

DISEÑO E IMPLEMENTACIÓN DE UN APLICATIVO MULTIMEDIA PARA EL
FORTALECIMIENTO DE LA TOLERANCIA EN LOS ESTUDIANTES DE 3° DE LA
SEDE RAFAEL NÚÑEZ DE LA INSTITUCIÓN PIO XII DEL MUNICIPIO DE SAN
JACINTO EN EL DEPARTAMENTO DE BOLÍVAR, HACIENDO USO DE LA
HERRAMIENTA FLASH 8.0

MARGARET ALICIA CASTILLO RODELO
NANCY DEL CARMEN MARTINEZ LOZANO

FUNDACIÓN UNIVERSITARIA DEL ÁREA ANDINA
CENTRO DE EDUCACIÓN A DISTANCIA
ESPECIALIZACIÓN EN INFORMÁTICA Y TELEMÁTICA
SAN JUAN NEPOMUCENO – BOLIVAR
2010

DISEÑO E IMPLEMENTACIÓN DE UN APLICATIVO MULTIMEDIA PARA EL FORTALECIMIENTO DE LA TOLERANCIA EN LOS ESTUDIANTES DE 3° DE LA SEDE RAFAEL NÚÑEZ DE LA INSTITUCIÓN PIO XII DEL MUNICIPIO DE SAN JACINTO EN EL DEPARTAMENTO DE BOLÍVAR, HACIENDO USO DE LA HERRAMIENTA FLASH 8.0

MARGARET ALICIA CASTILLO RODELO
NANCY DEL CARMEN MARTINEZ LOZANO

Trabajo de grado presentado como requisito para optar el título de: Especialista en Informática y Telemática

Asesor

JAIRO ALFONSO VELA NEIVA

FUNDACIÓN UNIVERSITARIA DEL ÁREA ANDINA
CENTRO DE EDUCACIÓN A DISTANCIA
ESPECIALIZACIÓN EN INFORMÁTICA Y TELEMÁTICA
SAN JUAN NEPOMUCENO – BOLÍVAR

2010

NOTA DE ACEPTACIÓN

Jurado Principal

Jurado

Jurado

SAN JUAN NEPOMUCENO BOLÍVAR

NOVIEMBRE 2010

AGRADECIMIENTOS

Agradecemos principalmente a Dios, quien fue nuestro guía en todo momento, además nos dio la fortaleza necesaria para emprender y continuar con este proyecto.

A nuestra familia, que fue ese apoyo incondicional que necesitamos en los momentos más difíciles cuando sentimos cansancio, desánimo, y cualquier debilidad.

También agradecemos a nuestros tutores, quienes con su esfuerzo y orientación nos ayudaron en nuestro crecimiento y realización como profesionales. De igual manera, a la Fundación Universitaria del Área Andina por abrir sus puertas al conocimiento, y permitir el desarrollo de temáticas de gran valor para nuestro progreso profesional.

Finalmente a todas aquellas personas que de una u otra manera aportaron su apoyo y colaboración para hacer posible que alcanzáramos esta meta.

Lista de tablas

| | Pág. |
|--|-------------|
| TABLA 1: Tipo de aplicativo de Software Diseñado | 21 |
| TABLA 2: Herramienta de desarrollo | 21 |
| TABLA 3: Pregunta 1 | 21 |
| TABLA 4: Pregunta 2 | 21 |
| TABLA 5: Pregunta 3 | 22 |
| TABLA 6: Pregunta 4 | 22 |
| TABLA 7: Pregunta 5 | 22 |
| TABLA 8: Pregunta 6 | 22 |
| TABLA 9: Pregunta 7 | 22 |
| TABLA 10: Pregunta 8 | 23 |
| TABLA 11: Pregunta 9 | 23 |
| TABLA 12: Pregunta 10 | 23 |
| TABLA 13: Pregunta 11 | |
| TABLA 14: Pregunta 12 | |
| TABLA 15: Pregunta 13 | |
| TABLA 16: Requerimientos Mínimos | |
| TABLA 14: Cronograma de Actividades | 84 |

LISTA DE GRÁFICAS

| | | Pág. |
|------------|-------------|------|
| Gráfica 1 | Pregunta 1 | 24 |
| Gráfica 2 | Pregunta 2 | 24 |
| Gráfica 3 | Pregunta 3 | 25 |
| Gráfica 4 | Pregunta 4 | 25 |
| Gráfica 5 | Pregunta 5 | 26 |
| Grafica 6 | Pregunta 6 | 26 |
| Gráfica 7 | Pregunta 7 | 26 |
| Gráfica 8 | Pregunta 8 | 27 |
| Gráfica 9 | Pregunta 9 | 27 |
| Gráfica 10 | Pregunta 10 | 27 |
| Gráfica 11 | Pregunta 11 | |
| Grafica 12 | Pregunta 12 | |
| Gráfica 13 | Pregunta 13 | |

TABLA DE CONTENIDO

| | Pág. |
|--|------|
| INTRODUCCIÓN | 1 |
| 1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA | 2 |
| 1.1 DESCRIPCION DEL PROBLEMA | 2 |
| 1.2 ANTECEDENTES DEL PROBLEMA | 3 |
| 1.3 FORMULACION DEL PROBLEMA | 4 |
| 2. JUSTIFICACION | 5 |
| 3. OBJETIVOS | 6 |
| 3.1 OBJETIVO GENERAL | 6 |
| 3.2 OBJETIVOS ESPECIFICOS | 6 |
| 4. MARCO REFERENCIAL | 8 |
| 4.1 MARCO TEORICO | 8 |
| 4.1.1 Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) | 11 |
| 4.1.2 Aplicativo Multimedia | 14 |
| 4.1.3 Flash | 14 |
| 4.1.4 Referentes teóricos de la utilidad del software educativo | 15 |
| 4.1.5 Enfoque pedagógico didáctico que se utiliza en el software | 15 |
| 4.2 MARCO CONTEXTUAL | 17 |
| 4.2.1 Ubicación geográfica | 18 |
| 4.2.2 Aspectos socioeconómico | 19 |
| 4.2.3 Reseña Histórica | 19 |
| 5. MARCO METODOLOGÍCO | 22 |
| 5.1 TIPO DE INVESTIGACIÓN | 22 |
| 5.2 TIPO DE APLICATIVO DISEÑADO | 23 |
| 5.3 HERRAMIENTA DE DESARROLLO | 23 |
| 5.4 TÉCNICAS DE RECOLECCIÓN DE LA INFORMACIÓN | 23 |
| 5.4.1 Descripción de la técnica de recolección de la información utilizada | 23 |
| 5.4.2 Ficha técnica de los instrumentos de recolección de la información | 24 |
| 5.4.3 Análisis estadísticos de datos | 25 |
| 5.5 OBJETIVOS DE DISEÑO | 34 |
| 5.6 EVIDENCIAS DE DISEÑO | 35 |
| 5.6 .1 Mapa de contenidos | 35 |
| 5.6.2 Mapa de navegación | 36 |
| 5.6.3 Diseño de interfaces/guión | 37 |
| 6 DOCUMENTACIÓN | 47 |
| 6.1 MANUAL DEL USUARIO | 47 |
| 6.2 MANUAL TECNICO DE INSTALACIÓN | 50 |
| 7 COMPLEMENTARIOS | 51 |
| 7.1 CONCLUSIONES | 51 |
| 7.2 RECOMENDACIONES | 51 |
| BIBLIOGRAFÍA | 52 |
| ANEXOS | 53 |

RESUMEN

La implementación de este aplicativo multimedia está dirigida al fortalecimiento del valor de la tolerancia de los estudiantes de 3º de la Sede Rafael Núñez de la Institución Educativa Pio XII de San Jacinto Bolívar, mediante el uso de la herramienta flash 8. Esto fomentará un ambiente propicio donde los estudiantes fortalecerán sus valores, tal como lo es la tolerancia, así como sus destrezas y habilidades que contribuirán a mejorar su nivel educativo. Así mismo en el desarrollo de las actividades los estudiantes encontrarán una forma activa, dinámica y lúdica donde se sientan a gusto conociendo la importancia de este gran valor.

La motivación de los niños se captará a través de las imágenes, sonidos, movimientos, videos y vínculos aumentando cada vez más el deseo de mejorar su calidad de vida y el comportamiento en el aula de clases y en su vida familiar.

Por otra parte los docentes se beneficiarán en el desarrollo de sus estrategias pedagógicas, porque tendrán un espacio dinámico y llamativo para sus estudiantes, lo que facilita mejorar permanentemente la implementación de sus actividades académicas.

INTRODUCCIÓN

Las innovaciones tecnológicas han proporcionado a la humanidad canales nuevos de comunicación e inmensas fuentes de información que difunden modelos de comportamiento social, actitudes, valores, formas de organización, entre otros. Hemos pasado de una situación donde la información era un bien escaso a otra en donde la información es tremendamente abundante.

El nuevo orden informático se ha convertido en motor del cambio social. La economía y la cultura se han globalizado. En la sociedad que emerge de la era digital el conocimiento y la información adquieren un valor creciente. Pero sobre todo, se está implementando con gran auge en el contexto educativo donde ha tenido un impacto trascendental por los excelentes resultados que obtienen los estudiantes cuando hacen uso de estas herramientas y la gran aceptación que tiene para los docentes en el desarrollo de su práctica pedagógica.

Atendiendo a esta situación, el presente estudio plantea la importancia del diseño e implementación de un aplicativo multimedia en Flash 8 como herramienta informática para fortalecer el valor de la tolerancia en los estudiantes de tercer grado de la sede Rafael Núñez de la Institución Pio XII de San Jacinto Bolívar, al estudiar la situación de intolerancia que presenta esta población.

La investigación contribuyó a que los estudiantes sean autodidactas, líderes y constructores de su propio conocimiento, entusiastas en el desarrollo de las actividades pedagógicas; capaces de interactuar en la sociedad acorde a los avances del mundo moderno, y sobre todo niños y niñas que reflejen un buen comportamiento, no solo en el ambiente de aprendizaje, sino también en su ambiente familiar y en la sociedad en general.

Así mismo, le facilitó a los docentes el desarrollo de las actividades pedagógicas, ya que los niños al fortalecer el valor de la tolerancia, tendrán un mejor desempeño, les permitirá mejorar la convivencia, tener buena relación interpersonal y así obtener una mejor calidad de educación y un ambiente de aprendizaje óptimo. Todo esto utilizando los espacios interactivos que ofrece el aplicativo multimedia.

1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

Esta emergente sociedad de la información, impulsada por un vertiginoso avance científico sustentada por el uso generalizado de las potentes y versátiles tecnologías de la información y la comunicación (TIC), conlleva cambios que alcanzan todos los ámbitos de la actividad humana. Sus efectos se manifiestan de manera muy especial en las actividades laborales y en el mundo educativo, donde todo debe ser revisado, desde la razón de ser de la escuela y demás instituciones educativas, hasta la formación básica que precisamos las personas, la forma de enseñar y de aprender, las infraestructuras y los medios que utilizamos para ello, la estructura organizativa de los centros y su cultura. Por lo tanto, trabajar con las nuevas tecnologías facilita de manera favorable la resolución de problemas y la solución de conflictos.

En lo concerniente a esta investigación, se observó la siguiente problemática que afecta el proceso de aprendizaje que se pretende llevar con los estudiantes y que se describe a continuación.

1.1 DESCRIPCIÓN DEL PROBLEMA

Los estudiantes del grado tercero de la sede Rafael Núñez de la Institución Pio XII, del municipio de San Jacinto en el departamento de Bolívar, muestran problemas de convivencia, relacionados con la falta de tolerancia. Son en total 34 estudiantes, de los cuales 12 son niños y 22 son niñas, y sus edades oscilan entre 7 y 9 años.

Este problema se observa en los estudiantes, ya que estos presentan manifestaciones de agresión, tanto física como verbalmente, se ponen apodos, no respetan el uso de la palabra, se rechazan en la conformación de grupos de trabajo, mostrando de esta manera un alto nivel de intolerancia. La anterior situación se presenta por la violencia y el desplazamiento sufrido por este municipio y toda la región de los Montes de María.

Para identificar esta problemática se utilizó la encuesta que es una técnica para la recolección y análisis de la información, la cual permitió identificar cual era el comportamiento de los estudiantes en el aula de clase, así como también al momento del descanso, en el aula de informática, en el restaurante, en las actividades de campo abierto, en el momento de conformar de grupos de trabajo y en la salida de clases.

La encuesta a los estudiantes, ayudo a deducir que estos tienen poco conocimiento sobre las normas de convivencia, principalmente de la tolerancia; y aunque la escuela carece de una sala de audiovisuales y la

sala de informática no cuenta con los suficientes equipos de cómputo, al llevar a los estudiantes a la sala de informática para el desarrollo de una actividad pedagógica sobre los valores, en especial la tolerancia, estos mostraron mayor interés en la clase y se observaron comprometidos en el mejoramiento de su comportamiento, esto se refleja en el resultado de las encuestas realizadas a los estudiantes, en donde el 91% de estos les agrada la idea de realizar esta actividad en el aula de informática.

Por lo anterior se requiere buscar nuevas estrategias que conlleven al fortalecimiento de este valor (la tolerancia), para mejorar los ambientes de aprendizaje, tanto cognitivo, latitudinales y valorativos.

1.2 ANTECEDENTES DEL PROBLEMA

En la institución educativa Pío XII se han llevado a cabo algunos proyectos en el ámbito de la informática de los cuales se esperan tener en cuenta para el desarrollo del presente. Cabe, entonces, mencionar:

- Juego Infodominó, proyecto en el que cabe resaltar el uso pedagógico del accesorio paint para la elaboración del infodominó con temáticas de las diferentes áreas del saber en los grados 7º y 8º de la institución educativa Pío XII de San Jacinto Bolívar.

El juego Infodominó es una estrategia o alternativa muy innovadora con fines precisos, donde los estudiantes se interesan al máximo por cualquier tema del saber. Este juego hace que tanto los estudiantes y los profesores salgan de la rutina y animan al educando a motivarse más por el estudio, ya que está demostrado que a través de la lúdica se aprende.

Utilizar el infodominó como herramienta didáctica que serviría para orientación y evaluación de diferentes temas, aplicando la lúdica en el aula de clases para que se genere motivación en el educando hacia el estudio y participación activa en clase con algunos cursos de los estudiantes de preescolar, básica primaria y secundaria de la Institución educativa Pío XII de San Jacinto Bolívar. Además, entre sus ventajas se encuentran que permite innovar en el desarrollo de las clases, crear un clima de mejor convivencia y armonía en las clases, motivar al educando hacia el aprendizaje de un nuevo conocimiento, crear destreza en el lenguaje comunicativo de los educandos, y fomentar la participación activa de los educandos en el salón de clases.

- Proyecto de aula desarrollado por Jorge Kamel Yaspe e Iris Montes Panza, llamado "el blog como herramienta educativa y medio interactivo"

que facilita el contacto virtual entre los estudiantes de los grados 8°, 9°, 10° y 11° de la Institución educativa Pío XII de San Jacinto Bolívar”, en mayo del 2009. El Objetivo del proyecto es utilizar el blog como herramienta educativa y medio interactivo que facilite el contacto virtual entre los estudiantes de los grados 8°, 9°, 10° y 11° de la Institución Educativa Pío XII de San Jacinto Bolívar para fortalecer la práctica educativa del Internet. Para esta institución ha sido fundamental la creación de este blog, ya que al involucrar toda la comunidad se hace accesible a todo público, y en él se pueden emitir comentarios, sugerencias, aportes del servicio de dicha Institución, ayudando a fortalecer el proceso educativo que esta brinda a toda la comunidad educativa. Además, se induce a toda la comunidad educativa a hacer uso de las nuevas Tecnologías de la información y la comunicación.

1.3 FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

Terminando con la fase del planteamiento del proyecto, se sintetiza en interrogantes de investigación, es decir, se expresa como todo problema en pregunta, la cual definirá cual es exactamente el problema a resolver, y saber con exactitud la respuesta que se debe buscar. Para este proyecto la pregunta formulada es la siguiente:

¿Cómo utilizar la herramienta Flash 8.0 en la elaboración de una herramienta tecnológica que fortalezca la tolerancia en los estudiantes de 3° grado de la sede Rafael Núñez de la Institución Pío XII en el municipio de San Jacinto Bolívar?

2 JUSTIFICACIÓN

Para obtener buenos ambientes de aprendizaje hace falta una convivencia tranquila y positiva que provoque un estado emocional de confianza, respeto y afecto positivo entre estudiantes y profesores, así como la percepción de que aula y centro son escenarios seguros y dignos de confianza. Así, la buena convivencia soporta y alimenta el aprendizaje y éste, percibido como éxito y gratificación, vierte sus positivos efectos a la convivencia. Por lo anterior, se puede decir que la buena convivencia y la excelencia en el proceso de aprendizaje son los dos motores de la calidad de la educación.

De esta manera se ha precisado la gran incidencia que tiene la intolerancia en el proceso de aprendizaje, ya que no solo desmotiva al cuerpo docente y a toda la comunidad educativa, sino que también incide en el desarrollo de las actividades pedagógicas realizadas diariamente. Esta situación permite deducir la necesidad de diseñar e implementar un aplicativo multimedia que facilite el fortalecimiento del valor de la tolerancia para mejorar la convivencia y permita la buena relación interpersonal y por ende se obtendrá una mejor calidad de educación.

Es así, como se observa en los estudiantes de tercer grado de la sede Rafael Núñez de la Institución Pio XII del municipio de San Jacinto en el departamento de Bolívar, la necesidad de fortalecer el valor de la tolerancia diseñando e implementando un aplicativo multimedia utilizando la herramienta Flash, que permita el mejoramiento de las relaciones de los niños y a la vez el desarrollo cognitivo de los mismos.

De la misma forma le facilitará a los docentes el desarrollo de las actividades pedagógicas, ya que los niños al fortalecer el valor de la tolerancia y mejorar su comportamiento, tendrán un mejor desempeño en las exposiciones de temas, participación en clase, en el aula de informática, en la conformación de grupos de trabajo, en la expresión oral al dirigirse a sus compañeros, harán un buen uso de la palabra, conllevando hacia una cultura de paz y convivencia.

3 OBJETIVOS

3.1 OBJETIVO GENERAL

Diseñar e implementar un Aplicativo Multimedia para el fortalecimiento de la tolerancia en los estudiantes de 3° grado de la sede Rafael Núñez de la Institución Pio XII en el municipio de San Jacinto Bolívar, haciendo uso de la herramienta Flash 8.0.

3.2 OBJETIVOS ESPECIFICOS

- ✓ Identificar las características y los requerimientos de los estudiantes de 3° grado de la sede Rafael Núñez de la Institución Pio XII en el municipio de San Jacinto Bolívar.
- ✓ Desarrollar el Aplicativo Multimedia utilizando la herramienta informática Flash 8.0.
- ✓ Implementar el Aplicativo Multimedia en los estudiantes de 3° grado de la sede Rafael Núñez de la Institución Pio XII en el municipio de San Jacinto Bolívar.

4 MARCO REFERENCIAL

El uso actual de las TIC en las actividades pedagógicas, es actualmente una herramienta de vital importancia que facilita el aprendizaje significativo y favorece la implementación de mejores estrategias pedagógicas proyectadas al desarrollo de las competencias y habilidades que los estudiantes alcanzan en sus experiencias educativas.

4.1 MARCO TEORICO

La defensa de la tolerancia¹ surgió históricamente entre el conflicto de una iglesia mayoritaria y sus disidentes. En el Siglo XVI se habló por primera vez de tolerar a los equivocados en cuestiones de fe. El principio de tolerancia fue establecido en gran medida por el grupo italiano de reformistas dirigidos por Fausto Sozzini que en 1574 rechazaron la doctrina de la Trinidad y fueron los fundadores de la corriente reformista llamada unitarismo. Combatir, esto significa que bajo la idea de guerra y la idea de esfuerzo subyace la noción de tolerancia. (Claude Sahel. La Tolerancia: Por un humanismo herético. Ed. Cátedra. Madrid, 1993, Pág.16). Los vencedores de la guerra religiosa crearon un principio ético que concedía indultos a los " herejes " e " impuros " otorgando el " perdón " y la " indulgencia ", formulada por este precepto de tolerancia y en este contexto su significado histórico radica en la ruptura del mundo religioso cristiano y la conciencia de las múltiples creencias y doctrinas teológicas. Moro, Erasmo, Montaigne esbozaron los primeros argumentos, pero nunca llegaron a plantear la existencia de un derecho inherente de todo hombre a la libertad de conciencia y religión. La tolerancia era apenas un recurso de los príncipes para restaurar la convivencia pública, rota por el conflicto entre los ortodoxos y heterodoxos. La autoridad civil debía tolerar al disidente por las mismas razones que toleraba a las prostitutas; para evitar males mayores.

Tomando la teoría Voltaire donde señalaba que los griegos y los antiguos pueblos civilizados ninguno ponía trabas a la libertad de pensar y que a los griegos por muy religiosos que fuesen les parecía bien que los epicúreos negasen la Providencia y la existencia del alma. Que todos los antiguos pueblos civilizados tenían una religión pero que la usaban con los hombres del mismo modo que con sus dioses, todos reconocían un dios supremo pero le asociaban una cantidad prodigiosa de divinidades inferiores; sólo tenían un culto, pero permitían una multitud de sistemas particulares.

Jesucristo, escribió Voltaire en su Tratado sobre la Tolerancia, nunca tuvo ningún acto de intolerancia; sus actos predicaban la dulzura, la paciencia y la indulgencia: allí están el Samaritano caritativo, el perdón a la pecadora, los invitados de Caná, la no - indignación contra Judas, etc. Y su muerte humanamente, dice Voltaire, tiene mucha relación con la muerte de Sócrates que muere a causa del odio de los sofistas, los sacerdotes y los principales del pueblo. Sócrates pudo evitar su

¹Teorías la Tolerancia: <http://www.monografias.com/trabajos11/tole/tole.shtml>

muerte y no quiso, Jesucristo se ofreció de manera voluntaria. Ambos aceptan estoicamente el sacrificio. Protágoras sufrirá también la intolerancia de la sociedad que le toca vivir. Sus libros fueron condenados a la hoguera en el Ágora. A Anaxágoras lo expulsaron por haber afirmado que el sol no era más que una piedra ardiente. El concepto de tolerancia en el período de la Reforma, la Era de Ilustración, la Enciclopedia y el Liberalismo.

La tolerancia² en los siglos XVI y XVII adquiere un sentido más amplio en el orden teológico, en el orden político y en el orden social. La inquisición hizo de la hoguera el fuego que purificaba a los herejes. El fundamento teórico de esta intolerancia religiosa fue la de determinar que una institución y sus funcionarios y sacerdotes señalarían para el hombre cuál era la meta suprema de la existencia y señalaba el camino que conduciría a esa meta para la salvación del alma. La cacería de "brujas" y las Cruzadas se llevaría a cabo desde finales del siglo XI hasta finales del siglo XII. Erasmo de Rotterdam (1466-1536) fue un precursor de la modernidad y del principio de la tolerancia. En su Elogio de la locura (1511) hace una dura crítica contra la decadencia de las costumbres de su época, la superstición y la iglesia. Crítica los abusos de la iglesia oficial, la intolerancia y las persecuciones. Con H. Kamen, afirma Jaramillo Vélez, que la sustitución del dogma por el moralismo fue lo que preparó el camino de la tolerancia. Ahora bien, Pierre Bayle (1647 - 1706) será el primer pensador de la edad moderna que adelantándose a su época promulgará la tolerancia religiosa del Estado, la libertad de conciencia y la tolerancia también a los ateos entre las personas que debían ser respetadas por las autoridades.

La conciencia individual es la única instancia normativa legítima y allí radica un principio de tolerancia. Bayle como J. Locke no aplica la tolerancia a favor de los católicos que no toleran otras creencias. Según su tesis, el intolerante no puede esperar tolerancia de los demás. En John Locke (1632 - 1704) la tolerancia es uno de los deberes del Estado. En su Carta sobre la Tolerancia (1689) argumenta la tolerancia estatal en materia religiosa.

El estado, afirma Locke, debe ser tolerante con las convicciones religiosas de sus ciudadanos "porque a él no le corresponde la cura de las almas y ni las torturas o confiscaciones puede contribuir a que el hombre cambie en su interior". La tolerancia obliga a que ninguna iglesia está obligada a mantener en su seno a una persona que viola leyes de su sociedad, a que ningún hombre puede atentar o disminuir los derechos civiles de otro por el hecho de que este se declare ajeno a la religión y rito de aquel, y nadie puede ser obligado contra su voluntad a ser sano y rico. En su obra Espíritu de las Leyes (1748) Montesquieu también se ocupa de la tolerancia religiosa. Allí expresa el carácter político de la tolerancia. Afirma que cuando las leyes de un país consideran necesario tolerar varias religiones, deben también obligar a éstas a una recíproca tolerancia, porque la religión oprimida cuando sale de esta situación se confiere en opresora como una tiranía.

²Teorías la Tolerancia: <http://www.monografias.com/trabajos11/tole/tole.shtml>

En los siglos XVII y XIX y XX las Constituciones aseguran institucionalmente la tolerancia. El Estado Social de Derecho reacciona contra las formas represivas y amplias el espacio para la tolerancia. Se declaran nuevos derechos sin discriminación de raza, origen, nacionalidad, idioma, sexo, orientación sexual, minusvalía, posición social, edad, convicciones religiosas, ideológicas o políticas. La Revolución Francesa genera profundos cambios políticos y culturales que hace que la tolerancia se transforme de precepto moral a norma jurídica con el reconocimiento de los derechos inalienables de los individuos. De las controversias de índole religiosa se traslada a las controversias de índole político.

El concepto de tolerancia³ se amplía del ámbito teológico al ámbito civil. El estado liberal se fundamentó en este principio para sentar las bases jurídicas, políticas y económicas de sus estructuras promoviendo el estado de derecho fundado en el respeto y la garantía jurídica de los derechos de libertad. La tolerancia resultó ser una expresión ética del derecho que transformó el antiguo esquema de principio y valores en otro esquema normativo que garantiza constitucionalmente el valor de la opinión de los individuos. En la Ilustración, el concepto de tolerancia basado en una ciudadanía universal no tuvo mayor auge ante el nacionalismo y el chauvinismo del siglo XIX. Para Rendtorff la tolerancia es un criterio ético que determina la capacidad de tradición política de la sociedad. En una sociedad donde no se practique la tolerancia política las minorías de verán obligadas a pasar a la clandestinidad política, pero igualmente las minorías deben respetar las decisiones de la mayoría en tanto se mantengan dentro de la legitimidad constitucional. La tolerancia es la facultad de comprender mediada por el respeto por el otro y reconocimiento de las minorías, ese es el presupuesto fundamental que legitima la democracia.

En la teoría crítica contemporánea, Herbert Marcuse señalaba que la tolerancia sólo servía para mantener el status quo de la desigualdad pero reconocía con todo la tolerancia democrática como más humana que la tolerancia institucionalizada. Marcuse hace una crítica de la "tolerancia pura", esto es, una tolerancia en abstracto que se convierte en instrumento de esclavitud cuando se da en una sociedad represiva. Sigmund Freud reconoce en la intolerancia a la "expresión de un narcisismo que aspira a autoafirmarse" y a una imagen de la agresividad instintiva del hombre. La psicosis que Freud señala de estas manifestaciones de intolerancia son el resultado de la neurosis de la sociedad moderna y su cura estará en una educación a través del psicoanálisis para acceder a la tolerancia. Freud señala como las grandes religiones monoteístas trajeron como consecuencia el reforzamiento de la intolerancia.

En América Latina hay un pensador de la filosofía latinoamericana, Leopoldo Zea, que piensa en torno a la tolerancia. La tolerancia como capacidad de acoger la presencia y la cultura del otro sin indiferencia. Afirma Zea que la intolerancia parece propia del hombre, del género desde que el hombre tiene conciencia de la historia, y señala como la intolerancia originó en nuestra época dos monstruosas

³ Teorías la Tolerancia: <http://www.monografias.com/trabajos11/tole/tole.shtml>

guerras: la guerra de 1914 a 1918 y la guerra de 1939 a 1945, que parecen ser como el preludio de una guerra que pretende ser universal, planetaria: la guerra de las galaxias.

Carlos Arturo Torres plantea la necesidad de organizar la democracia por la libertad, la tolerancia y la conciliación, por la justicia y el derecho que son los pilares fundamentales sobre los que se sostiene la civilización contemporánea. Estanislao Zuleta (1935 - 1990) señalaba que Kant tenía en muy baja estima el concepto de tolerancia. A Kant el concepto de tolerancia le parecía, afirma Zuleta, un concepto demasiado pretencioso porque parece sugerir que la verdad la tiene alguien que está en el poder, por ejemplo, y simplemente tolera que otros piensen de manera diferente como si no tuviera que aprender de ellos, ni de la discusión con ellos. En América Latina no son muchos los pensadores y filósofos que han abordado este concepto de tolerancia y no porque no sea un concepto que se pueda abordar desde la filosofía política sino porque su horizonte teórico tiene otras líneas de investigación. En Enrique Dussel hay una formulación de una ética para la liberación latinoamericana aunque hay un acercamiento acerca de "oír la voz del otro", que sólo es posible suprimiendo el capitalismo en América Latina. En Francisco Miró Quezada hay una preocupación por el proyecto y despertar latinoamericano del filosofar.

La sociedad contemporánea debe estar fundada sobre una cultura de la tolerancia, el pluralismo ideológico y el respeto por la diferencia, la facultad de pensar distinto de los demás sin tener que asesinar al otro para imponer una idea, una causa o una razón. Una cultura de la tolerancia nos permitirá pensar una sociedad abierta, democrática, pluralista y participativa que realice los sueños y la imaginación de los hombres con todas sus potencialidades y audacias desde las diferentes perspectivas de pensar la sociedad, la realidad, el mundo y la vida.

4.1.1 Las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC). Las nuevas tecnologías de la información y la comunicación⁴ se perfilan como una realidad creciente y de profundos efectos sociales, económicos y culturales, es por eso que cabe resaltar su importancia, las cuales son el conjunto de servicios, redes, software y dispositivos que tienen como fin mejorar la calidad de vida de las personas dentro de un entorno, y que se integran a un sistema de información interconectado y complementario.

Las tecnologías de la información y de la comunicación han sido incorporada al proceso educativo desde hace unos años. Aún no existen estudios concluyentes que permitan afirmar que la utilización de los medios informáticos en la educación ha servido para mejorar los resultados académicos, sin embargo a menudo se refieren a las transformaciones obtenidas en el modo de hacer. Se ha observado que las tecnologías de la información suscitan la colaboración en los alumnos, les

⁴Teorías la Tolerancia: <http://boj.pntic.mec.es/igomez46/ticedu.htm>

ayuda a centrarse en los aprendizajes, mejoran la motivación y el interés, favorecen el espíritu de búsqueda, promueven la integración y estimulan el desarrollo de ciertas habilidades intelectuales tales como el razonamiento, la resolución de problemas, la creatividad y la capacidad de aprender a aprender. Para los profesores las tecnologías informáticas han servido hasta ahora para facilitar la búsqueda de material didáctico, contribuir a la colaboración con otros enseñantes e incitar a la planificación de las actividades de aprendizaje de acuerdo con las características de la tecnología utilizada.

Estas transformaciones observadas en los procesos de enseñanza y aprendizaje se sitúan en la línea de las teorías constructivistas que preconizan estrategias de aprendizaje que hagan de los alumnos elementos activos y dinámicos en la construcción del saber. Las barreras del espacio y del tiempo en la relación profesor-alumno y alumno-escuela también se están viendo afectadas. La omnipresencia de la información libera la elección de los tiempos y espacios para el aprendizaje. Aunque una parte de la población escolar no tiene las facultades necesarias para ejercer esta elección, sin embargo es una característica que beneficia el desarrollo de formas de aprendizaje en la educación a distancia, la educación de adultos y en las aulas hospitalarias.

Las nuevas tecnologías pueden emplearse en el sistema educativo de tres maneras distintas: como objeto de aprendizaje, como medio para aprender y como apoyo al aprendizaje.

En el estado actual de cosas es normal considerar las nuevas tecnologías como objeto de aprendizaje en si mismo. Permite que los alumnos se familiaricen con el ordenador y adquieran las competencias necesarias para hacer del mismo un instrumento útil a lo largo de los estudios, en el mundo del trabajo o en la formación continua cuando sean adultos.

Se consideran que las tecnologías son utilizadas como un medio de aprendizaje cuando es una herramienta al servicio de la formación a distancia, no presencial y del autoaprendizaje o son ejercicios de repetición, cursos en línea a través de Internet, de videoconferencia, cederoms, programas de simulación o de ejercicios, etc. Este procedimiento se enmarca dentro de la enseñanza tradicional como complemento o enriquecimiento de los contenidos presentados.

Pero donde las nuevas tecnologías encuentran su verdadero sitio en la enseñanza es como apoyo al aprendizaje. Las tecnologías así entendidas se hayan pedagógicamente integradas en el proceso de aprendizaje, tienen su sitio en el aula, responden a unas necesidades de formación más proactivas y son empleadas de forma cotidiana.

4.1.2 **Aplicativo Multimedia.** Son aplicaciones multimedia interactivas que permiten interactuar con el ordenador utilizando diferentes códigos en la presentación de la información (texto, imagen, sonido,...). Estas aplicaciones son las más utilizadas en la educación y en los procesos de intervención en logopedia.

Estos se pueden clasificar en función de diferentes criterios, entre los cuales tenemos, sistemas de navegación, finalidad y base teórica, y nivel de control que tiene el profesional

Según Bartolomé, A las aplicaciones multimedia interactivas, en el sentido que hoy se da al término, son básicamente sistemas interactivos con múltiples códigos” (. 1994).

Según Fred Hoffstetter: Multimedia es el uso del ordenador para presentar y combinar: texto, gráficos, audio y vídeo con enlaces que permitan al usuario navegar, interactuar, crear y comunicarse.

Estos materiales multimedia se clasifican en programas tutoriales, de ejercitación, simuladores, bases de datos, constructores, programas herramienta, presentando diversas concepciones sobre el aprendizaje y permitiendo en algunos casos (programas abiertos, lenguajes de autor) la modificación de sus contenidos y la creación de nuevas actividades de aprendizaje por parte de los profesores y los estudiantes. Los cuales ayudan al docente a manejar de una manera más adecuada el proceso educativo en el aula de clases.

4.1.3 Herramienta tecnológica a utilizar en el desarrollo del aplicativo multimedia: Flash 8.0. Es también importante tener en cuenta la herramienta informática a utilizar en este trabajo, Flash 8.0⁵, la cual es una tecnología para crear animaciones gráficas vectoriales independientes del navegador y que necesitan poco ancho de banda para mostrarse en los sitios web. La animación en esta herramienta se ve exactamente igual en todos los navegadores, un navegador sólo necesitan un plug-in para mostrar estas animaciones. Esta herramienta presenta las siguientes características: es un lenguaje orientado a objetos que permite ampliar las funcionalidades que esta ofrece en sus paneles de diseño y además permitir la creación de películas o animaciones con altísimo contenido interactivo. Provee de un lenguaje que permite al diseñador añadir nuevos efectos o incluso construir el interfaz de usuario de una aplicación compleja, puesto que está basado en el estándar ECMAScript. La versión 3.0 de ActionScript ha marcado un cambio significativo en este lenguaje, puesto que en esta versión prácticamente se ha decidido prescindir de los prototipos y se ha encaminado a ser un lenguaje orientando a objetos solamente a través de clases. También se han hecho grandes cambios en cuanto a la sintaxis del lenguaje.

Es una solución informática para la automatización de ciertas tareas y está diseñada para resolver un problema específico, conectado a la red mundial de información para ser consultado. También se puede destacar sus características, las cuales son: concentración, síntesis, análisis, coherencia y claridad.

⁵ Flash 8.0 : http://es.wikipedia.org/wiki/Adobe_Flash

El aplicativo referenciado en este proyecto fortalece el valor de la tolerancia en los estudiantes de 3° de la Sede Rafael Núñez de la Institución Pio XII en el municipio de San Jacinto Bolívar realizando un test, proporcionándoles juegos y a la vez mostrándoles un video que les permita afianzar los conceptos de este valor, como lo es el de la tolerancia en el ambiente escolar y familiar, empleando para ello la tecnología de la información y la comunicación.

4.1.4 Las ideas de Emmanuel Kant referida a la tolerancia. Este aplicativo multimedia tiene como objetivo fortalecer la tolerancia de los niños y niñas de 3° de la sede Rafael Núñez de la Institución Pio XII, utilizando esta herramienta tecnológica pues es un recurso didáctico que motiva a los estudiantes y a la vez que estos niños tengan una mejor relación interpersonal, rechazando la violencia y concientizarlos en una cultura de paz, tomando como referente teórico las ideas de Emmanuel Kant⁶, donde propone la tolerancia, el respeto a las ideas ajenas y la democracia como sistema político. Por ello, cuando se pretende fundamentar filosóficamente los principios rectores de los derechos humanos, hay que recurrir al pensamiento kantiano. Además, en una de sus últimas obras (La paz perpetua, 1795), Kant propone ya una Federación de Estados Libres, unidos mediante un Convenio cuyo objetivo sería la prevención de la guerra, avanzando así la idea de lo que, 125 años después, tras la Primera Guerra Mundial, se concretaría en la creación de la Sociedad de Naciones (y posteriormente, tras la Segunda Guerra Mundial, en las Naciones Unidas).

4.1.5 Enfoque Sociohumanisticocultural. El enfoque pedagógico y didáctico que se identifica en el software se apoya en las teorías socio-críticas de la educación y parten de la consideración de la pedagogía social y la enseñanza problémica, desde donde se asume el rol del docente como mediador cultural y crítico social, siendo capaz de orientar procesos Pedagógico-Didácticos hacia la apropiación de la tecnología como medio de transformación del orden social; en otras palabras se trata de desarrollar competencias tecnológicas en los estudiantes para la convivencia y la paz desde el manejo de la tolerancia en las relaciones interpersonales.

Lo anterior es coherente con el modelo pedagógico sociohumanisticocultural sustentado en el PEI de la Institución Educativa PIO XII sede Rafael Núñez, que propone la formación de un estudiante capaz de valorar la cultura, el trabajo y la tecnología hacia la creación de escenarios de tolerancia que trasciendan a la convivencia social. Lo anterior está fundamentado en las teorías de Makarenko⁷, quien propone la importancia de la educación tecnológicas para la vinculación de la persona en el mundo social; además en las teorías de Paulo Freire⁸ que privilegia la pedagogía del dialogo como medio de liberación de la condición de

⁶Teorías de Emmanuel Kant: <http://www2.amnistiacatalunya.org/edu/es/historia/inf-s18.html>

⁷ Teorías Makarenko: www.scribd.com/doc/2998627/teoriamakarenko

⁸ Teorías de Paulo Freire: <http://www.nodo50.org/sindpitagoras/Freire.htm>

opresión en que viven las sociedades en conflicto o que padecen los diferentes tipos de violencia cultural.

4.2 MARCO CONTEXTUAL

4.2.1 Ubicación geográfica. La Sede Rafael Núñez de la Institución Pío XII está ubicada en la cabecera municipal de San Jacinto, municipio del departamento de Bolívar. La institución está ubicada en el centro del municipio, en la Carrera 20 Calle 12A. Es una institución de carácter público, la cual atendiendo a las directrices del Ministerio de Educación Nacional, tiene como:

MISIÓN

La Institución Educativa Pío XII tiene como Misión la formación de un estudiante con identidad cultural, autónomo y autogestionario comprometido con su crecimiento personal y social, capaz de interpretar y comprender la realidad en que vive y propiciar acciones para su mejoramiento; para desenvolverse eficientemente en cualquier espacio y circunstancia del mundo actual conviviendo e interactuando armónica, respetuosa y responsablemente con sus semejantes y con el entorno demostrando siempre su gran calidad humana y humanizante. Esta Misión lleva implícita la formación de un futuro ciudadano útil a la sociedad, conciente de sus deberes y derechos, bien sea como Padre, Madre, como profesional o dirigente autogestor de cambios en su municipio y/o de la comunidad de la cual haga parte.

VISION

La institución Educativa Pío XII visiona consolidarse como una Institución autónoma y autogestionaria con liderazgo en los Procesos Pedagógicos, modelo de eficiencia y solidez, orientado por directivos Docentes y Administrativos comprometidos con su Misión en la que el trabajo en equipo será el motor de la acción pedagógica garantizando en sus estudiantes eficiencia académica, desarrollo personal calidad humana y sentido de compromiso personal, familiar, institucional y comunitaria.

METAS INSTITUCIONALES

Las metas institucionales se alcanzaran a corto mediano y largo plazo; los alcances de estas serán indicativo de la Gestión Institucional y el sentido de compromiso de cada uno de sus integrantes de acuerdo al rol que desempeñan.

META 1: El fortalecimiento de identidad institucional, local y regional.

META 2. La consolidación y el fortalecimiento de la convivencia y la participación democrática de los miembros de la calidad educativa.

META 3: Mejoramiento de la calidad de vida de los estudiantes y de sus familias como resultado o garantía de los aprendizajes adquiridos.

META 4: Ubicación de la Institución en el nivel alto como resultados de la pruebas ICFES y SABER.

META 5: Celebración de convenios y asesorías con universidades, Instituciones y organizaciones para el fortalecimiento de la gestión administrativa y la acción pedagógica.

META 6. Determinar el énfasis académico que permita a los estudiantes el ingreso y la permanencia en la Universidad y que responda a las expectativas laborales y ocupacionales de los sanjacineros.

META 7: La construcción, adecuación y dotación de espacios (Sala de Sistemas, Informática, Audiovisuales, idiomas, Comedor Escolar; Aula Máxima Biblioteca, salas de Dibujos, Canchas y Aulas) para el desarrollo de las actividades pedagógicas y administrativas indispensables.

META 8: Acceso a Internet para el fortalecimiento de la investigación, la capacitación, la actualización y la profundización de conocimientos de manera que posibiliten la calidad de los procesos de enseñanza, aprendizaje y las competencias de los estudiantes de los diferentes niveles.

4.2.2 Aspectos socioeconómicos. La Sede Rafael Núñez de la Institución Pío XII cuenta con un número de 430 estudiantes de los cuales 80 son del nivel de preescolar, con edad de 5 años y 350 en el nivel primario, con edades que oscilan entre 6 y 11 años, funcionando dos jornadas, con un horario académico de 7 am a 12 m y de 12:30 pm a 5:30pm. Se encuentra dirigida por un coordinador y 15 docentes, de los cuales 10 ya tienen especialización, y el resto de los docentes están en proceso. En el cuerpo de docentes hay 5 licenciados en informática, 4 licenciados en preescolar, 4 en español y literatura, y 2 en básica primaria. Todos los docentes están comprometidos con las labores académicas, idóneas y preparadas para desarrollar un proyecto institucional eficiente y efectivo para brindar un servicio de alta calidad humana y académica.

La sede Rafael Núñez de la institución Pío XII cuenta con una sala de informática, la cual tiene 26 computadores y hace parte del programa Computadores para Educar, dirigido por el Gobierno Nacional a través del ministerio de Educación, con un servicio de internet prestado por Compartel. Cada grupo de estudiantes asiste dos horas a la semana a la sala, con horarios definidos; sin embargo si se hace necesario se ampliara el tiempo siguiendo las normas de la coordinación de la sala de informática.

4.2.3 Reseña Histórica. Según Ordenanza No. 22 del 24 de Noviembre de 1966 a partir de Enero de 1967 se creó el Colegio Departamental Pío XII de enseñanza para Señoritas. Después de la incansable labor del Reverendo Padre Javier Cirujano Arjona (Párroco de San Jacinto) cual fue la de conseguir religiosas para

que regentaran un Colegio; al fin el 21 de Diciembre de 1966 ; San Jacinto recibía la feliz nueva de la llegada de las Reverendas Hermanas de “La Anunciación”. Después de una modesta pero calurosa recepción se instalaron en su casa Convento que quedaba contiguo a lo que funcionó como Colegio Pío XII. Según Resolución No. 0515 de Febrero 20 de 1970 se aprobó el Ciclo Básico de 1º a 4º Bachillerato. En Septiembre de este mismo año tuvimos la visita de la Supervisora, Teodila Angulo, con el fin de asesorar para la realización de la Semana Sociocultural Estudiantil. Para el mes de octubre la Hna. Juana de la Inmaculada fue trasladada, la reemplazó la Hna. Aulalia (Directora). Para el año 1972 entró como Secretaria la Sra. Amira Acosta de Fonseca. Para el año 1975 el Reverendo Javier Cirujano, quien se desempeñaba como Vice-Rector, fue reemplazado por el Profesor Nestor Lombana Lombana.

En el año 1973 a partir del 11 de Marzo se creó e inició la sección Masculina con Jornada continua. Para Enero 31 de 1976 las Hermanas fueron notificadas de su traslado, entregaron el Colegio a los Supervisores comisionados por la Secretaría de Educación, Señora Isabel de la Raz, Orlando Higuera, Maruja Ahumada, fue entregado de manos de la Directora María del Rosario Montes. Luego según Ordenanza 20 del 29 de Noviembre del 2002 le son integrados los siguientes Colegios: Escuela San Luis Gonzaga, Escuela San José, Concentración Rafael Núñez, Concentración Mixta No. 2, y pasa a llamarse Institución Educativa Pío XII de San Jacinto. Mas tarde según Decreto No. 143 de Abril 1º del 2003 por el cual se modifica el Decreto No. 65 del 17 de Febrero del 2003, le quitan la sede San Luis Gonzaga para dejarla como sede única.

Se reorganizan los Establecimientos Educativos Estatales del Departamento de Bolívar y se dictan otras disposiciones, quedando la Institución Educativa Pío XII integrada con las siguientes sedes: General Santander, San José, Rafael Núñez, Concentración No. 2. La sede principal cuenta con 704 alumnos, la Sede General Santander con 181 alumnos, la Sede Rafael Núñez con 430 alumnos, la sede Concentración No. 2 con 342 alumnos, la Sede San José con 438 alumnos. Para un total general de 1986 alumnos. NIT: Número de Identificación Tributaria 890.480.393, NID: Número de Identificación DANE: 113654000327, Código ICFES: 004663, Escritura No. 290 de Agosto 13 de 1986. Donado por el Municipio de San Jacinto – Bolívar. Siendo Alcalde José Rodríguez Marrugo y Presidente de la Asociación de Padres de Familia Juan Ramírez Herrera. Para el mes de Febrero del año 2004 se inició la construcción de 3 aulas 4 kioscos aulas. A inicio del mes de Agosto recibió una dotación de Sillas y pupitres. Junio 6 de 2007 Durante el día de Hoy trajeron los Computadores para Educar (20).

Esta investigación se realizó en el grado 3ºA de esta institución, en la jornada de la mañana, que cuenta con 34 estudiantes, de los cuales 22 son niñas y 12 son niños, y sus edades oscilan entre 7 y 9 años. Los estudiantes viven en diferentes barrios y sectores del municipio, lo que significa que su nivel social y económico varía, y se encuentran nivel 1 y 2. La mayoría de los niños son de bajos recursos económicos, debido a la violencia vivida en esta localidad y al desplazamiento que

esta ha generado, es por esto que se podría decir que un 50% de los niños viven con personas diferentes a los padres, es decir, con abuelos, tíos, y algunos casos padres separados, lo que nos hace deducir que este es uno de los factores que se refleja en la intolerancia que estos niños presentan en el aula de clases y su indisciplina constante durante el cambio de clases.

5 MARCO METODOLOGICO

5.1 TIPO DE INVESTIGACIÓN

El tipo de investigación utilizada en este proyecto es la investigación tecnológica, manejada como un instrumento para fomentar la innovación en el desarrollo de las destrezas, habilidades y competencias de los estudiantes.

La finalidad de esta investigación es obtener conocimiento útil para resolver un problema concreto que surge principalmente en las necesidades de la sociedad, en este caso, el grado 3 de la Sede Rafael Núñez de la Institución Educativa Pio XII de San Jacinto Bolívar.

La investigación tecnológica es de gran importancia para la ejecución de esta investigación porque gracias a ella se resuelven problemas de la vida cotidiana, ahorrando esfuerzos para realizar un trabajo o simplemente optimizar ciertas tareas de las actividades humanas.

La investigación aplicada tecnológica, o simplemente investigación tecnológica, se entendería como aquella que genera conocimientos o métodos dirigidos al sector productivo de bienes y servicios, ya sea con el fin de mejorarlo y hacerlo más eficiente, o con el fin de obtener productos nuevos y competitivos en dicho sector. Sus productos pueden ser prototipos y hasta eventualmente artículos científicos publicables⁹.

La expresión "Investigación Aplicada" se propagó durante el siglo XX para hacer referencia, en general, a aquel tipo de estudios científicos orientados a resolver problemas de la vida cotidiana o a controlar situaciones prácticas. Dentro de esa concepción general, pueden distinguirse, a su vez, dos sentidos más específicos de dicha expresión:

a) Aquella que incluye cualquier esfuerzo sistemático y socializado por resolver problemas o intervenir situaciones, aunque no sea programático, es decir, aunque no pertenezca a una trayectoria de investigaciones descriptivas y teóricas. En ese sentido se concibe como investigación aplicada tanto la innovación técnica, artesanal e industrial como la propiamente científica.

b) Aquella que sólo considera los estudios que explotan teorías científicas previamente validadas para la solución de problemas prácticos y el control de situaciones de la vida cotidiana. En este sentido sólo son investigaciones

⁹ INVESTIGACIÓN TECNOLÓGICA APLICADA. Caracterización de la investigación y la tecnología: <http://hosting.udlap.mx/profesores/miguella.mendez/alephzero/archivo/historico/az27/clasificacion.html>

aplicadas las que se enmarcan dentro de una secuencia programática de búsquedas que tienen como núcleo el diseño de Teorías científicas¹⁰.

5.2 TIPO DE APLICATIVO DISEÑADO

| | |
|--------------------|---|
| Tipo de aplicación | Aplicativo Multimedia |
| Herramientas | Flash |
| Utilidad | Fortalecer el valor de la tolerancia |
| Usuarios | Estudiantes de 3° de la Sede Rafael Núñez de la Institución Pio XII |

Tabla 1. Identificación Aplicativo

5.3 HERRAMIENTAS DE DESARROLLO

| | | | | |
|---|--|--|-----------|---|
| Nombre de la herramienta | Flash | | | |
| Versión | 8.0 | | | |
| Fabricante | Macromedia | | | |
| Tipo de licenciamiento | GNU | | Reservado | X |
| Descripción funciones utilizadas en la elaboración del aplicativo | <ul style="list-style-type: none"> • Interfaces • Textos • Animaciones • Fotos • Botones • Sonidos • Imágenes | | | |

Tabla 2. Herramientas desarrollo Aplicativo

5.4 TECNICAS DE RECOLECCION DE LA INFORMACIÓN

Teniendo en cuenta las variables que se manejaron en la investigación, se hace necesario un análisis interpretativo de los resultados obtenidos, para constatar su influencia en los fenómenos estudiados con relación a la implementación de un aplicativo multimedia para la institución.

5.4.1 Descripción de la técnica de recolección de la información utilizada. El medio utilizado para la recolección de información es la encuesta, que se realizó a los estudiantes, docentes y padres de familia de 3° de la Sede Rafael Núñez de la Institución Educativa Pio XII de San Jacinto Bolívar.

² Investigación aplicada disponible en: <http://padron.entretemas.com/InvAplicada/index.htm> (consultada el 10 de agosto de 2008)

La encuesta es una técnica de recogida de información que consiste en la formulación de una serie de preguntas a un grupo de personas que deben responderlas sobre la base de un cuestionario.

La encuesta es la técnica cuantitativa más utilizada y que permite obtener información de casi cualquier tipo de población. Permite obtener información sobre hechos pasados de los encuestados, gran capacidad para estandarizar datos, lo que permite su tratamiento, informático y el análisis estadístico.

5.4.2 Ficha técnica de los instrumentos de recolección de la información. La técnica de recolección de la información utilizada en este proyecto es la encuesta, a continuación se presenta la ficha técnica de esta.

Nombre del Instrumento

La encuesta

Propósito

El propósito de esta encuesta es identificar la problemática de la falta de tolerancia que tienen los niños en el salón de clases, durante el descanso y en la sala de informática. Esto ha sido obtenido mediante el análisis estadístico de la misma, en los estudiantes de 3° de la Sede Rafael Núñez de la Institución Educativa Pio XII de San Jacinto Bolívar.

Objetivo

El objetivo de esta encuesta es obtener información precisa, mediante preguntas sobre la falta de tolerancia en los niños, analizando sus resultados a fin de llegar directamente a las posibles causas o raíz de la problemática, y de este modo, buscar una solución pertinente y que corresponda realmente a los resultados obtenidos.

Población

La población son los estudiantes del grado tercero de la Sede Rafael Núñez de la Institución Educativa Pio XII en San Jacinto Bolívar, cuyas edades oscilan entre 6 y 7 años.

Muestra

34 estudiantes de 3° Grupo A de la Sede Rafael Núñez de la Institución Educativa Pio XII de San Jacinto Bolívar.

Porcentaje (%) de error

Con un margen de error de 4% de la muestra

Fecha de aplicación

12 de abril 2010

5.4.3 Análisis estadístico de datos. A continuación se muestra el análisis estadístico de los datos obtenido de la encuesta:

Tabla 3. Pregunta 1.

| | Niños | Niñas | Niños y Niñas |
|--|-------|-------|---------------|
| Cuando trabajas en grupo te gusta hacerlo con: | 10 | 20 | 4 |

Tabla 4. Pregunta 2

| | Solo | Buscas algún compañero con quien nunca has trabajado | Aceptarías trabajar con algún compañero que te busque |
|--|------|--|---|
| Si tu compañero de grupo no asiste a clases tu trabajas con: | 13 | 9 | 12 |

Tabla 5. Pregunta 3

| | Te enojas y le pones uno a el | Lo golpeas | Dialogas con él y le haces saber que no te gusta |
|------------------------------------|-------------------------------|------------|--|
| ¿Si un compañero te pone apodo tú? | 18 | 7 | 9 |

Tabla 6. Pregunta 4

| | Te enojas con tus compañeros | Te llenas de rabia y dices que no jugaras mas | Aceptas la derrota |
|---|------------------------------|---|--------------------|
| ¿Cuando pierdes en un juego tu comportamiento es? | 12 | 13 | 9 |

Tabla 7. Pregunta 5

| | Respondes de la misma manera | Lo golpeas | Le dices que por favor baje la voz y que se debe dialogar |
|---|------------------------------|------------|---|
| ¿Si un compañero de clases te grita tú? | 13 | 14 | 7 |

Tabla 8. Pregunta 6

| | Sí | No |
|---|----|----|
| ¿Si estas en fila y otro estudiante te tropieza, tú lo insultarías? | 25 | 9 |

Tabla 9. Pregunta 7

| | Agrediéndole con golpes | Agrediéndole con gritos | Busco al profesor para que te ayude a solucionar el conflicto |
|--|-------------------------|-------------------------|---|
| ¿Cuando se presenta un conflicto con tus compañeros, tú lo solucionas? | 14 | 12 | 8 |

Tabla 10. Pregunta 8

| | Dialogas con tus compañeros a cerca de la clase | Haces desorden | Aprovechas que el profesor no está y sales del salón |
|--|---|----------------|--|
| Cuando el profesor no está en el salón de clases tú comportamiento es: | 8 | 16 | 10 |

Tabla 11. Pregunta 9

| | Realizas actividades lúdicas | Haces desorden y juegas con tus compañeros bruscamente | Compras tu merienda |
|-----------------------------|------------------------------|--|---------------------|
| ¿Cuando estás en recreo tú? | 4 | 22 | 8 |

Tabla 12. Pregunta 10

| | Acatas las normas de la sala | Entras a los computadores sin permiso del profesor | Haces desorden en la sala |
|---|------------------------------|--|---------------------------|
| ¿Cuándo te encuentras en el aula de informática tú? | 4 | 14 | 16 |

Tabla 13. Pregunta 11

| | Sí | No |
|-----------------------------------|----|----|
| Conoces las normas de convivencia | 5 | 29 |

Tabla 14. Pregunta 12

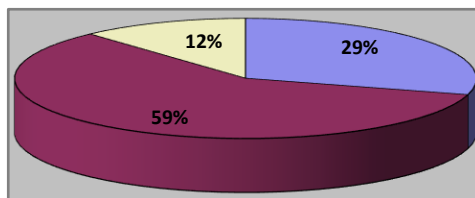
| | Sí | No |
|---|----|----|
| Conoces el significado del valor de la tolerancia | 7 | 27 |

Tabla 15. Pregunta 13

| | Sí | No |
|---|----|----|
| Te agradaría tener una actividad en el aula de informática sobre el valor de la | 31 | 3 |

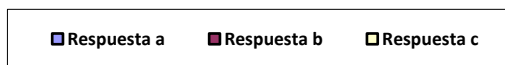
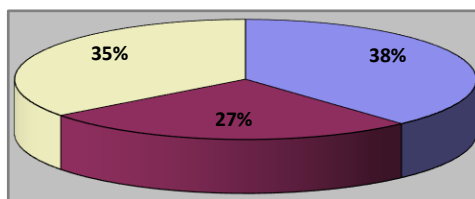
| | | |
|------------|--|--|
| tolerancia | | |
|------------|--|--|

Gráfica 1. Pregunta 1: Cuando trabajas en grupo te gusta hacerlo con



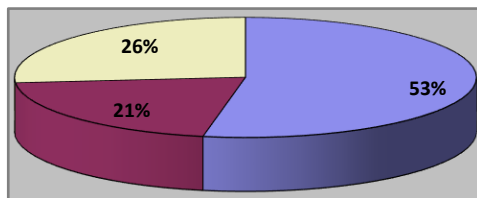
Es notoria que la respuesta b, la cual es Niñas, es más frecuente, esto debido a que la mayoría de los estudiantes de la muestra son niñas y al parecer estas desean trabajar con su mismo género, esta pregunta tiene un porcentaje del 59. Le sigue la pregunta a, que tiene un porcentaje de 29 y que indica que los niños buscan también a su mismo género. Por último la pregunta c, cuya respuesta fue afirmativa en cuatro niños a los cuales les gusta trabajar con niñas y no tienen distinción de género.

Gráfica 2. Pregunta 2: Si tu compañero de grupo no asiste a clases tu trabajas con



Con respecto a esta segunda pregunta que se les realizó a los niños, 13 de ellos trabajaría solo, 9 trabajaría con un compañero que nunca ha trabajado, y 12 con compañeros que lo busquen, lo que indica la apatía que tienen los niños a trabajar unos con los otros y que algunos prefieren trabajar solo debido a que rechazan a ciertos compañeros.

Gráfica 3. Pregunta 3: Si un compañero te pone apodo tu

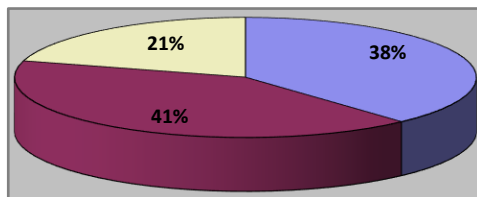


En esta pregunta muestra que predomina la respuesta a, que dice que le responde con un apodo si le ponen uno, lo que nos muestra que gran parte de los niños antes de dialogar, la cual es la respuesta c, prefieren responder de la misma manera como los agreden.

Gráfica 4. Pregunta 4: Cuando pierdes en un juego tu comportamiento es

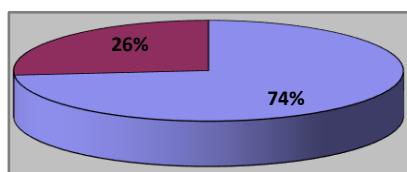
En esta cuarta pregunta los niños muestran la falta de tolerancia entre ellos ya que antes de aceptar que perdieron 12 se enojan con sus compañeros, 13 se llenan de rabia y no juegan más, y solo 9 aceptan la derrota.

Gráfica 5. Pregunta 5: Si un compañero de clases te grita tú



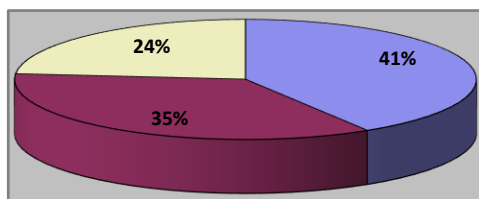
Las respuestas a estas preguntas se hace notar el irrespeto que hay entre los compañeros de clases, en donde un 38% de los estudiantes responde gritándole al compañero, un 41% responde agrediendo al compañero y solo un 21% de los compañeros dialoga con el otro.

Gráfica 6. Pregunta 6: Si estas en fila y otro estudiante te tropieza, tú lo insultarías



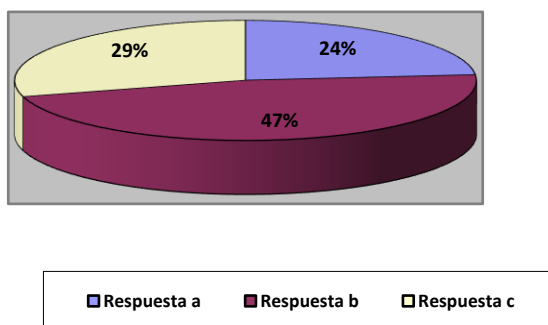
En la respuesta a esta pregunta es evidente la falta del valor de la tolerancia en los niños, pues los niños ante cualquier incidente reaccionan de manera violenta, esto se observa en el alto porcentaje de la respuesta a, que indica que si golpearían al compañero.

Gráfica 7. Pregunta 7: Cuando se presenta un conflicto con tus compañeros, tú lo solucionas



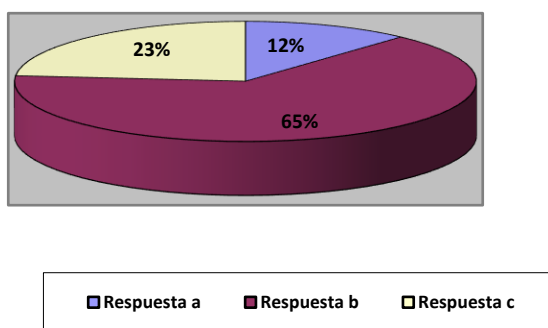
Las respuestas más destacadas son las a y la b, en donde los niños prefieren solucionar los conflictos gritando y golpeándose, y no dialogando. Esto refleja el grado de intolerancia que estos niños tienen, al mostrar un 41% y un 35% en las preguntas a y b respectivamente.

Gráfica 8. Pregunta 8: Cuando el profesor no está en el salón de clases tu comportamiento es



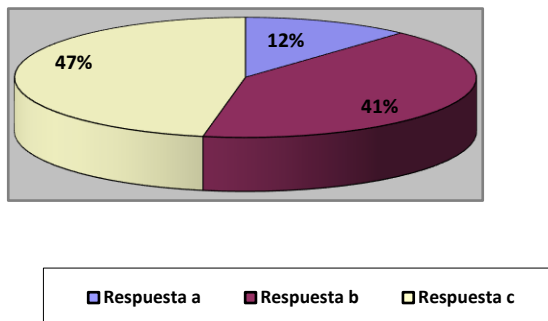
Según la grafica la respuesta más notoria es la b, la cual es que si el profesor sale de clases el estudiante hace desorden, esto corresponde a un 47%, un 29% sale del salón de clases y un 24% dialoga con sus compañeros a cerca de la clase. Esto indica que es mientras esta el profesor dentro del salón que los niños asumen un buen comportamiento, mientras que la persona que asume el rol de autoridad no está, los niños hacen desorden.

Gráfica 9. Pregunta 9: Cuando estás en recreo tu



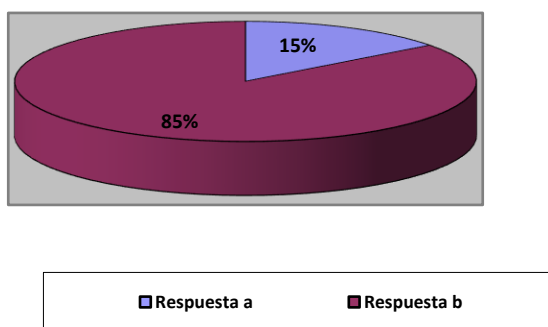
Es notoria la respuesta b de los niños en responder esta pregunta, ya que un 64% indica que los niños prefieren jugar bruscamente en el recreo o pelear que realizar actividades lúdicas, que correspondió a un 12%, y a comprar su merienda, un 24%.

Gráfica 10. Pregunta 10: Cuando te encuentras en el aula de informática tu



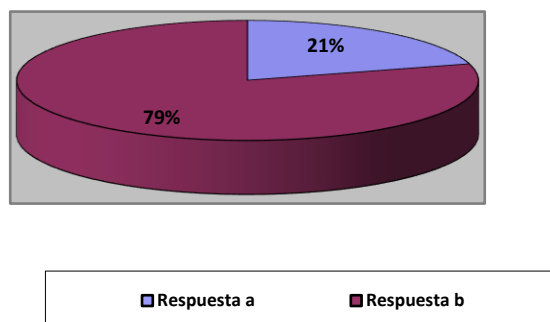
Es evidente el mal comportamiento de los niños en el aula de informática, pues el 41% de los niños cuando se encuentran en el aula de informática toman los computadores sin autorización del profesor, un 12% de los niños hacen desorden y solo un 7% de los estudiantes acatan las normas de la sala.

Gráfica 11. Pregunta 11: Conoces las normas de convivencia



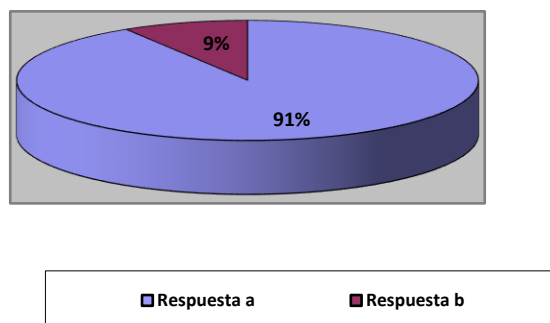
Es notoria la respuesta b, pues un 85% nos indica que los niños no conocen las normas de convivencia y solo un 15% las conoce.

Gráfica 12. Pregunta 12: Conoces el significado del valor de la tolerancia



La grafica muestra que un 79% de los estudiantes no conocen significado del valor de la tolerancia y solo un 21% lo conocen, lo que muestra que se deben tomar medidas para que los niños conozcan el significado de este valor, el cual es importante para que tengan una mejor convivencia, la cual tendrá mucha influencia en el proceso educativo.

Gráfica 13. Pregunta 13: Te agradaría tener una actividad en el aula de informática sobre el valor de la tolerancia



Los resultados en esta pregunta es evidente, pues a los niños les agradaría tener una actividad pedagógica sobre el valor de la tolerancia, estos muestran mayor interés en este tema, esto lo indica el 91% de los niños encuestados.

Mediante la implementación de los instrumentos de recolección de información, tales como la encuesta, se realizó el debido análisis de elementos y aspectos fundamentales que se localizan como causas fehacientes del problema de investigación. Es así como se detectó respecto a los estudiantes de 3° de la Sede Rafael Núñez de la Institución Educativa Pio XII que:

- Los niños tienen poco conocimiento sobre las normas de convivencia, principalmente de la tolerancia.
- Los niños manifiestan agresión, tanto física como verbalmente, se ponen apodos, no respetan el uso de la palabra, se rechazan en la conformación de grupos de trabajo, mostrando de esta manera un alto nivel de intolerancia.
- Los estudiantes muestran un mal comportamiento en el aula de clase, de igual manera al momento del descanso, en el aula de informática y cuando el profesor sale del salón de clases.

5.5 OBJETIVOS DEL DISEÑO

✓ Técnicos

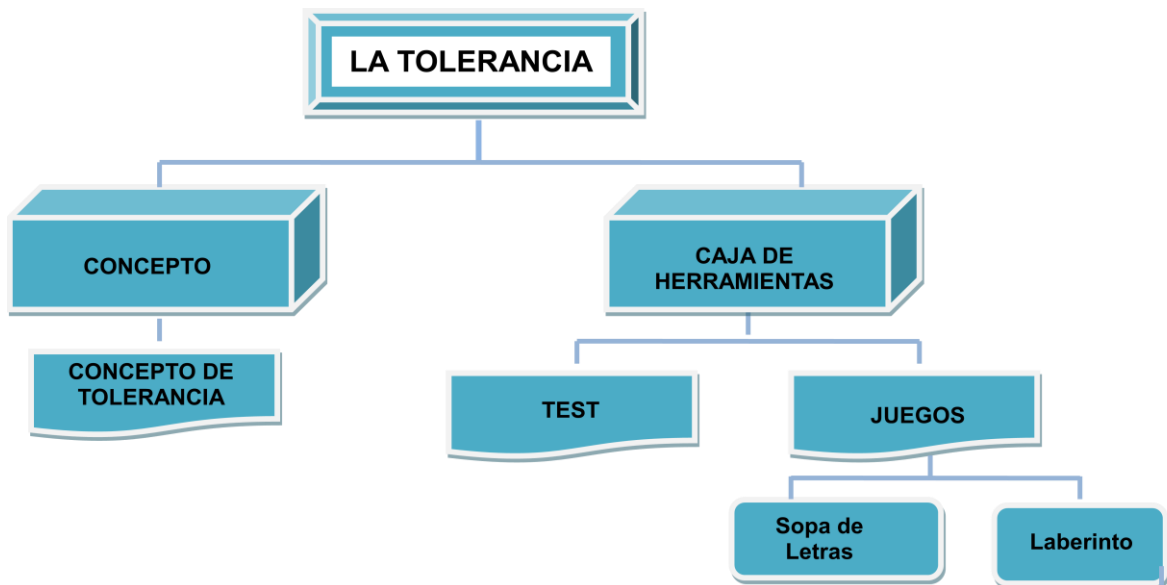
Optimizar los recursos didácticos informáticos para fortalecer el valor de la tolerancia, mediante la implementación de un aplicativo multimedia dirigido a estudiantes del grado tercero de la Sede Rafael Núñez de la Institución Educativa Pio XII del municipio de San Jacinto Bolívar.

✓ Pedagógicos

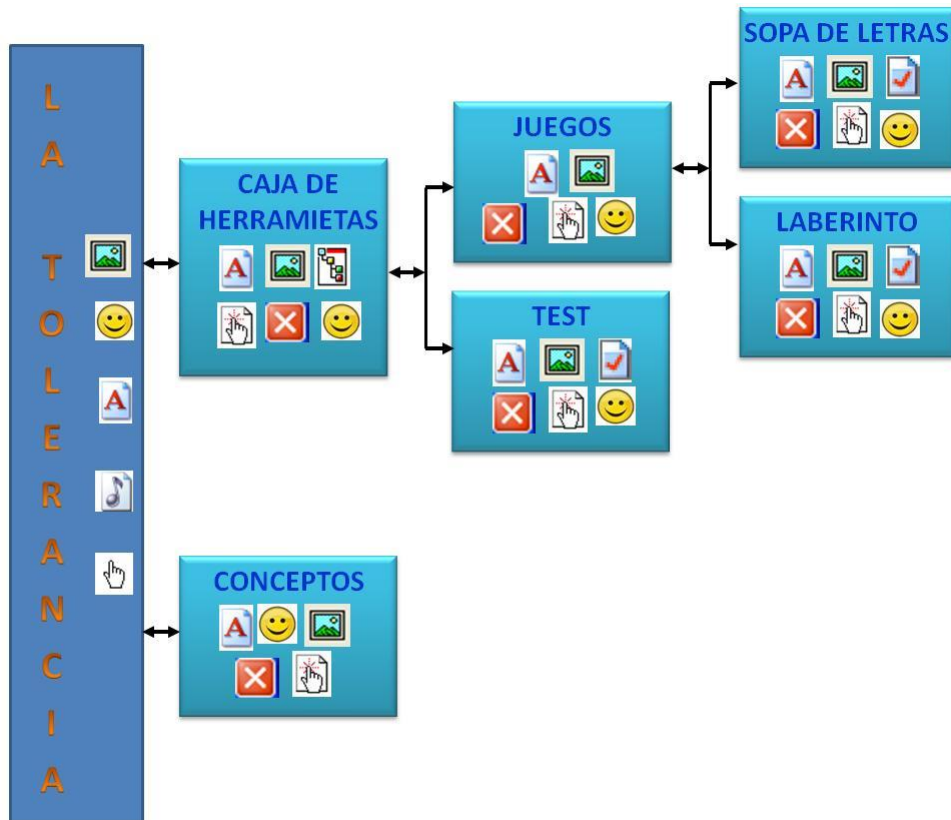
Mejorar los procesos pedagógicos de aula relacionados con el fortalecimiento del valor de la tolerancia de los estudiantes del grado tercero de la Sede Rafael Núñez de la Institución Educativa Pio XII del municipio de San Jacinto Bolívar.

5.6 EVIDENCIAS DEL DISEÑO

5.6.1 Mapa de Contenidos



5.6.2 Mapa de Navegación

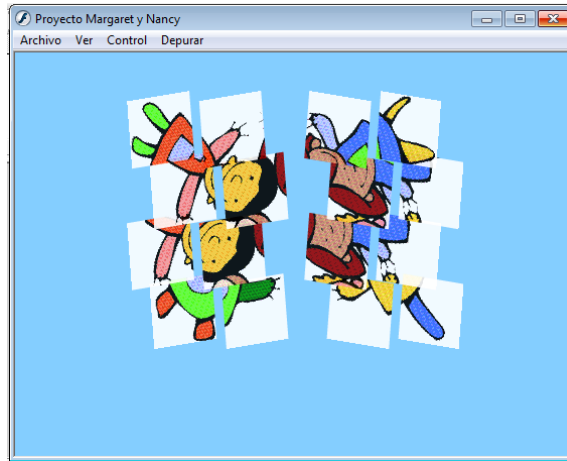


Convenciones

| | |
|--|---------------------|
| | Texto |
| | Evaluación-Revisión |
| | Salir |
| | Imagen |
| | Video |
| | Menú |
| | Sonido |
| | Link |
| | Animación |

5.6.3 Diseño de Interfaces/Guión

Interfaz # 1



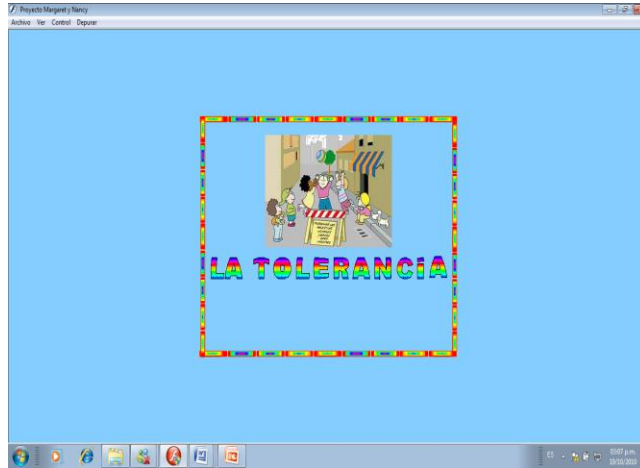
| N° | OBJETO | ESTADO INC | EVENTO | ACCIÓN | FUENTE |
|----|--------|------------|---------|------------|------------------|
| 1 | IMAGEN | ACTIVO | NINGUNO | MOVIMIENTO | GALERIA PERSONAL |

Interfaz # 2



| N° | OBJETO | ESTADO INIC | EVENTO | ACCION | FUENTE |
|----|-------------------------|-------------|---------|------------|------------------|
| 1 | BANNER (BIENVENIDOS) | ACTIVO | NINGUNO | MOVIMIENTO | GALERIA PERSONAL |

Interfaz # 3



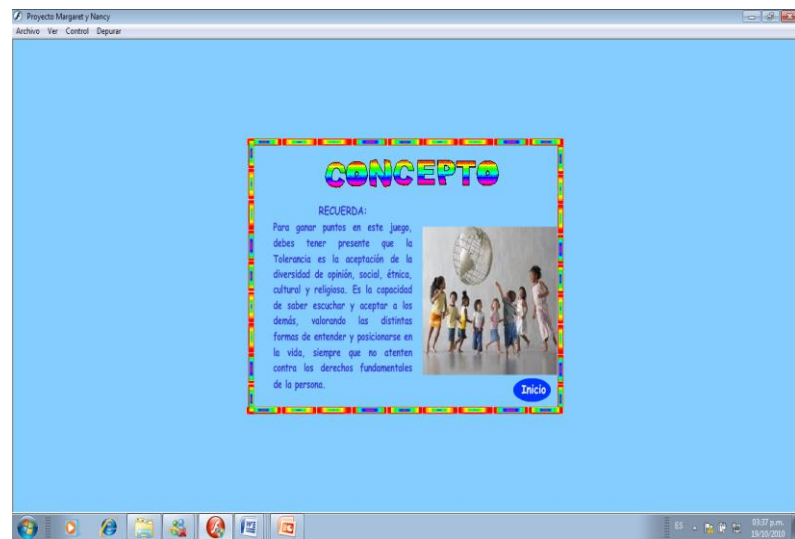
| N° | OBJETO | ESTADO INIC | EVENTO | ACCION | FUENTE |
|----|------------------------|-------------|---------|------------|------------------|
| 1 | BANNER (LA TOLERANCIA) | ACTIVO | NINGUNO | MOVIMIENTO | GALERIA PERSONAL |

Interfaz # 4



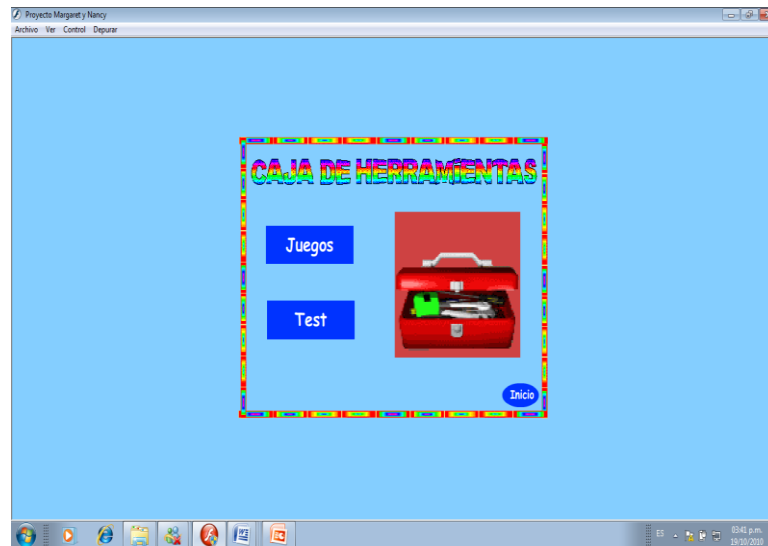
| N° | OBJETO | ESTADO INIC | EVENTO | ACCION | FUENTE |
|----|------------------------------|-------------|---------|---------------|------------------|
| 1 | BANNER (LA TOLERANCIA) | NO ACTIVO | NINGUNO | MOVIMIENTO | GALERIA PERSONAL |
| 2 | BOTON (CONCEPTO) | ACTIVO | CLICK | CLICK USUARIO | FLASH |
| 3 | BOTON (CAJA DE HERRAMIENTAS) | ACTIVO | CLICK | CLICK USUARIO | FLASH |

Interfaz # 5



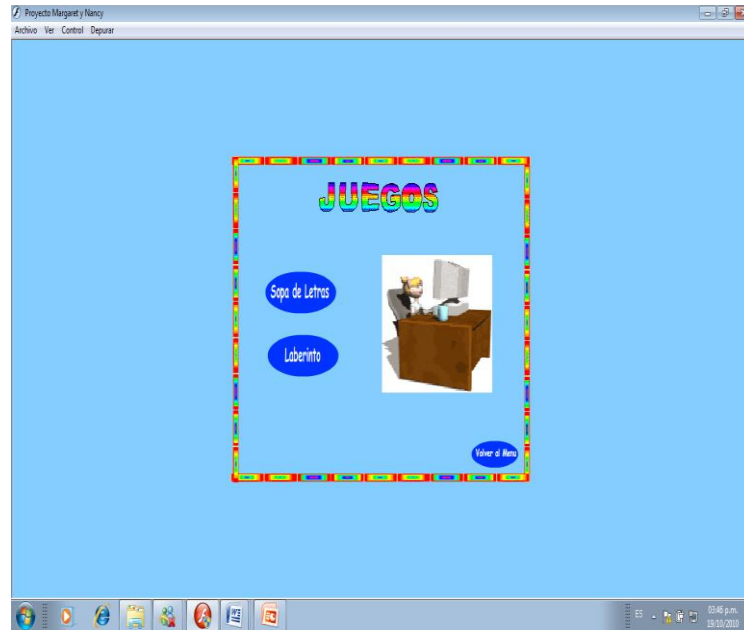
| N° | OBJETO | ESTADO INIC | EVENTO | ACCION | FUENTE |
|----|-------------------|-------------|---------|---------------|------------------|
| 1 | BANNER (CONCEPTO) | NO ACTIVO | NINGUNO | NINGUNO | GALERIA PERSONAL |
| 2 | TEXTO | ACTIVO | CLICK | NINGUNO | FLASH |
| 3 | BOTON (INICIO) | ACTIVO | CLICK | CLICK USUARIO | FLASH |

Interfaz # 6



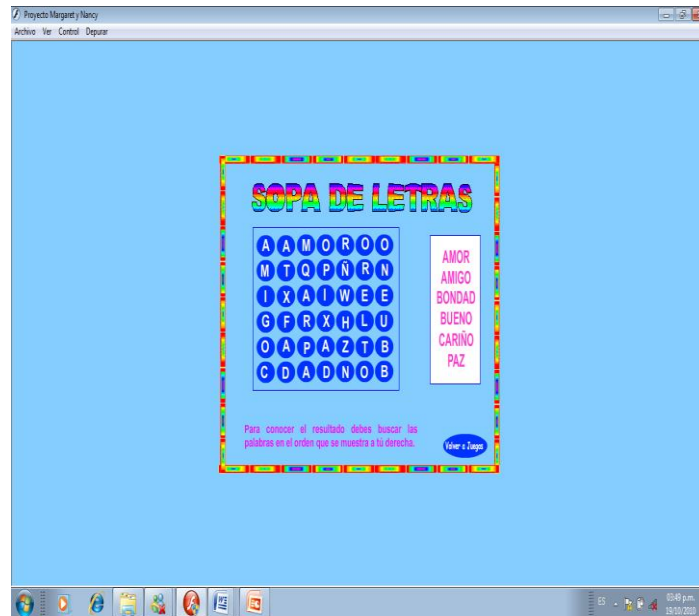
| N° | OBJETO | ESTADO INIC | EVENTO | ACCION | FUENTE |
|----|-------------------------------|-------------|---------|------------------|---------------|
| 1 | BANNER (CAJA DE HERRAMIENTAS) | NO ACTIVO | NINGUNO | NINGUNO | FLASH |
| 2 | BOTON (JUEGOS) | ACTIVO | CLICK | CLICK AL USUARIO | FLASH |
| 3 | BOTON (TEST) | NO ACTIVO | NINGUNO | NINGUNO | INSTRUCCIONES |
| 4 | BOTON (INICIO) | ACTIVO | CLICK | CLICK USUARIO | FLASH |

Interfaz # 7



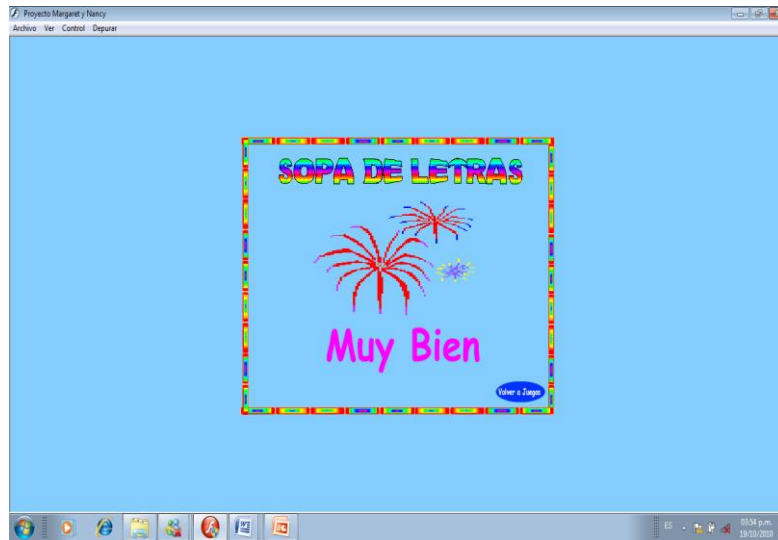
| N° | OBJETO | ESTADO INIC | EVENTO | ACCION | FUENTE |
|----|------------------------|-------------|---------|------------------|---------------|
| 1 | BANNER (JUEGOS) | NO ACTIVO | NINGUNO | NINGUNO | FLASH |
| 2 | BOTON (SOPA DE LETRAS) | ACTIVO | CLICK | CLICK AL USUARIO | FLASH |
| 3 | BOTON (LABERINTO) | ACTIVO | CLICK | CLICK USUARIO | INSTRUCCIONES |
| 4 | BOTON (INICIO) | ACTIVO | CLICK | CLICK USUARIO | FLASH |

Interfaz # 8



| N° | OBJETO | ESTADO INIC | EVENTO | ACCION | FUENTE |
|----|------------------------------|-------------|---------|------------------|--------|
| 1 | BANNER (SOPA DE LETRAS) | NO ACTIVO | NINGUNO | NINGUNO | FLASH |
| 2 | BOTON (JUEGO SOPA DE LETRAS) | ACTIVO | CLICK | CLICK AL USUARIO | FLASH |
| 3 | BOTON (VOLER A JUEGOS) | ACTIVO | CLICK | CLICK USUARIO | FLASH |

Interfaz #9



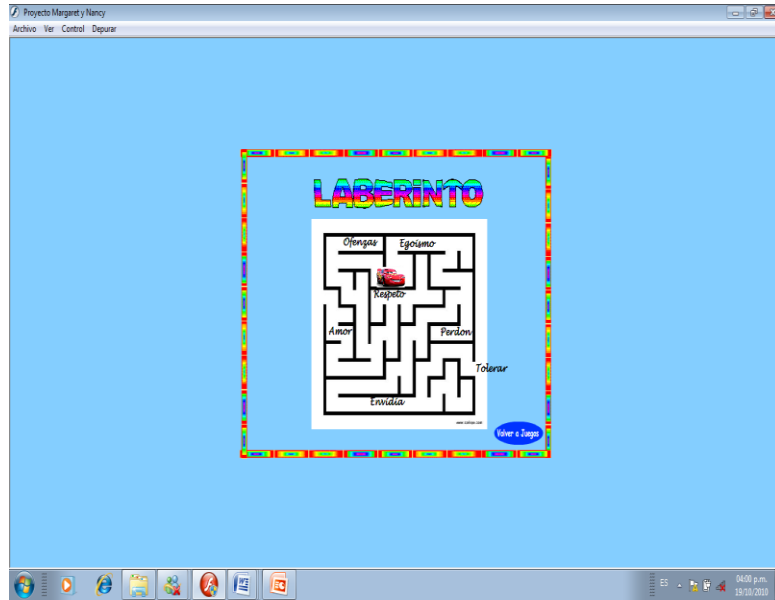
| N° | OBJETO | ESTADO INIC | EVENTO | ACCION | FUENTE |
|----|-------------------------|-------------|---------|---------------|------------------|
| 1 | BANNER (SOPA DE LETRAS) | NO ACTIVO | NINGUNO | NINGUNO | FLASH |
| 2 | BANNER (MUY BIEN) | ACTIVO | NINGUNO | MOVIMIENTO | WWW.GIFMANIA.COM |
| 3 | BOTON (VOLER A JUEGOS) | ACTIVO | CLICK | CLICK USUARIO | FLASH |

Interfaz # 10



| N° | OBJETO | ESTADO INIC | EVENTO | ACCION | FUENTE |
|----|------------------------|-------------|---------|------------------|--------|
| 1 | BANNER (LABERINTO) | NO ACTIVO | NINGUNO | NINGUNO | FLASH |
| 2 | BOTON (COMENZAR) | ACTIVO | CLICK | CLICK AL USUARIO | FLASH |
| 3 | BOTON (VOLER A JUEGOS) | ACTIVO | CLICK | CLICK USUARIO | FLASH |

Interfaz # 11



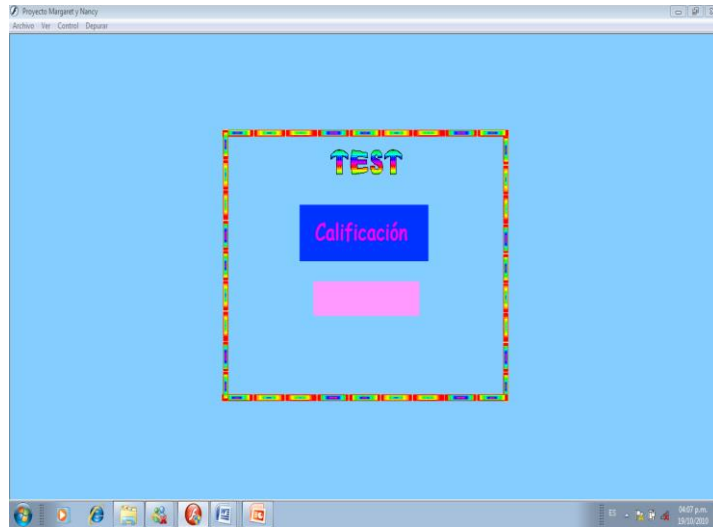
| N° | OBJETO | ESTADO INIC | EVENTO | ACCION | FUENTE |
|----|-------------------------|-------------|---------|------------------|--------|
| 1 | BANNER (LABERINTO) | NO ACTIVO | NINGUNO | NINGUNO | FLASH |
| 2 | BOTON (JUEGO LABERINTO) | ACTIVO | CLICK | CLICK AL USUARIO | FLASH |
| 3 | BOTON (VOLER A JUEGOS) | ACTIVO | CLICK | CLICK USUARIO | FLASH |

Interfaz #12



| N° | OBJETO | ESTADO INIC | EVENTO | ACCION | FUENTE |
|----|------------------------------|-------------|---------|------------------|--------|
| 1 | BANNER (TEST) | NO ACTIVO | NINGUNO | NINGUNO | FLASH |
| 2 | BOTON (PREGUNTA 1,2,3,4 y 5) | ACTIVO | CLICK | CLICK AL USUARIO | FLASH |
| 3 | BOTON (VOLAR A JUEGOS) | ACTIVO | CLICK | CLICK USUARIO | FLASH |

Interfaz #13



| N° | OBJETO | ESTADO INIC | EVENTO | ACCION | FUENTE |
|----|------------------------|-------------|---------|------------------|--------|
| 1 | BANNER (TEST) | NO ACTIVO | NINGUNO | NINGUNO | FLASH |
| 2 | BOTON (CALIFICACIÓN) | ACTIVO | CLICK | CLICK AL USUARIO | FLASH |
| 3 | BOTON (VOLER A JUEGOS) | ACTIVO | CLICK | CLICK USUARIO | FLASH |

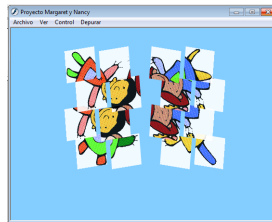
6 DOCUMENTACIÓN

6.1 Manual del usuario

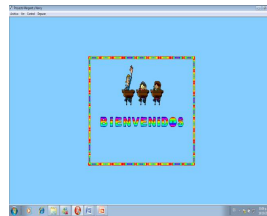
MANUAL DEL USUARIO

Bienvenido!,te invitamos a leer el siguiente manual de usuario donde encontraras las indicaciones paso a paso para el uso correcto de la aplicación multimedia

Al abrir el aplicativo encontrarás una imagen en movimiento de imagen que es una muestra de la tolerancia. Esta imagen se divide en varias piezas como un ropecabezas.



La siguiente imagen en movimiento , te dara la bienvenina a participar.



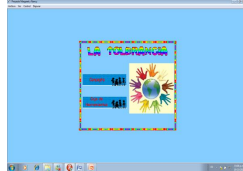
En esta tercera imagen encontraras el titulo del aplicativo y te darà paso a la interfaz principal.



INTEFAZ PRINCIPAL

En esta interfaz encontrarás el menú principal de la aplicación multimedia, el cual contiene el título del tema central y el menú que te permitirá avanzar en el aplicativo hacia el concepto de tolerancia y los juegos en los que podrás fortalecer este significativo valor.

Podrás ingresar haciendo clic sobre el botón del menú, en el tema que desees explorar



CONCEPTOS

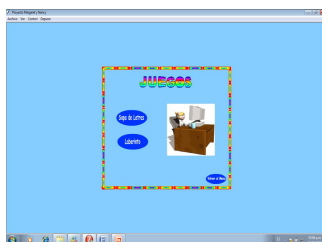
La interfaz que se presenta a continuación está conformada por una imagen, el título y el botón de regreso al inicio, es decir al menú principal. Esta escena, te permitirá fortalecer el concepto del valor de la tolerancia, el cual es importante para la realización de los juegos que se muestran en la caja de herramientas. El botón de inicio le regresa al menú principal donde se encuentra el botón de caja de herramientas.



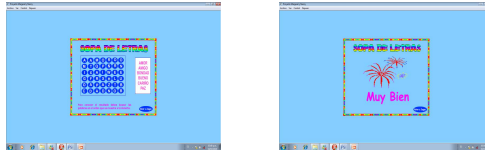
Haciendo click en el botón de caja de herramientas nos lleva a la siguiente interfaz, la cual está conformada por una imagen, el título y los botones de Juegos, Test, y el de Inicio.



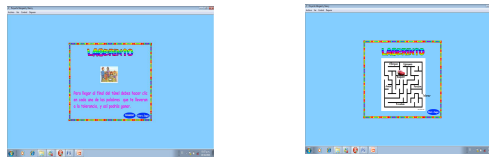
Si hacemos click en el botón juegos nos lleva a la escena de juegos, el cual nos permite decidir entre dos botones, los cuales son dos juegos, el primero es una sopa de letras y el segundo es un laberinto. También encontramos el botón de volver al menú, que nos regresa al menú principal.



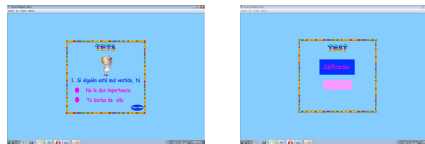
Si en este menú hacemos click en el botón sopa de letras nos lleva a la siguiente escena en donde encontramos el juego de una sopa de letras que está conformada por un tablero de letras y del lado derecho encontraras las palabras que debes encontrar, para esto da un clic sobre cada letra de la palabra y estas se desaparecerán hasta terminar la palabra, cuando hayas finalizado te saldrá un mensaje de “Muy Bien”. Para regresarnos al menú de juegos hacemos click en el botón volver a juegos.



En el siguiente juego, que es un laberinto, debemos hacer click sobre las palabras que te llevarán a la tolerancia, y cuando ya hayas terminado el camino, te saldrá un mensaje de “Muy Bien”. Y si deseas volverás al menú de los juegos haciendo click en el botón volver a juegos.



En el botón de Test encontramos cinco preguntas que te ayudaran a percibir si eres tolerante o no, de tal manera que te puede ayudar a conocerte un poco más y a encontrar en que estas fallando y así corregir tu error. Al final obtendrás tu calificación y el resultado si eres tolerante o no.



Si haces lectura de este manual y sigues con éxito su aplicación te divertirás a medida que aprendes.

6.2 Manual técnico de instalación

Tabla 16. Requerimientos mínimos

| HARDWARE | SOFTWARE |
|-----------------------------------|---------------------------------------|
| Pentium III, IV, o superior | Windows 98, 2000, Milenium, XP, Vista |
| Memoria RAM 512 Megas o superior | Windows 7 |
| Disco duro de 40 gigas o superior | |
| CD-ROM (CD, DVD) | |
| Parlantes | |
| Mouse | |
| Teclado Monitor | |

✓ Resolución de pantalla

Para la utilización del aplicativo se debe estar configurada a una resolución de 1024x768 y SVGA a 16 bits, como mínimo. Si desea realizarlo diríjase a la carpeta del panel de control, escoja la opción Pantalla y luego, la pestaña Configuración donde podrá realizar los cambios respectivos, después oprima aceptar, es posible, que deba reiniciar el equipo.

✓ Forma de Instalación

Encienda su computador y periféricos e inicie Windows.

Inserte el disco en la unidad de CD ROM.

Entre a mi PC y luego a la unidad de CD ROM

De clic en un archivo con el nombre de Comprensión Lectora tercer grado

Se ejecutara inmediatamente.

7 COMPLEMENTARIOS

7.1 CONCLUSIONES

El anterior proyecto se realizó en el marco de las nuevas tecnologías, implementando un aplicativo multimedia, utilizando la herramienta flash 8.

Esta investigación fortaleció el valor de la tolerancia, logrando superar las dificultades que se identificaron al inicio de la investigación.

Se logró crear un ambiente dinámico, agradable y participativo, que favoreció la construcción de conocimiento y sobre todo el mejoramiento del comportamiento de los estudiantes en el aula de clases y en el aula de informática.

A nivel docente, se mejoraron las estrategias pedagógicas, permitiendo un buen ambiente de aprendizaje, acercando así al estudiante al desarrollo del pensamiento.

Además, actualmente la Institución cuenta con un respaldo y agrado más significativo de los padres de familia, porque han observado en sus hijos los avances en el comportamiento de estos, así como en su rendimiento académico en general.

7.2 RECOMENDACIONES

Al culminar esta investigación el grupo investigador tiene presente la importancia de la implementación de este software y por lo tanto recomienda:

- ✓ Poner en práctica la implementación de un software a nivel de otras instituciones, que fortalezcan el valor de la tolerancia de los estudiantes, de tal manera que sean más competentes, mejorando su desarrollo cognitivo.
- ✓ Que los docentes que no manejan estas nuevas estrategias, las implementen en su práctica pedagógica y sean partícipes de la nueva metodología de la educación, apoyada desde las nuevas tecnologías.
- ✓ Aplicar estas estrategias pedagógicas, no sólo desde fortalecimiento del valor de la tolerancia, sino también desde las otras áreas del saber para incrementar la formación pedagógica y cognitiva de los estudiantes.
- ✓ Es importante que los docentes estén en constante cambio de sus estrategias pedagógicas para implementar de este modo, nuevas formas de aprendizaje que mejoren el desarrollo significativo de los estudiantes.

BIBLIOGRAFÍA

- ✓ KANT, Emmanuel, “Historia de los derechos humanos”. Internet: <http://www2.amnistiacatalunya.org/edu/es/historia/inf-s18.html>
- ✓ VOLTAIRE, François Marie Arouet, “Historia de los derechos humanos”. Internet: <http://www2.amnistiacatalunya.org/edu/es/historia/inf-s18.html>
- ✓ TEORIAS DE TOLERANCIA, “La tolerancia como presupuesto fundamental para la construcción de la democracia”. Internet: <http://www.monografias.com/trabajos11/tole/tole.shtml>
- ✓ TEORIAS TIC, SOFTWARE EDUCATIVO. “Tic en la educación”. Internet: <http://boj.pntic.mec.es/jgomez46/ticedu.htm>
- ✓ FLASH. “Adobe Flash”. Internet: http://es.wikipedia.org/wiki/Adobe_Flash
- ✓ PEI, Institución Pio XII, San Jacinto en el departamento de Bolívar.
- ✓ INVESTIGACIÓN TECNOLÓGICA APLICADA. Caracterización de la investigación y la tecnología: <http://hosting.udlap.mx/profesores/miguela.mendez/alephzero/archivo/historico/az27/clasificacion.html>

ANEXOS

ANEXOS A

MATRIZ DE PLANEACION DE OBJETIVOS

Analizar y diseñar el aplicativo, lo cual involucra las tareas relacionadas con:

| Tarea | Actividades | Responsables | Fecha de Ejecución |
|---|--------------------|------------------------------------|--------------------|
| Diagnóstico | Encuesta | Margaret Castillo y Nancy Martínez | 12-04-2010 |
| Identificación de características y requerimientos de los usuarios | Observación | Margaret Castillo y Nancy Martínez | 12-04-2010 |
| Identificación de los recursos existentes y necesarios | Observación | Margaret Castillo y Nancy Martínez | 12-04-2010 |
| Representación grafica de la estructura de la aplicación del software | Mapa de Navegación | Margaret Castillo y Nancy Martínez | 12-04-2010 |
| Selección de la plataforma y/o herramienta a utilizar | Investigación | Margaret Castillo y Nancy Martínez | 12-04-2010 |

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

| Tarea | Actividades | Responsables | Fecha de Ejecución |
|-------------------------------------|-------------|------------------------------------|--------------------|
| Programación | Diseño | Margaret Castillo y Nancy Martínez | 12-04-2010 |
| Adecuación del entorno del hardware | Adecuación | Margaret Castillo y Nancy Martínez | 12-04-2010 |
| Adecuación del entorno del software | Desarrollo | Margaret Castillo y Nancy Martínez | 12-04-2010 |

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

| Tarea | Actividades | Responsables | Fecha de Ejecución |
|---------------------------------------|------------------------|------------------------------------|--------------------|
| Instalación del prototipo | | Margaret Castillo y Nancy Martínez | 12-04-2010 |
| Prueba y ajuste del aplicativo | Pruebas y correcciones | Margaret Castillo y Nancy Martínez | 12-04-2010 |
| Elaboración del manual de instalación | Realización del Manual | Margaret Castillo y Nancy Martínez | 12-04-2010 |
| Elaboración del manual del usuario | Realización del Manual | Margaret Castillo y Nancy Martínez | 12-04-2010 |
| Capacitación de usuarios | Recomendaciones | Margaret Castillo y Nancy Martínez | 12-04-2010 |

ANEXO B

ENCUESTA A LOS ESTUDIANTES DE 3° LA SEDE RAFAEL NÚÑEZ DE LA INSTITUCIÓN PIO XII DEL MUNICIPIO DE SAN JACINTO BOLIVAR

DATOS GENERALES DEL ESTUDIANTE

Nombres y apellidos _____

Fecha de nacimiento _____ Dirección _____

Teléfono _____ Sexo _____ Edad _____

Número de hermanos _____ Lugar que ocupa entre los hermanos _____

Con quien vives _____

Nombre de la madre _____

Nombre del padre _____

Ocupación del padre _____

Ocupación de la madre _____

Estudios realizados por los padres: Primaria ____ Secundaria ____ Formación

Técnica ____ Formación pedagógica _____ Universitario _____

Otros _____

RESPONDER LAS SIGUIENTES PREGUNTAS

1. Cuando trabajas en grupo te gusta hacerlo con:
 - a. Niñas
 - b. Niños
 - c. Niños y niñas

2. Si tu compañero de grupo no asiste a clases tu trabajas:
 - a. Solo
 - b. Buscas algún compañero con quien nunca has trabajado
 - c. Aceptarías trabajar con algún compañero que te busque

3. Si un compañero te pone apodo tu:
 - a. Te enojas y le pones uno a el

- b. Lo golpeas
 - c. Dialogas con él y le haces saber que no te gusta
4. Cuando pierdes en un juego tu comportamiento es:
- a. Te enojas con tus compañeros
 - b. Te llenas de rabia y dices que no jugaras mas
 - c. Aceptas la derrota
5. Si un compañero de clases te grita tu:
- a. Respondes de la misma manera
 - b. Lo golpeas
 - c. Le dices que por favor baje la voz y que se debe dialogar
6. Si estas en fila y otro estudiante te tropieza, tu lo insultarías?
Si_____ No_____
7. Cuando se presenta un conflicto con tus compañeros, tu lo solucionas:
- a. Agrediéndole con golpes
 - b. Agrediéndole con gritos
 - c. Busco al profesor para que te ayude a solucionar el conflicto
8. Cuando el profesor no está en el salón de clases tu comportamiento es:
- a. Dialogas con tus compañeros a cerca de la clase
 - b. Haces desorden
 - c. Aprovechas que el profesor no está y sales del salón
9. Cuando estás en recreo tu:
- a. Realizas actividades lúdicas
 - b. Haces desorden y juegas con tus compañeros bruscamente
 - c. Compras tu merienda
10. Cuando te encuentras en el aula de informática tu:
- a. Acatas las normas de la sala
 - b. Entras a los computadores sin permiso del profesor
 - c. Haces desorden en la sala

11. Conoces las normas de convivencia

Si_____ No_____

12. Conoces el significado del valor de la tolerancia

Si_____ No_____

13. Te agradecería tener una actividad en el aula de informática sobre el valor de la tolerancia

Si_____ No_____

Tabla 14. CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES

| ACTIVIDADES | | Abril | Mayo | Junio | Julio | Agosto | Sept | Octu | Nov | Dic |
|--|-------------------------------|-------|------|-------|-------|--------|------|------|-----|-----|
| PROPUESTA DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN | Preliminares | | | | | | | | | |
| | 1. Planteamiento del problema | | | | | | | | | |
| | 2. Justificación | | | | | | | | | |
| | 3. Objetivos | | | | | | | | | |
| | 4. Mapa de contenidos | | | | | | | | | |
| | 5. Anexos | | | | | | | | | |
| ANTEPROYECTO | 1. Marco referencial | | | | | | | | | |
| | 2. Bibliografía | | | | | | | | | |
| | 3. Mapa de Navegación | | | | | | | | | |
| | 4. Prototipo no funcional | | | | | | | | | |
| AVANCES DEL PROYECTO | 1. Introducción | | | | | | | | | |
| | 2. Resumen | | | | | | | | | |
| | 3. Marco metodológico | | | | | | | | | |
| | 4. Avances del Aplicativo | | | | | | | | | |
| DOCUMENTO FINAL | 1. Conclusiones | | | | | | | | | |
| | 2. Recomendaciones | | | | | | | | | |

