica instrumentos de recolección de información.....	57
ANEXO B. Matriz de plantación de objetivos.....	58

RESUMEN

El presente trabajo se realizó en la Institución técnica educativa Francisco Núñez Pedroso sede Reina Isabel II de Mariquita Tolima, para orientar conceptos de educación sexual con énfasis en el conocimiento del cuerpo humano, porque los estudiantes tienen falencias al realizar dibujos de la figura humana. No tienen claridad de las diferencias sexuales, desconocen los sistemas (óseo, respiratorio y digestivo), ignoran los factores asociados al abuso sexual.

Para el diagnóstico del problema se aplicó una prueba técnica a los padres de familia, como es la encuesta, que nos arrojó como resultado las dificultades presentadas por los estudiantes, donde ellos confirman que le dejan la enseñanza de la educación sexual a los docentes; por no poseer conocimientos al respecto.

Por tal motivo se diseñó un aplicativo multimedia que contiene los temas de las falencias en mención, utilizando la herramienta macromedia flash mx 2008, nos permite realizar animaciones, involucrar audio y video, canciones, para una mejor enseñanza aprendizaje de los estudiantes .

El tipo investigación utilizada es tecnológica, también llamada investigación aplicada y desarrollo experimental; parte de problemas ya solucionados donde se observa, analiza y por último se hace la práctica; la parte inicial de este tipo de investigación es el diseño, lo que nos lleva a la aplicación de técnicas que transforman la realidad; en nuestro caso partimos de la aplicación de encuestas que se considera dentro de la investigación tecnológica como un producto tecnológico.

Dicho proyecto busca implementar el OVA (objeto virtual de aprendizaje) que posee la institución para los grados tercero, cuarto y quinto; con el fin de que sea utilizado por docentes de la institución, con miras de reproducción a otras comunidades educativas.

INTRODUCCIÓN

El siguiente proyecto de grado va dirigido a implementar un aplicativo multimedia para la enseñanza de la educación sexual enfocado al conocimiento del cuerpo, en niños y/o niñas con edades entre 7 y 8 años del grado segundo de la institución técnica educativa Francisco Núñez Pedroso sede Reina Isabel II del municipio de San Sebastián de Mariquita (Tolima).

Para la implementación de dicho software se aplica una metodología pedagógica de aprendizaje significativo según (D, Ausubel, j. novak) donde se tiene en cuenta los saberes previos, para la adquisición de nuevos conocimientos; caracterizada por ser un aprendizaje por percepción en el cual el maestro estructura los contenidos y las actividades a realizar, haciendo que el estudiante tenga un conocimiento más significativo. Utilizando la herramienta como es el PC en forma lúdica, y dentro de un tiempo determinado, haciendo posible el desarrollo y ejecución de los objetivos diseñados para tal fin.

El problema se presenta en el momento que el niño y/o niña se describe a sí mismo, ante un espejo o describe al compañero; pudiéndose observar la dificultad para ubicar algunas partes del cuerpo con sus respectivos nombres de órganos internos.

El propósito de la investigación consistió en Diseñar un aplicativo multimedia, para orientar conceptos de educación sexual, enfocada al conocimiento del cuerpo humano, dirigido a una población del grado segundo de la institución técnica educativa Francisco Núñez Pedroso sede Reina Isabel II de San Sebastián de Mariquita Tolima utilizando flash

El presente trabajo nos da a conocer de manera didáctica la forma de enseñar a los infantes con edades comprendidas entre 7 y 8 años de edad. La educación sexual, enfocada hacia el conocimiento de su cuerpo, y prevención al abuso sexual, tema éste tan importante, ya que vivimos en un ambiente donde a los niños y/o niñas poco se les respeta y se les orienta con tapujos, llevándolos a desconocer todo lo que tiene que ver con su cuerpo.

Este aplicativo es de mayor relevancia para los estudiantes y docentes del grado segundo, porque en el currículo mandado por el ministerio de educación nacional, se enseña lo referente al cuerpo humano en sus partes externas y ellos van a informarse a través de los videos de sus partes internas, a demás pueden identificar los factores de riesgo sobre abuso sexual a que el pueden ser sometidos en el hogar y con las personas más allegadas, adquiriendo así nuevos conocimientos.

1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1 DESCRIPCIÓN DEL PROBLEMA:

Los estudiantes con edades comprendidas entre siete y ocho años que se encuentran en el grado segundo de la sede Reina Isabel II de la Institución Educativa Técnica Francisco Núñez Pedroso del municipio de Mariquita presentan problemas de conceptualización en educación sexual enfocado al conocimiento del cuerpo humano. Lo anterior se pudo ver en las actividades realizadas como: descripción de sí mismo, ante un espejo y con su congénere, pudiéndose ver que si el niño y/o niña se describe a sí mismo, le da dificultad describir al otro y describirse ante un espejo, debido a su timidez y a la inseguridad en cuanto a los diferentes nombres de las partes del cuerpo; un 30% de los discentes presentan esta dificultad. Además se observó que algunos estudiantes se agreden entre sí frecuentemente, sin tener la precaución de dañar al otro, quizás por no tener conocimiento de lo importante que es no causar lesiones al compañero que puedan conducirlos a fracturas, daños digestivos como también respiratorios;

Al realizar observaciones en los juegos como rompecabezas del esqueleto humano, dibujo en donde debían ubicar las partes según el esquema entregado (Cabeza, extremidades superiores e inferiores y tronco). Nos pudimos dar cuenta que de los 60 niños que están en el grado de segundo, un 15% solo tienen conceptos definidos sobre su contextura interna corporal, y realizan las tareas propuestas perfectamente, mientras que el 45% de los alumnos no tienen una ubicación exacta de algunas partes de su cuerpo, destacando que las descripciones en las diferentes formas las realizan con dificultad.

Lo que tiene que ver con las partes internas, solo saben nombrarlas, no teniendo muy clara su ubicación dentro del cuerpo, como tampoco la función que cada parte realiza dentro de él. Esta falencia se detectó en actividades de descripción de láminas, donde se encuentra el cuerpo con los principales órganos como son: el sistema óseo, el sistema respiratorio, pulmones, riñones, hígado, y estómago.

Lo anteriormente descrito se detectó en el 35% de los grupos de segundo, teniendo en cuenta que son dos niveles de 30 niños cada uno y se está tomando el total de alumnos 60.

En la realización de dibujos de esquemas de la silueta humana, se analizó como el 50% de los niños y/o niñas aún realizan los dibujos de la figura humana con ausencia de detalles como: manos pies, cabello, cejas, pestañas; Llegándose a la conclusión de que no poseen una imagen definida del cuerpo humano, lo que dificulta la ubicación en el dibujo de las diferentes partes.

Lo relacionado con la educación sexual, los alumnos este tema lo toma con curiosidad y malicia, al hablarles de los nombres de sus genitales, no saben cuál es el correcto y utilizan sobrenombres que han aprendido en el hogar; desconocen la correcta forma de cuidar el cuerpo y de nutrirlo. Se detectó lo anterior en actividades donde se habló de las diferencias sexuales, y de la importancia del cuidado que deben tener con los genitales, haciendo énfasis en el aseo de éstos y del cuerpo en general, como también de las recomendaciones para evitar un abuso sexual. Se pudo observar que un 30% de los infantes se muestran ante estos temas tímidos y avergonzados, lo que nos lleva a plantear soluciones a través de las cuales los discentes adopten aptitudes positivas, que hagan en el mañana un niño y/o niña feliz, gozando de una sexualidad libre de tapujos y prohibiciones.

Para identificar el problema se realizaron los siguientes procesos de recolección y análisis de información:

- ✚ La aplicación de encuestas a padres y / o madres de familia
- ✚ La aplicación de juegos como imagen de si mismo, descripción de la imagen del otro, e imagen en el espejo donde el niño ubica las partes corporales.
- ✚ Ubicación de partes internas del cuerpo en láminas

Análisis de dibujos del cuerpo humano. Se le dio a cada niño lápiz y hoja para que se dibujaran, obteniendo resultados como: De los 60 niños que están en los grados segundo, solo el 30% realizó la figura humana completa en su aspecto externo, con pequeños detalles como cejas, pestañas, dedos. El otro 30% dibujaron figuras incompletas, en el grupo en general se encontró vacíos con respecto a la parte interna de su cuerpo; lo que nos dio a conocer el problema y la necesidad de darle una solución a través de actividades donde los discentes se encontraran constantemente interesados y motivados.

ver anexo A de recolección de la información.

1.2. ANTECEDENTES DEL PROBLEMA:

En la Institución Educativa Técnica Agropecuaria Francisco Núñez Pedroso, sede Reina Isabel II se ha realizado solo un OVA (Objeto Virtual de Aprendizaje) educativo de educación sexual para los grados de tercero a quinto de la básica primaria. Del cual se espera tener en cuenta algunos ítems como los siguientes:

- Diferencia entre géneros
- Sistema óseo y respiratorio
- Abuso sexual

En la actualidad los discentes del grado no tiene acceso a este ova, ya que fue diseñado para alumnos de tercero, cuarto y quinto de la básica primaria,

por consiguiente los temas son de un grado de profundidad que los niños y / o niñas de segundo no alcanzan a entender. Es por esto que surge la necesidad de crear un software educativo en el que los conceptos enseñados sean de agrado para los infantes con edades comprendidas entre 7 y 8 años ,como también que la interactividad en los diferentes temas lo haga interesante ; teniendo la posibilidad de compartirlo con los grados de primero y preescolar.

1.3 FORMULACIÓN DEL PROBLEMA:

¿Que elementos y herramientas multimediales se pueden utilizar para orientar conceptos de educación sexual enfocada al conocimiento del cuerpo humano?

2. JUSTIFICACIÓN

El diseño e implementación del recurso didáctico multimedia para orientar conceptos de educación sexual, enfocada al conocimiento del cuerpo humano, se realiza con el fin que los estudiantes adquieran conocimientos conceptuales sobre la imagen de sí mismo, la imagen del otro, llevándolo a la interiorización de nociones corporales externas e internas, facilitándole obtener más conocimientos a través de videos, canciones sobre el abuso sexual ; otras nociones de gran importancia que el niño y /o niña aprenden a través de éste proyecto son los cuidados que deben tener con su cuerpo: respecto a movimiento, juegos que puedan causar daño corporal a nivel interno y externo, y la debida forma de alimentarse para fortalecer sus huesos; se orienta al discente en la manera como debe querer su cuerpo y hacerlo respetar, previniendo abusos sexuales. Igualmente implementar éste recurso, facilita a los docentes orientar varias clases de una manera dinámica y práctica obteniendo mejores resultados a nivel académico, ya que se puede presentar por parte de los estudiantes mayor interés por los medios didácticos utilizados.

Los beneficiados directamente son los alumnos con edades comprendidas entre 7 y 8 años, pertenecientes al grado de segundo, quienes a través de la implementación del software descrito anteriormente, tendrán más oportunidad de recibir una educación dinámica, muy interactiva que lo lleva a querer aprender cada día más, utilizando otras herramientas didácticas como el P.C.

El proyecto garantiza que la institución posea un medio didáctico, como es el software educativo para implementación de las clases de educación sexual en el grado segundo de la básica primaria, hasta el grado tercero.

3- OBJETIVOS

3.1- OBJETIVO GENERAL:

Diseñar e implementar un aplicativo multimedia, para orientar conceptos de educación sexual, enfocada al conocimiento del cuerpo humano, dirigido a una población del grado preescolar de la institución técnica educa. Francisco Núñez Pedroso sede Reina Isabel II de san Sebastián de mariquita Tolima utilizando flash

3.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS:

Diseñar un aplicativo multimedia, para orientar conceptos de educación sexual, enfocada al conocimiento del cuerpo humano dirigido a una población del grado preescolar

Programar un software educativo multimedial, para orientar conceptos de educación sexual, enfocada al conocimiento del cuerpo humano utilizando flash

Implementar un software educativo multimedia, para orientar conceptos de educación sexual, enfocada al conocimiento del cuerpo humano de la Institución Técnica Educa. Francisco Núñez Pedroso sede Reina Isabel II de san Sebastián de Mariquita Tolima. (Anexo B: Matriz de planeación de objetivos específicos)

4. MARCO REFERENCIAL

El marco referencial está compuesto por un marco teórico que contiene: Un introductorio sobre tics, Conceptos de educación sexual enfocada al conocimiento del cuerpo humano, que es y cómo se define el abuso sexual, y Recurso didáctico multimedia Flash Mx 2008,

El marco conceptual está compuesto por la información relacionada y referenciada sobre el aplicativo multimedia, donde se incluyen los diferentes módulos a desarrollar con sus respectivas actividades. También encontramos el enfoque pedagógico y didáctico.

En el marco contextual podemos apreciar la ubicación socio demográfica de la institución, caracterización de la población. Informe sobre recursos técnicos, logísticos y humanos.

Dentro del marco metodológico encontramos toda la información técnica y metodológica del proyecto como es el diseño del aplicativo multimedia.

4.1 MARCO TEÓRICO

Las tics se definen como las herramientas computacionales e informáticas, que procesan, almacenan, sintetizan, recuperan y presentan información de diferentes formas.

Es un medio educativo que facilita el aprendizaje dentro de la educación, haciendo de éste un medio para aprender a prender, aprender a conocer, aprender a hacer, y aprender a conocer el otro. Tiene incidencia dentro del tema propuesto en el proyecto de grado, ya que lo que se busca dentro de los lineamientos curriculares es que el alumno aprenda a través de lo práctico, en una forma rápida y eficiente que lo lleve a sentir curiosidad y a querer aprender más dentro de la obtención de conocimientos, es por esto que en el proyecto propuesto , se busca que el discente tenga facilidad en el aprendizaje, y es dentro de las tics que el niño y/o niña aprende a prender, aprende a conocer, aprende a hacer y aprende a conocer el otro.

Teniendo en cuenta lo anterior se diseña un aplicativo multimedia, para orientar conceptos de educación sexual, enfocada al conocimiento del cuerpo humano, dirigido a una población del grado segundo de la institución técnica educa. Francisco Núñez Pedroso, sede Reina Isabel II de san Sebastián de Mariquita Tolima utilizando Macromedia MX 2008 flash.

4.1.1 Sustento teórico del aplicativo multimedia:

Son materiales informáticos que representan un conocimiento, y su propósito es facilitar el auto aprendizaje por parte del usuario. Integran diversos elementos

textuales (secuenciales e hipertextuales) y audiovisuales (gráficos, sonido, vídeo, animaciones...) y se caracterizan por su alta interactividad, es decir por el control que puede tener el usuario sobre el objeto de aprendizaje.

Teoría de la temática

El cuerpo humano Comprende: cabeza, tronco. Extremidades superiores, los brazos, extremidades inferiores las piernas; partes internas: el sistema óseo, muscular, circulatorio, y digestivo.

El sistema respiratorio: La respiración es el proceso por el cual ingresamos aire a nuestro organismo y sacamos de él aire . Un ser vivo puede estar varias horas sin comer, dormir o tomar agua, pero no puede dejar de respirar más de tres minutos.

El sistema respiratorio de los seres humanos está formado por: nariz, boca, tráquea, pulmón, bronquios, bronquiolos y diafragma.

Los géneros: grupo de cosas o seres parecidos entre si por tener uno o varios caracteres comunes. El género humano está formado por: masculino y femenino.

Diferencias sexuales: El niño se diferencia de la niña porque usa pantalones, el cabello corto, tiene pene y testículos, su masa corporal es más corpulenta. La niña se diferencia del niño, porque usa, vestido, falda, pantalones, tiene, vagina y senos, su figura corporal es más delgada

El sistema óseo, El esqueleto es el sistema que proporciona soporte y apoyo a los tejidos blandos y músculos en los organismos vivos. El sistema esquelético tiene funciones de locomoción, sostén y protección.

Educación sexual: la sexualidad es algo natural en los seres humanos, como tal debe ser tratada sin tapujos, honestidad, cariño y teniendo su propio espacio dentro del proceso educacional del niño.

Prevención al abuso sexual: Las rutas que llevan al conocimiento del cuerpo, de las sensaciones, etc no siempre son las más adecuadas para los niños. Hoy día las interferencias en este proceso de aprendizaje hacen que el niño este expuesto a manifestaciones severas sobre la sexualidad, los medios de comunicación no hacen distinción entre la edad del publico presentándose abuso de las manifestaciones sexuales al cual los niños están indiscriminadamente expuestos, ya que son imitadores de los padres, televisión, internet etc. Las malas influencias conceden nociones equivocadas y perjudiciales a los dicentes.

4.1.2 sustento teórico de la herramienta informática utilizada para hacer el aplicativo.

RECURSO DIDÁCTICO MULTIMEDIA FLASH MX 2008

“Flash MX 2008 es una potente herramienta creada por Macromedia que ha superado las mejores expectativas de sus creadores.

Inicialmente Macromedia Flash fue creado con el objeto de realizar animaciones vistosas para la web, así como para crear Gifs animados.

Características de flash.

- + Crea animaciones por lo tanto tiene dinamismo
- + Permite crear aplicaciones interactivas que ayudan al usuario ver la web como algo atractivo, no estático.
- + Se crean animaciones de todo tipo, de modo fácil y rápido.
- + Es fácil de aprender
- + Posee mayor potencia gráfica y de integración con programas de edición de imágenes
- + Tiene facilidad para importar videos
- + Posibilidad de crear aplicaciones multi-idioma
- + Compatibilidad XML que permite aumentar la potencia de Flash”¹

“Objetivos del programa flash

- ❖ Adquirir conocimientos sobre el manejo de flash
- ❖ Crear animaciones de todo tipo, en forma fácil y rápida
- ❖ Crear aplicaciones interactivas que ayuden al estudiante a afianzar los conocimientos.”⁽⁵⁾

4.1.3. Teoría de la temática desarrollada en el aplicativo

Conceptos de educación sexual enfocada al conocimiento del cuerpo humano.

Partimos del hecho que el niño y/o niña de los 7 a los 8 años, despierta la curiosidad por la sexualidad, ya que es allí donde se forman las bases para el desarrollo posterior y donde se da inicio al núcleo psicológico de ésta, surge una identidad de género y se da el desarrollo de la identidad del sujeto como ser humano.

La identidad de género se presenta cuando el niño y /o niña inicia la etapa de escolaridad (3 a 5 años), aunque desde el momento del nacimiento se presenta el descubrimiento de su cuerpo hasta el primer año de vida, se da un proceso de

¹ INTERNET: EXTRAIDO DE, www.aulaclie.es/flashmx_2004/_32K

auto percepción. Más adelante a partir de los dos años se adquiere una independencia, y se presenta la marcha que le brinda la posibilidad de relacionarse más directamente con el mundo que lo rodea, descubre las relaciones entre los objetos, asimila la función que cumple dentro del espacio, identificando a la vez rasgos externos; llevándolo a un reconocimiento de sí

Mismo, siendo capaz de identificarse como masculino y femenino por los genitales que posee, siempre y cuando haya una buena orientación del adulto.

Es a partir de los tres años de vida, donde el niño y /o niña comienza a obtener un conocimiento más arraigado de sí mismo e imita al adulto, identificándose con los roles que realizan. En éste momento los padres juegan un papel muy importante en la vida del infante, ya que con sus orientaciones define en ellos la identidad hombre o mujer y su género.

Pero el desarrollo del niño continua y se van presentando cambios en el cuerpo, que crean en él nuevos interrogantes; es entonces cuando los padres se dan cuenta de que con las respuestas que dieron inicialmente para salir del paso, ellos mismos se han cerrado un suceso en el que el niño va a comprender mejor y va a seguir el camino correcto, despejado de dudas y tapujos.

Es entonces a partir de los seis años en adelante, donde el menor se da cuenta si en realidad le hablaron con la verdad o no, dirigiéndose por otros rumbos de investigación donde abordarán a sus compañeros y personas ajenas a los del hogar, corriendo el riesgo de ser orientado de forma vaga e inconclusa; es entonces donde el niño y/o niña se siente engañado y comienza a desconfiar de sus padres y llega a la conclusión que no se le habla de manera natural y que se le está ocultando la verdad.

Según Vigotsky “El niño comienza a aplicar con relación a sí mismo aquellas formas de actuación, que en forma habitual los adultos utilizan en relación con él, y esto resulta ser clave para el hecho del dominio sobre su propio comportamiento” (1)

Con lo anterior se puede tener una visión clara de la importancia y utilidad que tiene el software educativo en la formación sexual del discente, es a través de éste que adquieren un conjunto de conocimientos sobre el desarrollo del cuerpo humano, las partes externas e internas que lo componen, alimentación cuidados e higiene corporal y prevención al abuso sexual; que hacen parte de su sexualidad.

❖ ¿Qué es y cómo se define el abuso sexual infantil?

“Se define como contactos e interacciones entre un niño y un adulto cuando el adulto (el agresor) usa el niño para estimularse sexualmente él mismo, al niño o a otra persona. El abuso sexual puede ser también cometido por una persona menor

de 18 años cuándo esta es significativamente mayor que el niño (víctima) o cuando el agresor está en posición de poder o control sobre otro”.⁽²⁾

Tanto los padres como los docentes están en la obligación de enseñar a los niños y/o niñas las formas de prevenir el abuso sexual. Lo anterior lo podemos realizar a través de actividades lúdicas que eduquen a los discentes en las formas de detectar un abuso sexual, y las acciones que los llevarán a disminuir la posibilidad de que sean víctimas.

A través de juegos con historietas, videos, y canciones, el menor podrá detectar a tiempo y logrará denunciar sin miedo.²

Es importante que los padres como la comunidad se apropien del tema, y realicen acciones conducentes a la educación y al rechazo de dicha conducta, donde el más perjudicado es el niño y/o niña.

❖ “¿Qué deben hacer los padres de familia para que sus hijos denuncien el acoso o abuso sexual?

- Informarse acerca de qué es el abuso sexual infantil y las diferentes formas en que se puede presentar
- Ensañarle a sus hijos e hijas las diferentes partes del cuerpo, cada una con los nombres correctos, obviando el uso de sobrenombres en el caso de los genitales.
- Crear espacios de comunicación con los hijos e hijas, a fin de monitorear cambios en su estado de ánimo o en su comportamiento e identificar más fácilmente señales de alarma.
- Explicar cuáles son los secretos malos: son aquellos que hacen que los niños o niñas se sientan confundidos, tengan miedo, se preocupan o les genere alguna forma de dolor.
- Fortalecer la confianza, esto permitirá que en caso tal que el niño o niña tenga miedo ante situaciones o personas específicas no se cohíba de hablar.
- Evitar que permanezca en compañía de una sola persona de manera constante, se recomienda que siempre estén rodeados o acompañados tanto por adultos como por personas de su misma edad, esto dificultará que se presenten situaciones de riesgo.

² Op.cit

4.1.4 referentes teóricos de la Utilidad del aplicativo.

- ❖ Orientar conceptos de educación sexual, enfocado al conocimiento del cuerpo humano.

Para hablar sobre conceptos de educación sexual infantil debemos partir de los pre saberes que cada niño y / o niña posee, ya que ellos inician su escolaridad teniendo bases del hogar, donde por lo general se habla con tapujos que los llevan a despertar la curiosidad por el tema conduciéndolos a obtener información de sus congéneres.

Para enseñar educación sexual infantil tanto padres como maestros debemos estar en mutuo acuerdo sobre ¿qué debe saber el niño y / o niña y cuáles son sus curiosidades más frecuentes?; por lo tanto debemos partir de un concepto general de su cuerpo en lo que respecta a su parte externa, haciendo énfasis en nombres propios de cada una de las partes que conforman éste; adquiriendo conciencia de su propio cuerpo, se despiertan valores, como el respeto, el afecto y el autoestima; lo anterior conduce a que los infantes tomen conciencia del propio sexo y de la existencia del otro y diferencias entre ambos.

Después de tener conocimiento de sí mismo y del otro se forman las primeras nociones sobre los estereotipos y características asociadas a lo femenino y a lo masculino, se despierta La curiosidad por el cuerpo adulto (masculino y femenino) y por el de otros niños y niñas.³

Es importante dar a conocer a los niños y / o niñas los cuidados e higiene que se deben tener con el cuerpo para una buena salud, para ello se enseñara ¿cómo alimentar nuestro cuerpo? ¿Qué debemos comer? y ¿qué no debemos comer?, el baño diario, ¿cómo lo debemos hacer? Y la higiene bucal ¿cómo la debemos realizar?

No solo se debe enseñar las partes externas del cuerpo, también las partes internas sus nombres y su debida ubicación, con el fin de que los discentes adquieran conocimientos básicos sobre la anatomía del cuerpo humano y el cómo funciona.

Enfocando la enseñanza de la educación sexual infantil hacia la construcción saludable, se busca que los niños y las niñas “Conozcan, respeten y cuiden su cuerpo y el de los demás, acepten y valoren su sexo y el diferente, vivan en un ambiente de equidad. Desarrollen capacidades para expresarse afectivamente y para relacionarse en un marco de respeto a los derechos humanos, adquieran la

³ Op.cit

capacidad de diferenciar una relación afectuosa de una abusiva, conozcan la manera de poner límites cuando se requiera, aprendan a amar y a negociar”⁽⁴⁾

4.2-MARCO CONCEPTUAL

4.2.1 Descripción del aplicativo

El recurso didáctico multimedia para la enseñanza de educación sexual enfocada hacia el conocimiento del cuerpo humano, está diseñada en Macromedia “Director MX versión “2008” y está conformada por 3 módulos divididos así:

- ❖ Introducción
- ❖ Presentación
- ❖ Menú

El primer módulo denominado Introducción, se observa la foto del niño y la niña semidesnudos.

El segundo módulo denominado presentación se puede observar al niño y la niña observando sus genitales.

En el tercer modulo denominado Educación Sexual enfocado hacia el cuerpo humano, es el **MENU, SE DIVIDE EN:**

El cuerpo humano: Se encuentra una imagen del cuerpo humano y su conceptualización, al hacer clic en el botón de la izquierda lo llevará a ver un video sobre cómo respiramos.

Los géneros: Podemos observar una imagen de un niño y niña con su respectiva conceptualización de masculino y femenino y las diferencias sexuales, para que los discentes realicen una diferenciación entre géneros. Al hacer clic en el botón de la izquierda nos llevará a ver un video sobre el esqueleto, y tenga un conocimiento de su contextura por dentro.

Prevención al abuso sexual: Se observa una imagen de una caja con un niño y un monstruo, al hacer clic en el botón izquierdo nos ubica en la misma imagen pero con contenido de texto donde se hace relación al tema protejámoslo del abuso sexual, también encontramos dos botones, de audio y video, haciendo clic en el botón de audio nos lleva a la imagen de un mapa conceptual sobre los factores asociados con el abuso sexual, además encontramos un botón con figura de flecha para escuchar y pausar, se da clic en la flecha y escuchamos el audio, o se da clic en el símbolo stop para pausarlo. Para regresar a la escena se da clic en el botón izquierdo. Al hacer clic en el botón de video nos lleva a ver un video sobre no debo callar ni intimidarme, donde se invita al niño a no atemorizarse y

⁴ Op.cit

denunciar a los posibles abusadores. Dando clic en el botón izquierdo nos lleva de nuevo al menú.

- ✚ El cuarto modulo, encontramos una imagen de un niño halando una carreta, al hacer clic sobre el botón de la izquierda nos lleva a la actividad de armar el rompecabezas del sistema muscular, el digestivo y el respiratorio, teniendo oportunidad de realizar la evaluación, al dar clic en el botón de empezar, el rompecabezas toma la posición adecuada para ser armado, además se puede escoger el número de fichas con las que se quiere armar.

4.2.2. Enfoque pedagógico y didáctico.

El recurso didáctico multimedia está enfocado hacia una pedagogía de aprendizaje significativo (D, ausubel, j. novak) donde se tiene en cuenta los saberes previos, para la adquisición de nuevos conocimientos; caracterizada por ser un aprendizaje por percepción en el cual el maestro estructura los contenidos y las actividades a realizar, haciendo que el estudiante tenga un conocimiento más significativo.

Según D. Ausubel: "el aprendizaje del alumno depende de la estructura cognitiva previa que se relaciona con la nueva información debe entenderse por "estructura cognitiva", al conjunto de conceptos, ideas que un individuo posee en un determinado campo del conocimiento, así como su organización" ⁽⁵⁾

Es este aprendizaje el más apropiado para el desarrollo de la labor educativa porque nos brinda la posibilidad de diseñar técnicas educacionales que ayudan a obtener mejores resultados de aprendizaje, se inicia con los pre saberes que posee el niño para poder conocer la organización de la estructura cognitiva de éste.

El desarrollo del recurso didáctico busca que el estudiante tenga un. Conocimiento implícito de la educación sexual enfocada al conocimiento del cuerpo ubicándonos en la etapa cognoscitiva que va desde los 5 a los 12 años en esta etapa el discente desarrolla la percepción, la memoria y el razonamiento entre otros, haciéndose evidente en el momento que interactúa con las diferentes actividades programadas en el recurso multimedia.

4.2.3 conceptos implícitos desarrollados al utilizar el aplicativo.

Multimedia: se aplica a diferentes formas de contenido informático, como texto, sonido, imágenes, animación y video, para informar o entretener al usuario. La multimedia es interactiva cuando el usuario tiene cierto control sobre la presentación del contenido y puede escoger que desea ver y cuando desea verlo.

⁵ INTERNET: EXTRAIDO DE www.monografias.com/trabajos6/apsi/apsi.shtml.

Cuando usamos el termino en el ámbito de la computación de hace referencia al uso del software y hardware para almacenar y presentar contenidos, que por lo regular van combinados con texto , fotografías e ilustraciones, videos y audios.

La multimedia la encontramos en casi todas las formas de comunicación humana, siendo uno de los beneficios, enriquecer la experiencia del usuario o receptor, facilitando una asimilación más fácil y rápida de la información presentada.

las características son: puede verse en un escenario, proyectarse, transmitirse, reproducirse en un dispositivo por medio de un reproductor multimedia, las transmisiones pueden ser en vivo o grabada usando tecnología analógica como digital.

4.3. MARCO CONTEXTUAL

4.3.1 Ubicación socio demográfica de la institución

La Institución Técnica Educativa Francisco Núñez Pedroso es un establecimiento de carácter oficial dedicado a la formación técnica en registro de datos contables y gerencia de fincas lo que la convierte en una excelente oportunidad para que los niños, las niñas y jóvenes del norte del Tolima, adquieran conocimientos, diseñen y ejecuten proyectos productivos que contribuyan al desarrollo integral de la comunidad a la que pertenecen. Se encuentra administrada directamente por la secretaria de educación del departamento del Tolima. La Institución se encuentra Ubicada en la Calle 3 No 2-04 B/ centro de San Sebastián de Mariquita.

Los objetivos que rigen dicho establecimiento son:

- ✓ Formar estudiantes con alto sentido de pertenencia por la institución
- ✓ Desarrollar en el estudiante un espíritu de investigación científica y tecnológica
- ✓ Propiciar la sana y armónico convivencia entre todos los estamentos que conforman la comunidad educativa
- ✓ Establecer normas de convivencia que permita la formación integral de los estudiantes como sujetos fundamentales del proceso educativa
- ✓ Formar la personalidad y la capacidad de asumir con responsabilidad y autonomía sus derechos y deberes.
- ✓ Proporcionar una sólida formación ética y moral fomentando la práctica del respeto a los derechos humanos.
- ✓ Desarrollar una sana sexualidad que promueva el conocimiento de si mismo y la autoestima, la construcción de la identidad sexual dentro del respeto

por la equidad de los sexos, la afectividad el respeto mutuo y prepararse para una vida familiar armónica y responsable.

También se rige por los siguientes principios fundamentales:

FUNDAMENTOS LEGALES:

- ✓ Constitución Política de Colombia 1991, artículos 1, 4, 5, 13, 15, 16, 19, 20, 21, 22,23,29,33,44,45,52,67 y 68
- ✓ Código del menor artículos 1, 7, 10, 28, 311, 312, 313, 314, 315, 316, 317, 318, 319.
- ✓ Ley general de educación. Artículos 1, 5, 73, 87, 91, 92, 93, 95, 96, 143, 144, 145.
- ✓ Decreto 1860/94: 1, 2, 14, 17,18, 19, 20, 21, 23, 24, 28, 29, 30, 31.
- ✓ Ley 715 del 2001. Decreto 230 del 2002. Los derechos del niño. La ley de la juventud. Ley 734/2002.Competencias ciudadanas y las demás normas pertinentes.
- ✓ Decreto 230 del 20002.
- ✓ Decreto 1286 de Abril 23 de 2005 consejo de padres de familia y asociación de padres de familia y funciones.
- ✓ Ley 734, régimen disciplinario único.

Fundamentos pedagógicos:

- ✚ El desarrollo de la actividad educativa en la institución Francisco Núñez Pedroso está precedida de planeamiento y organización, fundamentado en la unidad de criterio y directrices que orientan el desarrollo armónico.
- ✚ El profesor forma a través del ejemplo y luego instruye, por que los contenidos pasan y los conceptos quedan; Y se prepara al estudiante para el éxito en su vida a través del desarrollo de su inteligencia.
- ✚ El aprendizaje, no solo se da en nuestra vida escolar, sino en cualquier lugar o tiempo, en toda ocasión de la vida diaria, en cualquier actividad diaria.
- ✚ El estudiante para poderse realizar como tal debe ser su propio autor, por que debe aprender haciendo, para aprender a hacerlos maestros serán sus colaboradores.
- ✚ La educación debe ser justa para desarrollar la práctica de la justicia y formar hombres probos. La educación debe ayudar al desarrollo y

conservación de la vida, a través de la razón, la racionalidad, el propósito, la productividad, autoestima y el orgullo y personalidad.

- ✚ El verdadero aprendizaje se produce en respuesta a una motivación, a intereses de la persona motivada.

Breve reseña histórica

Imagen No 1 Institución Educativa Técnica Francisco Núñez Pedroso



*La institución lleva el nombre del fundador de la ciudad de San Sebastián de Mariquita y fue creado mediante la aprobación proposición presentada por el señor José Sánchez Luque ante el consejo Administrativo del Tolima, el gobernador del Tolima Teniente coronel Cesar Augusto Cuéllar Velandia firmo el decreto No 207 del 31 de Enero de 1956.

El colegio inició labores en el local de la antigua casa de la moneda el 16 de marzo de 1956 con 68 alumnos. En 1957 funciono durante dos meses en un local viejo ubicado donde se encuentra Telecom.

Luego paso a funcionar durante un mes en unas casetas de aluminio situados en el patio del actual colegio.⁶

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

*1958 y en 1959 no abrió sus puertas por disposición del doctor Darío Echandia gobernador del Tolima quien en ese año clausuro 18 colegios con un auxilio de 20.000 pesos el doctor Ignacio Gutiérrez Rico construyo el primer tramo, (donde actualmente funcionan las oficinas del colegio) en el lote de terreno donado para tal fin por el ciudadano Ricardo Gálvez; inicio labores en el año de 1960, nuevamente con dos cursos: quinto de primaria y primero de Bachillerato desde entonces ocupa la sede actual.

En el año 2002 por disposición del ministerio de educación nacional se inicia el proceso de integración con escuelas rurales y urbanas, que por resolución No 1221 del 3 de Octubre del 2002, se anexan como sedes de la institución Francisco Núñez Pedroso: Sede: El Carmen (Reina Isabel II), Sede: Policarpa Salavarrieta, Buena Vista. ,Se asocian las escuelas rurales mixtas, Las camelias, Pitalito, Hatillo Todos Santos y Sed Carrizales.

Alcanzando la institución el No de 2300 alumnos constituyéndose en una de las más grandes del norte del Tolima con 86 docentes.

En el año 2002 se inicia la gestión de articulación con el SENA, con el fin de diversificar la educación media tecnológica.*7

*Inicialmente el SENA ofreció asesoría y apoyo para que la institución ofreciera programas como manejo y procesamiento de frutas y ecoturismo, diversificación que atendería las necesidades de desarrollo social y económico de la región. Este proyecto no fue aprobado finalmente, la institución no contaba con la infraestructura; a partir de enero del 2005 se solicita nuevamente visita de asesoría y se obtiene apoyo para reestructurar el proyecto de articulación con el programa “Documentación Y Registro De Operaciones Contables”

4.3.2. Caracterización de la población

El instituto técnico comercial contable y agropecuario, atiende población de estrato

Socioeconómico 1 a 2, provenientes de los barrios Mutis, villa del sol, las palmeras, la invasión, el Carmen, la florida, la estación, puerto Amor.

Actualmente encontramos matriculados 60 estudiantes con edades comprendidas

Entre 7 y 8 años, que conforman el grado segundo, ambos en la jornada de la mañana.

La población está conformada por 30 varones y 30 mujeres de los cuales uno presenta síndrome de Down. El anterior menor, tiene ocho años, lo que facilita una buena relación a nivel del grupo y rendimiento en algunas de las actividades

*Op cit

apropiadas para su desarrollo. En general los dos grados segundos cuentan con educandos cuyo desarrollo tanto físico, emocional y cognitivo, es acorde a la edad.

Encontramos dos docentes de segundo ambas con pregrado en básica primaria.

A nivel de postgrado encontramos solo una de las docentes, que posee especialización Gerencia de Instituciones Educativas.

El plan de estudios del grado segundo se ha diseñado acorde con los estándares básicos de competencias para cada área: español, Ciencias naturales, matemáticas, publicados por el Ministerio de Educación Nacional; según los objetivos de la ley 115 del 94 y los indicadores de logros de la resolución 2343.*⁸

*Para la realización del proyecto de segundo, se tuvo en cuenta el desarrollo cognitivo de los discentes, en cuanto a saberes previos de educación sexual enfocado hacia el conocimiento del cuerpo humano, sacando como conclusión la necesidad de implementar nuevos conceptos; para que ayuden al niño y/ o niña a saber de sí mismo, tener cuidado de su cuerpo y prevención del abuso sexual.

4.3.3. Recursos técnicos, logísticos y humanos.

FÍSICOS computadores, cámara digital, módem de internet inalámbrico, impresora celulares, memoria usb, agenda.

LOGISTICOS. Sala de informática de la institución Moreno y Escandón, sala de informática de la sede reina Isabel II , asesorías tutoriales.

HUMANOS, estudiantes, tutores, padres de familia, docentes.

La sede Reina Isabel II cuenta con un aula de informática dotada con 20 equipos de cómputo, procesador AMD de 1.8 gigas GHZ, memoria RAM de 512 DD de 80 Gigas, dos parlantes, micrófono, conexión a internet y conectados en red, cuentan con sistema operativo Windows 98, con el programa clic 3.0. A cada grupo se le asignaron dos horas académicas semanales.

4.4- MARCO METODOLÓGICO:

4.4.1- Diseño

4.4.1.1 Tipo de investigación

Investigación tecnológica, también llamada investigación aplicada y desarrollo experimental; parte de problemas ya solucionados donde se observa, analiza y por último se hace la práctica; la parte inicial de este tipo de investigación es el

*Op cit

diseño, lo que nos lleva a la aplicación de técnicas que transforman la realidad; en nuestro caso partimos de la aplicación de encuestas que se considera dentro de la investigación tecnológica como un producto tecnológico.

La investigación tecnológica no se hace con la finalidad de confirmar un problema sino de confirmar una situación tanto para solucionar un problema satisfaciendo necesidades, como para producir la interpretación, el análisis de la tecnología en sí.

La investigación aplicada gira en torno a los descubrimientos y avances de la investigación básica, enriqueciéndose con ellos; su caracterización principal es el interés en la aplicación, utilización y consecuencias prácticas, busca conocer para hacer, actuar, construir y modificar.

4.4.1.2 Tipo de aplicativo de aplicación de software diseñada

Tabla No 1: TIPO DE APLICATIVO

TIPO DE APLICACIÓN	Sitio Web	
	Aplicación Web	
	Aplicación Multimedia	X
	Bases de datos	
Herramientas		
Utilidad		
❖ Usuarios		

4.4.1.3 Herramientas de desarrollo

Tabla No 2 matriz correspondiente a las herramientas de desarrollo

Nombre de la Herramienta	Macromedia Flash MX 2008	
Versión	ultima versión 29 de sept.- 2008	
Fabricante	Macromedia	
Tipo de licenciamiento	Programa de libre evaluación	Reservado
Descripción funciones utilizadas en la elaboración del aplicativo	Con la herramienta flash se realizaron las siguientes funciones en el aplicativo: ➤ Diseño de animaciones y Juegos interactivos ➤ Edición de videos	
Límite de la versión de evaluación	Algunas versiones no se encuentran disponibles.	

4.4.1.4. Técnicas de recolección de información

Para la recolección de la información se diseñó una encuesta, que consiste en un conjunto de preguntas normalizadas dirigidas a una muestra representativa de la población o instituciones, con el fin de conocer estados de opinión o hechos específicos, cuyo objetivo es obtener información estadística. Se aplicó a padres de familia de los niños del grado segundo, lo anterior se hizo para detectar las incoherencias entre la educación que reciben los niños desde su hogar y la que reciben en la institución educativa, determinando así el sector en el que se debe brindar un refuerzo al estudiantado.

Propósito:

Conocer a través de diferentes ítems relacionados con la corporalidad del educando, la forma como los padres los orientan en los aspectos corporal y sexual, de esta manera identificar las falencias existentes en el grupo de infantes.

Objetivo:

Identificar las pautas de educación sexual que dan los padres a sus hijos.

La población:

La entrevista se aplicó a un grupo de 20 padres de familia de la sede Reina Isabel II del municipio de Mariquita Tolima, cuyas características son:

Pertenecen a estratos uno y dos

El nivel de escolaridad en su mayoría es de primero a quinto de primaria.

Se desempeñan en oficios varios

El hogar está conformado por ambos padres y madres cabeza de familia.

Muestra

Se encuestaron a veinte padres de familia de un grupo de 60 niños del grado segundo.

No hubo porcentaje de error ya que todos los encuestados diligenciaron dicho instrumento en la institución.

Fecha de aplicación de la encuesta del 1 al 6 de junio de 2009.

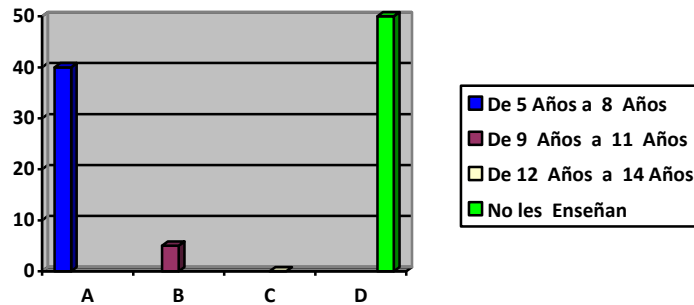
Estructura ficha técnica instrumentos de recolección de información

Anexo A: instrumento de recolección de la información

4.4.1.5. Análisis de la información

Pregunta número 1

GRÁFICA No 1 ¿Qué edad considera adecuada para enseñarle al niño y/ o niña a conocer y cuidar su cuerpo?

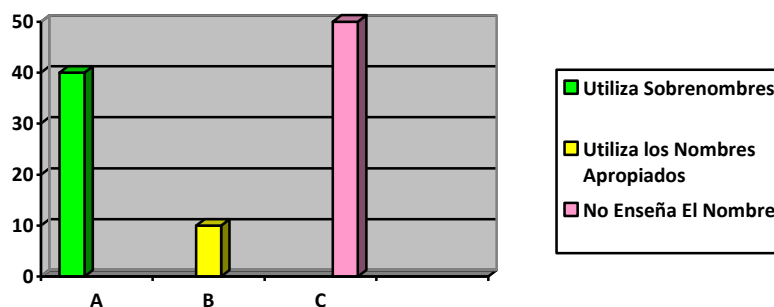


Análisis:

- A- El cuarenta por ciento enseñan a los hijos a conocer y cuidar su cuerpo en edad de 5 a 8 años.
- B- El diez por ciento consideran que a los niños deben enseñarles a conocer y cuidar el cuerpo de 9 a 11 años.
- C- Este ítem no lo señalaron y corresponde a los 12 y 14 años para enseñarles a conocer y cuidar el cuerpo.
- D- El cincuenta por ciento no les enseña a conocer y cuidar su cuerpo.

Pregunta número 2

GRÁFICA No 2 ¿Cómo le enseña al niño el nombre de los genitales?



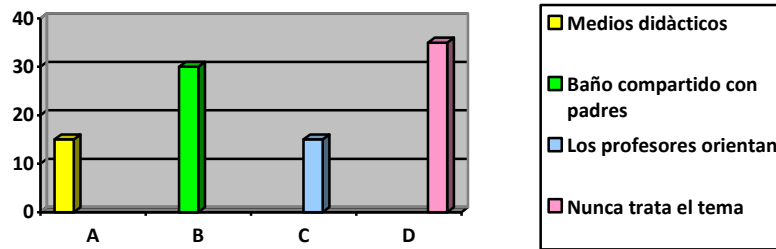
Análisis:

- A- El cuarenta por ciento enseña los nombres de los genitales con sobrenombres.
- B- El diez por ciento utiliza el nombre correcto

C- El cincuenta por ciento no enseña el nombre de los genitales

Pregunta número 3

GRÁFICA No 3 ¿De qué manera orienta las diferencias sexuales?

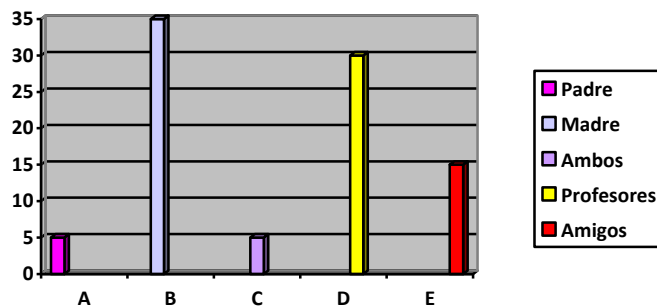


Análisis:

- A- El quince por ciento de los padres de familia utilizan medios didácticos para orientar las diferencias sexuales.
- B- El treinta por ciento de los padres se bañan con los hijos.
- C- El quince por ciento dejan que los profesores den la orientación sobre las diferencias sexuales.
- D- El treinta y cinco por ciento nunca tratan el tema sobre las diferencias sexuales.

Pregunta número 4

GRÁFICA No 4 ¿Quién orienta al niño en la prevención del abuso sexual?



Análisis:

- A- El cinco por ciento el padre es el que orienta al niño en la prevención del abuso sexual
- B- La madre encontramos un porcentaje favorable ya que se encuentra en un 30 por ciento
- C- El cinco por ciento ambos realizan esta orientación.
- D- Y podemos observar como el 35 por ciento de los padres de familia prefieren que sean los profesores los que realicen esta orientación.
- E- Encontramos que el quince por ciento la orientación la realizan otras personas como abuelos, tíos etc., lo cual no favorece en nada al menor.

Conclusiones de los análisis con relación al proyecto:

- 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 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 desprecupan totalmente y dejan mejor que sus hijos aprendan de terceras personas o diferentes medios. De esta manera se diseña una interfase con historietas, videos y canciones alusivas al tema, donde el menor aprende de manera lúdica hacerle frente a un abuso sexual.

4.4.1.6 Objetivos del diseño

Objetivo Técnico

Ampliar la cobertura del aplicativo multimedia ya existente de la institución reina Isabel II.

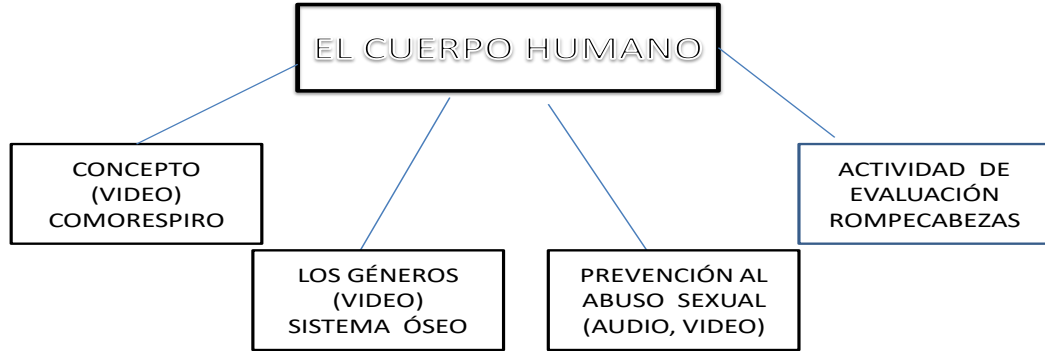
Objetivo Pedagógico

Optimizar la enseñanza del cuerpo humano para orientar conceptos enfocados a educación sexual, para niños de los niveles de preescolar.

4.4.2. Evidencias del diseño

4.4.2.1. Mapa de contenidos

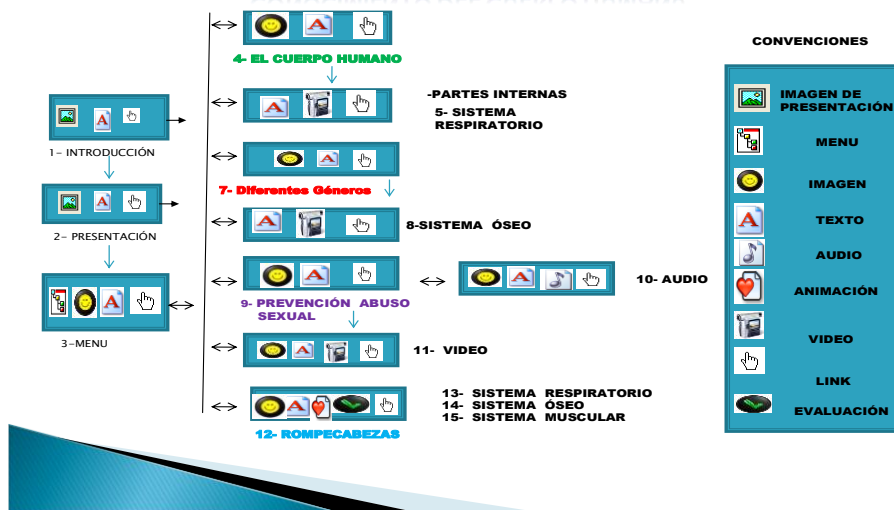
MAPA DE CONTENIDOS



En el mapa de contenido se puede observar como tema general el cuerpo humano, en el primer nivel las partes externas, y su respectiva temática, en el Segundo nivel los géneros, prendas de vestir y clima, en el tercer nivel las partes internas, en el cuarto nivel los cuidados, alimentación, clasificación e higiene; el quinto nivel prevención al abuso sexual. Los contenidos anteriores con su respectiva temática y actividades de evaluación.

4.4.2.2. Mapa de navegación

MAPA DE NAVEGACIÓN DE EDUCACIÓN SEXUAL ENFOCADA AL CONOCIMIENTO DEL CUERPO HUMANO



4.4.2.3. Diseño de interfaces

4.4.6.4- Guión

Interfaz Nº 1 INDEX INTRODUCCIÓN



GUIÓN No 1 INDEX INTRODUCCIÓN

TABLA NO 1 INTRODUCCIÓN

NO	OBJETO	ESTADO INICIAL	EVENTO	ACCIÓN	FUENTE
1	IMAGEN, NIÑO / NIÑA	VISIBLE	AUTOMATICO	NINGUNA	INTERNET

PROGRAMA INTERACTIVO

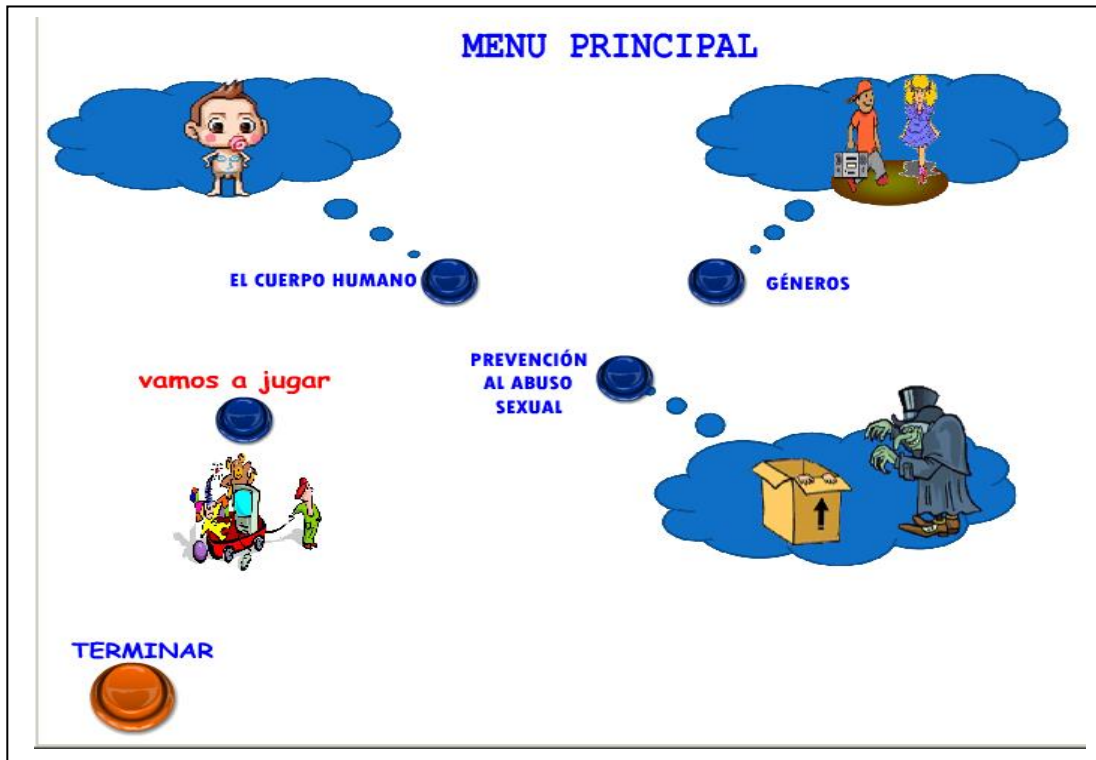


GUIÓN No 2 PRESENTACIÓN

TABLA NO 2 PRESENTACIÓN

NO	OBJETO	ESTADO INICIAL	EVENTO	ACCIÓN	FUENTE
1	IMAGEN	VISIBLE	AUTOMÁTICA	NINGUNO	INTERNET

INTERFAZ Nº 3 MENÚ



GUIÓN No 3 MENÚ

TABLA NO 3 PRESENTACIÓN

NO	OBJETO	ESTADO INICIAL	EVENTO	ACCIÓN	FUENTE
1	IMAGEN NIÑO	VISIBLE	INACTIVO	NINGUNO	INTERNET
2	IMAGEN NIÑO/NIÑA	VISIBLE	INACTIVO	NINGUNO	INTERNET
3	IMAGEN CAJA MOUSTRO	VISIBLE	INACTIVO	NINGUNO	INTERNET
4	IMAGEN CARRO Y RATONES	VISIBLE	INACTIVO	NINGUNO	INTERNET
5	BOTONES	VISIBLE	ACTIVO	CLIC	GALERIA FLASH
6	TEXTO	VISIBLE	INACTIVO	NINGUNO	WORD

INTERFAZ N° 4 EL CUERPO HUMANO

EL CUERPO HUMANO



Comprende: cabeza, tronco. Extremidades superiores, los brazos, extremidades inferiores las piernas; internas, el sistema óseo, muscular, circulatorio, y digestivo.

 MENUconozcamos
como respiro 

GUIÓN No 4 EL CUERPO HUMANO

TABLA NO 4 EL CUERPO HUMANO

NO	OBJETO	ESTADO INICIAL	EVENTO	ACCIÓN	FUENTE
1	TEXTO	VISIBLE	INACTIVO	NINGUNA	PERSONAL
2	IMAGEN	VISIBLE	INACTIVO	NINGUNA	INTERNET
3	BOTONES	VISIBLE	INTERACCIÓN DEL USUARIO	INTERACCIÓN DEL USUARIO	BIBLIOTECA FLASH

INTERFAZ Nº 5 CONOZCO COMO RESPIRO



GUIÓN No 5 CONOZCO COMO RESPIRO

TABLA NO 5 CONOZCO COMO RESPIRO

NO	OBJETO	ESTADO INICIAL	EVENTO	ACCIÓN	FUENTE
1	TEXTO	VISIBLE	INACTIVO	INACTIVO	PERSONAL
2	CUADRO	ACTIVO	INTERACCIÓN DEL USUARIO	POR TIEMPO	YOU TUBE
3	<i>BOTON</i>	<i>VISIBLE</i>	<i>INTERACCIÓN DEL USUARIO</i>	<i>CLICK</i>	<i>BIBLIOTECA FLASH</i>

INTERFAZ Nº 6 LOS GENEROS



GUIÓN No 6 LOS GÉNEROS

TABLA NO 6 LOS GÉNEROS

NO	OBJETO	ESTADO INICIAL	EVENTO	ACCIÓN	FUENTE
1	TEXTO	VISIBLE	INACTIVO	INACTIVO	PERSONAL
2	IMAGEN NIÑO/NIÑA	VISIBLE	INACTIVO	INACTIVO	INTERNET
3	TEXTO	INACTIVO	INTERACCIÓN DEL USUARIO	POR TIEMPO	PERSONAL
4	BOTONES	VISIBLE	INTERACCIÓN DEL USUARIO	CLICK	BIBLIOTECA WORD

INTERFAZ N° 7 CONOZCAMOS NUESTRO ESQUELETO

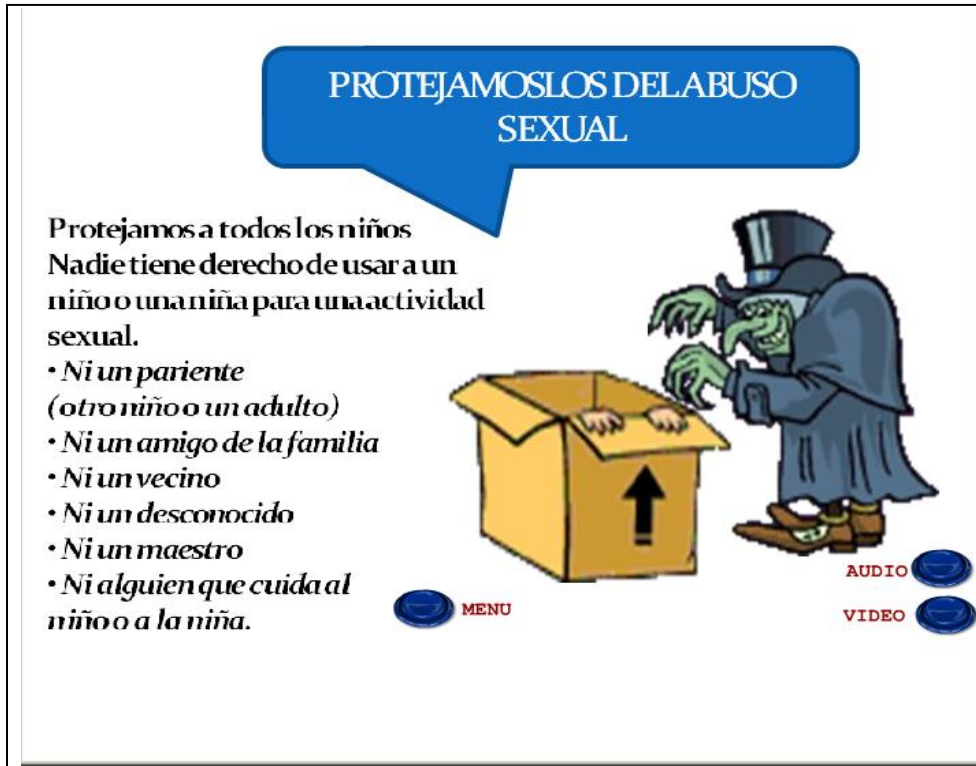


GUIÓN No 7 CONOZCAMOS NUESTRO ESQUELETO

TABLA No 7 CONOZCAMOS NUESTRO ESQUELETO

NO	OBJETO	ESTADO INICIAL	EVENTO	ACCIÓN	FUENTE
1	TEXTO	VISIBLE	INACTIVO	INACTIVO	PERSONAL
2	CUADRO	ACTIVO	INTERACCIÓN DEL USUARIO	POR TIEMPO	YOU TUBE
3	<i>BOTON</i>	<i>VISIBLE</i>	<i>INTERACCIÓN DEL USUARIO</i>	<i>CLICK</i>	<i>BIBLIOTECA FLASH</i>

INTERFAZ Nº 8 PROTEJAMOSLOS DEL ABUSO SEXUAL

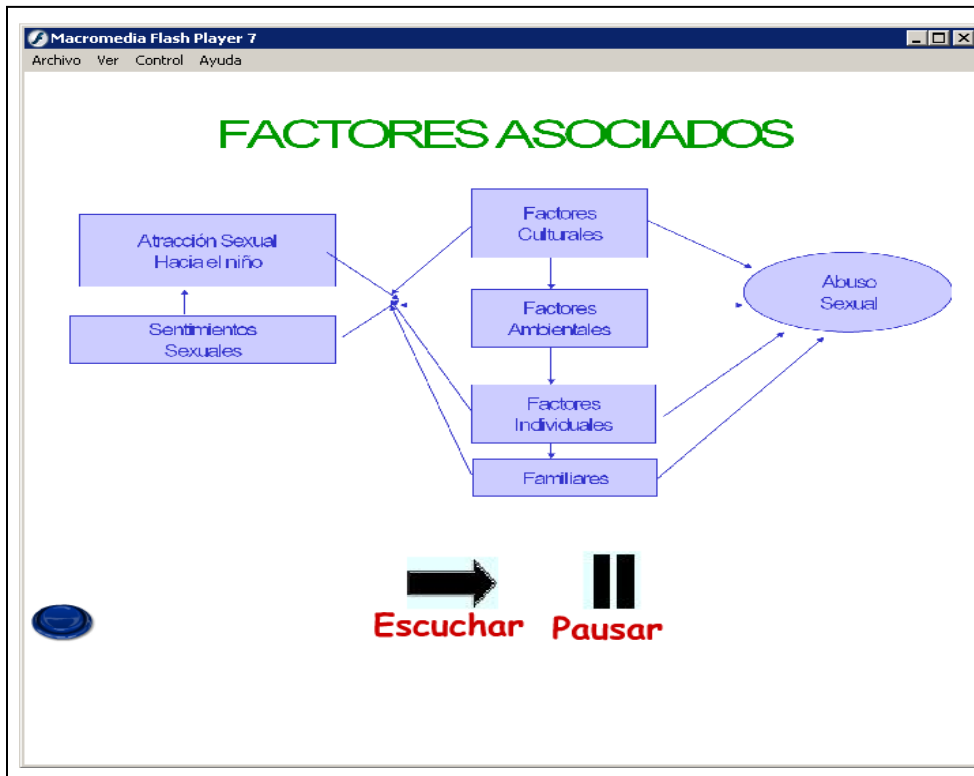


GUIÓN No 8 PROTEJAMOSLOS DEL ABUSO SEXUAL

TABLA No 8 PROTEJAMOSLOS DEL ABUSO SEXUAL

NO	OBJETO	ESTADO INICIAL	EVENTO	ACCIÓN	FUENTE
1	TEXTO (TÍTULO)	VISIBLE	INACTIVO	INACTIVO	PERSONAL
2	IMAGEN	VISIBLE	INACTIVO	INACTIVO	INTERNET
3	TEXTO	VISIBLE	INACTIVO	INACTIVO	INTERNET
4	BOTONES	VISIBLE	INTERACCIÓN DEL USUARIO	INTERACCIÓN DEL USUARIO	BIBLIOTECA FLASH

INTERFAZ Nº 9 FACTORES ASOCIADOS



GUIÓN No 9 FACTORES ASOCIADOS

TABLA No. 9 FACTORES ASOCIADOS

NO	OBJETO	ESTADO INICIAL	EVENTO	ACCIÓN	FUENTE
1	TEXTO	VISIBLE	INACTIVO	INACTIVO	PERSONAL
2	IMAGEN CAJA MOUSTRO	VISIBLE	INACTIVO	INACTIVO	INTERNET
3	IMAGEN FLECHA	VISIBLE	INTERACCIÓN DEL USUARIO	INTERACCIÓN DEL USUARIO	BIBLIOTECA FLASH
4	IMAGEN SIMBOLO PAUSAR	VISIBLE	INTERACCIÓN DEL USUARIO	INTERACCIÓN DEL USUARIO	BIBLIOTECA FLASH
5	BOTONES	VISIBLE	INTERACCIÓN DEL USUARIO	INTERACCIÓN DEL USUARIO	BIBLIOTECA FLASH

INTERFAZ Nº 10 NO DEBO CALLA NI INTIMIDARME

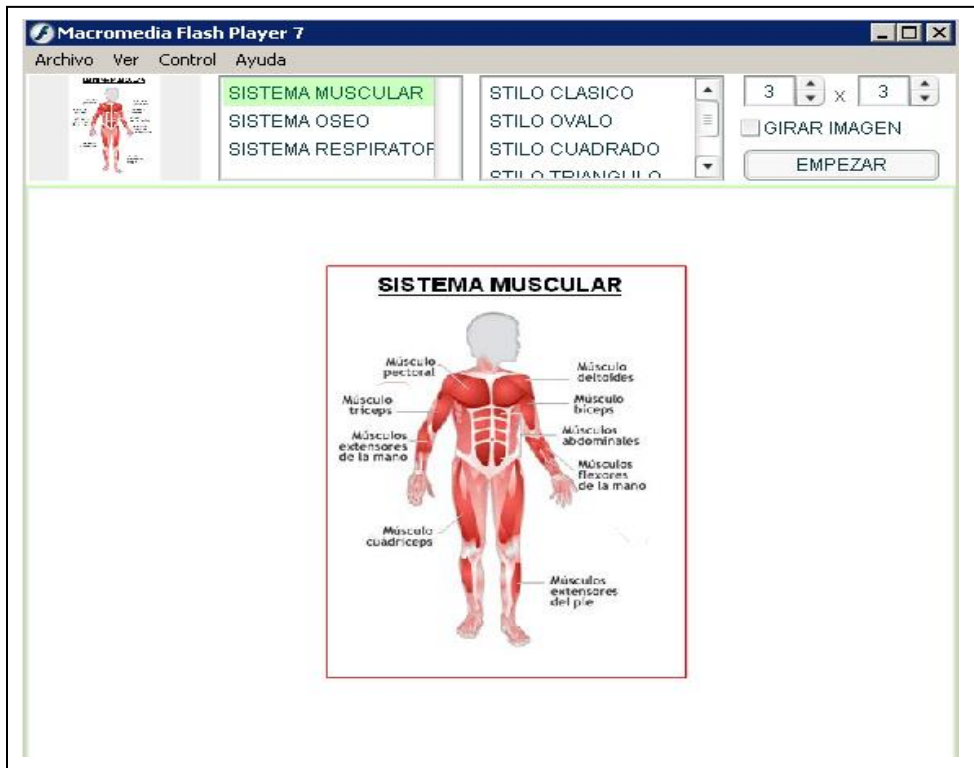


GUIÓN No 10 NO DEBO CALLA NI INTIMIDARME

TABLA No 10 NO DEBO CALLA NI INTIMIDARME

NO	OBJETO	ESTADO INICIAL	EVENTO	ACCIÓN	FUENTE
1	TEXTO	VISIBLE	INACTIVO	INACTIVO	PERSONAL
2	CUADRO	ACTIVO	INTERACCIÓN DEL USUARIO	POR TIEMPO	YOU TUBE
3	<i>BOTON</i>	<i>VISIBLE</i>	<i>INTERACCIÓN DEL USUARIO</i>	<i>CLICK</i>	<i>BIBLIOTECA FLASH</i>

INTERFAZ Nº 11 ROMPECABEZAS SISTEMA MUSCULAR

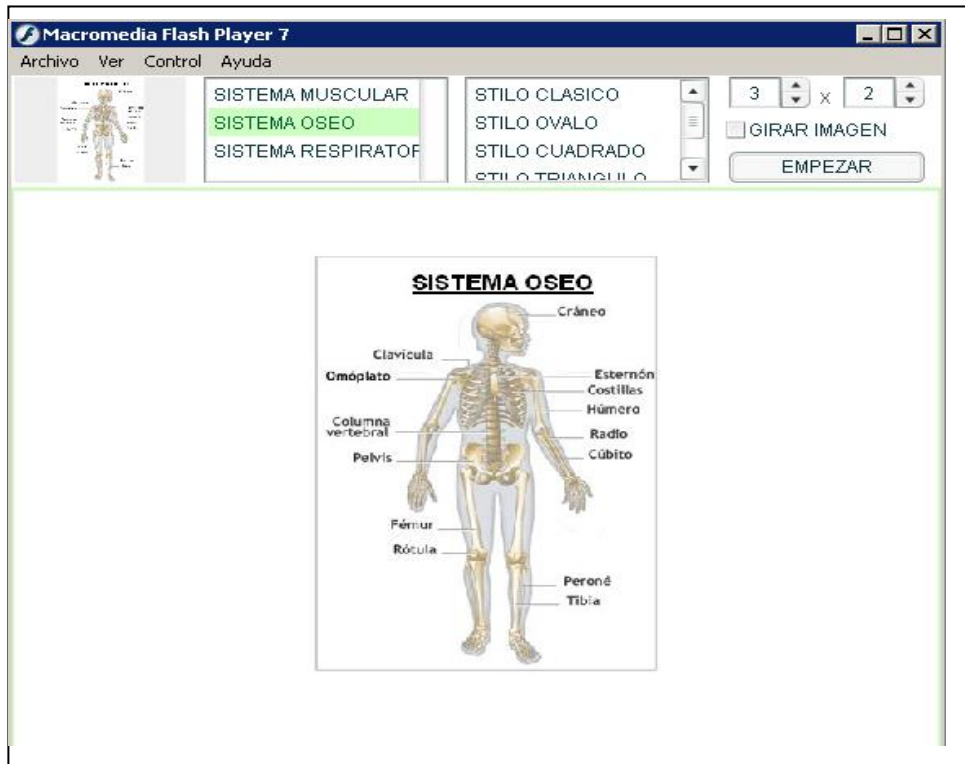


GUIÓN No 11 ROMPECABEZAS SISTEMA MUSCULAR

TABLA No 11 ROMPECABEZAS SISTEMA MUSCULAR

NO	OBJETO	ESTADO INICIAL	EVENTO	ACCIÓN	FUENTE
1	TEXTO	VISIBLE	INTERACCIÓN DEL USUARIO	INTERACCIÓN DEL USUARIO	PERSONAL
2	IMAGEN (DEL CUERPO)	VISIBLE	INTERACCIÓN DEL USUARIO	INTERACCIÓN DEL USUARIO	ENCARTA 2009
3	IMAGEN ROMPECABEZAS (DEL SISTEMA MUSCULAR)	VISIBLE	INTERACCIÓN DEL USUARIO	INTERACCIÓN DEL USUARIO	ENCARTA 2009
4	BOTON X	VISIBLE	INTERACCIÓN DEL USUARIO	CLIK	BIBLIOTECA FLASH

INTERFAZ Nº 12 ROMPECABEZAS SISTEMA ÓSEO

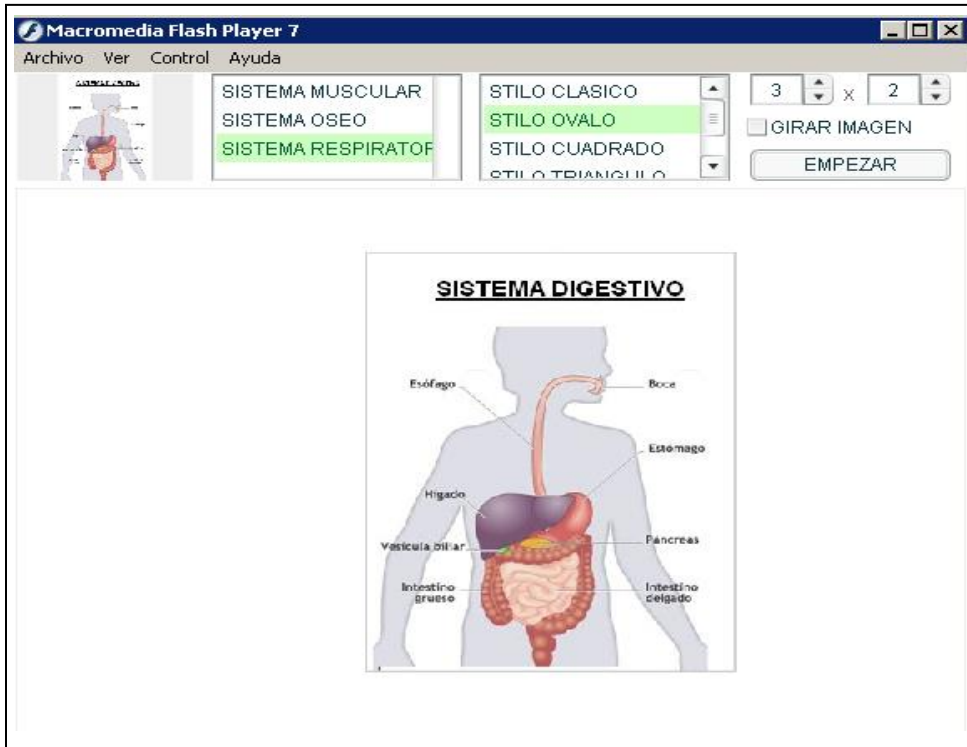


GUIÓN No 12 ROMPECABEZAS SISTEMA ÓSEO

TABLA 12 ROMPECABEZAS SISTEMA ÓSEO

NO	OBJETO	ESTADO INICIAL	EVENTO	ACCIÓN	FUENTE
1	TEXTO	VISIBLE	INTERACCIÓN DEL USUARIO	INTERACCIÓN DEL USUARIO	PERSONAL
2	IMAGEN (DEL CUERPO)	VISIBLE	INTERACCIÓN DEL USUARIO	INTERACCIÓN DEL USUARIO	ENCARTA 2009
3	IMAGEN ROMPECABEZAS (DEL SISTEMA ÓSEO)	VISIBLE	INTERACCIÓN DEL USUARIO	INTERACCIÓN DEL USUARIO	ENCARTA 2009
4	BOTON X	VISIBLE	INTERACCIÓN DEL USUARIO	CLIK	BIBLIOTECA FLASH

INTERFAZ Nº 13 ROMPECABEZAS SISTEMA DIGESTIVO



GUIÓN No 13 ROMPECABEZAS SISTEMA DIGESTIVO

TABLA No 13 ROMPECABEZAS SISTEMA DIGESTIVO

NO	OBJETO	ESTADO INICIAL	EVENTO	ACCIÓN	FUENTE
1	TEXTO	VISIBLE	INTERACCIÓN DEL USUARIO	INTERACCIÓN DEL USUARIO	PERSONAL
2	IMAGEN (DEL CUERPO)	VISIBLE	INTERACCIÓN DEL USUARIO	INTERACCIÓN DEL USUARIO	ENCARTA 2009
3	IMAGEN ROMPECABEZAS (DEL SISTEMA DIGESTIVO)	VISIBLE	INTERACCIÓN DEL USUARIO	INTERACCIÓN DEL USUARIO	ENCARTA 2009
4	BOTON X	VISIBLE	INTERACCIÓN DEL USUARIO	CLIK	BIBLIOTECA FLASH

5. CONCLUSIONES GENERALES

El anterior proyecto se basó en una estrategia informática diseñada e implementada por dos profesoras del instituto técnico educativo Francisco Núñez Pedrosa sede Reina Isabel II. Con el fin de afianzar conceptos sobre educación sexual enfocados al conocimiento del cuerpo en discentes del grado segundo, presentándoles actividades de fácil realización y a la vez despertando en los estudiantes el interés por aprender, a través del programa Macromedia flash 2008. Utilizando imágenes, videos, textos, y voz, que hacen parte del diseño del aplicativo multimedia, para orientar conceptos de educación sexual enfocado al conocimiento del cuerpo.

El presente trabajo es importante en la labor pedagógica, ya que utilizando un medio tan innovador e importante como es el computador, los discentes se motivan y aprenden con mayor rapidez, debido a la gran variedad de actividades que suelen encontrar en la utilización de aplicativos como el diseñado en flash que no solo ayudan al docente a hacer de la clase algo motivador y dinámico, sino también salir delo tradicional y aburridor para el alumno.

6. RECOMENDACIONES

Al culminar el trabajo el grupo que desarrollo la investigación teniendo en cuenta los resultados obtenidos y sabiendo la importancia del aplicativo multimedia para la enseñanza como medio didáctico recomienda:

- Tanto la institución técnica educativa Francisco Núñez Pedroso, como las demás instituciones deben utilizar herramientas tan importantes en el aprendizaje de los alumnos como es el aplicativo multimedia. Es por esto que se recomienda que dando a conocer éste a otras instituciones lo utilicen como un recurso didáctico en la enseñanza de la educación sexual.
- Es importante que en todas las instituciones educativas, se utilicen las salas de informáticas no solo para la enseñanza de ésta, sino también para el desarrollo de las diferentes clases (interdisciplinariedad) ya que los discentes van a sentirse más motivados y el aprendizaje va a ser más eficiente utilizando aplicativos multimedia como el diseñado.
- Darle la debida importancia a la utilización del aplicativo multimedia diseñado, y capacitar a todo el personal docente para que lo utilicen en las clases de educación sexual.
- Este aplicativo sirve para complementar la ova de educación sexual que tiene la institución para los grados cuarto y quinto de primaria, por lo tanto debe ser anexado al ya existente.

BIBLIOGRAFÍA

ENCARTA 2009

INTERNET: extraído de 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

INTERNET: extraído de, www.feriadelascolonias.com/prensa/valientestodos.pdf

INTERNET: extraído de, www.aulaclie.es/flashmx_2004/_32K

INTERNET: extraído de www.monografias.com/trabajos10/sedud/sedud.shtml www.guiainfantil.com/educación/temasespeciales/abusosexual/abuso sexual.htm www.feriadelascolonias.com/prensa/valientestodos.pdf

www.afecto.org.co/docs/clemencia_ramirez.ppt

INTERNET: extraído de, www.aulaclie.es/flashmx_2004/_32K

INTERNET: extraído de 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.aulaclie.es/flashmx_2004/_32

PEI .Institución educativa técnica francisco núñez Pedroso. San sebastian de Mariquita. tolima

ANEXOS

ANEXO A

ESTRUCTURA FICHA TECNICA INSTRUMENTOS DE RECOLECCION DE INFORMACION

NOMBRE DEL INSTRUMENTO: Encuesta

FORMATO

INSTITUCIÓN TÉCNICA EDUCATIVA FRANCISCO NUÑEZ PEDROSO, SEDE REINA ISABEL II

FECHA: _____

OBJETIVO:-Identificar las pautas de educación sexual que dan los padres a sus hijos

MARQUE CON X LA RESPUESTA QUE CONSIDERE SE ADAPTE A LA FORMA DE EDUCAR A SU HIJO

- 1 Qué edad considera adecuada para enseñarle al niño a conocer y cuidar su cuerpo?
 - a) de 5 a 8
 - b) de 9 a 11
 - c) de 12 a 14
 - d) No les enseñan

- 2 Cómo le enseña al niño el nombre de sus genitales?
 - a) Utiliza sobre nombres
 - b) Utiliza los nombres que corresponden a cada uno
 - c) No le enseña el nombre a sus genitales

- 3 De qué manera le orienta las diferencias sexuales
 - a) Utilizando medios didácticos como libros, películas
 - b) A través del baño compartido con los padres
 - c) Le deja este trabajo a los profesores de sus hijos
 - d) Nunca trata el tema

- 4 Cómo orienta al niño en la prevención del abuso sexual?
 - a) *Padre* _____
 - b) *Madre* _____
 - c) *Ambos* _____
 - d) Profesores _____

ANEXO B

MATRIZ DE PLANEACION DE OBJETIVOS

Prediseñar el aplicativo, lo cual involucra las tareas relacionadas con:

Tarea	Actividades	Responsable(s)	Fecha de ejecución
Diagnóstico	Aplicación de encuesta. Observación de los estudiantes	Ortegón Sandra Valencia Mery	1 Al 6 De Junio
Identificación características y requerimientos de los usuarios	Tabulación análisis y conclusión	Ortegón Sandra Valencia Mery	7al 14 de junio
Identificación recursos existentes y necesarios	Identificar recursos para la realización del proyecto	Ortegón Sandra Valencia Mery	15 al 20 de junio
Representación gráfica de la estructura de la aplicación software	Planear y organizar las estructuras graficas que se utilizaran el software	Ortegón Sandra Valencia Mery	21 al 27de junio
Selección de la plataforma y/o herramienta a utilizar	Elegir y ampliar la información acerca de la herramienta con la que se ejecutara el proyecto	Ortegón Sandra Valencia Mery	27al 28 de junio

Programar el aplicativo, lo cual involucra las tareas relacionadas con:

Tarea	Actividades	Responsable(s)	Fecha de ejecución
Programación.	Elección de material y actividades para el desarrollo del trabajo	Ortegón Sandra Valencia Mery	29 al 30 de junio
Adecuación del entorno del hardware	Revisión y adecuación del entorno del hardware	Ortegón Sandra Valencia Mery	30 al 5 de julio
Adecuación del entorno del software	Iniciar la programación del software	Ortegón Sandra Valencia Mery	7 julio al 30 de agosto
Tarea	Actividades	Responsable(s)	Fecha de ejecución
Instalación del prototipo.	Instalación del software elaborado	Ortegón Sandra Valencia Mery	1 al 13 agosto
Prueba y ajustes del aplicativo	Corregir y ajustar el aplicativo	Ortegón Sandra Valencia Mery	15 agosto al 5 de octubre
Elaboración manual técnico	Elaborar el manual técnico	Ortegón Sandra Valencia Mery	6 al 15 octubre
Elaboración manual del usuario	Elaborar el manual de usuario	Ortegón Sandra Valencia Mery	16 al 22 de octubre

MANUAL DEL USUARIO

Para ver el aplicativo multimedia de educación sexual enfocado al conocimiento del cuerpo, se debe tener en cuenta leer el manual técnico, asegúrese que su equipo tenga los requerimientos del hardware y software allí mencionados, para que el aplicativo funcione.

Al iniciar, en la primera escena. Encontraran una breve presentación del tema, con dos imágenes alusivas al mismo y con el título del aplicativo, automáticamente los llevara a la página principal o menú, de donde se puede acceder a las demás interfaces según lo requiera el estudiante. Siendo esta la segunda escena.

En la tercera escena encontraran una imagen del cuerpo humano y la conceptualización, para que los estudiantes afiancen sus conocimientos, esta requiere ser leída por los discentes; además haciendo clic en el botón de la derecha los lleva a ver y escuchar un video sobre como respiramos. Y al dar clic en el botón de la izquierda los llevara nuevamente al menú.

En la cuarta escena se hace énfasis en las diferencias sexuales entre los géneros masculino y femenino, para que se tenga claridad e identidad entre congéneres, allí mismo al hacer clic en el botón de la derecha los llevara a observar un video titulado “conozcamos nuestro esqueleto “donde el niño / niña tendrá la oportunidad de conocerse no solo por fuera sino también por dentro, aprecie y valore más su cuerpo. Si quiere regresar al menú se debe dar clic sobre el botón de la izquierda.

En la quinta escena tiene una lectura sobre el abuso sexual y al hacer clic sobre el botón de la derecha lo comunica a escuchar un audio sobre los factores asociados que conllevan al abuso sexual de los niños y de igual manera se puede observar un video del maltrato infantil. Haciendo clic en el botón de la izquierda se puede llegar al menú.

La sexta escena corresponde a las actividades que tendrán para jugar y aprender armando el rompecabezas de los sistemas: muscular, óseo y digestivo, donde tendrán la oportunidad de armar con la cantidad de fichas que quieran. Para salir de la actividad se debe hacer clic sobre la x que esta ubicada en la parte superior de la página.

