

ARTICULO CIENTIFICO

TITULO: Diseño e implementación de un aplicativo multimedia para el fortalecimiento de las competencias ciudadanas en los estudiantes de primaria de la sede buenos aires de la Institución Educativa Agroecológico Amazónico Camilo Torres De Cartagena Del Chaira, Caquetá utilizando como herramienta informática Macromedia flash 8.

AUTORES: Edna Montenegro, Mariela Enciso Cardona, Ricardo Tavera mora

INSTITUCION Y DIRECCION POSTAL: *regiones.presidencia.gov.co*

RESUMEN: El desarrollo del presente proyecto busca dar respuesta al siguiente interrogante de investigación:

¿Cómo diseñar un aplicativo multimedia, utilizando Macromedia Flash Player Profesional 8, para el fortalecimiento y reconocimiento de las Competencias Ciudadanas en los estudiantes del grado tercero de primaria en la sede Buenos Aires de la Institución Educativa Agroecológico Amazónico Camilo Torres de Cartagena del Chaira del Departamento del Caquetá?

Se planteó el siguiente objetivo general:

Diseñar e implementar un aplicativo multimedia que permita el fortalecimiento de las competencias ciudadanas a través de Flash Player Profesional 8, en los estudiantes del grado tercero de primaria de la Institución Educativa Agroecológico Amazónico Camilo Torres de Cartagena del Chaira Caquetá.

Objetivo que se hará posible con la consecución de los siguientes objetivos específicos:

- Prediseñar un aplicativo multimedia para el fortalecimiento de las competencias ciudadanas en los estudiantes de la Institución Educativa Agroecológico Amazónico Camilo Torres de Cartagena del Chaira Caquetá.
- Programar a través de la herramienta informática multimedia Macro Flash Player Profesional 8, un aplicativo educativo.
- Implementar un Software multimedia que permita vivenciar en los estudiantes del grado tercero de primaria de la Institución Educativa Agroecológico Amazónico Camilo Torres de Cartagena del Chaira Caquetá las competencias y conocimientos necesarios para la relación con otras personas.

1. MARCO TEÓRICO

El presente trabajo, sustenta sus bases en las siguientes teorías:

- Pensamiento sistemático, creativo y crítico
- Comunicación significativa y creativa
- Interacción social efectiva
- Autoestima y autoconocimiento
- Conciencia moral y ética
- Sensibilidad estética
- Conciencia ambiental y salubrista
- Conciencia histórica y cívica
- Habilidad psicomotora para la recreación y el trabajo
- Sentido de trascendencia

Para el desarrollo de este proyecto es necesario conocer algunos conceptos como: multimedia, aplicativo, utilidad y herramienta.

2. MARCO CONCEPTUAL

Pensamiento: Es la actividad y creación de la mente; dicese de todo aquello que es traído a existencia mediante la actividad del intelecto.

Cultura: Es el conjunto de todas las formas, los modelos o los patrones, explícitos o implícitos, a través de los cuales una sociedad regula el comportamiento de las personas que la conforman.

Naturaleza: En su sentido más amplio, es equivalente al mundo natural, universo físico, mundo material o universo material. El término "naturaleza" hace referencia a los fenómenos del mundo físico, y también a la vida en general.

Multimedia: es un término que se aplica a cualquier objeto que usa simultáneamente diferentes formas de contenido informativo como texto, sonido, imágenes, animación y video para informar o entretener al usuario. **Software**: La palabra «software» se refiere al equipamiento lógico o soporte lógico de un computador digital, y comprende el conjunto de los componentes lógicos necesarios para hacer posible la realización de una tarea específica, en contraposición a los componentes físicos del sistema.

3. MARCO METODOLOGICO

TIPO DE INVESTIGACIÓN:

La presente investigación es de naturaleza DESCRIPTIVA, dado que consiste en conocer las situaciones, costumbres y actitudes predominantes a través de la descripción exacta de las actividades de los estudiantes de la Institución Educativa Agroecológico Amazónico Camilo Torres De Cartagena Del Chaira.

La meta de la investigación descriptiva no se limita a la recolección de datos sino a la predicción e identificación de las relaciones que existen entre dos o más variables.

TECNICAS DE RECOLECCIÓN DE LA INFORMACIÓN:

Para esta investigación se utilizo la encuesta cerrada; su propósito es conocer si los estudiantes identifican y valoran las competencias ciudadanas; su objetivo es conocer sus opiniones sobre los diferentes valores y que causas han provocado el mal comportamiento en algunos estudiantes.

Población: Estudiantes de básica primaria de la Institución Educativa Agroecológico Amazónico Camilo Torres de Cartagena del Chaira

Muestra: El grupo objeto de estudio de la presente investigación es el grado 5 de la Institución Educativa Agroecológico Amazónico Camilo Torres de Cartagena del Chaira, el cual está conformado por 35 estudiantes de sexo femenino y masculino, con edades que oscilan entre los 10 y 13 años

PALABRAS CLAVES:

- Pensamiento
- Cultura
- Naturaleza
- Multimedia
- Software

ABSTRACT: The development of this project seeks to answer the following research question:

How to design a multimedia applications using Macromedia Flash Player Pro 8, for the strengthening and recognition of Civic Skills grade students in third grade in Buenos Aires headquarters of the Educational Institution Agroecológico Amazon Camilo Torres Cartagena del Chaira Department Caqueta?

He raised the following overall goal: Design and implement multimedia applications strengthening citizenship skills through Flash Player Pro 8, in the third grade

students of primary Amazonian Agroecológico Educational Institution Camilo Torres Cartagena del Chaira Caqueta.

Objective that will be possible to achieve the following objectives:

- multimedia pre-design an application for the strengthening of citizenship skills in students of the Educational Institution Agroecológico Amazon Camilo Torres Cartagena del Chaira Caqueta.
- Program through multimedia software tool Macro Flash Player Pro 8, an educational applications.
- Implement a multimedia software that allows experiencing grade students in third grade of the Educational Institution Agroecológico Amazon Camilo Torres Cartagena del Chaira Caqueta skills and knowledge to the relationship with others.

1. THEORETICAL FRAMEWORK This paper, based their theories on the following bases:

- systematic thinking, creative and critical
- meaningful and creative communication
- Effective social interaction
- Self-esteem and self
- Conscience and Ethics
- Aesthetic Sensitivity
- Environmental awareness and public health professionals
- historical and civic awareness
- Psychomotor Ability for recreation and work
- Sense of transcendence

For the development of this project is necessary to understand some concepts such as multimedia, applications, utilities and tools.

2. CONCEPT

Thought: The creation and activity of mind, said of everything that is brought into existence through the activity of the intellect.

Culture: Is the set of all forms, models or patterns, explicit or implicit, through which a society governs the behavior of individuals that form it. Nature: In the broadest sense, is equivalent to the natural world, physical universe, material world or

material universe. The term "nature" refers to the phenomena of the physical world, and also life in general. Multimedia: is a term applied to any object simultaneously using different forms of information content such as text, sound, images, animation and video to inform or entertain the user. Software: The word "software" refers to equipment or software logic of a digital computer, and includes all necessary software components to enable the realization of a specific task, as opposed to the physical components of the system.

3. METHODOLOGY FRAMEWORK TYPE OF RESEARCH:

This research is descriptive in nature as it consists in knowing the situations, customs and prevailing attitudes through the accurate description of the activities of students in the Educational Institution Agroecológico Amazon Camilo Torres Cartagena del Chaira. The goal of descriptive research is not limited to data collection but the prediction and identification of relationships between two or more variables.

TECHNICAL INFORMATION COLLECTION: For this research uses the survey closed, its purpose is to know if students identify and assess citizen skills, his goal is to get their views on the different values and causes that have led to bad behavior in some students. **Population:** Students of primary basic Agroecológico Educational Institution Amazon Camilo Torres Cartagena del Chaira **Sample:** The target group of this research is the degree 5 of the Education Institution Agroecológico Amazon Camilo Torres Cartagena del Chaira, which is comprised of 35 female students and male, with ages ranging between 10 and 13 years

INTRODUCCIÓN: Este proyecto se ha elaborado con el objetivo de aplicar los sistemas multimediales a favor de las instituciones educativas, específicamente, el Diseño e implementación de un aplicativo multimedia para el fortalecimiento de las competencias ciudadanas en los estudiantes de primaria de la sede buenos aires de la Institución Educativa Agroecológico Amazónico Camilo Torres De Cartagena Del Chaira, Caquetá utilizando como herramienta informática Macromedia flash 8.

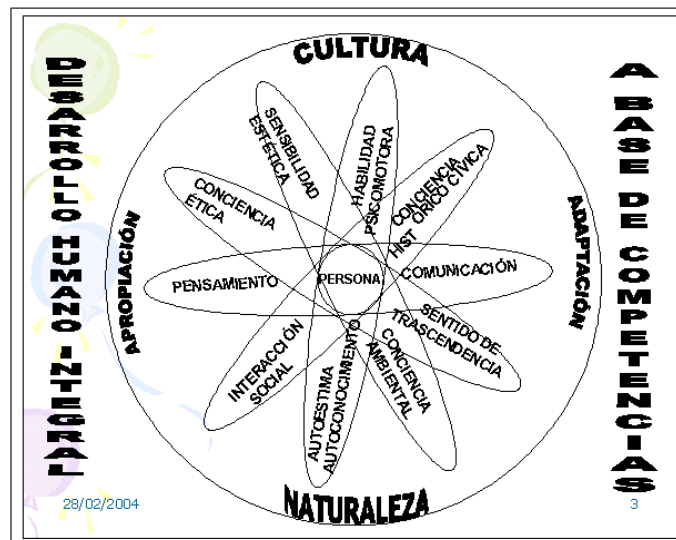
Tenemos el marco de referencia, el cual contiene el marco teórico con las bases teóricas que sustentan el presente trabajo, así mismo, el concepto de multimedia, sus características, usos y tipos, además los conceptos de aplicativo, utilidad y herramienta. Seguidamente y como segundo aspecto el marco conceptual, el cual hace referencia a los módulos que conforman la herramienta informática

Macromedia Flash Player Profesional 8. En tercer lugar, se explica el marco contextual, que contempla los aspectos geográficos, económicos y socioculturales donde se realiza la investigación; para identificar que conocimientos que poseen los estudiantes de primaria de la Institución Educativa se diseño una encuesta cerrada; los resultados y el análisis estadístico de dichos resultados, así como el tipo de metodología empleada y el grupo objeto de estudio se encuentran explicados en el marco metodológico.

Finalmente se muestran las instrucciones de cómo utilizar correctamente el aplicativo desarrollado con la herramienta multimedia Macromedia Flash Player Profesional 8, así como las conclusiones y recomendaciones.

INCLUSIÓN DE TABLAS, CUADROS Y FIGURAS

Figura nº 1: Desarrollo humano integral a base de competencias.



Cuadro No. 1: Tipo de aplicativo.

Tipo de aplicación	Sitio Web	
	Aplicación Web	
	Aplicación Multimedia	X
	Bases de datos	
Herramienta	Flash 8.0	
Utilidad	Diseño de aplicativo para el fortalecimiento de las competencias ciudadanas	
Usuarios	Estudiantes de la Institución Educativa Agroecológico Amazónico	

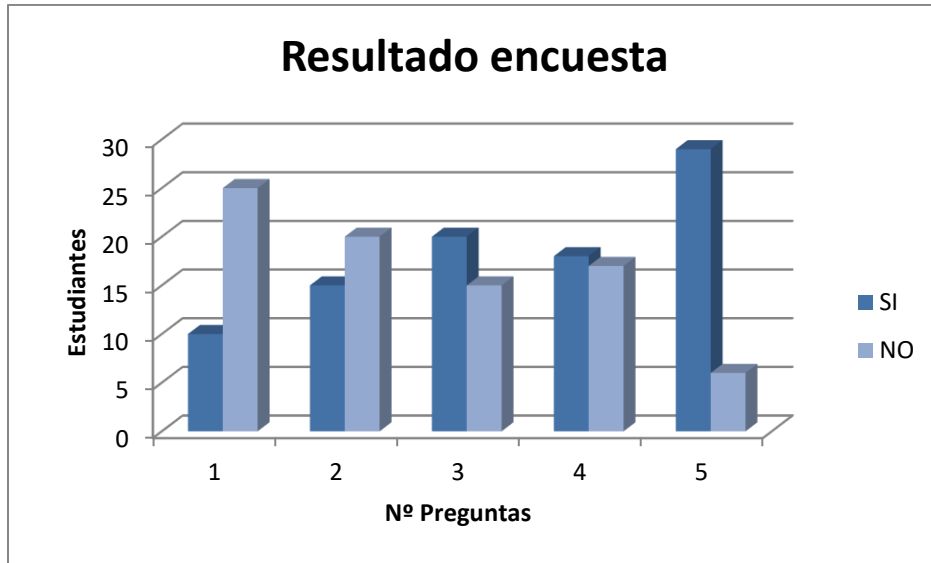
Cuadro No. 2: Herramienta de desarrollo.

Nombre de la herramienta	Flash	
Versión	8.0	
Fabricante	Macromedia	
Tipo de licenciamiento	GNU	Reservado
Descripción funciones utilizadas en la elaboración del aplicativo	Dinámico, interactivo, sonido, imagen, animación, videos, vínculos.	

Cuadro No. 3: Tabla de respuestas de la encuesta dada

Pregunta	SI	NO
1	10	25
2	15	20
3	20	15
4	18	17

Figura nº 2: Resultados de la encuesta.



1. ¿Los problemas en tu casa se solucionan con el dialogo familiar?
2. ¿Conversan padres e hijos para saber lo que piensa cada uno?
3. ¿Analizar y discutir las normas ayuda a la convivencia pacífica de las personas?
4. ¿Respeta usted las reglas de un juego?
5. ¿Sabes que es respeto?

Figura nº 3: Datos consolidados.

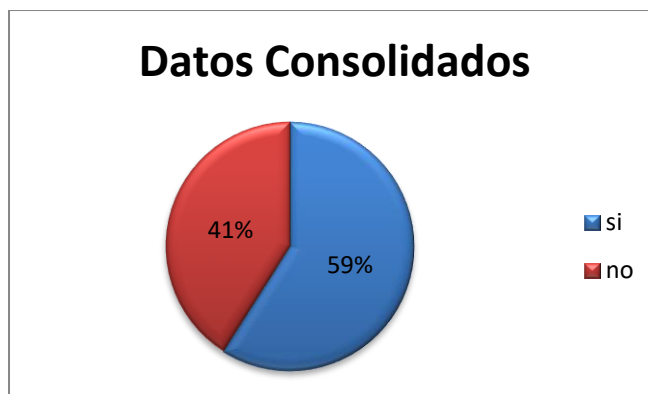


Figura nº 4: Mapa de contenidos

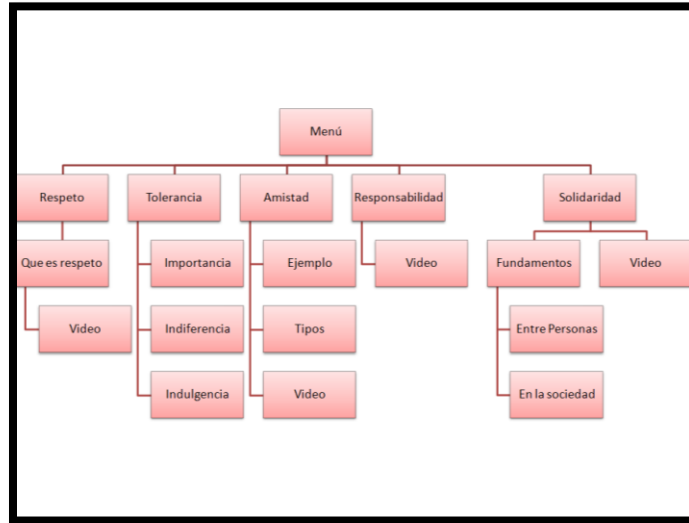
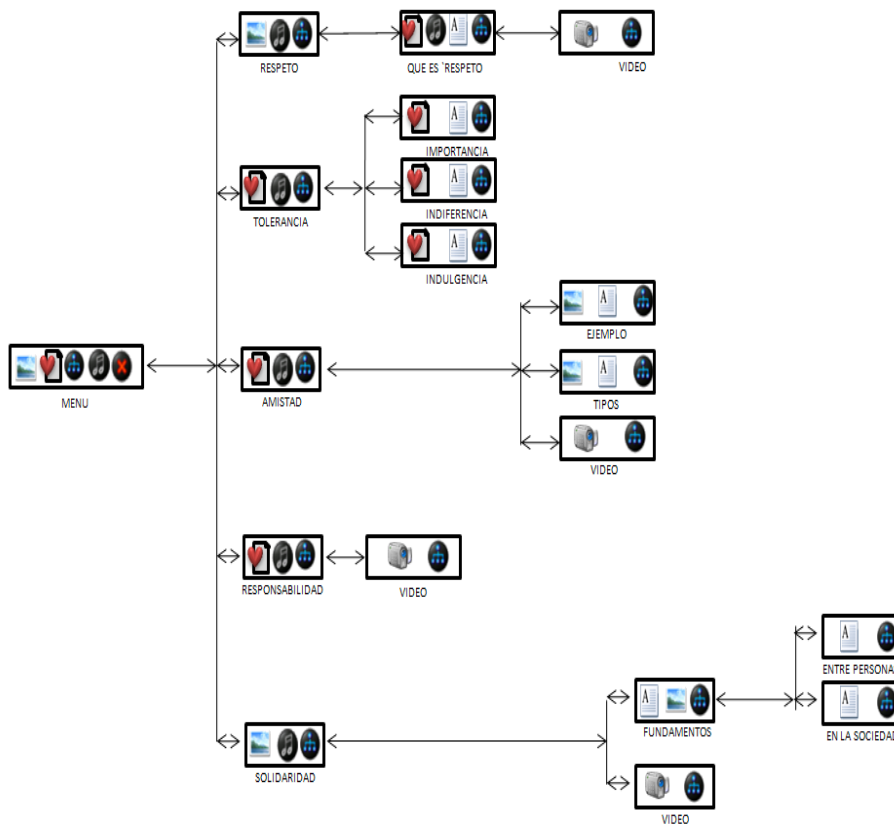


Figura nº 5: Mapa de navegación



Convenciones

	VIDEO
	ANIMACIÓN
	TEXTO
	SONIDO
	MENU
	IMAGEN
	SALIR

Figura nº 6: Interfaz Nº 1



Cuadro No. 4: Tabla interfaz Nº 1

Objeto	Nombre	Descripción
Botón	Respeto	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Al dar clic entra al tema ▪ Tamaño 110x110 mega pixeles ▪ Color Violeta (#9900FF)
Botón	Tolerancia	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Al dar clic entra al tema ▪ Tamaño 110x110 mega pixeles ▪ Color Azul (#0066CC)
Botón	Amistad	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Al dar clic entra al tema ▪ Tamaño 110x110 mega pixeles ▪ Color Naranja (#FF6600)
Botón	Responsabilidad	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Al dar clic entra al tema ▪ Tamaño 110x110 mega pixeles ▪ Color Azul (#0066CC)

Botón	Solidaridad	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Al dar clic entra al tema ▪ Tamaño 110x110 mega pixeles ▪ Color cielo (#00CCFF)
Botón	Salir	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Al dar clic sale de la aplicación ▪ Tamaño 37x37 mega pixeles ▪ Color rojo (#FF0000)
Imagen	Paisaje de fondo	<ul style="list-style-type: none"> • Tamaño 550x400 mega pixeles
Texto	Titulo tema	<ul style="list-style-type: none"> • Color negro (#000000) • Fuente Times New Roman CYR • Tamaño 14

Figura nº 7: Interfaz Nº 2



Cuadro No. 5: Tabla interfaz Nº 2

Objeto	Nombre	Descripción
Botón	Menú	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Al dar clic lleva al menú ▪ Tamaño 76x26 mega pixeles ▪ Color Azul (#0066CC)
Botón	Salir	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Al dar clic sale de la aplicación ▪ Tamaño 37x37 mega pixeles ▪ Color rojo (#FF0000)
Imagen	Paisaje de fondo	<ul style="list-style-type: none"> • Tamaño 550x400 mega pixeles
Texto	Titulo tema	<ul style="list-style-type: none"> • Color negro (#000000) • Fuente Kristen ITC • Tamaño 30

CONCLUSIONES: De acuerdo con el proyecto pretendemos despertar en los niños y en las niñas de la Institución el interés por el fortalecimiento de las competencias ciudadanas. Esto permitirá el respeto uno con el otro para ser ejemplo de vida.

El diseño del aplicativo multimedia permitió dar a conocer a los estudiantes la importancia de las competencias y como estas generan una mejor calidad de vida.

Los conocimientos adquiridos durante la especialización nos brindaron herramientas conceptuales y prácticas para diseñar este aplicativo multimedia a través de la herramienta Macromedia Flash Player Profesional 8.

ANEXOS:

ANEXO 1: ENCUESTA CERRADA

N	PREGUNTA	SI	NO
1	¿Los problemas en tu casa se solucionan con el dialogo familiar?		
2	¿Conversan padres e hijos para saber lo que piensa cada uno?		
3	¿Analizar y discutir las normas ayuda a la convivencia pacífica de las personas?		
4	¿Respetas usted las reglas de un juego?		
5	¿Sabes que es respeto?		

ANEXO 2: Ubicación de Cartagena del Chaira

