

DISEÑO E IMPLEMENTACION DE UN SITIO WEB PARA LA CUALIFICACIÓN
DE DOCENTES SOBRE EL PROYECTO DE EDUCACION SEXUAL DE LA
BÁSICA PRIMARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA SAN ANTONIO DE
PRADO SECCIÓN CARLOS BETANCUR DE MEDELLÍN UTILIZANDO
DREAMWEVER

GÓMEZ ROJAS BELÉN CECILIA

FUNDACIÓN UNIVERSITARIA ANDINA
DIRECCIÓN DE EDUCACIÓN A DISTANCIA
ESPECIALIZACIÓN EN INFORMÁTICA Y TELEMÁTICA

MEDELLÍN

2009

DISEÑO E IMPLEMENTACIÓN DE UN SITIO WEB PARA LA CUALIFICACIÓN
DE DOCENTES SOBRE EL PROYECTO DE EDUCACIÓN SEXUAL DE LA
BÁSICA PRIMARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA SAN ANTONIO DE
PRADO SECCIÓN CARLOS BETANCUR DE MEDELLÍN UTILIZANDO
DREAMWEVER

GÓMEZ ROJAS BELÉN CECILIA

Proyecto de Grado para optar el título de especialista en
Informática y Telemática

ASESOR

Especialista José Vicente Sevilla

Fundación Universitaria Área Andina
Especialización en Informática y Telemática
Medellín - Antioquia

2009

A mi hija Daniela María,
Quien soportó con amor
y paciencia mi ausencia

TABLA DE CONTENIDO

	PÁG.
DEDICATORIA	3
LISTA DE TABLAS	9
LISTA DE GRÁFICAS	10
LISTA DE ANEXOS	11
RESUMEN	12
INTRODUCCIÓN	13
1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	14
1.1. DESCRIPCIÓN DEL PROBLEMA	14
1.2 ANTECEDENTES DEL PROBLEMA	16
1.3 FORMULACIÓN DEL PROBLEMA	16
JUSTIFICACIÓN	17
OBJETIVOS	18
MARCO REFERENCIAL	19
4.1. MARCO TEÓRICO	19
4.1.1 TEORÍA DEL PRODUCTO	19
4.1.1.1 Sitio web	19
4.1.1.1.1 Principales ventajas de tener un sitio web	19
4.1.1.2 DNS	19

4.1.1.3 El servicio de Hosting	19
4.1.1.4 Dominio	20
4.1.1.4.1 Redirección de Dominio	20
4.1.1.5 Diferencia de un Hosting de un Dominio	20
4.1.1.6 El FTP	20
4.1.1.7 Lista de correo y cuáles son sus ventajas?	21
4.1.1.8 Banner	21
4.1.1.9 Internet	21
4.1.2. TEORÍA DE LA HERRAMIENTA	23
Dreamweaver	23
Características	25
Flash	25
Photoshop	25
Javascript.	26
4.1.3. TEORIA DE LA TEMÁTICA	27
Qué es cualificación docente	27
4.1.4. UTILIDAD DEL PRODUCTO	28
Modelos pedagógicos	28
Experiencias previas	29
Didáctica	31
Principios didácticos	31
Elementos de la didáctica	31
4.2. MARCO CONCEPTUAL	31
4.2.1 DESCRIPCIÓN DEL PRODUCTO	31
Fundamento epistemológico	33
Fundamentos sociológicos	33
Fundamentos psicológicos	33
Misión	34
Visión	34
Principios	34
Enfoque Pedagógico	34

Dimensión del yo	34
Dimensión del otro	35
Dimensión del mundo	35
Dimensión de Dios	35
Proyecto de educación	35
Objetivos proyecto nacional de educación sexual	36
Pedagogía de la educación sexual.	37
Conceptos implícitos	46
Lineamientos de los programas	47
Ética de la educación sexual	49
Círculo para la educación sexual	49
4.3. MARCO CONTEXTUAL	50
4.3.1 INFORMACIÓN POBLACIÓN	50
El Corregimiento	50
De dónde provienen los alumnos	50
4.3.2. INFORMACIÓN INSTITUCIONAL	51
Objetivo institucional	51
Principios	51
Breve reseña histórica	52
4.3.3. RECURSOS TÉCNICOS	54
Marco metodológico	55
4.4.1. DISEÑO	55
4.4.1.1 TIPO DE INVESTIGACIÓN	55
Investigación tecnológica	55
Importancia de la comunicación científica y tecnológica	55
Importancia de la difusión científica y tecnológica	56
4.4.1.2. TIPO DE APLICACIÓN DE SOFTWARE DISEÑADO	57
4.4.1.3. HERRAMIENTAS DE DESARROLLO	57
Análisis estadístico de los datos	59
Muestra	59
Criterios de selección de la muestra	59
4.4.1.4. TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN	59
Técnicas cualitativas	59
Testimonio focalizado	59
Observación etnográfica	60

Observación no estructurada	60
Técnicas cuantitativas	60
La encuesta	60
4.4.1.5 PRESENTACIÓN Y ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN	61
Técnicas cualitativas	61
4.4.2. EVIDENCIAS DE DISEÑO	69
Cualificación de docentes	81
Mapa de Navegación	82
4.4.2.3 INTERFACES Y GUIONES	83
INTERFAZ 1. VENTANA PRINCIPAL	83
GUIÓN, VENTANA PRINCIPAL	84
INTERFAZ 2. DIDÁCTICA	85
GUIÓN, DIDÁCTICA	86
INTERFAZ 3. PRINCIPIOS DIDÁCTICOS	87
GUIÓN, PRINCIPIOS DIDÁCTICOS	88
INTERFAZ 4. ELEMENTOS DE LA DIDÁCTICA	89
GUIÓN, ELEMENTOS DE LA DIDÁCTICA	90
INTERFAZ 5. TRABAJO EN EL AULA	91
GUIÓN, TRABAJO EN EL AULA	92
INTERFAZ 6: PEDAGOGIA Y EPISTEMOLOGÍA	93
GUIÓN, PEDAGOGÍA Y EPISTEMOLOGÍA	94
INTERFAZ 7. EPISTEMOLOGÍA	95
GUIÓN, EPISTEMOLOGÍA	96
INTERFAZ 8. PEDAGOGÍA	97
GUIÓN, PEDAGOGÍA	98
INTERFAZ 9. MODELOS PEDAGÓGICOS	99
GUIÓN, MODELOS PEDAGÓGICOS	100
INTERFAZ 10. PROCESO ENSEÑANZA APRENDIZAJE	101
GUIÓN, PROCESO ENSEÑANZA APRENDIZAJE	102
INTERFAZ 11. EXPRESIÓN DE EMOCIONES	103

GUIÓN, EXPRESIÓN DE EMOCIONES	104
INTERFAZ 12. EXPERIENCIAS PREVIAS	105
GUIÓN, EXPERIENCIAS PREVIAS	106
INTERFAZ 13. APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO	107
GUIÓN, APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO	108
INTERFAZ 14. PROYECTO EDUCATIVO	109
GUIÓN, PROYECTO EDUCATIVO	110
INTERFAZ 15:FILOSOFÍA	111
GUIÓN, FILOSOFÍA	112
INTERFAZ 16. VALORES	113
GUIÓN, VALORES	114
INTERFAZ 17: MISIÓN Y VISIÓN	115
GUIÓN, MISIÓN Y VISIÓN	116
INTERFAZ 18. PRINCIPIOS	117
GUIÓN, PRINCIPIOS	118
INTERFAZ 19. ÉTICO	119
GUIÓN, ÉTICO	120
INTERFAZ 20. MORAL	121
GUIÓN, MORAL	122
INTERFAZ 21:INTELECTUAL	123
GUIÓN, INTELECTUAL	124
MANUAL DEL USUARIO	125
5. CONCLUSIONES	128
6. RECOMENDACIONES	130
BIBLIOGRAFIA	132
ANEXOS	133-134

LISTA DE TABLAS

	pág.
Tabla 1. Capacitación a educadores	61
Tabla 2. Proyecto de educación sexual en el P.E.I. de la institución	62
Tabla 3. Pedagogía empleada en la transmisión de conocimientos	63
Tabla 4. La cultura en el desarrollo de la educación sexual.	64
Tabla 5. Cantidad de material didáctico que posee la institución	65
Tabla 6. Necesidad de impartir educación sexual en la institución	66
Tabla 7. La escasa pedagogía empleada	67
Tabla 8. Proyecto nacional de educación sexual	68
Tabla 9. A educadores	69
Tabla 10. Educadores	71
Tabla 11. Educadores	73
Tabla 12. Personal capacitado en educación sexual	75
Tabla 13. Pedagogía empleada en el desarrollo de la sexualidad	76
Tabla 14. La cultura en el desarrollo de la educación sexual	77
Tabla 15. Necesidad de cualificar docentes en educación sexual en la institución	78
Tabla 16. Material didáctico en la institución educativa	79
Tabla 17. Proyecto de educación sexual en la institución	80

LISTA DE GRÁFICAS

	Pág.
Gráfica 1 Capacitación a educadores	61
Gráfica 2. Proyecto de educación sexual en el P.E.I. de la institución	62
Gráfica 3. Pedagogía empleada en la transmisión de conocimientos	63
Gráfica 4. La cultura en el desarrollo de la educación sexual	64
Gráfica 5. Cantidad de material didáctico que posee la institución	65
Gráfica 6. Necesidad de impartir educación sexual en la institución	66
Gráfica 7. La escasa pedagogía empleada	67
Gráfica 8. Proyecto nacional de educación sexual	68

LISTA DE ANEXOS

Anexo A. Formato para la información etnográfica

Anexo B. Formato para observación no estructurada

Anexo C. Encuesta

Anexo D. Canto. Tengo derecho a ser feliz

Anexo E. Dinámica. Conociéndote a ti mismo

RESUMEN

La transformación educativa se ha estructurado a partir de la visión que la institución ha adquirido del concepto y la práctica de la educación integral, en donde las directivas y cuerpo docente al igual que los alumnos y alumnas no esperaban impartir o recibir conocimientos, sino aplicarlos de una manera ética, evolucionista y humana, que garantice un conocimiento personal, Profesional laboral, familiar, y sociales torno a la realidad sentida y vivida por los alumnos de la institución.

Al llevar y aplicar esta propuesta, se ha visto un mejoramiento en la relación alumna-alumno, alumno docente, alumna-personal administrativo y se ha tomado conciencia de la formación que se requiere y busca a partir de los objetivos de la institución. Así mismo, el comportamiento psicosocial de las alumnas se ha venido mejorando poco a poco, aunque este asegure para el futuro, se dio el primer paso para que se siga trabajando y no se pierda ya lo conseguido.

En la ejecución se afianza un logro no tenido en cuenta como objetivo inicial, y fue que las alumnas y algunas familiares se comprometieron en cambiar la actitud frente al problema, de una manera mas ética, con mayor compromiso y claridad frente a la realidad socio-educativa de sus hijos, sobrinos o nietos, frente a las diversas problemáticas que el medio social puede ofrecer en sus diferentes manifestaciones.

En términos generales, se puede decir que a pesar de que el trabajo hace parte de una problemática social y educativa mas profunda y que ataca diversos aspectos, de los cuales muchos no son contemplados en el trabajo, este proyecto es un elemento de discusión y dinamizador que puede abrir otros muchos proyectos a partir de las líneas que trabaja abiertas, para seguir con la misma seriedad y de esta manera plantear otras esferas de la problemática social y educativa en Colombia con todo y sus manifestaciones frente a las necesidades, etnología y otros avances que se pueden vislumbrara partir de los estudios científicos.

INTRODUCCIÓN

El nuevo ordenamiento del país, después de la Constitución de 1991, ha llevado a los Colombianos a pensar en proyectos desde cada uno de los quehaceres ciudadanos, para construir la nueva nación en un estado de derechos que pretende formar un hombre crítico, participativo, democrático solidario equitativo, libre y responsable.

La educación se consagra como un derecho fundamental, obligatorio de los Colombianos, cuya función social es formar integralmente el ciudadano en el respeto a la paz y la democracia dentro de parámetros de formación moral intelectual y física.

“El estado, la sociedad y la familia son responsables de la educación que será obligatoria entre los 5 y los 15 años de edad y comprenderá como mínimo un año de preescolar y nueve de educación básica”. En este proceso participa el proyecto de educación nacional en educación sexual, cuya finalidad es lograr el desarrollo psicosexual del educando a partir de estrategias curriculares que promueven en el escolar la autonomía, la autoestima, la convivencia y la salud.

El currículo se entiende como el diseño y el proceso permanente de selección y organización de la filosofía, los conocimientos y valores que sobre sexualidad tiene la comunidad educativa. Este no debe entenderse solamente como una etapa inicial, operativa e instrumental de distribuir contenidos a lo largo de los doce grados, sino como un proceso que se genera desde la cultura y la ciencia.

Dentro de este campo proponemos algunos elementos importantes para tener en cuenta, a fin de elaborar una estrategia didáctica de intervención del profesor en el aula escolar, de tal manera que propicie un aprendizaje significativo. Es una propuesta de enseñanza por seminario taller, el parte de reconocimiento de una serie de conocimientos para propiciar un cambio metodológico que redunde en el mejoramiento de la enseñanza y aprendizaje de la sexualidad como expresión de la conducta humana. La propuesta es una estrategia que parte de considerar al alumno como el protagonista de su propio aprendizaje. Que el profesor es ante todo, un generador de valores, principios y actitudes en los educandos y un posibilitador de los ambientes necesarios para la formación en sexualidad de un futuro ciudadano.

1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1 Descripción del problema

Los docentes de la básica primaria de la institución educativa san Antonio de prado sección Carlos Betancur presentan problemas al dar respuesta sobre preguntas de educación sexual a los estudiantes.

Estos problemas se evidencian en los profesores dado que presentan incapacidad para resolver los interrogantes que los estudiantes manifiestan sobre el tema. Igualmente muestran incomodidad al tratar de solucionar conceptos y dar orientaciones.

Para lograr identificar esta problemática se ejecutaron los siguientes procesos de recolección de datos y análisis de información

* Análisis documental:

Llevado a cabo en el P.E.I. institucional presentado en 2009.

* Aplicación de test.

- Principios didácticos.
- Elementos de la didáctica.
- Maestro alumno.
- Trabajo en el aula.

Para el análisis del documento en relación con la primera categoría principios didácticos se encontró la preocupación en el idioma materno y luego de éste en otros lenguajes.

* Los docentes presentan dificultad al momento que escuchan un vocablo o jerga popular hoy utilizada por los educandos.

En relación con esta misma categoría el estudiante manifestó en su informe:

* Los profesores presentan una dificultad para orientar una respuesta a un término escuchado por su desconocimiento.

En relación con la segunda categoría elementos de la didáctica maestro alumno, se pueden identificar los siguientes datos:

El alumno t, manifiesta en su informe lo siguiente:

En el momento que se le solicita al educador una orientación el 50% responde que se debe tener en cuenta también los micro y macro entornos de la práctica pedagógica y los modelos de articulación de los distintos saberes y los modelos de inserción de la misma práctica y esos mismos saberes en el sistema social en que ocurren y circulan.

En relación con la tercera categoría el trabajo en el aula, utilizando la palabra enseñar se pudo identificar en el documento en mención los siguientes datos:

El alumno t, manifiesta lo siguiente:

En el momento de plantear una pregunta en algún trabajo en el aula el profesor presenta enrojecimiento en sus mejillas, trata de tartamudear, y al fin ninguna respuesta en concreto.

En relación con la aplicación de test.

Fue aplicado en el mes de junio a un grupo equivalente al 50% del total de los docentes de la jornada de la tarde seleccionada de manera aleatoria con el propósito de conocer que educador le gustaría cualificarse en una didáctica especial sobre el proyecto de educación sexual, se pudieron obtener los siguientes datos:

El 25% de los profesores contestaron satisfactoriamente los temas propuestos relacionados con los principios didácticos.

El 15% lograron identificar en el set de datos suministrados los antecedentes relevantes y útiles para los elementos de la didáctica maestro alumno.

El 32% lograron aplicar adecuadamente los procesos y procedimientos del trabajo en el aula de una manera adecuada.

De las situaciones antes descritas se pueden identificar como posibles factores generadores de la problemática:

La falta de material didáctico para la buena realización del proyecto.

La poca capacitación dada al docente por parte de los entes encargados.

El poco tiempo dedicado al proyecto de educación sexual por tener otro tipo de ocupaciones.

Como aporte en la solución de la problemática antes descrita el presente proyecto se propone:

El diseño e implementación de un recurso didáctico multimedia utilizando la herramienta informática director que sirve en el desarrollo de la didáctica especial para la cualificación de docentes sobre el proyecto de educación sexual.

Este recurso didáctico buscará:

Incrementar las informaciones una buena orientación sexual.

Mejorar el quehacer didáctico de los docentes asociados a un futuro mejor.

Dotar la institución de material didáctico útil en el proyecto de educación sexual.

1.2 Antecedentes del problema

En la institución educativa San Antonio de Prado sección Carlos Betancur se han llevado a cabo los siguientes proyectos pedagógicos y experiencias educativas en educación sexual de las cuales el presente proyecto espera tener en cuenta:

* Desarrollo de un recurso idiomático para la cualificación de docentes en educación sexual por la profesora B.

* Proyecto de vida sobre el pensamiento salud y sexualidad.

* Proyecto de actualidad sobre equidad de género.

De acuerdo a lo identificado en el informe del proyecto didáctica especial para cualificación de docentes en el proyecto de educación sexual desarrollado en tiempo programado con los profesores de la jornada de la tarde, se considero pertinente tener en cuenta las siguientes recomendaciones.

* Las actividades del proyecto de vida sobre el pensamiento salud y sexualidad deben contextualizarse con ejemplificaciones de la vida cotidiana.

Es pertinente relacionar la enseñanza de la educación sexual con los valores, filosofía, misión, visión y la formación que lleva a cabo la institución.

Con el ánimo de reconocer la experiencia obtenida en la implementación del proyecto didáctica especial para la cualificación de docentes sobre educación sexual jornada de la tarde. Es pertinente tener en cuenta lo siguiente:

1.3 Formulación del problema

¿Como SITIO WEB utilizando DREAMWEVER que sirva para la cualificación de docentes en educación sexual de la institución educativa San Antonio de Prado sección Carlos Betancur de Medellín?

JUSTIFICACIÓN

El diseño e implementación del recurso multimedia para una didáctica especial para cualificación de docentes sobre el proyecto de educación sexual se justifica si se tiene en cuenta que los docentes de la jornada de la tarde permiten:

* El cambio de rol que sustancialmente ocurren el docente de la institución y que sea un resultado de un proceso consciente y participativo del mismo.

Como principio básico la educación de la sexualidad es una responsabilidad de toda la sociedad.

Somos seres sexuados desde que nacemos hasta que morimos:

De ahí que la educación de la sexualidad esta dirigida a toda la población sin distinción de edad, raza, sexo.

La capacitación de multiplicadores que conforman las comisiones en la sección Carlos Betancur y ellas constituyen la infraestructura de la institución educativa San Antonio de Prado.

Igualmente la implementación de este recurso les posibilita a los estudiantes que tienen las mismas características y razones que trabajan desacuerdo a una realidad de su territorio llevando a cabo estrategias de educación sexual de manera progresiva con un concepto integral.

Igualmente este proyecto garantiza que la sección Carlos Betancur que pertenece a la institución educativa san Antonio de prado tiene en cuenta la razón de formar la necesidad del proyecto de educación sexual hoy hay nuevas exigencias se le ha dado mucha fuerza dentro de los contenidos del genero. Lo incluimos como eje transversal en todas las áreas del conocimiento.

Sin embargo la cantidad de contenidos en las diferentes áreas no deja un tiempo acorde para cubrir mi demanda actual para ofrecer como quisiera y lo exigen las circunstancias, un proceso de “aprender a aprender” en las condiciones mínimas necesarias.

OBJETIVOS

3.1 Objetivo general

Diseñar e implementar un sitio web para la calificación de docentes sobre el proyecto de educación sexual de la básica primaria de la institución educativa San Antonio de Prado sección Carlos Betancur de Medellín utilizando dreamwever

3.2 Objetivos específicos

Prediseñar el sitio web para la calificación de docentes sobre el proyecto de educación sexual de la básica primaria

Programar el sitio web utilizando dreamwever

Implementar el sitio web en la sección Carlos Betancur de la institución educativa San Antonio de Prado de la ciudad de Medellín.

MARCO REFERENCIAL

4.1. MARCO TEÓRICO.

4.1.1 Teoría del producto

4.1.1.1 Sitio web

Un sitio web es un conjunto organizado y coherente de páginas web generalmente archivos en formato HTML y objetos (gráficos, animaciones, sonidos, etc.). Su temática puede ser muy variada. A través de un sitio web podemos ofrecer, informar, publicitar o vender contenidos, productos y servicios al resto del mundo. Para que un sitio Web pueda ser visitado por otras personas es necesario que se encuentre alojado en un servidor. Se trata de una Computadora conectada a la World Wide Web con espacio en disco y conectividad suficiente para albergar sitios y Servirlos a resto de la comunidad de usuarios de Internet a través de direcciones IP o nombres de dominio.

4.1.1.1.1 Principales ventajas de tener un sitio web

Un sitio web de calidad le permitirá mejorar su imagen profesional, demostrando por encima de todo, el conocimiento y la aceptación de las nuevas tecnologías. Además, cada vez son más los miles de usuarios que acceden a Internet buscando información, un producto o servicio. Por eso, no tener una web supone una gran desventaja competitiva con respecto a otras empresas que sí la tienen.

Internet se ha convertido en la forma más eficiente de transmitir información. Permite el contacto directo entre su empresa, cliente y proveedor de una manera más rápida y económica. Toda la información que usted incluya en su sitio Web estará disponible las 24 horas del día, 7 días a la semana y 365 días al año.

4.1.1.2 DNS

DNS: Servidor de nombres. Es el equipo que resuelve los nombres de dominios indicando en donde se encuentran ubicados, si usted contrata el servicio de Hosting con Azteca Hosting debe asociar su dominio con los DNS de Azteca Hosting.

4.1.1.3 El servicio de Hosting

El servicio de Hosting implica el alquiler de un espacio en el disco rígido de un servidor conectado directamente a la red de Internet para alojar su sitio web.

Cuanto mejor sea el servidor donde usted aloja su página Web usted se beneficiará con mayores prestaciones y mejor tiempo de respuesta de su sitio hacia sus visitantes en la web.

4.1.1.4 Dominio

Un nombre de Dominio es un nombre único proporcionado a una persona, empresa u organización, de forma que cuando un usuario teclea dicho nombre en un navegador de Internet, el navegador muestra la información específica para esa persona, empresa u organización. Algunos ejemplos nos ayudan a entenderlo mejor: Empresa Dominio IBM `ibm.com`, Oracle `oracle.com` BBC `bbc.co.uk` Los nombres de dominio son familiares y fáciles de recordar. En el campo técnico, cada nombre de dominio esta relacionado con una dirección IP.

4.1.1.4.1 Redirección de Dominio

Una redirección permite que 2 o más dominios compartan la misma cuenta de hosting mostrando el mismo contenido. Suele ser la opción ideal para economizar cuando se quiere poder acceder al mismo sitio desde distintas direcciones en Internet.

4.1.1.5 Diferencia de un Hosting de un Dominio

Un nombre de dominio es tan solo una dirección que nos permite acceder a la información proporcionada por la empresa o particular dueño del dominio. Por otro lado un Hosting o Alojamiento Web, permite almacenar la información que se mostrará cuando un usuario teclea un dominio en un navegador.

Ambos servicios, Dominio y Hosting son complementarios. Para que su página personal o su empresa se muestren en Internet necesitará ambos servicios.

4.1.1.6 El FTP

FTP son siglas que vienen del Ingles: File Transfer Protocolo o Protocolo para la transferencia de Ficheros.

FTP es básicamente un sistema que permite colocar los archivos de tu página Web en tu espacio de hosting. Muchos de los programas de diseño Web disponen de un cliente FTP incorporado. Así es el caso de Dreamweaver y otros.

También están disponibles clientes FTP en el mercado. Desde utilidades gratuitas hasta de elevado precio.

POP3 Es un protocolo cliente/servidor que permite a su programa de correo interpretar y almacenar su cuenta e-mail, lo cual permite que usted pueda

conectarse con el servidor POP3 en cualquier momento y leer su correo desde Outlook, Eudoro, etc.

4.1.1.7 Lista de correo y cuáles son sus ventajas?

Pueden ser definidas como un sistema que distribuye mensajes a un grupo de personas que comparten un interés común pero que no necesariamente se conocen entre si. Constituyen una importante forma de comunicación vía e-mail.

Se basan en un sistema centralizado (un programa que reside en un servidor) que realiza un proceso llamado "mail explosión". Con que solo enviemos un e-mail a la dirección de la lista, el programa se encarga de re-enviar el e-mail a cada uno de los miembros de esa lista. Es decir que cualquier miembro de la lista puede mandar una sola copia del mensaje y esta llegará a todos los suscriptos. Este proceso se centraliza para no tener que enviar tantos e-mails como miembros tenga la lista y para que el listado de quienes forman parte de la lista no tenga que ser mantenido por todos sus miembros, lo que acarrearía errores ya que si alguien se quiere suscribir o borrar debería pedirle a todos los miembros que lo agreguen o borren y alguno se olvidaría de hacerlo. El resultado sería que al poco tiempo ninguna lista de suscriptos coincidiría.

4.1.1.8 Banner

El Banner es un gráfico con publicidad que aparece en la pantalla del navegante, los banner pueden ser estáticos o con movimiento.

4.1.1.9 Internet

Internet es un conjunto descentralizado de redes de comunicación interconectadas, que utilizan la familia de protocolos TCP/IP, garantizando que las redes físicas heterogéneas que la componen funcionen como una red lógica única, de alcance mundial. Sus orígenes se remontan a 1969, cuando se estableció la primera conexión de computadoras, conocida como ARPANET, entre tres universidades en California y una en Utah, Estados Unidos.

Uno de los servicios que más éxito ha tenido en Internet ha sido la World Wide Web (WWW, o "la Web"), hasta tal punto que es habitual la confusión entre ambos términos. La WWW es un conjunto de protocolos que permite, de forma sencilla, la consulta remota de archivos de hipertexto. Ésta fue un desarrollo posterior (1990) y utiliza Internet como medio de transmisión.

Existen, por tanto, muchos otros servicios y protocolos en Internet, aparte de la Web: el envío de correo electrónico (SMTP), la transmisión de archivos (FTP y P2P), las conversaciones en línea (IRC), la mensajería instantánea y presencia, la transmisión de contenido y comunicación multimedia -telefonía (VoIP), televisión

(IPTV), los boletines electrónicos (NNTP), el acceso remoto a otras máquinas (SSH y Telnet) o los juegos en línea.

El género de la palabra Internet es ambiguo, según el Diccionario de la Real Academia Española.

En el mes de julio de 1.961 Leonard Kleinrock publicó desde el MIT el primer documento sobre la teoría de conmutación de paquetes. Kleinrock convenció a Lawrence Roberts de la factibilidad teórica de las comunicaciones vía paquetes en lugar de circuitos, lo cual resultó ser un gran avance en el camino hacia el trabajo informático en red. El otro paso fundamental fue hacer dialogar a los ordenadores entre sí. Para explorar este terreno, en 1965, Roberts conectó una computadora TX2 en Massachusetts con un Q-32 en California a través de una línea telefónica conmutada de baja velocidad, creando así la primera (aunque reducida) red de computadoras de área amplia jamás construida.

1.969. La primera red interconectada nace el 21 de noviembre de 1.969, cuando se crea el primer enlace entre las universidades de UCLA y Stamford por medio de la línea telefónica conmutada, y gracias a los trabajos y estudios anteriores de varios científicos y organizaciones desde 1959 (ver ARPANET). El mito de que ARPANET, la primera red, se construyó simplemente para sobrevivir a ataques nucleares sigue siendo muy popular. Sin embargo, este no fue el único motivo. Si bien es cierto que ARPANET fue diseñada para sobrevivir a fallos en la red, la verdadera razón para ello era que los nodos de conmutación eran poco fiables, tal y como se atestigua en la siguiente cita:

A raíz de un estudio de RAND, se extendió el falso rumor de que ARPANET fue diseñada para resistir un ataque nuclear. Esto nunca fue cierto, solamente un estudio de RAND, no relacionado con ARPANET, consideraba la guerra nuclear en la transmisión segura de comunicaciones de voz. Sin embargo, trabajos posteriores enfatizaron la robustez y capacidad de supervivencia de grandes porciones de las redes subyacentes. (Internet Society, A Brief History of the Internet)

1972. Se realizó la Primera demostración pública de ARPANET, una nueva red de comunicaciones financiada por la DARPA que funcionaba de forma distribuida sobre la red telefónica conmutada. El éxito de ésta nueva arquitectura sirvió para que, en 1973, la DARPA iniciara un programa de investigación sobre posibles técnicas para interconectar redes (orientadas al tráfico de paquetes) de distintas clases. Para este fin, desarrollaron nuevos protocolos de comunicaciones que permitiesen este intercambio de información de forma "transparente" para las computadoras conectadas. De la filosofía del proyecto surgió el nombre de "Internet", que se aplicó al sistema de redes interconectadas mediante los protocolos TCP e IP.

1.983. El 1 de enero, ARPANET cambió el protocolo NCP por TCP/IP. Ese mismo año, se creó el IAB con el fin de estandarizar el protocolo TCP/IP y de proporcionar recursos de investigación a Internet. Por otra parte, se centró la función de asignación de identificadores en la IANA que, más tarde, delegó parte de sus funciones en el Internet registry que, a su vez, proporciona servicios a los DNS.

1986. La NSF comenzó el desarrollo de NSFNET que se convirtió en la principal Red en árbol de Internet, complementada después con las redes NSINET y ESNET, todas ellas en Estados Unidos. Paralelamente, otras redes troncales en Europa, tanto públicas como comerciales, junto con las americanas formaban el esqueleto básico ("backbone") de Internet.

1.989. Con la integración de los protocolos OSI en la arquitectura de Internet, se inició la tendencia actual de permitir no sólo la interconexión de redes de estructuras dispares, sino también la de facilitar el uso de distintos protocolos de comunicaciones.

En el CERN de Ginebra, un grupo de físicos encabezado por Tim Berners-Lee creó el lenguaje HTML, basado en el SGML. En 1990 el mismo equipo construyó el primer cliente Web, llamado WorldWideWeb (WWW), y el primer servidor web.

2006. El 3 de enero, Internet alcanzó los mil cien millones de usuarios. Se prevé que en diez años, la cantidad de navegantes de la Red aumentará a 2.000 millones.

4.1.2. TEORÍA DE LA HERRAMIENTA

Dreamweaver

Es una aplicación en forma de estudio Creado inicialmente por Macromedia. Es el programa de este tipo más utilizado en el sector del diseño y la programación web, por sus funcionalidades, su integración con otras herramientas como Adobe Flash y, recientemente, por su soporte de los estándares del Word Wilde Web. Su principal competidor es Microsoft Expresión Web y tiene soporte tanto para edición de imágenes como para animación a través de su integración con otras herramientas.

Hasta la versión MX, fue duramente criticado por su escaso soporte de los estándares de la web, ya que el código que generaba era con frecuencia sólo válido para Internet Explorer, y no validaba como HTML estándar. Esto se ha ido corrigiendo en las versiones reciente.

La gran base de este editor sobre otros es su gran poder de ampliación y personalización del mismo, puesto que en este programa, sus rutinas (como la de

insertar un hipervínculo, una imagen o añadir un comportamiento) están hechas en Java script-C, lo que le ofrece una gran flexibilidad en estas materias. Esto hace que los archivos del programa no sean instrucciones de C++ sino, rutinas de Java script que hace que sea un programa muy fluido, que todo ello hace, que programadores y editores web hagan extensiones para su programa y lo ponga a su gusto.

Las versiones originales de la aplicación se utilizaban como simples editores WYSIWYG. Sin embargo, versiones más recientes soportan otras tecnologías web como CSS, Java Script y algunos Framework del lado servidor. Dreamweaver ha tenido un gran éxito desde finales de los 90 y actualmente mantiene el 90% del mercado de editores HTML. Esta aplicación está disponible tanto para la plataforma MAC como para Windows, aunque también se puede ejecutar en plataformas basadas en UNIX utilizando programas que implementan las API's de Windows, tipo Wine.

Como editor WYSIWYG que es, Dreamweaver oculta el código HTML de cara al usuario, haciendo posible que alguien no entendido pueda crear páginas y sitios web fácilmente.

Algunos desarrolladores web critican esta propuesta ya que crean páginas HTML más largas de lo que solían ser al incluir mucho código inútil, lo cual va en detrimento de la ejecución de las páginas en el navegador web. No obstante, Adobe ha aumentado el soporte CSS y otras maneras de diseñar páginas sin tablas en versiones posteriores de la aplicación.

Dreamweaver permite al usuario utilizar la mayoría de los navegadores Web instalados en su ordenador para pre visualizar las páginas web. También dispone de herramientas de administración de sitios dirigidas a principiantes como, por ejemplo, la habilidad de encontrar y reemplazar líneas de texto y código por cualquier tipo de parámetro especificado, hasta el sitio web completo. El panel de comportamientos también permite crear Java Script básico sin conocimientos de código.

Un aspecto de alta consideración de Dreamweaver es su arquitectura extensible. Es decir, permite el uso de "Extensiones". Las extensiones, tal y como se conocen, son pequeños programas, que cualquier desarrollador web puede escribir (normalmente en HTML y Java script) y que cualquiera puede descargar e instalar, ofreciendo así funcionalidades añadidas a la aplicación. Dreamweaver goza del apoyo de una gran comunidad de desarrolladores de extensiones que hacen posible la disponibilidad de extensiones gratuitas y de pago para la mayoría de las tareas de desarrollo web, que van desde simple efectos rollover hasta completas cartas de compra.

Dato Curioso: Su nombre en español significa "teje sueños o tejedor de sueños"

Características

Además de sus capacidades WYSIWYG, tiene las funciones típicas de un editor de código fuente para la web:

Un administrador de sitios, para agrupar los archivos según el proyecto al que pertenezcan.

Un cliente FTP integrado, que permite subir los archivos editados inmediatamente al sitio en Internet.

Función de autocompletar y resaltado de la sintaxis para instrucciones en HTML y lenguajes de programación como PHP, JSP o ASP.

FLASH

Es un programa creado por Macromedia (actualmente pertenece a Adobe) con el que podemos hacer: Animaciones, Juegos, Aplicaciones, Sitios Web entre otras cosas, de hecho los videos que vemos en Youtube u otras páginas los podemos visualizar gracias a Flash.

Es una herramienta bastante completa y profesional, si sabemos utilizarla bien podemos hacer maravillas, todo depende de nuestra imaginación y el empeño que le pongamos.

PHOTOSHOP

Adobe Photoshop (Foto - Tienda) es una aplicación informática en forma de taller de pintura y fotografía que trabaja sobre un "lienzo" y que está destinado para la edición, retoque fotográfico y pintura a base de imágenes de mapa de bits (o gráficos rasterizados).

Es un producto elaborado por la compañía de software Adobe Systems, inicialmente para computadores Apple pero posteriormente también para plataformas PC con sistema operativo Windows.

Photoshop en sus versiones iniciales trabajaba en un espacio bitmap formado por una sola capa, donde se podían aplicar toda una serie de efectos, textos, marcas y tratamientos. En cierto modo tenía mucho parecido con las tradicionales ampliadoras. En la actualidad lo hace con múltiples capas.

A medida que ha ido evolucionando el software ha incluido diversas mejoras fundamentales, como la incorporación de un espacio de trabajo multicapa, inclusión de elementos vectoriales, gestión avanzada de color (ICM / ICC), tratamiento extensivo de tipografías, control y retoque de color, efectos creativos,

posibilidad de incorporar plugins de terceras compañías, exportación para web entre otros.

Photoshop se ha convertido, casi desde sus comienzos, en el estándar de facto en retoque fotográfico, pero también se usa extensivamente en multitud de disciplinas del campo del diseño y fotografía, como diseño web, composición de imágenes bitmap, estilismo digital, fotocomposición, edición y grafismos de vídeo y básicamente en cualquier actividad que requiera el tratamiento de imágenes digitales.

Photoshop ha dejado de ser una herramienta únicamente usada por diseñadores / maquetadores, ahora Photoshop es una herramienta muy usada también por fotógrafos profesionales de todo el mundo, que lo usan para realizar el proceso de "positivado y ampliación" digital, no teniendo que pasar ya por un laboratorio más que para la impresión del material.

Con el auge de la fotografía digital en los últimos años, Photoshop se ha ido popularizando cada vez más fuera de los ámbitos profesionales y es quizá, junto a Windows y Flash (de Adobe Systems También) uno de los programas que resulta más familiar (al menos de nombre) a la gente que comienza a usarlo^[cita requerida], sobre todo en su versión Photoshop Elements, para el retoque casero fotográfico. Aunque el propósito principal de Photoshop es la edición fotográfica, este también puede ser usado para crear imágenes, efectos, gráficos y más en muy buena calidad. Aunque para determinados trabajos que requieren el uso de gráficos vectoriales es más aconsejable utilizar Adobe Illustrator.

JAVASCRIPT.

Java Script es un lenguaje de scripting orientado a objetos utilizado para acceder a objetos en aplicaciones. Es utilizado, principalmente, integrado en un navegador web permitiendo el desarrollo de interfaces de usuario mejoradas y páginas web dinámicas. Java Script es un dialecto de ECMAScript y se caracteriza por ser un lenguaje basado en prototipos con tipado débil y dinámico con funciones de primera clase. Java Script ha tenido influencia de múltiples lenguajes y fue diseñado para tener una sintaxis similar a Java, aunque más fácil de utilizar para programadores principiantes.

Todos los navegadores modernos interpretan el código Java Script integrado dentro de las páginas web. Para interactuar con una página web se provee al lenguaje Java Script de una implementación del DOM.

El lenguaje fue inventado por Brendan Eich en la empresa Netscape Communications, que es la que desarrolló los primeros navegadores web comerciales. Apareció por primera vez en el producto de Netscape llamado Netscape Navigator 2.0.

Tradicionalmente, se venía utilizando en páginas web HTML, para realizar tareas y operaciones en el marco de la aplicación únicamente cliente, sin acceso a funciones del servidor. Java Script se ejecuta en el agente de usuario al mismo tiempo que las sentencias van descargándose junto con el código HTML.

4.1.3. TEORIA DE LA TEMÁTICA

Qué es cualificación docente

Las unidades de competencia constituyen módulos con un evidente significado y valor en el trabajo. La agrupación de diferentes unidades en grupos con una clara configuración ocupacional del sector analizado y con un nivel de competencia definido, va conformando las cualificaciones laborales.

Las cualificaciones no son nombres de puestos de trabajo. Son conjuntos de competencias que pueden servir como referente para el desempeño de los puestos de trabajo en la organización y también para la conformación de programas de formación. Cada puesto de trabajo tendrá claramente especificadas las unidades de competencia que deben ser certificadas para su ejercicio competente. Una cualificación laboral puede tener unidades aplicables a más de un puesto de trabajo; de este modo se favorece la movilidad laboral.

Las cualificaciones laborales son un conjunto de unidades de competencia integradas en el ámbito de una función productiva. Para CONOCER existe, en términos generales, una cierta similitud entre el concepto de cualificación y el de profesión en cuanto esta contiene una gama amplia de posibilidades de desempeño en diferentes puestos.

Una cualificación laboral, en un nivel de desempeño especificado, está constituida por varias unidades de competencia. Las unidades de competencia están conformadas por elementos de competencia y estos a su vez se especifican en criterios de desempeño, rango de aplicación, evidencias de conocimiento y evidencias de desempeño.

El concepto de cualificación, utilizado entre otros, en el sistema , puede asemejarse al de titulación empleado en el sistema bajo la siguiente definición: una Titulación Laboral es el conjunto de Normas de Competencia Laboral que describe los desempeños requeridos en un Campo Ocupacional o en una Ocupación y que los trabajadores ejercen en varios puestos de trabajo del proceso productivo utilizando tecnologías afines y complementarias, compartiendo un entorno laboral similar, aplicando principios y conocimientos comunes y entregando productos similares en la cadena de valor del sistema productivo.

Para el SENA, toda titulación agrupa competencias de áreas ocupacionales afines, representa desempeños significativos dentro de un área ocupacional y por

supuesto, no es el nombre de un puesto de trabajo; también cabe la posibilidad de que se identifiquen varias titulaciones dentro de una misma área.

Son ejemplos de titulaciones:

“Capacitación y desarrollo de personal”

“Producción de materiales impresos”

Nótese la alta afinidad de los nombres de las titulaciones con procesos típicos de los análisis funcionales y su alejamiento de los tradicionales nombres de puestos de trabajo.

SENA utiliza en este sentido, el concepto de cualificación profesional definida como un conjunto estructurado de competencias con posibilidad de reconocimiento en el mercado de trabajo, las que pueden ser adquiridas mediante formación, experiencia o una combinación de ambas.

Las cualificaciones profesionales se extraen del sistema productivo y del mercado de trabajo; representan, por tanto, una respuesta coherente a las necesidades del sector correspondiente. Deben ser nombradas de forma clara y sencilla con el mismo lenguaje usado en el mundo del trabajo; se definen en términos de competencias asociadas con un campo de trabajo lo suficientemente amplio para que genere adecuadas oportunidades de trabajo, con un contenido tal que puedan facilitar un proceso formativo y ser pasibles de certificación.

4.1.4. UTILIDAD DEL PRODUCTO

Modelos pedagógicos

No se puede hablar en forma definida acerca de la aplicabilidad de un determinado modelo pedagógico para una comunidad específica y que este comprenda todos los intereses y necesidades según las expectativas de la sociedad.

La memorización, aprendizaje repetitivo, la buena letra, la lectura fonética, la buena ortografía y el manejo de las operaciones matemáticas son aspectos que caracterizan la educación tradicional y que dieron sus frutos en ese entonces, pero actualmente deben ser complementados con el fortalecimiento del análisis, el fortalecimiento de las habilidades para trabajar en forma cooperativa y la formación de un pensamiento sistemático que constituya a la construcción de un individuo más creativo.

Según las expectativas de la nueva sociedad, es evidente la aparición de una pedagogía constructivista, en donde la acomodación de los modelos y el privilegio del método y de los contenidos; donde la socialización, el análisis y la participación sean la base del conocimiento.

Se debe tener bien claro que la enseñanza es la forma general del desarrollo mental, en donde la escuela debe desarrollar las capacidades de los individuos que permitan asociar el conocimiento con el exterior para concretar el aprendizaje, la teoría es importante y lo es más aun cuando es acompañada con practicas constructivas.

El aprendizaje es significativo cuando las ideas se relacionan sustancialmente con lo que el alumno ya sabe. Pero el pensamiento puede ser repetitivo, como el aprendizaje puede ser receptivo o por descubrimiento, en donde lo que prima es la adquisición y diferenciación de conceptos.

La pedagogía conceptual tiene carácter constructivo del conocimiento humano, en donde la realidad es asimilada para la reconstrucción del aprendizaje, mediante la experiencia cotidiana y la confrontación con la ciencia.

los postulados indican que la escuela juega un papel central en la promoción del pensamiento, habilidades y valores, donde se aprendan los conceptos básicos de la ciencia y su relación, donde se referencien la pedagogía, la enseñanza y el aprendizaje que favorecen el desarrollo del pensamiento y los instructivos del conocimiento, que se pueden reconocer las diferencias cualitativas, que se asimilan los instrumentos del conocimiento reconociendo los periodos del pensamiento para orientar a los alumnos.

Proceso enseñanza-aprendizaje

Experiencias previas

Para cumplir el conjunto de las misiones que le son propias, la educación debe estructurarse en torno a cuatro aprendizajes fundamentales, que en el transcurso de la vida serán los pilares del conocimiento para cada persona en cierto sentido. Aprender a conocer: consiste en que cada persona aprende a comprender el mundo que le rodea, al menos suficientemente para vivir con dignidad, desarrollar sus capacidades profesionales y comunicarse con los demás. Como fin primordial es el de conocer y descubrir. Aprender para conocer supone, en primer término, aprende a aprender, ejercitando la atención, la memoria y el pensamiento.

Aprender a hacer: a fin de adquirir no solo una calificación profesional, si no más generalmente una competencia que capacite al individuo para hacer frente a un gran número de situaciones y a trabajar en equipo, para poder influir sobre el propio entorno.

Aprender a vivir juntos- aprender a vivir con los demás: para participar y cooperar con los demás en todas las actividades humanas, desarrollando la comprensión del otro y la percepción de las formas de la interdependencia, realizar proyectos comunes y prepararse para tratar los conflictos, respetando los valores del pluralismo, comprensión mutua y paz.

Aprender a ser: para que florezca mejor la propia personalidad y se este en condiciones de obrar con creencia y capacidad de autonomía, de juicios y de responsabilidad personal. Con tal fin no menospreciar en la educación ninguna de la posibilidad de cada individuo: memoria, razonamiento, sentido estético, capacidad física y aptitudes para comunicarse.

Desde el punto de vista del método, existen también dos grandes posibilidades.

La una consiste en presentar de una manera totalmente acabada el contenido final que va ser aprendido, en este caso hablaremos de un aprendizaje receptivo, la segunda posibilidad se presenta cuando no se entrega al alumno el contenido en su versión final, si no que este tiene que ser descubierto e entregado antes de ser asimilado, caso en el cual estaremos ante un aprendizaje por descubrimiento.

El aprendizaje significativo

En el aprendizaje significativo las ideas se relacionan sustancialmente con lo que el alumno ya sabe. Los nuevos conocimientos se vinculan así de manera estrecha y se establece con los anteriores. Para que esto se presente, es necesario que se presenten de manera simultánea por lo menos las tres siguientes conclusiones:

- * El contenido del aprendizaje debe ser potencialmente significativo; es decir, debe permitir ser aprendido de manera significativa. Para facilitar la presentación, piense por ejemplo que un director telefónico o una tabla de logaritmo en ningún caso pueden cumplir la condición anterior.
- * el estudiante debe poseer es su estructura cognitiva los conceptos utilizados previamente formados, de manera que el nuevo conocimiento pueda vincularse con el anterior. En caso contrario, no podrán realizarse las asimilaciones.
- * El alumno debe manifestar una actitud positiva hacia el aprendizaje significativo; debe mostrar una disposición para relacionar el material de aprendizaje con la estructura cognitiva partículas que posee.

Debe tener en cuenta que se requiere presente las tres condiciones de manera simultánea y que su ausencia, así fuera de una sola de ellas, impondría que se diera un aprendizaje significativo. Lo anterior, significa que un material potencialmente significativo, puede no ser aprendido significativamente bien por

carencia en la estructura cognitiva de los conceptos previos o bien por la actitud no disponible hacia el aprendizaje significativo por parte del estudiante.

DIDÁCTICA

Es la ciencia de enseñar que conlleva a unas técnicas de la enseñanza generalmente como disciplina autónoma y su producto es la formación a otros seres con vista a la perfección de conceptos que va adquiriendo a través del tiempo

PRINCIPIOS DIDÁCTICOS

- Lenguaje materno
- Una cosa a la vez

ELEMENTOS DE LA DIDÁCTICA

El lenguaje y la interacción son muy importantes dentro de los elementos didácticos lleva a la reflexión didáctica y pedagógica lo que comprende a su vez el poder y la afectividad y sabe que tienen que tener en cuenta los micro y macro entornos de la práctica y con los distintos saberes y modelos de inserción de esa misma práctica y esos mismos saberes en el sistema social en que ocurren y circulan.

4.2. MARCO CONCEPTUAL

4.2.1 Descripción del producto

Proyecto educativo institucional de la institución educativa San Antonio de Prado.

Filosofía

Concepto:

La filosofía que orientan los grandes horizontes en la institución educativa “San Antonio de Prado” está sustentada en 7 principios:

- Sentido cristiano de la vida humana.
- Autoestima en el proceso de formación permanente.
- Solidaridad y respeto por los derechos humanos.
- Creatividad en el proceso de la formación educativa.
- Calidad en el desarrollo del saber, la ética y la estética.
- Educación ecológica.

- Sentido de pertenencia institucional.

Educación

El objetivo de toda educación genuina es la de humanizar y personalizar al hombre, orientándolo hacia un fin último; Que trascienda la finitud esencia del hombre.

La educación resultará más humanizadora en la medida que más se abra a la trascendencia; es decir, a la verdad.

La educación humaniza y personaliza al hombre cuando logra que esta desarrolle plenamente su pensamiento, haciéndole fructificar en hábitos de comprensión y comunión con la totalidad de lo real, transforma la sociedad y construye la historia.

La tarea esencial de la institución educativa San Antonio de Prado es acompañar al educando en la construcción de su propio proyecto de vida, como el camino que debe descubrir para su realización personal y social en un marco de valores proyectivos y principios que informan su acción y den sentido a su vida.

Propiciar el ambiente intelectual, social, moral, adecuado que lleva a examinar permanentemente la realidad en que vive, realizar constantemente los objetivos propuestos, proyectos y evaluar resultados, imaginar y crear otras alternativas de solución.

Facilitar a los alumnos una experiencia activa de aprendizaje, fundamentada en principios de calidad como conjunto de acciones encaminadas a la consecución de objetivos claros y definidos, fortaleciendo los procesos, mejorando los resultados, pero con base en la exigencia de pequeños logros, aprendiendo a participar, participando.

Proponer una educación creadora para que los alumnos de la institución no solo sean objetos de su propio desarrollo, sino que estén al servicio del desarrollo de la sociedad en que viven, aportando su propia creatividad, originalidad, eficiencia, eficiencia en la acción comunitaria, donde se haga posible el respeto al ser humano, lo que constituye la esencia de la justicia.

Valores

Valor es todo aquello que da sentido a la vida por lo cual vale la pena vivir y actuar. Hay una relación entre lo que es valor y una de sus características de la esencia personal; su trascendencia. Experimentando que lo que hemos deseado durante mucho tiempo, cuando lo tenemos decepciona nuestra expectación, deseamos algo más, otra cosa es propia del hombre: sea eminentemente axiológico.

El desarrollo de los valores es un proceso personal que dura toda la vida. Cuando poseemos un valor, este se refleja en actitudes de vida, aunque toda vía no de manera permanente. La comunicación de los valores no es comunicación de contenidos, sino de vivencias: es la persona misma la que se transmite cuando transmite valores y los valores solo se vivencia en relación con los demás. Educar es suscitar valores y vivenciales, actitudes que llevan al hombre a su personalización

En la institución educativa, se procura cultivar los valores relacionados con la unificación personal, que los sitúen, en la realidad, lo llevan a la interiorización de su propio ser y descubra sus posibilidades y limitaciones, para que se comprometa con la transformación de su propio cambio y de su medio tornándose más disponible y transparente así mismo y a los demás.

Fundamento epistemológico

Se entiende como la reflexión crítica sobre las condiciones de posibilidad del conocimiento científico, así como su validez y su límite. En este fundamento, el que hacer científico se asocia con la acción, se señala el interés por la predicción y el control del proceso que debe guiar la producción científica.

El poder de la ciencia y la tecnología no pueden ser ignoradas por la persona y la sociedad, pues se debe tener interés técnico.

Fundamentos sociológicos

Se debe tener en cuenta el tipo de sociedad en función de lo cual deberá organizarse el proceso educativo. El hombre requiere de la presencia de los demás seres de su especie para mantenerse en el ciclo de la vida; es decir, requiere cada vez más de un esfuerzo cooperativo que se materializa históricamente en el trabajo humano.

Veamos como el sistema educativo está representado inicialmente por la familia, la sociedad y la escuela: en ellas, la educación debe ser continuamente un factor de cambio y debe permitir al estudiante satisfacer las necesidades del desarrollo social y así ver como la educación se revela como producto de la sociedad y como factor de cambio.

Fundamentos psicológicos

Según los investigadores, el desarrollo humano casi siempre se conceptualiza como un proceso más espontáneo, determinado por factores internos de maduración biológica: se dice que lo que una puede aprender depende de la etapa de su crecimiento físico de su evolución social, afectiva, motriz e intelectual.

Cuando el aprendizaje constituye un cambio relativamente permanente en la conducta, en el conocimiento o en las capacidades, dicho cambio depende en cierto grado de las condiciones internas del sujeto que aprende.

Misión

Es un ente de carácter educativo, en el cual se brindan una información integral al educando en el desarrollo de la personalidad y los principios democráticos con sentido de pertenencia.

Visión

Con el servicio educativo formal, la institución educativa pre de que sus educandos conozcan, aprendan y participen creativamente en la construcción de una nueva sociedad que los conduzcan ser personas integrales.

Tener una integración -acción de alumnos, educadores, padres de familia y comunidad en general, dentro de un proceso enseñanza aprendizaje.

Principios

Rige con principios desacuerdo a la ley general de educación, a la constitución nacional, al decreto 1860, y además normas reglamentadas vigentes, teniendo en cuenta los intereses, necesidades y recursos de la comunidad y de la institución así:

El pleno desarrollo de la personalidad sin más limitaciones que las que impone los derechos de los demás y el orden jurídico, dentro de un proceso de formación integral, física, química, intelectual, moral, espiritual, social, afectiva, ética, y demás valores humanos.

La formación en el respeto a la autoridad legítima y a la ley, a la cultura nacional, a la historia colombiana y a los símbolos patrios.

ENFOQUE PEDAGÓGICO

El educando que se matricula debe comprometerse en el logro del perfil. Dicho perfil se proyecta al desarrollo armónico e integral de la personalidad humana con base en:

*Dimensión del yo:
Un alumno autentico
Dignidad humana
Responsabilidad
Autoestima

* Dimensión del otro:
Fomentador de la convivencia humana
Solidaridad
Convivencia
Compromiso

* Dimensión del mundo:
Respetuoso del mundo en que vive
Sentido de pertenencia
Creatividad
Ecológico

* Dimensión de Dios:
Cultivo de la fe
Fe
Oración
Esperanza

Proyecto de educación
Resolución número 3353 de 1993 julio 2
Por la cual se establece el desarrollo de programas y proyectos institucionales de educación sexual en la educación básica del país.
La ministra de educación nacional, en uso de sus facultades constitucionales y legales, en cumplimiento de las funciones conferidas por los numerales 1,5,12 y 16 del artículo 3° del Decreto 2127 de 1992.
Proyecto nacional de educación sexual

En la década del 70, se inician en Colombia campañas educativas sobre los elementos de la sexualidad humana. Dichas campañas no se llegaron a consolidar como verdaderos programas o proyectos extensivos a todo el aparato educativo de la nación.

La experiencia educativa sexual solo se circunscribió a los dos últimos grados de bachillerato con la denominación curricular de “comportamiento y salud”.

Dicha asignación no llenó las expectativas de los jóvenes, por asuntos pedagógicos como la no preparación adecuada de los docentes que dictan la asignatura.

Esta actitud es diferente a la visión que se tiene hoy con el proyecto nacional de educación sexual, que pretende que la educación sexual esté inscrita en todo el programa curricular en todos los niveles de educación.

El proyecto nacional de educación sexual en Colombia surge como una iniciativa del ministerio de educación nacional, sino como una consecuencia de una acción

de tutela; esta circunstancia hizo que el Ministerio de educación nacional convocara a una consulta a nivel nacional de expertos en educación sexual, cuyas recomendaciones se contienen en la resolución número 03353 del 2 de julio de 1993.

Objetivos proyecto nacional de educación sexual

Los objetivos del proyecto nacional de educación sexual son los siguientes:

- * Propiciar cambios en los valores, conocimientos, actitudes y comportamientos relativos a la sexualidad, de acuerdo con la ciencia y el humanismo y fomentar la salud en general y la salud sexual en particular, guardando el debido respeto que merecen las creencias y los valores populares.

- * Replantear los roles sexuales tradicionales, buscando una mejor relación hombre-mujer que permita la desaparición del sometimiento del uno por el otro basados en los principios de igualdad social, jurídica y económica de ambos sexos.

- * Promover modificaciones de la vieja estructura familiar con el fin de buscar una mayor equidad en las relaciones entre padres e hijos y entre la pareja conyugal, proporcionando el amor, el respeto, el crecimiento, y el auto-determinación de los miembros de la familia.

- * Lograr que de una manera consistente y responsable (no coercitiva) hombres y mujeres decidan cuál es el momento en que pueden traer hijos al mundo, utilizando adecuadamente los diversos medios de regulación de la fertilidad.

- * Buscar la salud sexual de los educandos tanto físico como mental.

Lineamientos de un proyecto pedagógico de educación sexual.

Las instituciones educativas estarán obligadas al planteamiento y diseño de las estrategias para poner en marcha los programas de educación sexual.

En cuanto al perfil del educador sexual, se incluye que debe poseer una personalidad estructurada, madura y responsable.

En el proyecto de capacitación docente para poner en marcha el proyecto nacional de educación sexual en la sección Carlos Betancur de la institución educativa San Antonio de Prado en Medellín, se tiene un tópico especial, donde se tratarán ampliamente las cualidades que requiere el educador sexual.

La educación sexual debe ser proyecto pedagógico.

El proyecto de educación sexual se define como los principios y acciones dirigidos a promover un proceso continuo de comprensión y construcción grupal de

conocimientos, actitudes y valores de la persona y del grupo, inscrito a la vivencia de la sexualidad.

Este proceso se construye a partir del desarrollo, fortalecimiento de alternativas y de la búsqueda de soluciones a cuestionamientos e inquietudes que emanan del entorno familiar y cultural de cada comunidad educativa y de los avances de las ciencias.

El proyecto permite y facilita el dialogo como fruto y valoración de la diferencia entre los seres humanos como un proceso de comunicación que recrea la cultura. Es un espacio lúdico en el que cada persona disfruta de las actividades que realiza.

La participación activa y protagónica de la comunidad educativa facilita la comunicación del interés colectivo, permite el aprendizaje y la continuidad del proyecto. De esta manera, se valida la pluralidad de ideas e interpretaciones de la realidad, con base en una actitud investigativa, reflexiva y critica posibilitando trascender la realidad y buscar mejores alternativas culturales.

Pedagogía de la educación sexual.

"La responsabilidad con la cual los miembros de una sociedad vivan su sexualidad será directamente proporcional a la responsabilidad con la cual la sociedad adulta se haga cargo de una buena educación sexual para la niñez y la adolescencia".

La sociedad adulta espera y exige a sus jóvenes y adolescentes que sean responsables con su vida sexual coital, sin embargo se comportan irresponsablemente en la manera como asumen la educación sexual. Los adultos suponen que con "la pedagogía del NO" y el "terrorismo sexual" sería suficiente para lograr una sexualidad responsable. La prohibición ha sido insuficiente para ejercer control sobre la conducta sexual de los jóvenes y mucho menos para formarla. La familia y la escuela no forman intencional y sistemáticamente la sexualidad. La mayor parte de los adultos dicen a sus hijos que tengan cuidado pero o enseñan como tenerlo. La escuela y la familia aún sigue formando la sexualidad con un esquema sorpresivo y preventivo: "mira todo lo malo que puede ocurrir si tienes sexo coital". En este trabajo se analiza las agendas sexológicas de las políticas de educación sexual basadas "solo" en abstinencia y postergación. Se analiza con datos estadísticos de los países desarrollados la ineficacia de estas políticas. Se propone la formación en autonomía. Se cuestiona el papel irresponsable de la familia y la escuela. La misión de la familia, la escuela, el estado y la sociedad sería brindar todos los repertorios en conocimientos, valores, actitudes y habilidades para que en forma autónoma puedan iniciar responsable y constructivamente su vida coital, en el momento que cada cual lo considere, antes o después del matrimonio. Mientras se siga evitando hacer una educación sexual abierta, basada en la verdad, centrada en la promoción de valores y actitudes para

una sexualidad responsable, realizante y constructiva, no se podrá esperar que las futuras generaciones tengan una salud superior a la que han tenido las generaciones anteriores.

Palabras claves: sexualidad adolescente, educación sexual, salud sexual adolescente, sexualidad responsable, educación sexual familiar.

Una de las mayores preocupaciones que tienen los adultos respecto a la juventud se relaciona con la forma como están viviendo su sexualidad y los efectos de esta sobre su salud sexual. La familia, la escuela, el estado y la sociedad en general esperan que los jóvenes sean "responsables" con su sexualidad. No sólo lo esperan, también lo exigen. Sin embargo es evidente la "irresponsabilidad" con la cual los adultos asumen sus funciones en la educación sexual. Paradójicamente la sociedad adulta pretende, a partir de "una educación sexual irresponsable", que la juventud y la adolescencia "vivan responsablemente la sexualidad". Es fácil para los adultos señalar la irresponsabilidad de la juventud en su sexualidad, pero muy difícil para ellos señalar y asumir la propia irresponsabilidad respecto a la educación sexual.

Las estadísticas relacionadas con la sexualidad de los adolescentes de ayer, es decir la de los adultos de hoy, son muy parecidas a la de los adolescentes de hoy. En los talleres realizados con adultos sobre sexualidad y educación sexual hemos detectado que entre un 50% y 80% de la población participante habían tenido relaciones coitales antes del matrimonio, una gran mayoría de ellos, al igual que los adolescentes de hoy, no habían usado algún método para protegerse de un embarazo en sus primeras relaciones coitales y una proporción similar a la de los jóvenes de hoy también abortó. Igualmente, los padres de estos adultos, en su momento, no se enteraron de las relaciones sexuales, tal como también está sucediendo con una buena proporción de los adolescentes y jóvenes de hoy. Esto indica que la historia de "la sexualidad irresponsable" producto de "una educación sexual irresponsable" continua repitiéndose.

Para los adultos es difícil asumir la sexualidad coital y no coital en la edad adolescente, algunos preferirían que no tuviesen experiencias y relaciones sexuales, otros suponen que NO las tienen, aunque sospechan que SI, prefieren no saber sobre eso y se hacen los locos; otros adultos pretenden que la juventud lleve, si así lo deciden, una vida sexual, pero responsable. Podríamos afirmar que la ideología adulta tradicional y todavía imperante en nuestra sociedad es educar a la juventud para que no tenga relaciones sexuales antes del matrimonio.

La mayor parte de las familias y las escuelas educan basadas en el "terrorismo sexual" y en la "pedagogía del NO", los métodos típicos en la educación sexual tradicional han sido señalar "todos los males" y "peligros" que pueden ocurrir si se tiene relaciones sexuales coitales. La juventud es objeto muchas veces de frases intimidatorias: "cuidado te me embarazas", "no la vayas a embarrar", "cómo me

traigas un embarazo te mato", "mira lo que haces", etc. La pedagogía del NO y el terrorismo sexual han sido el fundamento de una educación sexual centrada en la postergación y la abstinencia sexual alimentada, por supuesto, de una concepción negativa, represiva, maniquea y condenatoria de la sexualidad.

En nuestros estudios se observa una incidencia de sexo coital alrededor del 43% en estudiantes de último grado de secundaria y del 50% en estudiantes de primer semestre en diferentes universidades de la costa Atlántica colombiana. El problema fundamental es la forma irresponsable y poco segura como se inicia la vida coital. Cómo se analizará posteriormente el inicio coital a edades mayores o dentro del matrimonio no garantiza una sexualidad responsable, mucho menos si la familia y la escuela son irresponsables en la función de dar una educación sexual intencional, abierta, directa y sistemática.

Les guste o no a los adultos, un porcentaje de adolescentes inician su vida sexual coital. La familia, la escuela y la sociedad no están formando a la adolescencia para iniciar su vida sexual coital en forma responsable, constructiva, realizarte y autónoma, independientemente de la edad de inicio coital y de si esta se hace prematrimonial o matrimonialmente. Se supone erróneamente que promover la postergación y la abstinencia coital en la juventud produce responsabilidad en el comportamiento sexual. Por el contrario, una formación en autonomía y responsabilidad podría generar, entre otras alternativas, la decisión de postergar o abstenerse pero no por represión, si no por opción, por la conciencia de que aún no se está lista, de que no se desea o aún no es el momento. La postergación y la abstinencia por si solas no generan los repertorios latitudinales, axiológicos y conductuales para asumir responsable y constructivamente la sexualidad coital, mucho menos si está apoyada en una visión represiva y negativa de la sexualidad.

La familia y la escuela como instituciones sociales ejercen irresponsablemente su función formadora, le exigen a los y las adolescentes que sean responsables, que no se embaracen, que no tengan VIH SIDA pero sin hacer lo suficiente para habilitarles en los repertorios que se requieren para vivir responsablemente la sexualidad (insisto: a cualquier edad, prematrimonial o matrimonialmente).

El hecho es que la familia y la escuela exigen pero no dan, hacen muy poco para que las expectativas que tienen respecto a la vida sexual de los y las adolescentes sean como las desean. Se recoge lo que se siembra, ¿si no se cultiva bien como esperar una buena cosecha?

El 100% de los adultos no les gustaría que sus hijos adolescentes tuvieran un embarazo temprano y que tuvieran VIH SIDA o una infección de transmisión sexual, etc. Sin embargo es interesante analizar las actitudes que asumen y las estrategias ineficaces que usan para evitar que se embaracen y prevenirles del VIH SIDA.

Una parte de los adultos reconoce con sinceridad que no ha hecho realmente nada que sea efectivo para que sus hijos puedan vivir responsablemente su sexualidad. Otra gran parte ha hecho cosas como las siguientes que por supuesto son inefectivas:

"Les digo que se cuiden"

"Lee he dicho, cuidado con un SIDA ah!, usa condón"

"Les he hablado, le he dicho sobre los peligros de un embarazo"

"Yo les he advertido y les muestro lo que ha pasado a otros en la familia"

"Le hablo, les digo que se cuiden"

"Les digo que tienen que ver bien que es lo que hacen"

"Les hablo del amor..."

"Les hablo..."

"Les digo que deben ser responsables..."

La mayor parte de los adultos dicen que se cuiden pero muy pocos enseñan realmente como hacerlo y como protegerse de los riesgos naturales de la vida coital: embarazo inoportuno, ITS y VIH y conflictos emocionales. Por ejemplo, sugieren a los jóvenes que usen el condón, pero en el 90% de los casos NO enseñan como hacerlo, algunos padres y algunas madres dicen, "ah No!, eso si que lo aprenda él", (generalmente se refieren a ellos, no a ellas). Los padres y las madres esperan que sus hijos varones se protejan, pero no les enseñan como proteger se usando el condón. Como de las hijas no esperan que tengan sexo, por tanto ni siquiera les dicen que se cuiden usando un condón. En ambos casos es una respuesta irresponsable y sexista. El 79.6% de padres y madres participantes de talleres e ecuación sexual "poco" o "nada" han explicado sobre cómo usar el condón y el 79.8% nunca ha mostrado un condón a su hija (o).

Ante el temor de un embarazo temprano padres, madres y docentes tienden a responder con actitudes terroristas e intimidantes que no son efectivas para prevenir los embarazos en la adolescencia. El 56.4% de los adultos que han participado en talleres de educación sexual en nuestro centro han explicado "poco o nada" a sus hijos como evitar un embarazo y el 66.5% han explicado "poco o nada" sobre cómo usar métodos anticonceptivos. La mayor parte de los adultos aspiran a que sus hijos e hijas no se embaracen, incluso sin enseñarles como tener sexo y regular su fecundidad.

En los adultos existe el temor irracional de que la enseñanza de los métodos para regular la fecundidad (anticoncepción) "incita" el inicio coital, esto se considera como una forma dar "vía libre" para que tengan sexo, los adultos suponen irracionalmente que esto es como una forma de animarles a tener sexo, ignorando que el hecho de tener sexo o no, es fundamentalmente una decisión de los jóvenes y que sería preferible formarles para regular responsablemente su fecundidad para cuando lo necesiten, porque esta ha sido su decisión. Si se les habilitara para el manejo adecuado de estos métodos podrían vivir el sexo coital

realizarte y responsablemente, antes o dentro del matrimonio. La familia, la escuela y el estado no están educando, ni para lo uno, ni para lo otro, es decir ni para una sexualidad responsable prematrimonial, ni matrimonial. Informar y enseñar sobre métodos anticonceptivos no expone a los jóvenes para que inicien su vida coital, pero iniciar la vida coital sin esta información si es de riesgo para la vida sexual de jóvenes y adultos.

Por otra parte los adultos han sobredimensionado la función preventiva de la educación sexual, la sexualidad en los adolescentes se está abordando predominantemente desde "el discurso de las prevenciones" tal como lo describe Zoraida Martínez (2001), quien participó en y coordinó el Equipo Técnico Nacional de Educación Sexual. La educación sexual tiene sentido por sí misma, tiene una función que trasciende lo preventivo y la supresión de los problemas de la vida sexual (embarazos no deseados, VIH SIDA, aborto, etc.), consecuencia de una vivencia irresponsable y no realizarte de la sexualidad, ocasionada a su vez, por una mala, inadecuada y negativa educación sexual.

La educación sexual como parte de una educación integral tiene sentido porque la sexualidad es aprender, porque es una necesidad humana y es un derecho. Si la sexualidad es aprendible, debe entonces hacer parte del potencial humano a desarrollar en la niñez y en la juventud a través de una buena educación sexual. (Romero, 2000)

Desde la perspectiva de la promoción del bienestar sexual será mucho más importante educar para aprender a amar, para aprender actitudes, valores y habilidades para la maternidad responsable y eficaz, para ser padre y madre como consecuencia de una opción consciente, para ser padres y madres de mayor calidad, para aprender a ser mejores hombres y mujeres, para aprender a ser mejores parejas, para ser seres felices y realizados a partir de la sexualidad, el afecto, el amor y el erotismo.

Se confunde educar la sexualidad con la prevención, se desconoce la diferencia entre el enfoque sorpresivo y el enfoque centrado en la promoción del bienestar. Si bien es cierto que la educación sexual tiene una función preventiva, su función primordial es la formativa. Una cosa es prevenir la incidencia de embarazos tempranos en los jóvenes y otra es la promoción de la paternidad y la maternidad como una opción, que requiere ser ejercida responsable y eficazmente. La promoción de actitudes, valores, conocimientos y habilidades para una paternidad responsable además de ir mucho más allá de la prevención tiene un efecto preventivo de los embarazos, pero un programa de prevención de embarazo no implica necesariamente la promoción de la paternidad y la maternidad responsable. Enseñar a tener sexo sin tener hijos no es lo mismo que formar para desempeñarse con excelencia en el complejo arte de criar hijos y formar una familia. La promoción de la planificación familiar como "el conjunto de decisiones que una pareja hace para definir el tipo de familia que desean construir" (Romero

1999) implica la decisión de un determinado método para la regulación responsable de la fecundidad, pero la enseñanza del uso adecuado de estos métodos es otra cosa, importante sí, pero diferente. La educación sexual que se hace todavía tiene un enfoque fundamentalmente "sorpresivo" y "preventivo" desconociendo la dimensión de la promoción del bienestar y la realización sexual.

En vez de reprimir e intimidar con el objetivo de impedir que los y las adolescentes tengan relaciones coitales, sería más efectivo formarles para que desarrollen su autonomía y conciencia interna, para que estructuren valores, actitudes, conocimientos habilidades que les sirvan para diferenciar, identificar y discriminar por sí mismos lo bueno y lo malo, lo conveniente y lo inconveniente, lo saludable de lo no saludable, la responsabilidad y la irresponsabilidad, lo constructivo y lo destructivo, el placer y la conveniencia de postergarlo cuando no es conveniente, etc. La formación en autonomía conduciría a que los jóvenes estructuren recursos internos para afrontar responsablemente la vida sexual. Este objetivo no podrá lograrse en unas cuantas sesiones de educación sexual, será el producto de un proceso complejo e intencional de formación que debe iniciarse a edades tempranas, tanto en la familia como en la escuela.

La misión de la familia, la escuela, el estado y la sociedad sería brindar todos los repertorios en conocimientos, valores, actitudes y habilidades para que en forma autónoma puedan iniciar responsable y constructivamente su vida coital, en el momento que cada cual lo considere, antes o después del matrimonio. Insistimos en que la familia y la escuela no están formando para iniciar y vivir la sexualidad coital responsablemente, sea iniciada antes o después del matrimonio.

La sexualidad puede ser fuente de crecimiento o malestar, satisfacción o insatisfacción, realización o frustración, etc. Dependiendo de la capacidad para manejar su vida sexual cada quien será autor del propio destino. Se hace necesario preparar a los y las adolescentes para que sean artífices de su destino sexual y amoroso, para que puedan ser constructores de un proyecto de vida sexual bueno y realizarte.

Algunos adultos aceptan las relaciones sexuales en los jóvenes si estas son "con amor". Es importante desarrollar la afectividad y el erotismo, por supuesto que sí, pero sin una visión moralista y maniquea del amor y el sexo. Una idea errónea y muy corriente en los adultos es suponer que hablar del "sexo con amor" es condición suficiente para desarrollar responsabilidad y éxito en la vida sexual. De hecho cuántas parejas se han transmitido el VIH SIDA "con mucho amor"?, cuántas parejas adultas no se han embarazado "con amor" siendo que no lo querían y no deseaban?. Los jóvenes están incluyendo en sus noviazgos el sexo, están integrando cada vez más sexo y amor, pero con "mucho amor" pueden iniciar su vida sexual coital irresponsablemente si no están suficientemente educados para vivir su sexualidad de esta forma. De hecho el amor no está siendo

usado PARA protegerse en las relaciones sexuales del VIH SIDA, por el contrario, parece ser que se funciona con la idea "como te quiero, contigo me desprotejo".

Con mucha facilidad los adultos asumen actitudes "moralistas" y "axiologicistas", lo cual es muy diferente de educar la moral y los valores relacionados con la sexualidad. Se confunde educar en valores con desinformar, como si informar fuese incompatible con la estructuración de valores. Educar en la sexualidad teniendo en cuenta la formación de valores es una cosa y educar bajo la ignorancia es otra. Si bien es cierto que defendemos la promoción de valores y actitudes positivas, estas por sí solas, no son suficientes para lograr una sexualidad responsable; especialmente si no se brinda información sexual básica y si no se habilita en los repertorios sociales fundamentales para ser responsables con la sexualidad. Un gran porcentaje de los adultos consideran que la enseñanza del uso de métodos anticonceptivos y el uso del condón para prevenir el VIH SIDA es sinónimo de "no educar en valores", más aún, esto es interpretado por algunos adultos como "un atentado contra el desarrollo de valores".

Un análisis del comportamiento sexual en estudiantes de último grado de secundaria y en las poblaciones no escolarizadas evidencia la falta de información sexual y la alta incidencia de conductas sexuales coitales de riesgo para embarazo y VIH SIDA. En un estudio con estudiantes de 11 grado de secundaria de la Ciudad de Cartagena el 60% presentaba bajos y muy bajos conocimientos sexuales, sólo un 25% sabía identificar el momento de ovulación y el 54% de quienes habían iniciado su vida coital no habían usado algún método anticonceptivo en su primera relación sexual; los métodos más usados son el ritmo y el coito interrumpido, el condón tan sólo es usado por el 43% de los hombres y el 17% de las mujeres. En estudiantes universitarios se ha encontrado porcentajes alrededor del 62% con "muy bajos" o "bajos" conocimientos relacionados con VIH SIDA y las conductas sexuales de riesgo.

Se hace necesario enseñar sobre el uso adecuado de los métodos para regular la fecundidad y las formas concretas para tener sexo seguro y protegido si no se desea que haya embarazos y VIH en la población adolescente, esto por supuesto en un contexto de formación de valores y actitudes positivas. Si no se enseña el uso efectivo de estos métodos no será posible el logro de esta meta, incluso para quienes aspiran a iniciarse coitalmente dentro del matrimonio.

Todo proceso de educación sexual implica una posición "teosófica" de fondo, que modula, matiza y se refleja en el tipo de intervención. Existen diferentes posiciones y por tanto variadas perspectivas de la educación sexual. Cada una refleja más una agenda ideológica y política respecto a la sexualidad (Romero 1988). Tal como lo plantea la educadora sexual mexicana Esther Corona (1998) toda educación sexual es "infelicidad".

Existen diferentes posturas ideológicas respecto a la educación sexual, sin embargo todas podrían coincidir en un objetivo común: educar para una vida sexual gratificante, responsable, constructiva y realizarte, vivida esta, antes o después del matrimonio, lo cual sería parte de las opciones personales de vida, sin la pretensión de que toda la población practique un mismo valor y mucho menos sin una presunción maniquea: quienes practiquen un determinado valor son considerados como "los buenos" y quienes no lo practiquen serán considerados como "los malos".

Consideramos que no existe una "única", "válida" y "aceptable" alternativa de educación de la sexualidad. Cualquiera de las alternativas de educación sexual es válida siempre y cuando no se basen en una posición represora de la sexualidad y esté orientada a promover elecciones autónomas y consientes de las conductas sexuales.

Para algunos la educación sexual debe centrarse en promover el sexo seguro, para otros en la promoción de la sexualidad responsable, para otros sólo la postergación y la abstinencia etc. La perspectiva tradicional adulta ha sido educar la sexualidad basándose en la promoción de la abstinencia y postergación coital. Los estudios indican que los programas de educación sexual que enseñan solamente la abstinencia y la postergación no han demostrado científicamente su eficacia. Muy a pesar de esto esta postura hace parte de la política actual del gobierno norteamericano en la educación sexual oficial de los colegios americanos.

Muy en el fondo los adultos esperan que sus hijos no tengan sexo coital antes del matrimonio, especialmente para el caso de las hijas, en el caso de los varones esto no es una expectativa social tan importante. En los dos últimos gobiernos de EUA se han incrementado los fondos presupuestales para financiar programas de educación basados "sólo" en la postergación y la abstinencia.

La propuesta de hacer educación sexual basada "sólo" en la postergación y la abstinencia es merecedora de varias críticas. En primer lugar pretender educar la sexualidad basándose "sólo" en estas alternativas sería poco realista porque habrá una parte de la población que no estará dispuesta a abstenerse sexualmente. De otra parte esta postura se basa en una sexología negativa, condenatoria y represiva de la sexualidad. Generalmente está apoyada en una "pedagogía del NO" y en "el terrorismo sexual", es una forma disfrazada de hacer moralismo sexual maniqueo. En la práctica es una forma de evitar una educación sexual abierta, franca, directa y oportuna, es una forma de evadir hablar de la sexualidad con sus realidades. Se promueve la idea de que el sexo puede "dañar los planes de vida", desconociendo que lo que puede afectar los planes de vida, a cualquier edad, no es el sexo en sí, sino el ejercicio del sexo irresponsable. El sexo es visto como un enemigo, como una fuente de problemas.

Por otra parte la abstinencia por sí misma no prepara para iniciar responsablemente la vida sexual coital. Reprimir los deseos para evitar todos "los males que puede traer consigo el ejercicio del sexo" no habilita a la juventud para ser responsable, incluso en el matrimonio. Se vende la idea del sexo malo antes del matrimonio y el sexo bueno después del matrimonio. Se considera loable no tener sexo coital antes del matrimonio con la expectativa poco realista de que en la adultez, así como por arte de magia, podrá tenerse responsablemente.

La adultez no es sinónimo de RESPONSABILIDAD, ser adulto desde el punto de vista de edad no garantiza vida sexual responsable, para una muestra la vida sexual que llevan muchos adultos: irresponsabilidad paterna y materna, familias mal construidas, embarazos no planeados, no deseados, VIH SIDA, problemas de pareja, violencia conyugal, etc. Por otra parte, la iniciación de las relaciones coitales dentro del matrimonio tampoco garantiza que la sexualidad sea vivida precisamente con responsabilidad, felicidad y realización, mucho menos, si no se ha sido educado efectivamente con este fin.

La iniciación sexual coital responsable dependerá de que se tengan o no los repertorios en conocimientos sexuales exactos, en valores, principios y actitudes positivas y en habilidades socio sexuales necesarias para ejercer responsablemente la sexualidad. Es posible encontrar "adolescentes de 35 años" muy irresponsables con su sexualidad y "adultos de 20 años" bastantes responsables y realizados con su sexualidad coital.

Desde la nueva educación sexual se propone enseñar que "la sexualidad es algo maravilloso que merece vivirse, no de cualquier forma, sino de manera responsable". Los siguientes son algunos criterios que se proponen para analizar lo que implica vivir la sexualidad responsablemente, se vive una sexualidad en forma responsable cuando...:

La persona se hace cargo de los propios actos y decisiones.

Tiene en cuenta las consecuencias de los propios actos sobre si mismo y los demás.

Tiene en cuenta los propios sentimientos, valores y actitudes para tomar decisiones respecto a la vida sexual.

Tiene la capacidad de aplazar el placer y la gratificación en situaciones que ocasionarían problemas y consecuencias negativas para si mismo y otras personas.

Decide libre, consciente y autónomamente.

Cuando la vivencia sexual está asociada a un sentido que le da significado a la experiencia sexual y amorosa.

La responsabilidad será el producto de un largo y complejo proceso de formación que implicará la estructuración de conocimientos, valores, actitudes positivas, habilidades y el desarrollo de una adecuada autoestima.

Desde esta propuesta formar la capacidad de autoafirmación (ejercer control sobre la vida sexual) y la habilidad para estructurar proyecto de vida podría hacer la diferencia en la meta de formar una generación más responsable en su vida sexual.

CONCEPTOS IMPLÍCITOS

El proyecto de educación sexual de la institución debe contemplar:

Un objetivo fundamental de la formación integral de educandos, requiere un grupo de apoyo que oriente una filosofía al proyecto de educación sexual; y por ultimo, es necesaria una buena documentación impresa, audiovisual y sonora.

La filosofía del proyecto hace referencia a las intenciones explicitas construidas colectivamente que le dan orientación y la identidad al proyecto pedagógico de educación sexual.

Las vivencias, necesidades y conocimientos de la sexualidad pueden enriquecerse con teorías científicas y humanistas, con experiencias pedagógicas y otras propuestas.

El grupo de apoyo de la comunidad educativa se requiere para organizar el proyecto, orientarán y facilitarán la planeación y ejecución.

El objetivo fundamental apunta a la formación integral del estudiante y la institución asumirá la construcción de manera intencionada y colectiva para comprometer a toda la comunidad educativa.

Las experiencias vividas en la ejecución del proceso generan documentos impresos, audiovisuales y sonoros que son sistematizados en un sitio web con un aplicativo multimedia con una herramienta dreamweaver. La estructura del proyecto pedagógico para la sexualidad debe contemplar la máxima flexibilidad y necesidades de la comunidad educativa

Lineamientos de los programas

Pedagógicamente hablando, la educación sexual debe considerarse en una construcción permanente del entorno que permite el desarrollo de procesos de: autoestima, convivencia, y salud.

La autoestima: se define como la consideración del auto concepto, la autovaloración, la confianza, la seguridad y el respeto por si mismo; a la vez que se constituye la base para establecer la relación con el otro. Una pobre auto estima el déficit en auto afirmación, en habilidades sociales y afectividad, han sido identificados como antecedentes que predisponen el desarrollo de problemas en la vida sexual y afectiva. Se parte del supuesto que la afirmación personal requiere de dos condiciones:

Una adecuada autoestima y el desarrollo de habilidades sociales que permitan a los adolescentes afirmarse así mismo. En la propuesta de una nueva educación sexual, la afirmación personal y la autoestima hacen parte importante y fundamental de ésta; desde luego, quererse y afirmarse así mismo, hace parte de lo que somos como seres sexuales. Es imposible disfrutar de una sexualidad gratificante, responsable, constructiva, autónoma y libre si no adquirimos desde la niñez las agilidades sociales necesarias para afirmarnos a nosotros mismos y si no estructuramos desde temprana edad una sólida y fuerte autoestima.

La autónoma: implica el ejercicio de la libertad, la preparación para la toma de decisiones y la responsabilidad en todos los actos de la vida. La verdadera educación sexual debe permitir a los jóvenes educandos, libertad par la toma de sus decisiones sobre su propia sexualidad y la debida capacitación y orientación del educador sexual. Las decisiones conllevan a la responsabilidad de sus actos.

La convivencia armónica: comprender el respeto por los otros, la reciprocidad, el dialogo, la participación y el amor. La educación tiende a lograr la convivencia de todos los seres humanos basados en el principio del respeto de las demás personas, respeto por sus ideas, este se logra con el dialogo y la participación activa de todos.

La salud: es el estado de bienestar que goza la persona, tanto físico como mental, estados que repercuten en la sociedad. Por lo tanto, una sociedad tiene buena salud en la medida en que la mayoría de sus miembros gozan de ella en lo físico y en lo mental. El bienestar físico se refiere al desarrollo normal de su cuerpo, libre de enfermedades, estas se evitan con una buena alimentación nutritiva y balanceada. La salud mental es el estado psíquico de las personas que le permiten equilibrar sus emociones y sentimientos en las variadas circunstancias de la vida.

El proyecto de educación sexual se diseña a través de ejes que articulen los tópicos que pueden mantenerse a lo largo de su ejecución. Los ejes son: la persona, la pareja, la familia y la sociedad.

La persona, como espacio de construcción de la identidad, la conciencia y la singularidad; la pareja, como encuentro privilegio para la construcción y vivencia de la sexualidad; la familia, como núcleo socializador primario donde se constituyen e interiorizan valores aptitudes y comportamientos sexuales; la sociedad, como espacio socializador secundario desde donde se validan y retroalimentan la cultura y los valores.

Igualmente, el proyecto de educación sexual tiene énfasis que determinan la convivencia de los contenidos en los diferentes grados, considerando el desarrollo evolutivo de los estudiantes y sus necesidades e inquietudes. Se darán prioridad a un determinado aspecto para cada nivel, pero lo que se trabaja en un grado puede retomarse en los otros.

La familia principalmente responsable de la educación de los hijos por mandato constitucional, es a su vez responsable del tipo de educación que reciban sus hijos. Según el artículo 68 de la constitución política de Colombia, se reafirma que la familia no solo es progenitora sino sobre todo educadora de sus hijos.

Ahora, es posible concatenar la filosofía de la institución y los sistemas de valores y creencias de la familia.

La familia debe tomar conciencia e identificar sus expectativas sobre el proyecto de educación sexual de su institución, esperando resultados que faciliten su cooperación, el respeto por sus creencias y valores y recíprocamente esto en los demás.

La familia es el espacio primario para vivir la sexualidad.

El contexto cultural donde vivimos, influye en la manera de educar sexualmente a nuestros valores por nuestra concepción del ser humano, de los roles sexuales y del afecto

A pesar de la poca comunicación abierta acerca del tema de la sexualidad, la familia la socializa cotidianamente entre sus miembros.

Todas estas expresiones se transmiten mediante la palabra, los sentimientos y las vivencias sexuales, el castigo, las amenazas y el silencio.

Los padres son modelos para sus hijos.

Es en la familia en donde el joven y el niño reciben las primera lecciones de solidaridad, cooperación, honradez, sensibilidad y agradecimiento; es en donde se aprende a amar y ser amado, a tolerar y ser tolerado, a dialogar y a compartir y luego vivir y reproducir cuando sea adulto, estos mismos valores cuando sea

adulto, por tal motivo, los padres deben educarse para ser ellos mismos y contribuir a que sus hijos sean mejores.

La institución debe propiciar una convocatoria de las familias para facilitar un espacio de formación para la educación sexual de sus hijos.

Las asociaciones de participación democrática de las cuales pueden hacer uso las familias en la institución para fortalecer la educación sexual, son el espacio apropiado para su crecimiento y el de sus hijos, siempre que participen activamente en la elaboración y ejecución de la didáctica especial para cualificación de docentes sobre el proyecto de educación sexual en la sección Carlos Betancur de la institución educativa san Antonio de Prado de Medellín.

La participación de la familia en el proyecto en dicho proyecto.

Reconocer y respetar la sexualidad de la persona en las etapas de la vida.

Ética de la educación sexual

El ser humano ha construido una serie de valores y de normas que codifican la vivencia de la sexualidad y que conocemos como moral o ética sexual. Estos valores se han ido modificando a través de la historia, tenemos culturas más permisivas que otras y algunas francamente represivas en cuanto a la vivencias de la sexualidad.

En este sentido, la constitución política de Colombia reconoce algunos artículos, derechos y deberes relacionados con la expresión amplia de la sexualidad, ellos son: libre desarrollo de la personalidad, la prohibición de la esclavitud, igualdad de deberes y derechos de la pareja, libre decisión sobre el número de hijos, igualdad de oportunidades para el hombre y la mujer, derecho de los adolescentes a una formación integral.

Círculo para la educación sexual

El nuevo ordenamiento del país, después de la constitución política de 1991 ha llevado a los colombianos a pensar en proyectos desde cada uno de los quehaceres ciudadanos, para construir la nueva nación en un estado de derecho que pretende formar un hombre crítico, participativo, democrático, solidario, equitativo, tolerante, libre y responsable.

La educación se consagra como un derecho fundamental y obligatorio de los colombianos, cuya función social es formar integralmente al ciudadano en el respeto a la paz y la democracia, dentro de parámetros de formación moral intelectual y física.

4.3. MARCO CONTEXTUAL

4.3.1 INFORMACIÓN POBLACIÓN

El Corregimiento

Ubicación socio demográfica: El corregimiento fue fundado hace 160 años aproximadamente, los caminos de San Antonio de Prado fueron paso obligado de arrieros que trasportaban café, zapatos, vestidos y otra cantidad de artículos hacia el Valle de Aburra. Los primeros pobladores del corregimiento gracias a su trabajo fueron construyendo un grupo de familias cada vez mayor.

San Antonio de Prado ha incrementado su economía y ha impulsado su desarrollo, tanto que hoy en día es uno de los municipios con mayor índice de población y ocupa el primer lugar como el corregimiento más grande de Colombia.

Sitios Turísticos: Las Cruces, Cristo Rey, Reservas Naturales el Barcino y Romeral.

Productos: Truchas, porcinos, madera.

Fiestas Patronales: Se realizan desde el año 1935, en honor a San Antonio de Padua, la celebración incluye procesiones, fuegos artificiales, cantos y tablados populares.

De dónde provienen los alumnos:

La institución educativa san Antonio de Prado sección Carlos Betancur establecimiento público administrado por la Secretaría de educación de Medellín.

Ubicado en la calle 7 número 14-32

Esta ubicada en el corregimiento de San Antonio de Prado hacia el Suroccidente de la ciudad de Medellín.

Las edades promedias de los jóvenes oscilan entre 8 y 12 años aproximadamente y las edades de los padres de familia entre 23 y 47 años; el 90% de los padres según muestra la realidad poseen estudios primarios y uno o ambos trabajan, situación, que lleva a que los jóvenes se tengan que quedar la mayor parte del tiempo solos.

Los padres de familia descargan todas las responsabilidades de la formación de sus hijos en los docentes; siendo éste un deber tanto del educador como del padre, para el logro de mejores procesos educativos sobre sexualidad; no

obstante, los padres son conscientes de la necesidad de prepararse para formar íntegramente a sus hijos, porque reconocen que les hace falta capacitación y dedicación para con ellos; ya que sólo comparten con los jóvenes en las noches y los fines de semana.

El sector al cual pertenecen es de clase baja, la mayoría de los padres. Se preocupan por el poder y el tener, producto de un ambiente consumista que vive nuestra sociedad, donde gira la vida del ser humano entorno a lo material, descuidando la valoración de la persona en todos sus aspectos.

Esta preocupación consumista se refleja en los hijos generando una actitud autosuficiente, poco solidaria y con una falta de compromiso por sí mismo y por los demás; de ahí que sea necesario que se rescaten desde el preescolar el aspecto de la sexualidad; es decir, que se le de un realce al respeto, teniendo una participación activa de toda la comunidad educativa.

Además se notan grandes falencias en la institución con respecto a la planeación. Dentro del P.E.I. Debe haber proyectos que complementen la acción educativa como es el de educación sexual, tiempo libre, valores; lo que en verdad dentro de la institución no se ve.

La planta física tiene un lote de 5092 metros cuadrados; el área total de construcción es de 986 metros cuadrados área total de aulas de clase 403 metros cuadrados, área administrativa 11 metros cuadrados, área total de laboratorios 54 metros cuadrados

4.3.2. INFORMACIÓN INSTITUCIONAL

Objetivo institucional

El objetivo de la institución educativa San Antonio de Prado, es sacar bachilleres con especialidad en sistemas para las jornadas diurnas.

Principios

Los principios que orientan el ejercicio de la educación primaria y secundaria en la institución son:

Integralidad: la educación debe garantizar la formación de los alumnos y alumnas en las diferentes dimensiones del proceso de formación cognitiva científica, tecnológica, ética, estética y comunicativo requerida para su óptimo desempeño.

Continuidad: la educación que se implemente en cada uno de los diferentes niveles de formación deben garantizar el avance del siguiente nivel de tal forma

que se logre la continuidad y avance educativa del primario al pos secundario y universitario.

Breve reseña histórica

El sistema educativo en San Antonio de Prado en Medellín en sus inicios estaba constituido por 2 escuelas primarias llamadas Mallarino (de niñas) Carlos Betancur Betancur (de niños), años más tarde se integraron en categoría mixta número 1 y 2 bajo la dirección de los docentes Jorge Giraldo y Marcela Arango. siendo su sucesora Carlos Estrada , luego por políticas educativas las escuelas existentes deberían portar una razón social especificadas que las identificaran con un registro particular ante el Dane, desde entonces la escuela de niñas Número 1 se le denominó: “escuela Carlos Betancur” y la escuela rural, “potrerito”, además, en forma alterna con los cambios de cobertura escolar de las primarias se trabajaba por la creación del institución bachillerato debido a las dificultades que presentaba la comunidad para enviar a sus escolares a centros educativos cercanos, fue así como se cristalizó la propuesta con el apoyo de grandes lideres comunales y la Secretaría de desarrollo de educación departamental con el Doctor Gildardo Villa, quien avaló su funcionamiento de 12 de febrero de 1.987 bajo la dirección del licenciado Carlos Gallo. Años más tarde un grupo de personas interesadas por la educación de la niñez se creó “el jardín infantil mi primera edad” para educación preescolar.

De esta forma se establecieron los tres niveles educativos, por la demanda estudiantil.

El jardín infantil Mi Primera Edad, la escuela Mallarino, y la escuela Carlos Betancur Betancur se fusionan en uno sólo llamado “Institución educativa San Antonio de Prado en el año 2003.

La institución educativa San Antonio de Prado sección Carlos Betancur, atiende población de estratos socio-económicos 1 a 2, provenientes mayoritariamente de las localidades Potrerito, Las Playas y el Vergel.

En la actualidad se encuentran matriculados 300 estudiantes en los grados cuartos y quintos en la jornada de la tarde.

La población.

La población estudiantil esta conformada de 100 varones y 200 mujeres, de ellos existen tres estudiantes con discapacidad visual moderada, y con discapacidad motora, las edades están comprendidas entre los 9 a 14 años en promedio.

La institución cuenta con 1 laboratorio, 50 equipos de cómputo, memoria RAM de 512 MB, Disco Duro de 80 GB, todos ellos con conexión a internet y conectados en red, cuentan con sistema operativo Windows Xp y Office 2003.

A cada grupo se le han asignado tres horas académicas semanales para el desarrollo de la asignatura de tecnología e informática y la disponibilidad de una hora de trabajo libre, de acuerdo a la solicitud de cada estudiante.

EL PROYECTO Esta conformado por 5 ciclos.

- 1 Didáctica
- 2 Epistemología y pedagogía
- 3 Proceso de enseñanza aprendizaje
- 4 Proyecto educativo institucional de la sección Carlos Betancur
- 5 Proyecto de educación

Didáctica
Introducción
Principios didácticos
Elementos de la didáctica maestro alumno.
Trabajo en el aula

El segundo ciclo denominado epistemología y pedagogía se dividió en dos contenidos.

Epistemología y pedagogía.

Pedagogía

Modelos pedagógicos

Formato para tu conocimiento personal una observación no estructurada, igualmente involucra la siguiente actividad de evaluación:

Una autoevaluación conozco mi cuerpo.

Procesos enseñanza aprendizaje

Experiencias previas

El aprendizaje significativo

El tercer ciclo

Expresión de emociones

Es solo mi imaginación

Igualmente involucra la siguiente actividad de evaluación:

Lee y reflexiona

Proyecto educativo institucional

Sección Carlos Betancur

Filosofía

Valores

Misión
Visión
Principios
Perfil del alumno
El cuarto ciclo
Autonomía y disciplina
Expresión de emociones
Igualmente involucra la siguiente actividad de evaluación:
A qué me atrevo

Proyecto de educación
Proyecto nacional de educación sexual
Objetivos del proyecto nacional de educación sexual
Lineamiento de los programas
Ética de la educación

El quinto ciclo
Ansiedad de separación.
Salvemos el tesoro
Igualmente involucra la siguiente actividad de evaluación:
Socialización.

4.3.3. RECURSOS TÉCNICOS

EL SITIO WEB SE diseñó teniendo como enfoque pedagógico el aprendizaje significativo el cual se entiende como enfoque cualitativo: porque la naturaleza de los datos obtenidos busca diagnosticar las causas que produce la no realización de un proyecto educativo en educación sexual. Como estrategia didáctica para la enseñanza de la sexualidad, donde los profesores son los principales gestores. Mediante una evaluación formativa, creativa, realista y reflexiva que se haga durante todo el proceso, nos permite analizar una formación integral en sexualidad en los educadores, el mismo se evidencia en el diseño de las actividades referidas.

El desarrollo del recurso didáctico a la par de busca cualificar docentes para una didáctica en educación sexual está orientado al desarrollo del enfoque fenomenológico que trabaja un área con problema específico y con un número determinado de educadores que de una u otra forma contribuyen al desarrollo de la educación sexual, utilizando para esto estrategias y metodologías para corresponder al desarrollo de la sexualidad dentro de la institución.

MARCO METODOLÓGICO

4.4.1. DISEÑO

4.4.1.1 Tipo de investigación

Investigación tecnológica

La investigación es algo inherente del ser humano, ya que como nos dice la introducción del libro Metodología de la investigación de Sampieri, las personas investigan desde niños, frecuentemente indagan sobre personas que les interesan, la historia de un personaje histórico, al buscar empleo, temas diversos. Aunque el proceso de investigación es algo inadecuada, ya que no se sigue un orden y metodología para asegurar que la información y conocimiento que se obtenga sea verídica y confiable. Es por esta razón que se utiliza una metodología, el conocimiento obtenido debe ser real y confiable y para ello se debe seguir una serie de pasos rigurosamente. “La investigación científica es esencialmente como cualquier tipo de investigación, solo que más rigurosa y cuidadosamente realizada”

La investigación puede cumplir dos propósitos: proporcionar teoría y conocimiento sobre la realidad, podríamos referirnos a esta como investigación científica, el segundo propósito es resolver problemas cotidianos de la sociedad, a esta podríamos decirle investigación tecnológica. La investigación tecnológica es de gran importancia para la sociedad porque gracias a ella podemos resolver problemas de la vida cotidiana, ahorrar esfuerzos para realizar un trabajo o simplemente optimizar ciertas cosas de las actividades humanas.

Una de las características de la investigación científica y tecnológica es la utilidad, es por esa razón que una investigación siempre es importante por su utilidad ya que si se dice ser una investigación pero no tiene utilidad deja de ser importante, y como demostración de que la investigación es útil tenemos la historia de los grandes avances de la humanidad, desde los tiempos en que el hombre vivió en las cavernas hasta la actualidad en la que la computación es de gran importancia. La investigación es un instrumento para poder resolver problemas de la sociedad, la ciencia y tecnología tienen como causas las necesidades de que el ser humano viva con más comodidad y seguridad. La investigación es necesaria para impulsar el desarrollo de un país.

Importancia de la comunicación científica y tecnológica

La investigación y la escritura son las actividades más importantes de un científico, un investigador al redactar un texto científico que trate por ejemplo de su investigación ofrece a los ciudadanos un panorama amplio de su trabajo, la labor

de escribir no es solo para un escritor o periodista sino también la de un científico, que debe poder escribir de manera clara y sencilla.

El trabajo de un científico no termina cuando concluye su investigación, esto significa el comienzo de una nueva etapa de trabajo que tiene como propósito dar a conocer a la comunidad científica y el público en general lo que realizó. Para redactar el texto científico primero se debe escribir cuidadosamente el texto, y posteriormente publicar sus hallazgos en revistas científicas por ejemplo. El científico no debe dejar de cumplir con las reglas gramaticales, y debe satisfacer una estructura de artículo científico.

En una investigación existen ciertos registros personales que ayudan al investigador descubrir algo, estos registros son: diario de laboratorio o de campo, Historia de casos, Descripciones (apoyo de una observación) esquemas, Apuntes de clases Notas para publicaciones, tarjetas bibliográficas, ideas trabajadas. Y los comunicados públicos que realiza un investigador son: tarjetas, cartas, memos, ensayos, artículos, libros, capítulos de libros, traducciones, manuales de operación, instructivos, reportes técnicos, descripciones y especificaciones, propuestas de investigación, informes de avances, Tesis, comunicados de prensa, Reseña de libros, editoriales, conferencias.

Otra forma de presentar un trabajo de investigación es haciendo un documental, este consiste en una película cinematográfica en la que se narra y se presentan videos sobre el tema investigado.

Como nos dice Victoriano Garza en su artículo “los científicos deben escribir” los estudiantes graduados son conocidos por sus publicaciones y no por su carisma, conocimiento o habilidad en ciertas actividades. La investigación no publicada es como si nunca se hubiera hecho; el investigador no existe para la comunidad científica si sus trabajos son ignorados.

Importancia de la difusión científica y tecnológica

Los científicos están en cierta forma obligados a difundir la necesidad e importancia de su labor, ya que muchas veces las personas comunes y corrientes no entienden la importancia del quehacer científico, por ejemplo muchas personas comunes sin cierto grado de escolaridad piensan que las matemáticas no sirven para el trabajo de cada día, aunque si tienen su aplicación, por ejemplo las derivadas e integrales se ocupan para analizar circuitos y ciertos dispositivos electrónicos. Los científicos deben establecer un diálogo permanente con los gobiernos y con los pueblos para concientizar a la sociedad de la importancia que tiene la investigación científica y tecnológica.

Otro punto de vista sobre la importancia de la difusión científica es que la sociedad debe saber qué están investigando los científicos, si traerán ventajas sus

descubrimientos o son peligrosos; como en el caso de la creación de bombas nucleares que destruyeron HIROSHIMA y NAGASAKI, aunque al parecer en países como el nuestro, el público en general no sabe de los avances científicos-tecnológicos, ni de su significado, para resolver este problema tanto científicos como la prensa visual, oral y escrita deben darle la importancia a la difusión científica y darle menos importancia a los sucesos deportivos, artísticos y vida de artistas televisivos.

Existen métodos informales para dar a conocer su trabajo como un congreso internacional, un consejo para el proceso de investigación es escribir todas las ideas, conservar los dibujos y esquemas para ayudar en la exposición de su trabajo, ya que si solo se tiene en la memoria, se podría olvidar y perder información que sería muy útil.

4.4.1.2. TIPO DE APLICACIÓN DE SOFTWARE DISEÑADO

El software educativo se puede considerar como el conjunto de recursos informáticos diseñados con la intención de ser utilizados en el contexto de enseñanza-aprendizaje. Se caracteriza por ser altamente interactivo, a partir del empleo de recursos multimedia, como videos, sonidos, fotografías, diccionarios, juegos instructivos que apoyan funciones y diagnósticos.

4.4.1.3. HERRAMIENTAS DE DESARROLLO

DREAMWEVER

Es una aplicación en forma de estudio Creado inicialmente por Macromedia. Es el programa de este tipo más utilizado en el sector del diseño y la programación web, por sus funcionalidades, su integración con otras herramientas como Adobe Flash y, recientemente, por su soporte de los estándares del Word Wilde Web. Su principal competidor es Microsoft Expresión Web y tiene soporte, tanto para edición de imágenes como para animación a través de su integración con otras herramientas.

FLASH

Es un programa creado por Macromedia (actualmente pertenece a Adobe) con el que podemos hacer: Animaciones, Juegos, Aplicaciones, Sitios Web entre otras cosas, de hecho los videos que vemos en Youtube u otras páginas los podemos visualizar gracias a Flash.

Es una herramienta bastante completa y profesional, si sabemos utilizarla bien podemos hacer maravillas, todo depende de nuestra imaginación y el empeño que le pongamos

PHOTOSHOP

En sus versiones iniciales trabajaba en un espacio bitmap formado por una sola capa, donde se podían aplicar toda una serie de efectos, textos, marcas y tratamientos. En cierto modo tenía mucho parecido con las tradicionales ampliadoras. En la actualidad lo hace con múltiples capas.

A medida que ha ido evolucionando el software ha incluido diversas mejoras fundamentales, como la incorporación de un espacio de trabajo multicapa, inclusión de elementos vectoriales, gestión avanzada de color (ICM / ICC), tratamiento extensivo de tipografías, control y retoque de color, efectos creativos, posibilidad de incorporar plugins de terceras compañías, exportación para web entre otros.

JAVASCRIPT

Java Script es un lenguaje de scripting orientado a objetos utilizado para acceder a objetos en aplicaciones. Es utilizado, principalmente, integrado en un navegador web permitiendo el desarrollo de interfaces de usuario mejoradas y páginas web dinámicas. Java Script es un dialecto de ECMAScript y se caracteriza por ser un lenguaje basado en prototipos constipado débil y dinámico con funciones de primera clase. Java Script ha tenido influencia de múltiples lenguajes y fue diseñado para tener una sintaxis similar a Java, aunque más fácil de utilizar para programadores principiantes.

La investigación adquiere un enfoque fenomenológico a partir que se trabaja en un área con un problema específico y con número determinado de educadores que de una u otra forma contribuyen al desarrollo de la educación sexual, utilizando para esto estrategias y metodologías para corresponder al desarrollo de la sexualidad dentro de la educación.

Aplicativo multimedia. Son materiales informáticos que representan un conocimiento, y su propósito es facilitar el auto aprendizaje por parte del usuario (gráficos, sonidos, videos y animaciones,...) y se caracteriza por su alta interactividad, es decir, por el control que puede tener el usuario sobre el objeto del aprendizaje

ANÁLISIS ESTADÍSTICO DE LOS DATOS

MUESTRA

La muestra de los educadores escogidos para la investigación la constituyen 10 educadores que equivalen al 31% de la población de los educadores de la institución

CRITERIOS DE SELECCIÓN DE LA MUESTRA

Los educadores que se eligieron para la investigación, fue al azar, debido a que en el problema de investigación, toda y cada uno de ellos contribuye en la medida que cada uno considere la materia en agrado, repercutiendo en el desarrollo de la sexualidad dentro y fuera del establecimiento

4.4.1.4. TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN

Técnicas cualitativas

Entrevista

La entrevista se les aplicó a diez educadores de la sección, con el fin de buscar o investigar el proceso de desarrollo del proyecto de educación sexual, como estrategia didáctica para la enseñanza de la sexualidad en la institución a través de algunas preguntas claves sobre la sexualidad. También se quería investigar, si la capacitación de los educadores en la materia repercute o no en el desarrollo de la misma, para más adelante poder orientar mejor un trabajo investigativo de esta índole.

Historia de vida

Esta técnica se utilizó para obtener información del rector y de algún profesor como educadores en sexualidad. Lo que se pretende a través de este procedimiento es que se reseñe y se describa minuciosamente la vida cotidiana de las personas antes mencionadas, lo cual permite comprender mejor la vida social, cultural y psicológica de la institución educativa.

TESTIMONIO FOCALIZADO

Esta herramienta se utilizó con los diez educadores de la institución, con el fin de detectar la metodología empleada, la manera de comportarse con respecto a la sexualidad, la capacitación que se tiene con respecto a la materia; además observa la importancia de la capacitación y la no capacitación en el desempeño de la educación sexual en la sección.

Observación etnográfica

Esta técnica se registró a los educadores de la básica de la sección que contribuye al desarrollo del proyecto de educación sexual emanado de la Secretaría de educación como estrategia en la enseñanza de la sexualidad, teniendo como escenario la sección; la cual alberga un recurso humano con el cual podemos contar como elemento primordial, allí este recurso se siente protegido, resguardado, además, desarrolla todas las capacidades para llegar a los demás.

La función de escenario físico es albergar el potencial humano, llámese educador o alumno.

Observación no estructurada

Esta técnica fue realizada a los educadores de la sección, con el fin se analizar las relaciones familiares de los educadores en cuanto a los valores, sentimientos y tener presente el ambiente del aula de clase, sus aportes; los cuales deben ser valiosos para que así se pueda considerar el proyecto de educación sexual como estrategia didáctica acorde para los educadores en la enseñanza de la sexualidad.

TÉCNICAS CUANTITATIVAS

Se aplicó encuestas a los educadores que conocen sobre el proyecto de educación sexual, como estrategia didáctica para enseñanza de la sexualidad, con el fin de recolectar información sobre la importancia que se le da al desarrollo de la sexualidad dentro de la sección y en que medida colaborar y motivar este desarrollo.

La encuesta:

La encuesta es un instrumento principal de trabajo, su interés por investigar la naturaleza de la sexualidad en la sección Carlos Betancur de la institución educativa San Antonio de Prado.

Con su aplicación se puede lograr la medición de actitudes, conocer rápido y oportunamente la conducta futura o las intenciones de actuación de tales individuos y además, define la naturaleza de los conceptos claves para su análisis. La técnica fue destinada para obtener información primaria, a partir de diez educadores de la sección educativa, número representativo de individuos de una población para proyectar sus resultados sobre una población total.

La encuesta es realizada para conocer la realidad del desarrollo de la sexualidad y la educación sexual en la institución

4.4.1.5 PRESENTACIÓN Y ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN

TÉCNICAS CUALITATIVAS

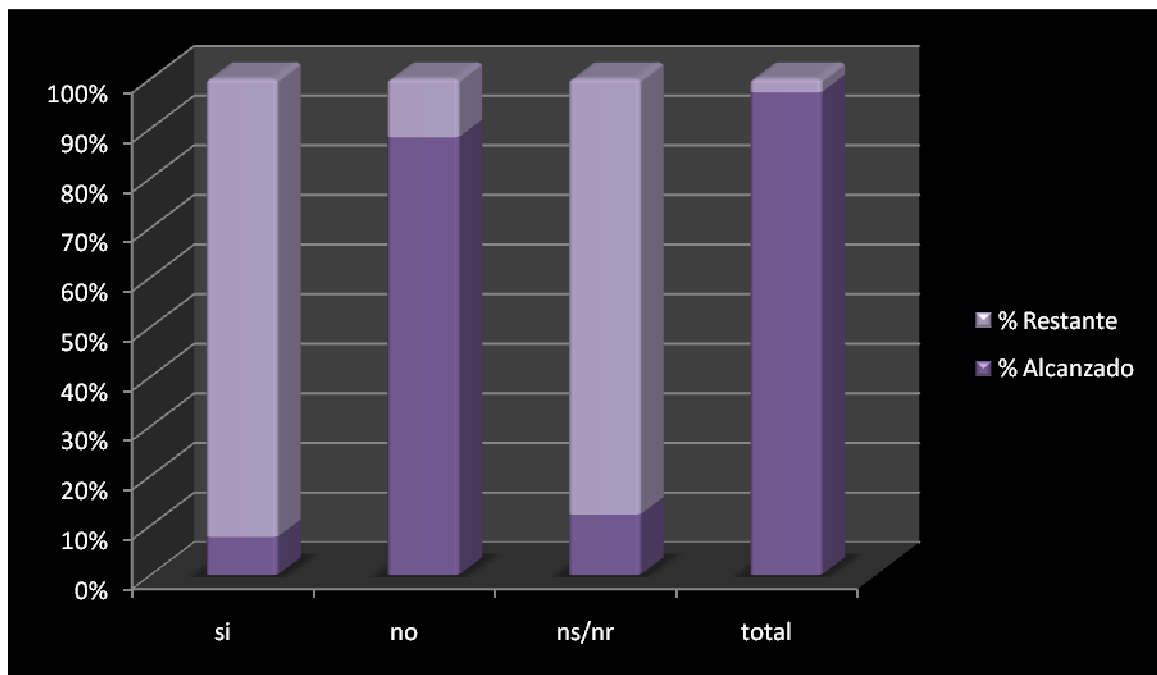
TABLAS

Tablas de frecuencias

Tabla 1. Capacitación a educadores.

Preguntas. 1	si	no	ns/nr	total
¿Hay en la institución educadores capacitados en educación sexual?	4%	91%	5%	100%

Gráfica 1 Capacitación a educadores

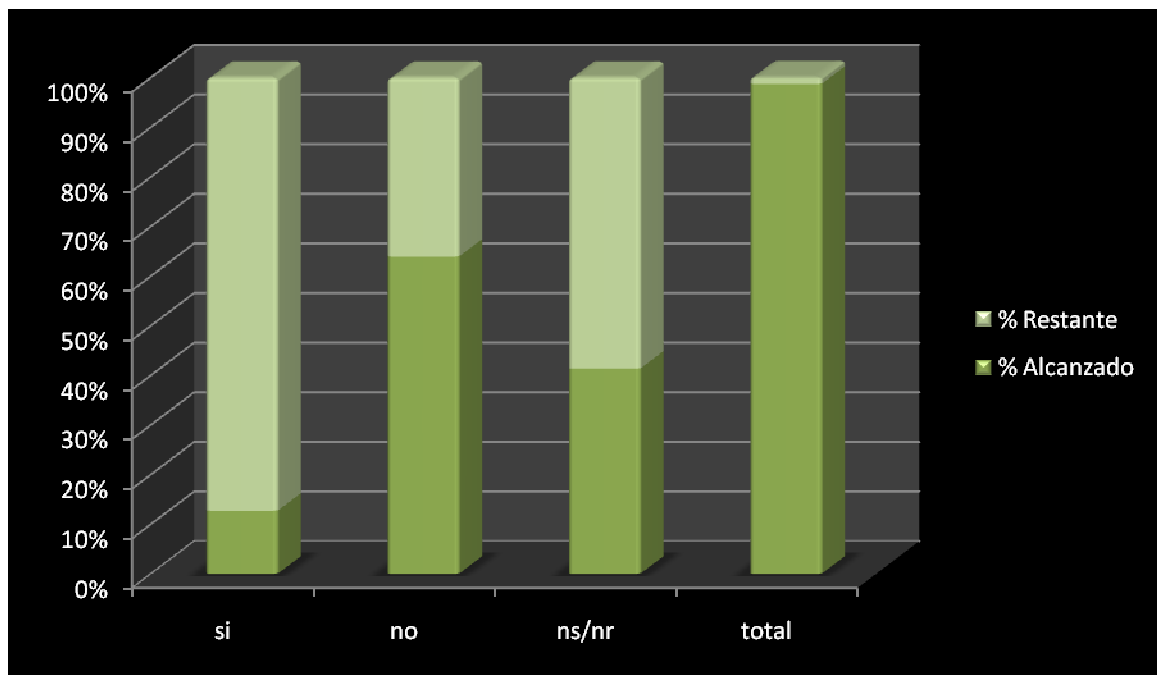


Se puede observar tanto en la encuesta, como en la gráfica hecha a los educadores, que la mayoría de los educadores no tienen capacitación en educación sexual, pues del 100% encuestado el 91% respondieron negativamente a esta pregunta, 4% respondieron afirmativamente y solo 5% no respondieron.

Tabla 2. Proyecto de educación sexual

Preguntas 2	si	no	ns/nr	total
¿Conoce usted si existe el proyecto de educación sexual en el P.E.I?	7%	58%	35%	100%

Gráfica 2. Proyecto de educación sexual.

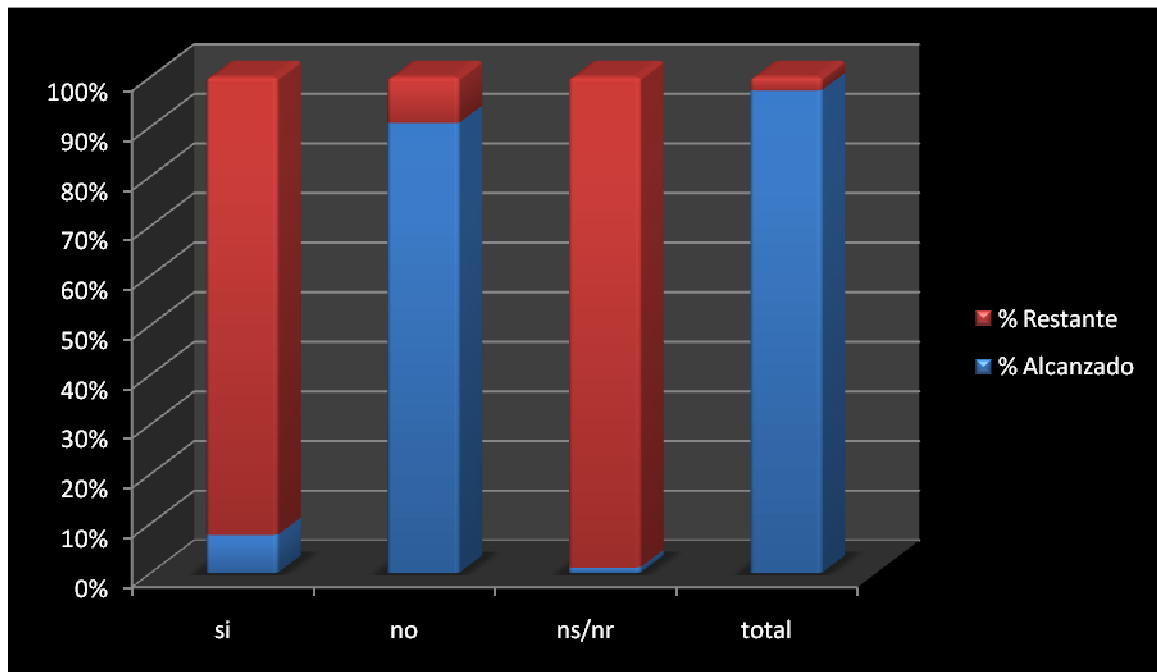


Se puede observar tanto en la encuesta como en la grafica hecha a los educadores que la mayoría de los educadores no conoce si existe el proyecto de educación sexual en el P.E.I., pues del 100% encuestado 58% respondieron negativamente a esta pregunta, 7% respondieron afirmativamente y solo 35% no respondieron.

Tabla 3. Transmisión de conocimientos

Preguntas. 3	si	no	ns/nr	total
¿La pedagogía empleada en el desarrollo de la sexualidad				
Es activa?	4%	95%	1%	100%

Gráfica 3. Transmisión de conocimientos.

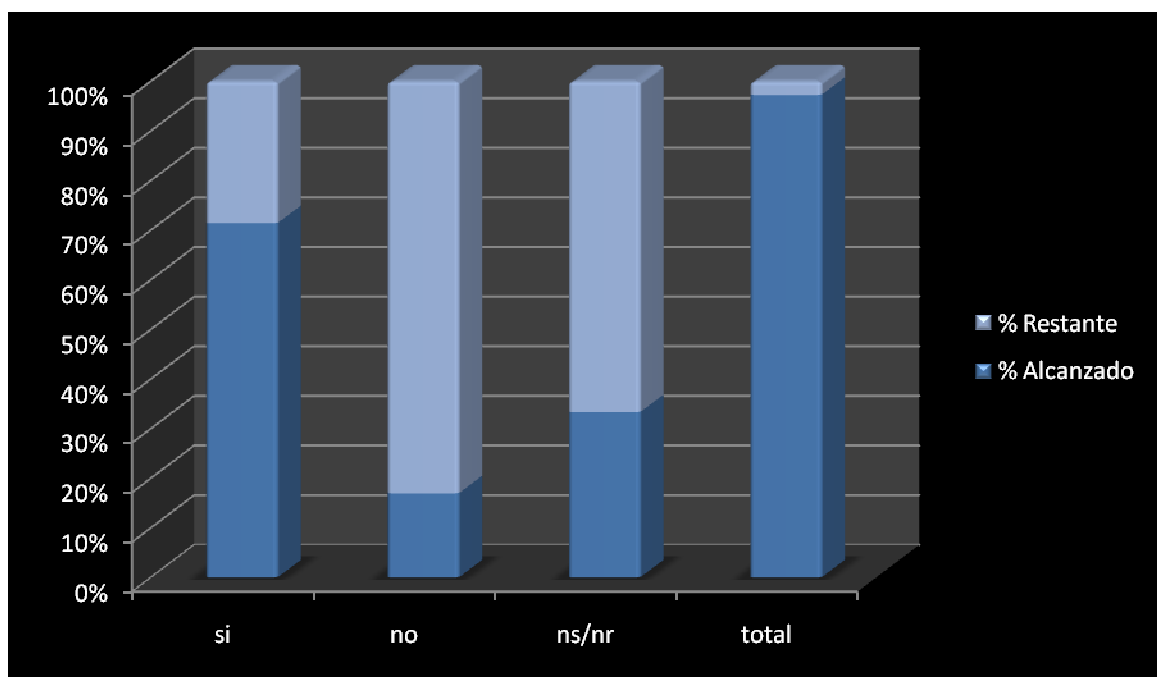


Se puede observar tanto en la encuesta como en la gráfica hecha a los educadores que la minoría de los educadores transmite una pedagogía activa, pues del 100% de los educadores encuestados 95% respondieron negativamente a esta pregunta, 4% respondieron afirmativamente y solo 1% no respondieron.

Tabla 4. La cultura en el desarrollo de la educación sexual.

Preguntas 4	si	no	ns/nr	total
¿Influye la cultura en el desarrollo de la educación sexual?	64%	11%	25%	100%

Gráfica 4. La cultura en el desarrollo de la educación sexual.

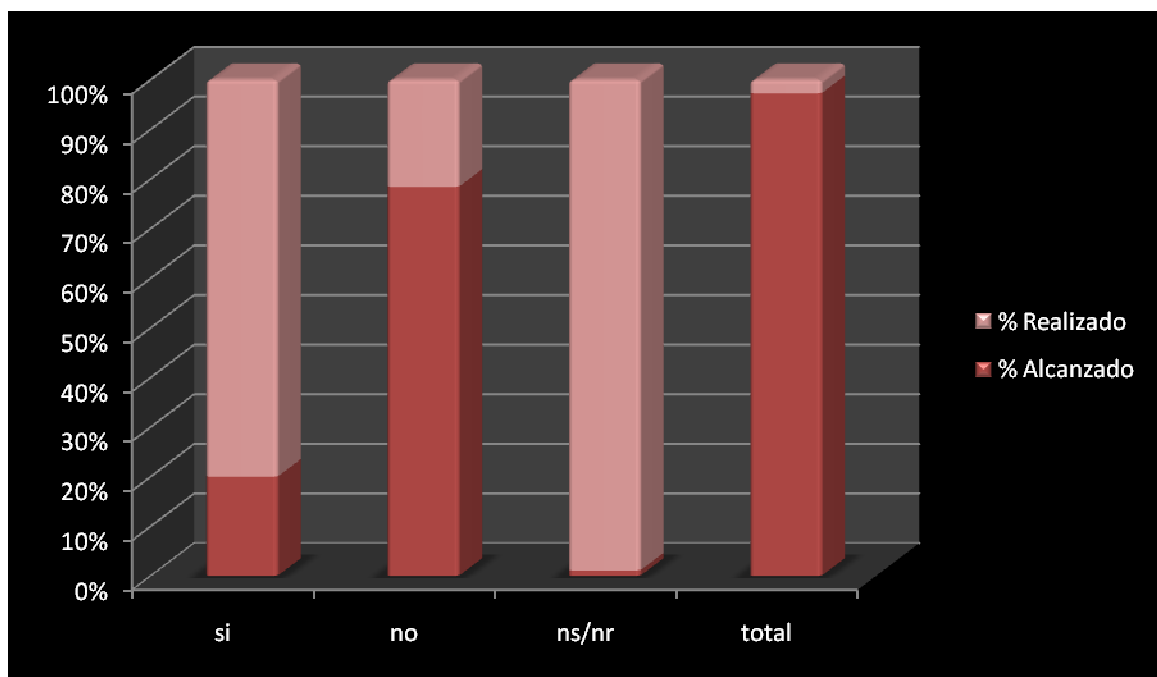


Se puede observar, tanto en la encuesta como en la gráfica hecha a los educadores que la mayoría de los educadores opina que la cultura influye en la educación sexual, pues del 100% encuestados 11% respondieron negativamente a esta pregunta, 64% respondieron afirmativamente y solo 25% no respondieron.

Tabla 5. Cantidad de material didáctico que posee la institución

Preguntas. 5	Si	No	Ns/Nr	Total
¿Sabe usted si en la institución hay material didáctico sobre Educación sexual?	15%	82%	3%	100%

Gráfica 5. Cantidad de material didáctico que posee la institución.

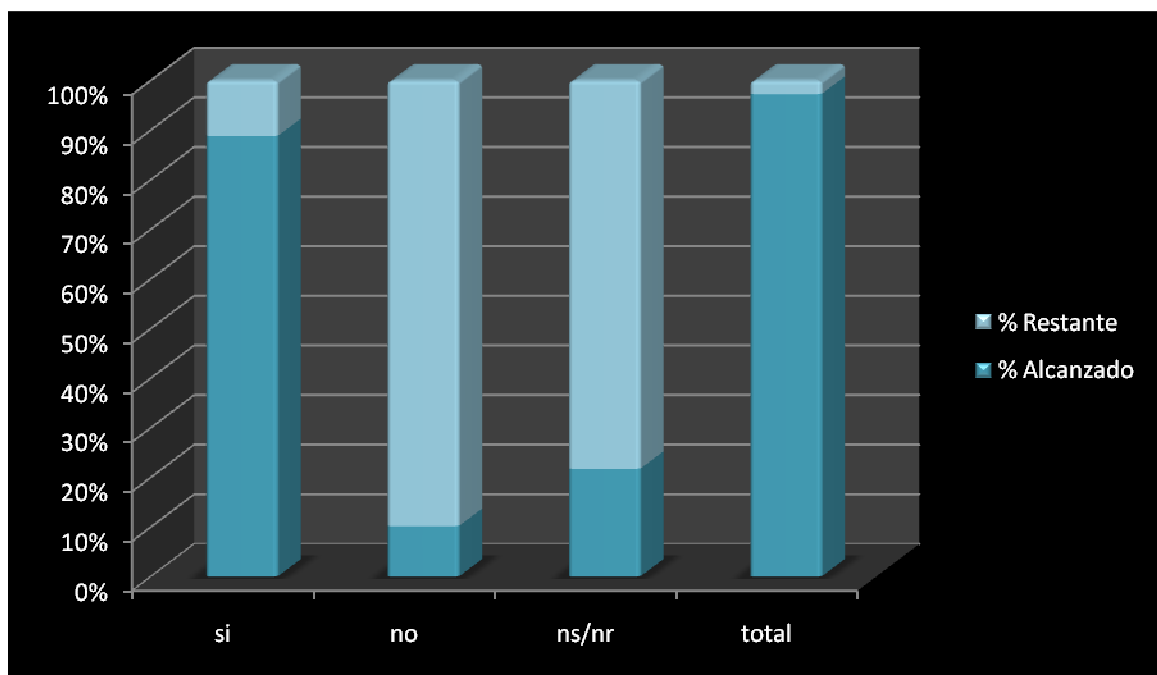


Se puede observar, tanto en la encuesta como en la gráfica hecha a los educadores que la mayoría de los educadores desconoce el material didáctico de educación sexual, pues del 100% de los educadores encuestados 82% respondieron negativamente a esta pregunta, 15% respondieron afirmativamente y solo 3% no respondieron.

Tabla 6. Necesidad de impartir educación sexual en la institución

Preguntas. 6	si	no	ns/nr	total
¿Considera usted que en la institución necesita un proyecto de Educación sexual?	82%	5%	13%	100%

Gráfica 6. Necesidad de impartir educación sexual en la institución

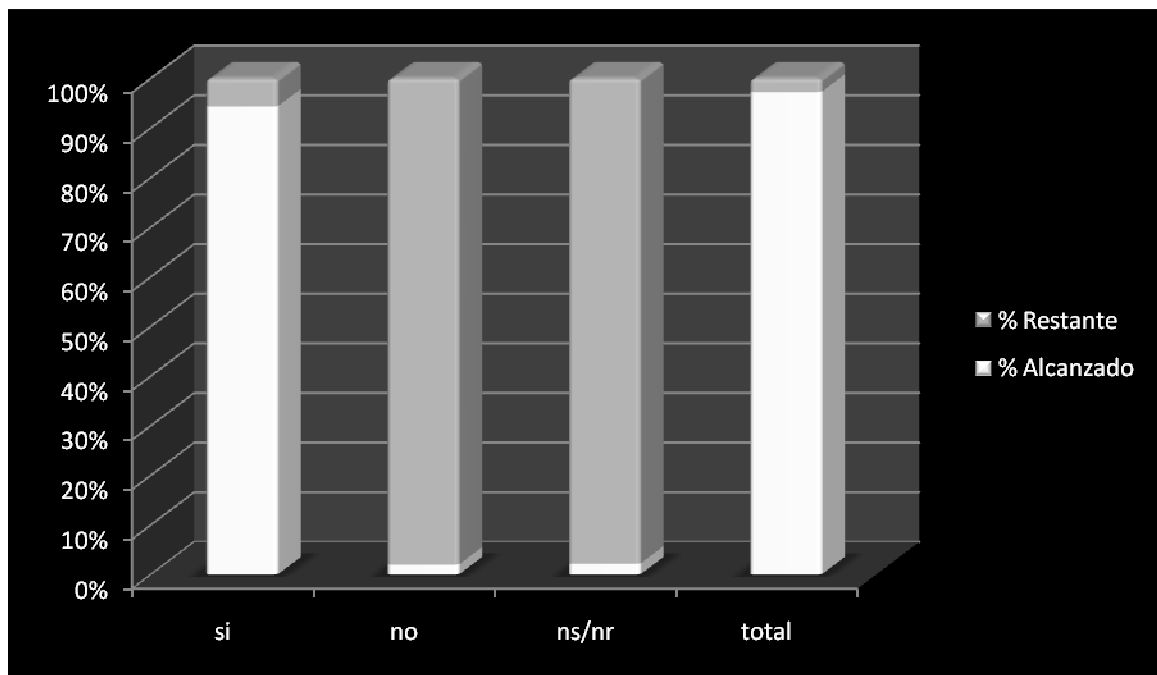


Se puede observar, tanto en la encuesta como en la gráfica hecha a los educadores que la mayoría de los educadores consideran que la institución necesita de cualificación de docentes para el proyecto de educación sexual, pues del 100% encuestados 5% respondieron negativamente a esta pregunta, 82% respondieron afirmativamente y solo 13% no respondieron.

Tabla 7. La escasa pedagogía empleada

Pregunta 7	si	no	ns/nr	total
¿La pedagogía empleada en el desarrollo es tradicionalista?	95%	3%	2%	100%

Gráfica 7. La escasa pedagogía empleada.

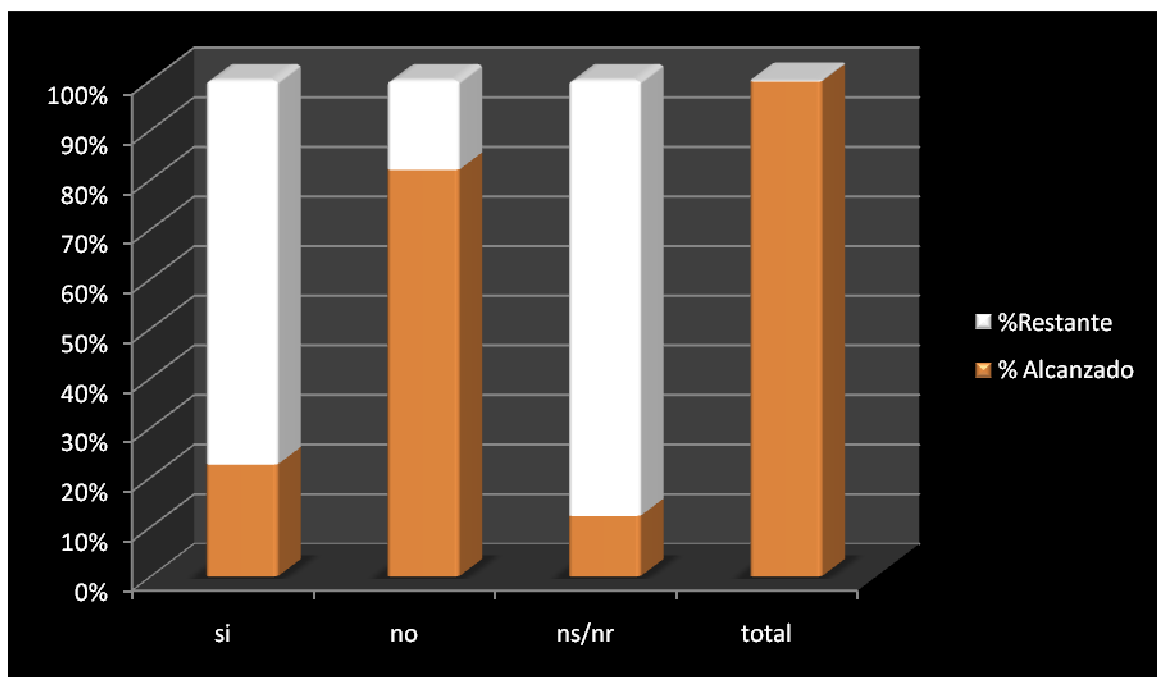


Se puede observar, tanto en la encuesta como en la gráfica hecha a los educadores que la mayoría de los educadores respondieron que la pedagogía impartida en sexualidad es tradicionalista, pues del 100% encuestados 3% respondieron negativamente a esta pregunta, 95% respondieron afirmativamente y solo 2% no respondieron.

Tabla 8. Proyecto nacional de educación sexual

Preguntas. 8	si	no	ns/nr	total
¿Conoce usted el proyecto nacional de educación sexual?	17%	75%	8%	100%

Gráfica 8. Proyecto nacional de educación sexual



Se puede observar, tanto en la encuesta como en la gráfica hecha a los educadores que la mayoría de los educadores no conoce el proyecto nacional de educación sexual, puesto que el 100% de encuestados 75% respondieron negativamente a esta pregunta, 17% respondieron afirmativamente y solo 8% no respondieron.

4.4.2. EVIDENCIAS DE DISEÑO

TABLAS DE FRECUENCIAS

ENCUESTA A EDUCADORES

GENERAL

Tabla 9. A educadores

POBLACIÓN	CATEGORÍA	PREGUNTA	S.	C.S.	N.
EDUCADORES 10	Proyecto de educación sexual	Aportes en desarrollo y ejecución del proyecto de Educación sexual	80%	20%	0%
	Capacitación en sexualidad	Influye la capacitación en el desarrollo de la sexualidad en la Educación sexual	54%	46%	0%
	Material didáctico	cuenta la institución con Material didáctico	60%	31%	9%
	La cultura	influencia de la cultura Sexual de los educadores	72%	28%	0%

Fuente: entrevista realizada a educadores de la sección, 04 de Mayo de 2009.

Que es importante hacer aportes en la ejecución y desarrollo del proyecto de educación sexual, ya que es una estrategia metodológica importante para el desarrollo de la sexualidad de la sección permitiendo que esta sea mas productiva; ningún educador afirmo lo contrario

El 54% de los educadores dice que la capacitación en sexualidad influye, ya sea de manera positiva o negativa, las personas capacitadas hacen aportes valiosos contribuyendo al buen éxito de la educación sexual en la sección.

El 46% partiendo de los educadores se preocupa por la capacitación en sexualidad, aunque dicen que es muy difícil esta capacitación, ya que implica sacrificar tiempo del cual casi nadie posee por los múltiples ocupaciones y además la carencia de recursos económicos ya que lo que ganan solo les alcanza para suplir las necesidades básicas.

Historia de vida a educadores

Afectividad

Estos educadores manifestaron tener buenas relaciones humanas con los demás educadores, a través del dialogo cordial entre los mismos, permitiendo un acercamiento constante, ya sea para pedir información o hacer comentarios al respecto; además hacen alusión al tema de la sexualidad entre los educadores que siempre están pendientes y es por eso que casi todas sus conversaciones giran en torno a la sexualidad.

Nivel intelectual

Ambos educadores poseen un nivel intelectual alto en sexualidad, la cual fue otorgada por la universidad cooperativa en el año 1998. Por tal motivo, se sienten orgullosos de poder contar con estos conocimientos que son indispensables para el desarrollo de una educación sexual. Además nos sentimos en condiciones de capacitar a educadores si a sexualidad se refiere. El estar capacitado permite aprendizajes significativos en sexualidad

Fuente: Historia de vida a educadores

Testimonio focalizado

Importancia del proyecto de educación sexual como estrategia didáctica en el desarrollo de la sexualidad en el desarrollo humano.

El tener una estrategia didáctica en sexualidad, permite al educador apropiarse de la materia.

Permite la adquisición en el conocimiento de la sexualidad.

Expresa estar acorde con las normas emanadas por el ministerio de educación nacional en cuanto a la educación sexual se refiere.

Permite el buen manejo de la información sexual.

Metodología empleada

Activa, participativa, expositiva, en grupo e individual.

Planeaciones clases directamente de talleres de refuerzo.

Necesidades de la educación sexual:

Tener conocimientos sobre el proyecto de educación sexual nacional para estar enterados sobre lo que allí se estipula.

Conocer los puntos clave en la realización de un proyecto de educación sexual.

Observación etnográfica.

Tabla 10. Educadores

POBLACION	CATEGORIA	PREGUNTA	S.	C.S.	N.
Educadores	Comportamiento	Frente a la educación sexual y el desarrollo de la sexualidad	75%	20%	5%
		Respeto y colaboración por parte de los compañeros	80%	19%	1%
	Proyecto pedagógico.	Interés en capacitarse	90%	10%	0%

Para el análisis de esta técnica se hace necesario, un cuadro donde aparezca la población, categoría, preguntas y porcentajes; permitiendo analizarse mejor.

Observación etnográfica

Para el análisis de esta se hace necesario, un cuadro donde aparezca la población, categorías, preguntas y personaje; permitiendo analizar mejor.

Fuente: Educadores de la sección, 15 de Mayo

El 75% de educadores afirman que de un buen comportamiento depende siempre el éxito en el desarrollo de la educación sexual en la sección educativa, por eso se hace necesaria dentro de la sección la presencia de educadores con actitud positiva frente al desarrollo de la sexualidad y la educación sexual. Solo el 5% de educadores dicen que el comportamiento nunca índice en el desarrollo de la sexualidad.

El 80% de los educadores se sienten respetados y aceptados; y además, reciben colaboración por parte de los demás compañero, afirman que el trabajo educativo se desarrolla en un ambiente agradable, de convivencia y mutua colaboración por parte de los compañeros.

El 90% de los educadores manifiestan interés por capacitarse, ya que la educación que han recibido no contribuye a aprendizajes significativos en la educación sexual y el desarrollo de la sexualidad, afirman que aun se mantienen presentes dentro de sus conocimientos en educación sexual tabúes que solo obstaculizan el buen desarrollo de la sexualidad.

En cuanto a la metodología empleada para el desarrollo de la educación sexual, hacen hincapié a los talleres de educación sexual como estrategia didáctica para adquirir conocimientos suficientes y significativos en sexualidad.

Hacer el proyecto nacional de educación sexual, una estrategia didáctica eficaz para los educadores en el desarrollo de la sexualidad en la sección educativa

Uso de materiales:

Los más ideales son aquellos que permitan conocimientos significativos.

Materiales que los alumnos realizan.

- _Laminas y carteles
- _Material de desecho.
- _Salidas de campo.
- _GUIAS DE TRABAJO.
- _Diálogos
- _Socio dramas
- _VIDEOS.
- _Disco foros.
- _Mensajes
- _Empleo de medios audiovisuales.

Tabla 11. Educadores

POBLACION	CATEGORIA	PREGUNTA	S.	C.S.	N.
Educadores	Proyecto nacional de Educación sexual	Participación de la Comunidad educativa	90%	80%	2%
		Participación de los educadores	80%	20%	0%
		Presencia de proyecto educativo de educación Sexual	0%	1%	99%

Fuente: Observación no estructurada realizada a educadores de la sección Carlos Betancur

Fecha: Mayo 29 2009

El 90% de los educadores consideran a la comunidad educativa como protagonistas del trabajo: estudiantes, padres de familia, directivos, maestros, empleados, egresados, otras personas de la comunidad.

El 80% de los educadores participa activamente tanto en el trabajo reflexivo como operativo en el que se concreta un proyecto educativo de sexualidad

El 99% de los educadores afirman que la institución Carlos Betancur no cuenta con un proyecto de educación sexual.

Consideran la educación sexual mucho más que una clase semanal, una charla o un taller, esto simplemente la enriquecen o la complementan. El crecimiento real se consigue cuando se da lugar a un proceso permanente de reflexión y trabajo con el máximo posible de espacios y situaciones escolares con la mayor participación que pueda conseguirse.

Técnicas cuantitativas

El análisis de datos cuantitativos esta referido a propiedades que se dan en las personas o grupos sociales en modalidades o magnitudes diferentes. Tales propiedades reciben el nombre de variables. Así, son variables como la edad, la escolaridad, los años de pertenencia en el colegio, entre otros; todos nos dan en personas individualmente consideradas.

El análisis también consiste en la búsqueda y determinación de uno o más rasgos, estructuras o configuraciones que caracterizan a un determinado grupo. Esta búsqueda esta determinada de manera general en los objetivos de la investigación.

La encuesta:

La encuesta es un instrumento principal de trabajo, su interés por investigar la naturaleza de la sexualidad en la sección Carlos Betancur de la institución educativa San Antonio de Prado.

Con su aplicación se puede lograr la medición de actitudes, conocer rápido y oportunamente la conducta futura o las intenciones de actuación de talen individuos y además, define la naturaleza de los conceptos claves para su análisis.

La técnica fue destinada para obtener información primaria, a partir de 10 educadores de la sección educativa, numero representativo de individuos de una población para proyectar sus resultados sobre una población total.

La encuesta es realizada para conocer la realidad del desarrollo de la sexualidad y la educación sexual en la institución

Tabla 12. Personal capacitado en educación sexual

PERSONAL CAPACITADO EN EDUCACION SEXUAL	FRECUENCIA (F)	PORCENTAJE (%)
Suficiente.	0	0%
Unos pocos	10	100%
TOTAL: 10	10	10

Fuente: educadores de la sección educativa Carlos Betancur de la institución educativa San Antonio de Prado.

Fecha: Junio 5 de 2009

La sección Carlos Betancur requiere de personal calificado en educación sexual, de esta manera puede ofrecer elementos para que sus educandos construyan su sexualidad con los matices que cada quien quiera asignarle a sus vida; también garantizan que la cultura que crea una generación es transmitida a la siguiente con el fin de que sean cambiadas por ellos. La carencia de personal capacitado en sexualidad, contribuye al no desarrollo sexual armónico y placentero en los educandos y comunidad educativa. Los pocos educadores con que cuenta la institución, sean multiplicadores de una propuesta metodológica para que la enseñanza de la educación sexual sea más amena y gratificante, permitiéndonos salir de los esquemas tradicionales

Tabla 13. Pedagogía empleada en el desarrollo de la sexualidad

PEDAGOGÍA EMPLEADA EN EL DESARROLLO DE LA SEXUALIDAD	FRECUENCIA (F)	PORCENTAJE (%)
Tradicionalista.	8	80%
Activa.	2	20%
		100%
TOTAL: 10	10	10

Fuente: educadores

Fecha: Junio 12 del 2009

La sección educativa requiere de unos docentes que impartan una pedagogía activa, ya que permiten en los educandos aprendizajes significativos.

Este aprendizaje permite relacionar sustancialmente las ideas que en materia sexual posee los maestros con las que ya sabe el alumno, generando conocimientos nuevos.

Frente a la crisis de la pedagogía tradicionalista en la educación sexual, la comunidad educativa de la sección tiene que apelar a una nueva pedagogía que le permita al educando una actitud favorable hacia la comprensión significativa.

Tabla 14. La cultura en el desarrollo de la educación sexual

LA CULTURA EN EL DESARROLLO DE LA EDUCACION SEXUAL.	FRECUENCIA (F)	PORCENTAJE (%)
Influye demasiado.	7	70%
Influye poco.	2	20%
No influye.	1	10%
		100%
TOTAL: 10	10	10

Fuente: educadores de la sección

Fecha: Julio 24 2009

Se observa claramente que la conducta sexual de los educadores de la sección está influenciada, por no decir que condicionada, por el aprendizaje social, cada quien posee su forma su forma o conducta sexual, dentro de su cultura hay prohibición, prejuicios, tabúes; tal conducta fue aprendida y moldeada de acuerdo con el patrón cultural prevalente en su grupo social, con algún grado de libertad y creatividad personal.

La identificación sexual (masculina-femenina) puede darse en muchas variedades Homosexuales, bisexuales, entre otros.

La aceptación de una conducta sexual depende del condicionamiento emocional y socio sociológico existente dentro del grupo cultural.

Tabla 15. Necesidad de cualificar docentes en educación sexual en la institución

NECESIDAD DE CUALIFICAR DOCENTES EN EDUCACION	FRECUENCIA (F)	PORCENTAJE (%)
Se hace necesario	10	100%
No se hace necesario	0	0%
TOTAL: 10	10	100%

Fuente: educadores

Fecha: Julio 31 2009

Es un requerimiento inmediato de la sección educativa, el impartir educación sexual dentro del establecimiento, con el fin de quitar esas barreras en la visión de la sexualidad, que permitan en los educandos ir mas allá de los órganos sexuales o de las instrucciones preventivas.

Se hace necesario impartir educación sexual, que vaya más allá de unas horas de clase o de unas prescripciones de comportamientos buenos o malos.

Se hace necesario en el colegio ayudar a los educadores a apreciar su sexualidad, con el fin de que construyan mundos mejores para quienes vienen detrás de ellos en el tiempo de la historia.

Tabla 16. Material didáctico en la institución educativa

MATERIAL DIDACTICO EN LA INSTITUCION EDUCATIVA.	FRECUENCIA (F)	PORCENTAJE (%)
Escaso	7	70%
Suficiente	3	30%
		100%
TOTAL: 10	10	10

Fuente educadores de sección Carlos Betancur

Fecha: Agosto 6 2009

En el proceso espontáneo del conocimiento de la sexualidad el material didáctico juega un papel importantísimo, crea situaciones de aprendizaje que, partiendo de interacciones comunicativas favorezcan la comunicación y la construcción del conocimiento. Hay que promover desde el principio un permanente contacto de los educadores con las producciones escritas, en toda su variedad de todas las formas en que se presenta la escritura según sea su función (operativa, informativa, expresiva); pero sobretodo el contacto con libros, internet, videos, revistas, el diario matutino que sean significativos para ellos.

También el material didáctico posibilita de manera agradable ese acercamiento vital entre la realidad sexual de la cultura y la realidad del educando.

Es mediante el contacto con estas estrategias metodológicas y una buena orientación sexual, el educando adquiere aprendizaje significativo.

Tabla 17. Proyecto de educación sexual en la institución

PROYECTO DE EDUCACIÓN SEXUAL EN LA INSTITUCIÓN	FRECUENCIA (F)	PORCENTAJE (%)
NO EXISTE	10	100%
		100%
TOTAL: 10	10	10

Fuente: educadores de la sección Carlos Betancur

Fecha: Agosto 21 de 2009.

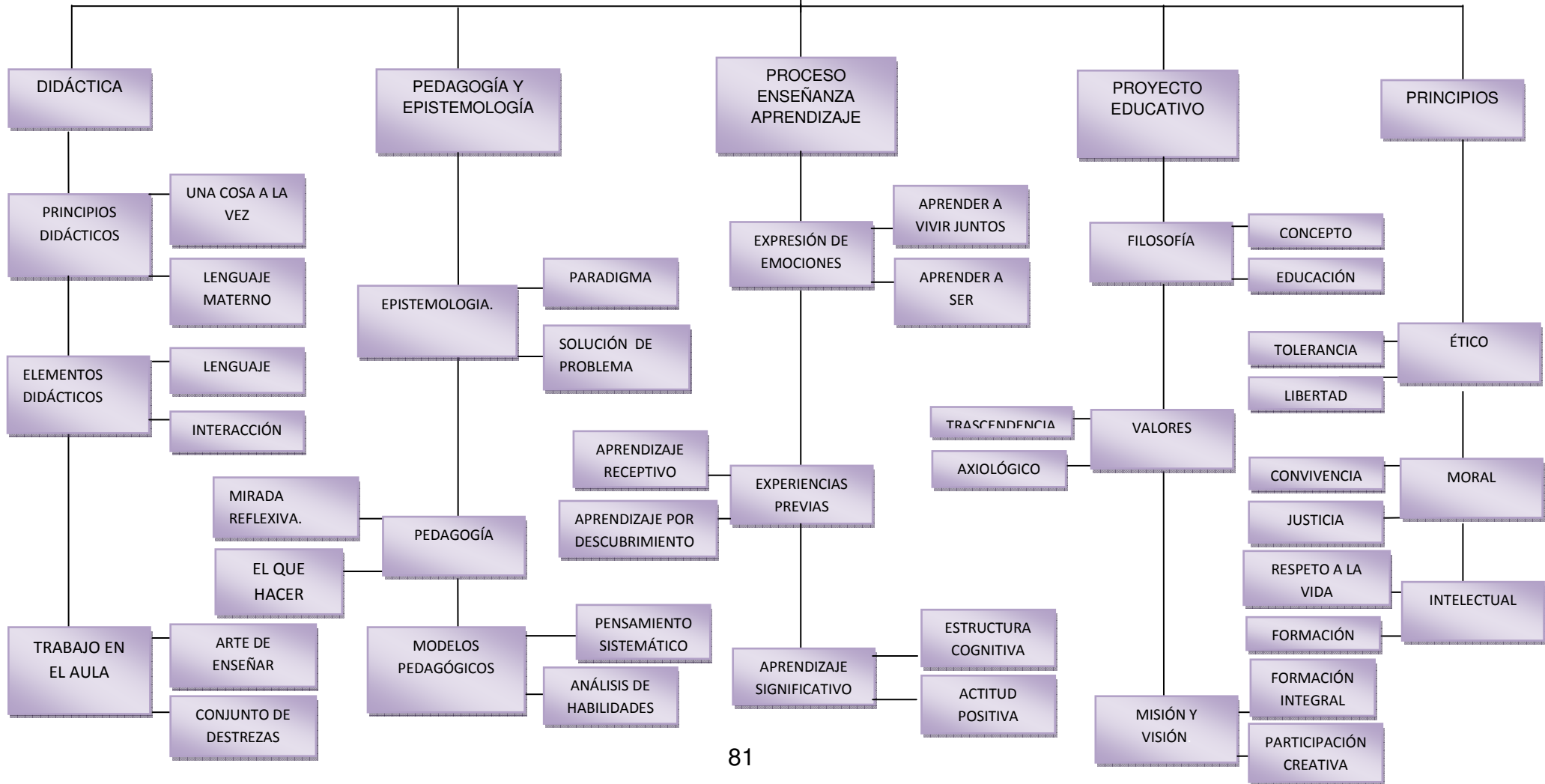
La sección Carlos Betancur de la institución educativa san Antonio de Prado.

No cuenta con un proyecto de educación sexual, si con una exigencia de una información desfasada de la realidad y poco gratificante para la comunidad educativa ya que; no tuvo en cuenta los conocimientos previos en sexualidad constituidos por los seres humanos, la realización de las actividades no son concretas, es un producto de unos cuentos y sin embargo se ponen al servicio de otros, los conocimientos no giran en torno a problemática concretas es una información que no responde a unos intereses y necesidades de un conglomerado social.

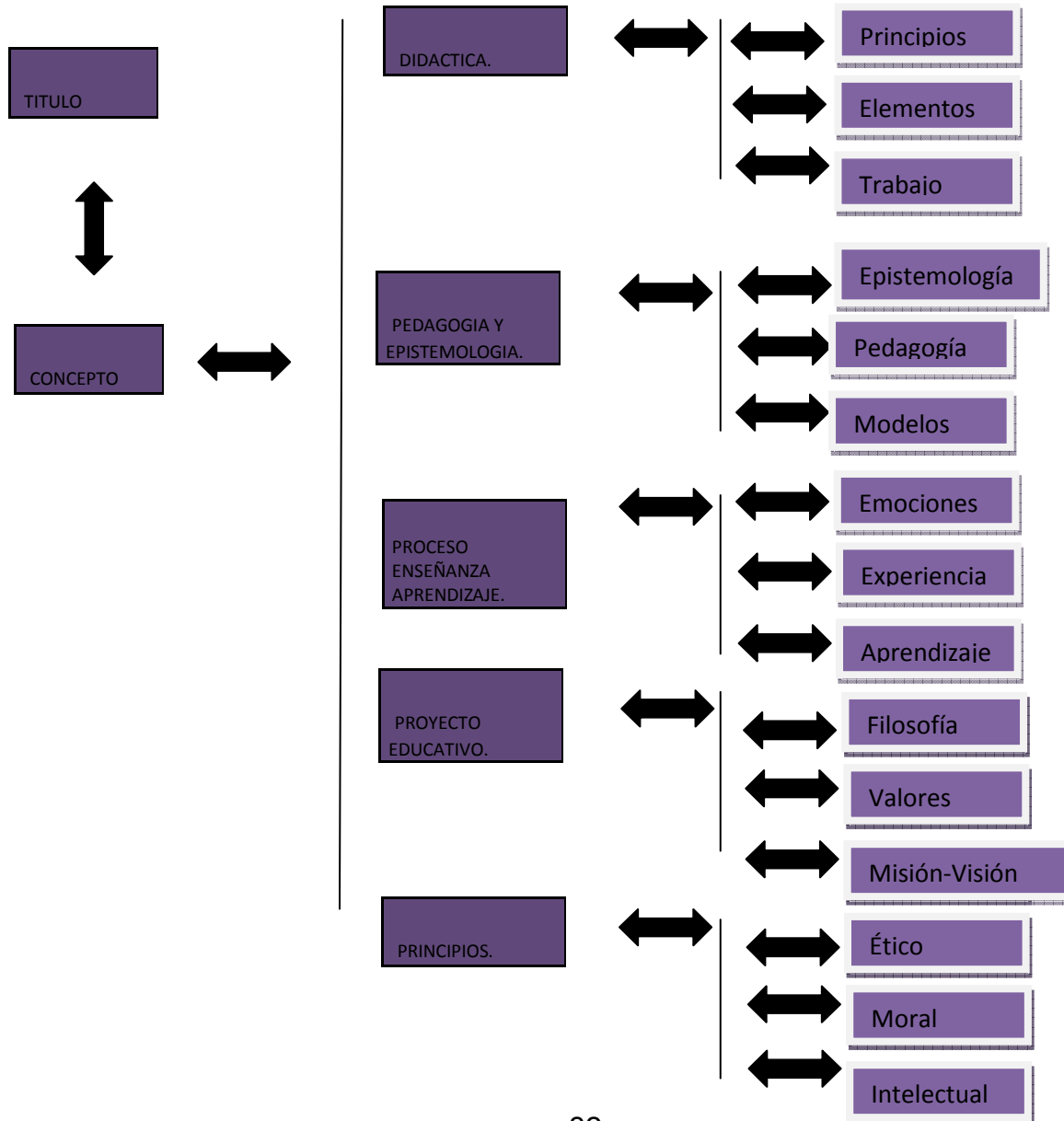
En la elaboración de un proyecto de educación sexual no hay que dejar de lado las concepciones y representaciones de los educandos, sus actividades frente a las relaciones afectivas, el machismo, el feminismo, la homosexualidad, las relaciones sexuales, las actividades que asumen los maestros, los padres y adultos frente a la sexualidad de los adolescentes.

CUALIFICACIÓN DE DOCENTES

CONCEPTO



4.4.2.2 MAPA DE NAVEGACIÓN



4.4.2.3 INTERFACES Y GUIONES

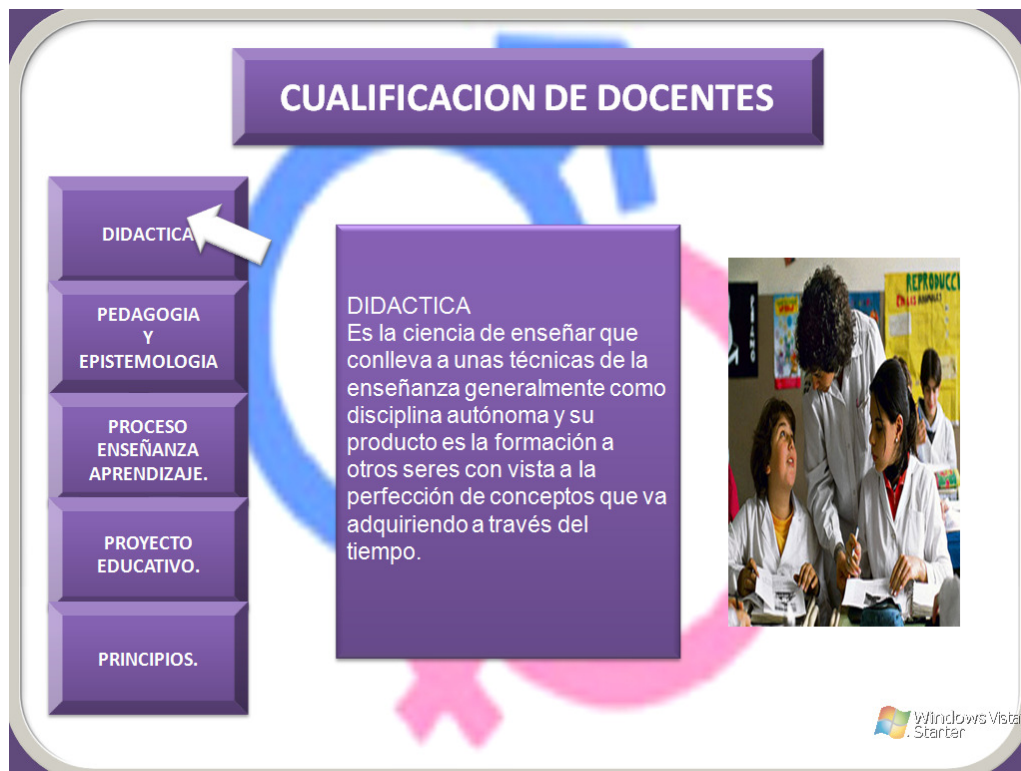
INTERFAZ 1. VENTANA PRINCIPAL



GUIÓN, VENTANA PRINCIPAL

NO.	OBJETO	ESTADO	EVENTO	ACCIÓN
1	Barrer con el nombre del aplicativo.	Activo en espera.	Clic por el usuario.	Cuando el usuario haga clic, se activará un efecto sonoro de bienvenida y se da un cambio de color del título
2	Barra de menús.	Activo en espera.	Deslizamiento por usuario.	Al pasar el puntero del Mouse por el área de menús, se activa cambiando de color y dando efecto de sonido: "clic."
3	Botones del menú.	Activo en espera.	Clic por el usuario.	El área del menú que seleccionó el usuario desplegará las opciones en espera de alguna selección.
4	Opciones del menú.	Activo en espera.	Clic por el usuario.	Cuando el usuario seleccione el enlace que quiere visitar aparecerá el texto con la información y las imágenes correspondientes.
5	Área de texto y fotografías.	No activo.	Ninguno.	Ninguno. Ésta área sólo cambiará su contenido cuando el usuario haga clic en alguna de las opciones del menú.
6	Área del video	Activo.	Clic en Play.	Se inicia un video clic
Estado 1	Aparece los objetos 1,2,3,4,5,6			
Estado 2	Al pasar el puntero del Mouse por la barra de menú, éstos cambian de color.			
Estado 3	Al dar clic en algún botón del menú, éste se activa y despliega las diferentes opciones.			
Estado 4	El usuario elige una opción del menú y cambian las áreas de texto e imágenes de acuerdo con la elección.			

INTERFAZ 2. DIDÁCTICA



GUIÓN, DIDÁCTICA

NO.	OBJETO	ESTADO	EVENTO	ACCIÓN
1	Barrer con el nombre del aplicativo.	Activo en espera.	Clic por el usuario.	Cuando el usuario haga clic, se activará un efecto sonoro de bienvenida y se da un cambio de color del título
2	Barra de menús.	Activo en espera.	Deslizamiento por usuario.	Al pasar el puntero del Mouse por el área de menús, se activa cambiando de color y dando efecto de sonido: "clic."
3	Botón didáctica.	Activo en espera.	Clic por el usuario.	El botón en didáctica despliega las opciones.
4	Opción principios didácticos.	Activo en espera.	Clic por el usuario.	Cuando el usuario seleccione "principios didácticos", el área de texto e imágenes y sonido se actualizará con la información requerida.
5	Opción elementos de la didáctica.	Activo en espera.	Clic por el usuario.	Cuando el usuario seleccione el enlace "elementos de la didáctica", el área de texto, imágenes y sonido se actualizará con la información requerida.
6	Opción trabajo en el aula.	Activo en espera.	Clic por el usuario.	Cuando el usuario seleccione el enlace "trabajo en el aula", el área de texto, imágenes y sonido se actualizará con la información requerida.

Estado 1	Aparece los objetos 1,2,3
Estado 2	Al pasar el puntero del Mouse por la barra de menú, éstos cambian de color.
Estado 3	Al dar clic en el botón "didáctica" del menú, éste se activa y despliega las diferentes opciones: Principios didácticos Elementos de la didáctica Trabajo en el aula
Estado 4	El usuario elige una opción del menú y cambian las áreas de texto, imágenes y sonidos de acuerdo con la elección.

INTERFAZ 3. PRINCIPIOS DIDÁCTICOS



GUIÓN, PRINCIPIOS DIDÁCTICOS

NO.	OBJETO	ESTADO	EVENTO	ACCIÓN
1	Barrer con el nombre del aplicativo.	Activo en espera.	Clic por el usuario.	Cuando el usuario haga clic, se activará un efecto sonoro de bienvenida y se da un cambio de color del título
2	Barra de menús.	Activo en espera.	Deslizamiento por usuario.	Al pasar el puntero del Mouse por el área de menús, se activa cambiando de color y dando efecto de sonido: "clic."
3	Botón principios didácticos.	Activo en espera.	Clic por el usuario.	El botón en principios didácticos despliega las opciones.
4	Opción lenguaje materno.	Activo en espera.	Clic por el usuario.	Cuando el usuario seleccione "lenguaje materno", el área de texto e imágenes y sonido se actualizará con la información requerida.
5	Opción una cosa a la vez.	Activo en espera.	Clic por el usuario.	Cuando el usuario seleccione el enlace "una cosa a la vez", el área de texto, imágenes y sonido se actualizará con la información requerida.

Estado 1	Aparece los objetos 1,2,3
Estado 2	Al pasar el puntero del Mouse por la barra de menú, éstos cambian de color.
Estado 3	Al dar clic en la opción "principios didácticos" del menú, éste se activa y despliega las diferentes opciones: Lenguaje materno. Una cosa a la vez.
Estado 4	El usuario elige una opción del menú y cambian las áreas de texto, imágenes y sonidos de acuerdo con la elección.

INTERFAZ 4. ELEMENTOS DE LA DIDÁCTICA

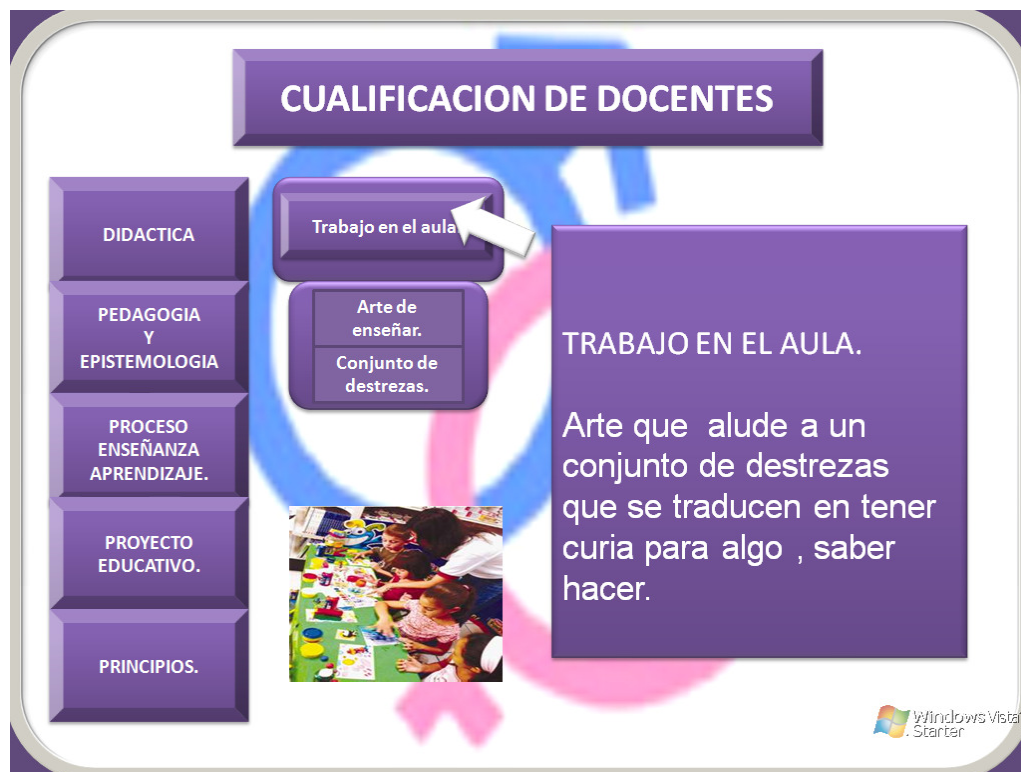


GUIÓN, ELEMENTOS DE LA DIDÁCTICA

NO.	OBJETO	ESTADO	EVENTO	ACCIÓN
1	Barrer con el nombre del aplicativo.	Activo en espera.	Clic por el usuario.	Cuando el usuario haga clic, se activará un efecto sonoro de bienvenida y se da un cambio de color del título
2	Barra de menús.	Activo en espera.	Deslizamiento por usuario.	Al pasar el puntero del Mouse por el área de menús, se activa cambiando de color y dando efecto de sonido: "clic."
3	Botón elementos de la didáctica.	Activo en espera.	Clic por el usuario.	El botón en elementos de la didáctica despliega las opciones.
4	Opción lenguaje.	Activo en espera.	Clic por el usuario.	Cuando el usuario seleccione "lenguaje", el área de texto e imágenes y sonido se actualizará con la información requerida.
5	Opción interacción.	Activo en espera.	Clic por el usuario.	Cuando el usuario seleccione el enlace "interacción", el área de texto, imágenes y sonido se actualizará con la información requerida.

Estado 1	Aparece los objetos 1,2,3
Estado 2	Al pasar el puntero del Mouse por la barra de menú, éstos cambian de color.
Estado 3	Al dar clic en la opción "elementos de la didáctica" del menú, éste se activa y despliega las diferentes opciones: Lenguaje. Interacción.
Estado 4	El usuario elige una opción del menú y cambian las áreas de texto, imágenes y sonidos de acuerdo con la elección.

INTERFAZ 5. TRABAJO EN EL AULA

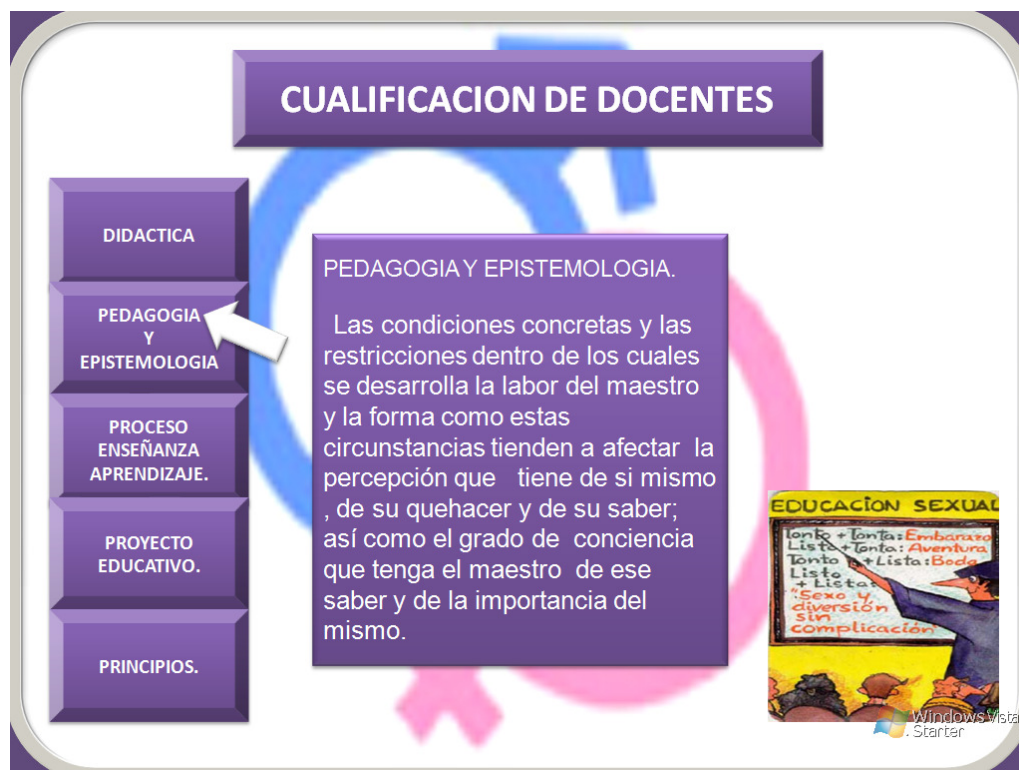


GUIÓN, TRABAJO EN EL AULA

NO.	OBJETO	ESTADO	EVENTO	ACCIÓN
1	Barrer con el nombre del aplicativo.	Activo en espera.	Clic por el usuario.	Cuando el usuario haga clic, se activará un efecto sonoro de bienvenida y se da un cambio de color del título
2	Barra de menús.	Activo en espera.	Deslizamiento por usuario.	Al pasar el puntero del Mouse por el área de menús, se activa cambiando de color y dando efecto de sonido: "clic."
3	Botón trabajo en el aula.	Activo en espera.	Clic por el usuario.	El botón en trabajo en el aula despliega las opciones.
4	Opción arte de enseñar.	Activo en espera.	Clic por el usuario.	Cuando el usuario seleccione "arte de enseñar", el área de texto e imágenes y sonido se actualizará con la información requerida.
5	Opción conjunto de destrezas.	Activo en espera.	Clic por el usuario.	Cuando el usuario seleccione el enlace "conjunto de destrezas", el área de texto, imágenes y sonido se actualizará con la información requerida.

Estado 1	Aparece los objetos 1,2,3
Estado 2	Al pasar el puntero del Mouse por la barra de menú, éstos cambian de color.
Estado 3	Al dar clic en la opción "trabajo en el aula" del menú, éste se activa y despliega las diferentes opciones: Arte de enseñar. Conjunto de destrezas.
Estado 4	El usuario elige una opción del menú y cambian las áreas de texto, imágenes y sonidos de acuerdo con la elección.

INTERFAZ 6: PEDAGOGIA Y EPISTEMOLOGÍA



GUIÓN, PEDAGOGÍA Y EPISTEMOLOGÍA

NO.	OBJETO	ESTADO	EVENTO	ACCIÓN
1	Barrer con el nombre del aplicativo.	Activo en espera.	Clic por el usuario.	Cuando el usuario haga clic, se activará un efecto sonoro de bienvenida y se da un cambio de color del título
2	Barra de menús.	Activo en espera.	Deslizamiento por usuario.	Al pasar el puntero del Mouse por el área de menús, se activa cambiando de color y dando efecto de sonido: "clic."
3	Botón pedagogía y epistemología.	Activo en espera.	Clic por el usuario.	El botón en pedagogía y epistemología despliega las opciones.
4	Opción epistemología.	Activo en espera.	Clic por el usuario.	Cuando el usuario seleccione "epistemología", el área de texto e imágenes y sonido se actualizará con la información requerida.
5	Opción pedagogía.	Activo en espera.	Clic por el usuario.	Cuando el usuario seleccione el enlace "pedagogía", el área de texto, imágenes y sonido se actualizará con la información requerida.
6	Opción modelos pedagógicos.	Activo en espera.	Clic por el usuario.	Cuando el usuario seleccione el enlace "modelos pedagógicos", el área de texto, imágenes y sonido se actualizará con la información requerida.

Estado 1	Aparece los objetos 1,2,3
Estado 2	Al pasar el puntero del Mouse por la barra de menú, éstos cambian de color.
Estado 3	Al dar clic en la opción "pedagogía y epistemología" del menú, éste se activa y despliega las diferentes opciones: Epistemología. Pedagogía. Modelos pedagógicos.
Estado 4	El usuario elige una opción del menú y cambian las áreas de texto, imágenes y sonidos de acuerdo con la elección.

INTERFAZ 7. EPISTEMOLOGÍA

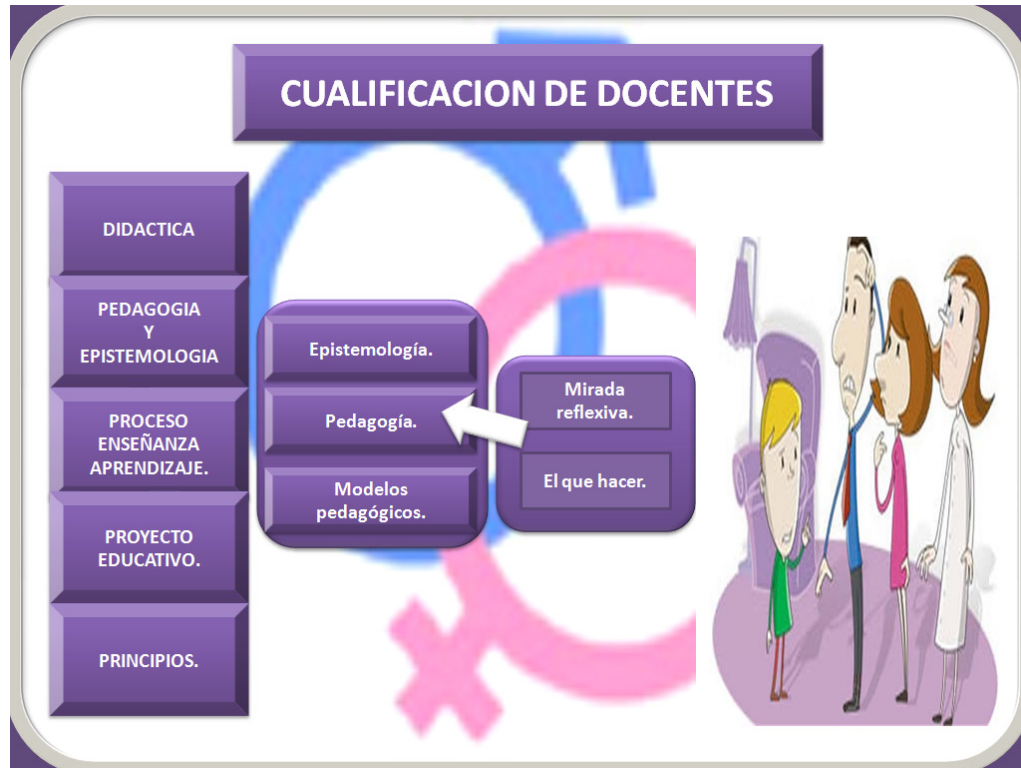


GUIÓN, EPISTEMOLOGÍA

NO.	OBJETO	ESTADO	EVENTO	ACCIÓN
1	Barrer con el nombre del aplicativo.	Activo en espera.	Clic por el usuario.	Cuando el usuario haga clic, se activará un efecto sonoro de bienvenida y se da un cambio de color del título
2	Barra de menús.	Activo en espera.	Deslizamiento por usuario.	Al pasar el puntero del Mouse por el área de menús, se activa cambiando de color y dando efecto de sonido: "clic."
3	Botón Epistemología.	Activo en espera.	Clic por el usuario.	El botón en Epistemología Despliega las opciones.
4	Opción paradigma.	Activo en espera.	Clic por el usuario.	Cuando el usuario seleccione "paradigmas", el área de texto e imágenes y sonido se actualizará con la información requerida.
5	Opción solución de problemas.	Activo en espera.	Clic por el usuario.	Cuando el usuario seleccione el enlace "solución de problemas", el área de texto, imágenes y sonido se actualizará con la información requerida.

Estado 1	Aparece los objetos 1,2,3
Estado 2	Al pasar el puntero del Mouse por la barra de menú, éstos cambian de color.
Estado 3	Al dar clic en la opción "epistemología" del menú, éste se activa y despliega las diferentes opciones: Paradigmas. Solución de problema.
Estado 4	El usuario elige una opción del menú y cambian las áreas de texto, imágenes y sonidos de acuerdo con la elección.

INTERFAZ 8. PEDAGOGÍA



GUIÓN, PEDAGOGÍA

NO.	OBJETO	ESTADO	EVENTO	ACCIÓN
1	Barrer con el nombre del aplicativo.	Activo en espera.	Clic por el usuario.	Cuando el usuario haga clic, se activará un efecto sonoro de bienvenida y se da un cambio de color del título
2	Barra de menús.	Activo en espera.	Deslizamiento por usuario.	Al pasar el puntero del Mouse por el área de menús, se activa cambiando de color y dando efecto de sonido: "clic."
3	Botón pedagogía.	Activo en espera.	Clic por el usuario.	El botón en pedagogía Despliega las opciones.
4	Opción mirada reflexiva.	Activo en espera.	Clic por el usuario.	Cuando el usuario seleccione "mirada reflexiva", el área de texto e imágenes y sonido se actualizará con la información requerida.
5	Opción el que hacer.	Activo en espera.	Clic por el usuario.	Cuando el usuario seleccione el enlace "el que hacer", el área de texto, imágenes y sonido se actualizará con la información requerida.

Estado 1	Aparece los objetos 1,2,3
Estado 2	Al pasar el puntero del Mouse por la barra de menú, éstos cambian de color.
Estado 3	Al dar clic en la opción "pedagogía" del menú, éste se activa y despliega las diferentes opciones: Mirada reflexiva. El que hacer.
Estado 4	El usuario elige una opción del menú y cambian las áreas de texto, imágenes y sonidos de acuerdo con la elección.

INTERFAZ 9. MODELOS PEDAGÓGICOS

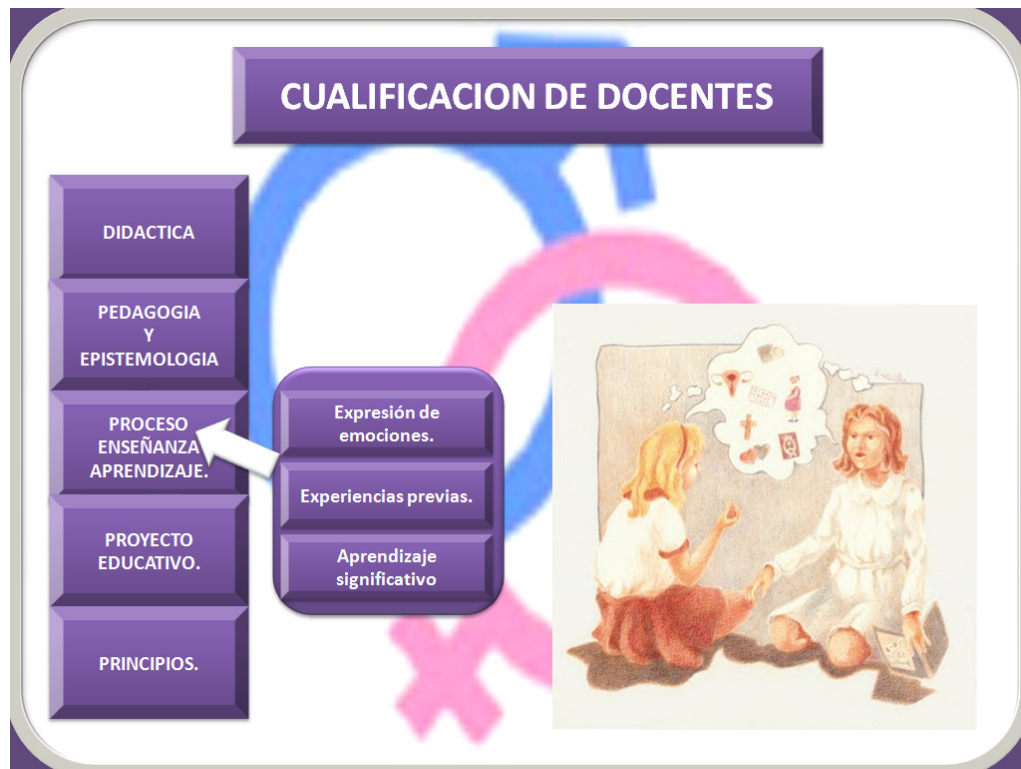


GUIÓN, MODELOS PEDAGÓGICOS

NO.	OBJETO	ESTADO	EVENTO	ACCIÓN
1	Barrer con el nombre del aplicativo.	Activo en espera.	Clic por el usuario.	Cuando el usuario haga clic, se activará un efecto sonoro de bienvenida y se da un cambio de color del título
2	Barra de menús.	Activo en espera.	Deslizamiento por usuario.	Al pasar el puntero del Mouse por el área de menús, se activa cambiando de color y dando efecto de sonido: "clic."
3	Botón modelos pedagógicos.	Activo en espera.	Clic por el usuario.	El botón en modelos pedagógicos despliega las opciones.
4	Opción pensamiento sistemático.	Activo en espera.	Clic por el usuario.	Cuando el usuario seleccione "pensamiento sistemático", el área de texto e imágenes y sonido se actualizará con la información requerida.
5	Opción análisis de habilidades.	Activo en espera.	Clic por el usuario.	Cuando el usuario seleccione el enlace "análisis de habilidades" el área de texto, imágenes y sonido se actualizará con la información requerida.

Estado 1	Aparece los objetos 1,2,3
Estado 2	Al pasar el puntero del Mouse por la barra de menú, éstos cambian de color.
Estado 3	Al dar clic en la opción "modelos pedagógicos" del menú, éste se activa y despliega las diferentes opciones: Pensamiento sistemático. Análisis de habilidades.
Estado 4	El usuario elige una opción del menú y cambian las áreas de texto, imágenes y sonidos de acuerdo con la elección.

INTERFAZ 10. PROCESO ENSEÑANZA APRENDIZAJE



GUIÓN, PROCESO ENSEÑANZA APRENDIZAJE

NO.	OBJETO	ESTADO	EVENTO	ACCIÓN
1	Barrer con el nombre del aplicativo.	Activo en espera.	Clic por el usuario.	Cuando el usuario haga clic, se activará un efecto sonoro de bienvenida y se da un cambio de color del título
2	Barra de menús.	Activo en espera.	Deslizamiento por usuario.	Al pasar el puntero del Mouse por el área de menús, se activa cambiando de color y dando efecto de sonido: "clic."
3	Botón proceso enseñanza aprendizaje.	Activo en espera.	Clic por el usuario.	El botón en enseñanza aprendizaje despliega las opciones.
4	Opción expresión de emociones.	Activo en espera.	Clic por el usuario.	Cuando el usuario seleccione "expresión de emociones", el área de texto e imágenes y sonido se actualizará con la información requerida.
5	Opción experiencias previas.	Activo en espera.	Clic por el usuario.	Cuando el usuario seleccione el enlace "experiencias previas", el área de texto, imágenes y sonido se actualizará con la información requerida.
6	Opción aprendizaje significativo.	Activo en espera.	Clic por el usuario.	Cuando el usuario seleccione el enlace "aprendizaje significativo", el área de texto, imágenes y sonido se actualizará con la información requerida.

Estado 1	Aparece los objetos 1,2,3
Estado 2	Al pasar el puntero del Mouse por la barra de menú, éstos cambian de color.
Estado 3	Al dar clic en la opción "enseñanza aprendizaje" del menú, éste se activa y despliega las diferentes opciones: Expresión de emociones. Experiencias previas. Aprendizaje significativo
Estado 4	El usuario elige una opción del menú y cambian las áreas de texto, imágenes y sonidos de acuerdo con la elección.

INTERFAZ 11. EXPRESIÓN DE EMOCIONES



GUIÓN, EXPRESIÓN DE EMOCIONES

NO.	OBJETO	ESTADO	EVENTO	ACCIÓN
1	Barrer con el nombre del aplicativo.	Activo en espera.	Clic por el usuario.	Cuando el usuario haga clic, se activará un efecto sonoro de bienvenida y se da un cambio de color del título
2	Barra de menús.	Activo en espera.	Deslizamiento por usuario.	Al pasar el puntero del Mouse por el área de menús, se activa cambiando de color y dando efecto de sonido: "clic."
3	Botón expresión de emociones.	Activo en espera.	Clic por el usuario.	El botón en expresión de emociones despliega las opciones.
4	Opción aprender a vivir juntos.	Activo en espera.	Clic por el usuario.	Cuando el usuario seleccione "aprender a vivir juntos", el área de texto e imágenes y sonido se actualizará con la información requerida.
5	Opción aprender a ser.	Activo en espera.	Clic por el usuario.	Cuando el usuario seleccione el enlace "aprender a ser" el área de texto, imágenes y sonido se actualizará con la información requerida.

Estado 1	Aparece los objetos 1,2,3
Estado 2	Al pasar el puntero del Mouse por la barra de menú, éstos cambian de color.
Estado 3	Al dar clic en la opción "expresión de emociones" del menú, éste se activa y despliega las diferentes opciones: Aprender a vivir juntos Aprender a ser.
Estado 4	El usuario elige una opción del menú y cambian las áreas de texto, imágenes y sonidos de acuerdo con la elección.

INTERFAZ 12. EXPERIENCIAS PREVIAS

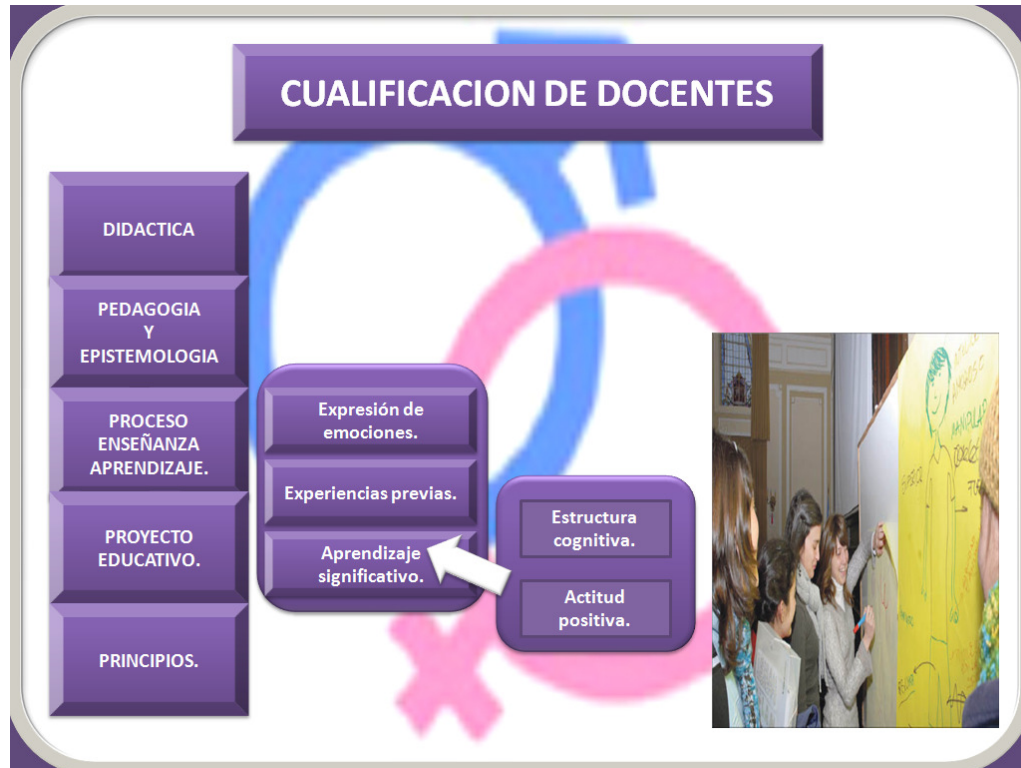


GUIÓN, EXPERIENCIAS PREVIAS

NO.	OBJETO	ESTADO	EVENTO	ACCIÓN
1	Barrer con el nombre del aplicativo.	Activo en espera.	Clic por el usuario.	Cuando el usuario haga clic, se activará un efecto sonoro de bienvenida y se da un cambio de color del título
2	Barra de menús.	Activo en espera.	Deslizamiento por usuario.	Al pasar el puntero del Mouse por el área de menús, se activa cambiando de color y dando efecto de sonido: "clic."
3	Botón experiencias previas.	Activo en espera.	Clic por el usuario.	El botón en experiencias previas despliega las opciones.
4	Opción aprendizaje receptivo.	Activo en espera.	Clic por el usuario.	Cuando el usuario seleccione "aprendizaje receptivo", el área de texto e imágenes y sonido se actualizará con la información requerida.
5	Opción aprendizaje por descubrimiento.	Activo en espera.	Clic por el usuario.	Cuando el usuario seleccione el enlace "aprendizaje por descubrimiento" el área de texto, imágenes y sonido se actualizará con la información requerida.

Estado 1	Aparece los objetos 1,2,3
Estado 2	Al pasar el puntero del Mouse por la barra de menú, éstos cambian de color.
Estado 3	Al dar clic en la opción "experiencias previas" del menú, éste se activa y despliega las diferentes opciones: Aprendizaje receptivo Aprendizaje por descubrimiento
Estado 4	El usuario elige una opción del menú y cambian las áreas de texto, imágenes y sonidos de acuerdo con la elección.

INTERFAZ 13. APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO



GUIÓN, APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO

NO.	OBJETO	ESTADO	EVENTO	ACCIÓN
1	Barrer con el nombre del aplicativo.	Activo en espera.	Clic por el usuario.	Cuando el usuario haga clic, se activará un efecto sonoro de bienvenida y se da un cambio de color del título
2	Barra de menús.	Activo en espera.	Deslizamiento por usuario.	Al pasar el puntero del Mouse por el área de menús, se activa cambiando de color y dando efecto de sonido: "clic."
3	Botón aprendizaje significativo.	Activo en espera.	Clic por el usuario.	El botón en aprendizaje significativo despliega las opciones.
4	Opción estructura cognitiva.	Activo en espera.	Clic por el usuario.	Cuando el usuario seleccione "estructura cognitiva", el área de texto e imágenes y sonido se actualizará con la información requerida.
5	Opción actitud positiva.	Activo en espera.	Clic por el usuario.	Cuando el usuario seleccione el enlace "actitud positiva" el área de texto, imágenes y sonido se actualizará con la información requerida.

Estado 1	Aparece los objetos 1,2,3
Estado 2	Al pasar el puntero del Mouse por la barra de menú, éstos cambian de color.
Estado 3	Al dar clic en la opción "aprendizaje significativo" del menú, éste se activa y despliega las diferentes opciones: Estructura cognitiva Actitud positiva
Estado 4	El usuario elige una opción del menú y cambian las áreas de texto, imágenes y sonidos de acuerdo con la elección.

INTERFAZ 14. PROYECTO EDUCATIVO



GUIÓN, PROYECTO EDUCATIVO

NO.	OBJETO	ESTADO	EVENTO	ACCIÓN
1	Barrer con el nombre del aplicativo.	Activo en espera.	Clic por el usuario.	Cuando el usuario haga clic, se activará un efecto sonoro de bienvenida y se da un cambio de color del título
2	Barra de menús.	Activo en espera.	Deslizamiento por usuario.	Al pasar el puntero del Mouse por el área de menús, se activa cambiando de color y dando efecto de sonido: "clic."
3	Botón proyecto educativo.	Activo en espera.	Clic por el usuario.	El botón en proyecto educativo despliega las opciones.
4	Opción filosofía.	Activo en espera.	Clic por el usuario.	Cuando el usuario seleccione "filosofía", el área de texto e imágenes y sonido se actualizará con la información requerida.
5	Opción valores.	Activo en espera.	Clic por el usuario.	Cuando el usuario seleccione el enlace "valores", el área de texto, imágenes y sonido se actualizará con la información requerida.
6	Opción misión y visión.	Activo en espera.	Clic por el usuario.	Cuando el usuario seleccione el enlace "misión y visión", el área de texto, imágenes y sonido se actualizará con la información requerida.

Estado 1	Aparece los objetos 1,2,3
Estado 2	Al pasar el puntero del Mouse por la barra de menú, éstos cambian de color.
Estado 3	Al dar clic en la opción "proyecto educativo" del menú, éste se activa y despliega las diferentes opciones: Filosofía Valores Misión y visión
Estado 4	El usuario elige una opción del menú y cambian las áreas de texto, imágenes y sonidos de acuerdo con la elección.

INTERFAZ 15:FILOSOFÍA



GUIÓN, FILOSOFÍA

NO.	OBJETO	ESTADO	EVENTO	ACCIÓN
1	Barrer con el nombre del aplicativo.	Activo en espera.	Clic por el usuario.	Cuando el usuario haga clic, se activará un efecto sonoro de bienvenida y se da un cambio de color del título
2	Barra de menús.	Activo en espera.	Deslizamiento por usuario.	Al pasar el puntero del Mouse por el área de menús, se activa cambiando de color y dando efecto de sonido: "clic."
3	Botón filosofía.	Activo en espera.	Clic por el usuario.	El botón en Filosofía Despliega las opciones.
4	Opción concepto.	Activo en espera.	Clic por el usuario.	Cuando el usuario seleccione "concepto", el área de texto e imágenes y sonido se actualizará con la información requerida.
5	Opción educación.	Activo en espera.	Clic por el usuario.	Cuando el usuario seleccione el enlace "educación" el área de texto, imágenes y sonido se actualizará con la información requerida.

Estado 1	Aparece los objetos 1,2,3
Estado 2	Al pasar el puntero del Mouse por la barra de menú, éstos cambian de color.
Estado 3	Al dar clic en la opción "filosofía" del menú, éste se activa y despliega las diferentes opciones: Concepto. Educación
Estado 4	El usuario elige una opción del menú y cambian las áreas de texto, imágenes y sonidos de acuerdo con la elección.

INTERFAZ 16. VALORES



GUIÓN, VALORES

NO.	OBJETO	ESTADO	EVENTO	ACCIÓN
1	Barrer con el nombre del aplicativo.	Activo en espera.	Clic por el usuario.	Cuando el usuario haga clic, se activará un efecto sonoro de bienvenida y se da un cambio de color del título
2	Barra de menú.	Activo en espera.	Deslizamiento por usuario.	Al pasar el puntero del Mouse por el área de menús, se activa cambiando de color y dando efecto de sonido: "clic."
3	Botón valores.	Activo en espera.	Clic por el usuario.	El botón en valores despliega las opciones.
4	Opción trascendencia.	Activo en espera.	Clic por el usuario.	Cuando el usuario seleccione "trascendencia", el área de texto e imágenes y sonido se actualizará con la información requerida.
5	Opción axiológico.	Activo en espera.	Clic por el usuario.	Cuando el usuario seleccione el enlace "axiológico" el área de texto, imágenes y sonido se actualizará con la información requerida.

Estado 1	Aparece los objetos 1,2,3
Estado 2	Al pasar el puntero del Mouse por la barra de menú, éstos cambian de color.
Estado 3	Al dar clic en la opción "valores" del menú, éste se activa y despliega las diferentes opciones: Trascendencia. Axiologico.
Estado 4	El usuario elige una opción del menú y cambian las áreas de texto, imágenes y sonidos de acuerdo con la elección.

INTERFAZ 17: MISIÓN Y VISIÓN



GUIÓN, MISIÓN Y VISIÓN

NO.	OBJETO	ESTADO	EVENTO	ACCIÓN
1	Barrer con el nombre del aplicativo.	Activo en espera.	Clic por el usuario.	Cuando el usuario haga clic, se activará un efecto sonoro de bienvenida y se da un cambio de color del título
2	Barra de menús.	Activo en espera.	Deslizamiento por usuario.	Al pasar el puntero del Mouse por el área de menús, se activa cambiando de color y dando efecto de sonido: "clic."
3	Botón misión y visión.	Activo en espera.	Clic por el usuario.	El botón en misión y visión despliega las opciones.
4	Opción formación integral.	Activo en espera.	Clic por el usuario.	Cuando el usuario seleccione "formación integral", el área de texto e imágenes y sonido se actualizará con la información requerida.
5	Opción participación creativa.	Activo en espera.	Clic por el usuario.	Cuando el usuario seleccione el enlace "participación creativa" el área de texto, imágenes y sonido se actualizará con la información requerida.

Estado 1	Aparece los objetos 1,2,3
Estado 2	Al pasar el puntero del Mouse por la barra de menú, éstos cambian de color.
Estado 3	Al dar clic en la opción "misión y visión" del menú, éste se activa y despliega las diferentes opciones: Formación integral. Participación creativa.
Estado 4	El usuario elige una opción del menú y cambian las áreas de texto, imágenes y sonidos de acuerdo con la elección.

INTERFAZ 18. PRINCIPIOS



GUIÓN, PRINCIPIOS

NO.	OBJETO	ESTADO	EVENTO	ACCIÓN
1	Barrer con el nombre del aplicativo.	Activo en espera.	Clic por el usuario.	Cuando el usuario haga clic, se activará un efecto sonoro de bienvenida y se da un cambio de color del título
2	Barra de menú.	Activo en espera.	Deslizamiento por usuario.	Al pasar el puntero del Mouse por el área de menús, se activa cambiando de color y dando efecto de sonido: "clic."
3	Botón principios.	Activo en espera.	Clic por el usuario.	El botón en principios despliega las opciones.
4	Opción ético.	Activo en espera.	Clic por el usuario.	Cuando el usuario seleccione "ético", el área de texto e imágenes y sonido se actualizará con la información requerida.
5	Opción moral.	Activo en espera.	Clic por el usuario.	Cuando el usuario seleccione el enlace "moral", el área de texto, imágenes y sonido se actualizará con la información requerida.
6	Opción intelectual.	Activo en espera.	Clic por el usuario.	Cuando el usuario seleccione el enlace "intelectual", el área de texto, imágenes y sonido se actualizará con la información requerida.

Estado 1	Aparece los objetos 1,2,3
Estado 2	Al pasar el puntero del Mouse por la barra de menú, éstos cambian de color.
Estado 3	Al dar clic en la opción "principios" del menú, éste se activa y despliega las diferentes opciones: Ético Moral Intelectual
Estado 4	El usuario elige una opción del menú y cambian las áreas de texto, imágenes y sonidos de acuerdo con la elección.

INTERFAZ 19. ÉTICO



GUIÓN, ÉTICO

NO.	OBJETO	ESTADO	EVENTO	ACCIÓN
1	Barrer con el nombre del aplicativo.	Activo en espera.	Clic por el usuario.	Cuando el usuario haga clic, se activará un efecto sonoro de bienvenida y se da un cambio de color del título
2	Barra de menús.	Activo en espera.	Deslizamiento por usuario.	Al pasar el puntero del Mouse por el área de menús, se activa cambiando de color y dando efecto de sonido: "clic."
3	Botón ético.	Activo en espera.	Clic por el usuario.	El botón en ético despliega las opciones.
4	Opción tolerancia.	Activo en espera.	Clic por el usuario.	Cuando el usuario seleccione "tolerancia", el área de texto e imágenes y sonido se actualizará con la información requerida.
5	Opción libertad.	Activo en espera.	Clic por el usuario.	Cuando el usuario seleccione el enlace "libertad" el área de texto, imágenes y sonido se actualizará con la información requerida.

Estado 1	Aparece los objetos 1,2,3
Estado 2	Al pasar el puntero del Mouse por la barra de menú, éstos cambian de color.
Estado 3	Al dar clic en la opción "ético" del menú, éste se activa y despliega las diferentes opciones: Tolerancia. Libertad.
Estado 4	El usuario elige una opción del menú y cambian las áreas de texto, imágenes y sonidos de acuerdo con la elección.

INTERFAZ 20. MORAL



GUIÓN, MORAL

NO.	OBJETO	ESTADO	EVENTO	ACCIÓN
1	Barrer con el nombre del aplicativo.	Activo en espera.	Clic por el usuario.	Cuando el usuario haga clic, se activará un efecto sonoro de bienvenida y se da un cambio de color del título
2	Barra de menús.	Activo en espera.	Deslizamiento por usuario.	Al pasar el puntero del Mouse por el área de menús, se activa cambiando de color y dando efecto de sonido: "clic."
3	Botón moral.	Activo en espera.	Clic por el usuario.	El botón en moral Despliega las opciones.
4	Opción convivencia.	Activo en espera.	Clic por el usuario.	Cuando el usuario seleccione "convivencia", el área de texto e imágenes y sonido se actualizará con la información requerida.
5	Opción justicia.	Activo en espera.	Clic por el usuario.	Cuando el usuario seleccione el enlace "justicia" el área de texto, imágenes y sonido se actualizará con la información requerida.

Estado 1	Aparece los objetos 1,2,3
Estado 2	Al pasar el puntero del Mouse por la barra de menú, éstos cambian de color.
Estado 3	Al dar clic en la opción "moral" del menú, éste se activa y despliega las diferentes opciones: Convivencia Justicia
Estado 4	El usuario elige una opción del menú y cambian las áreas de texto, imágenes y sonidos de acuerdo con la elección.

INTERFAZ 21. INTELECTUAL



GUIÓN, INTELLECTUAL

NO.	OBJETO	ESTADO	EVENTO	ACCIÓN
1	Barrer con el nombre del aplicativo.	Activo en espera.	Clic por el usuario.	Cuando el usuario haga clic, se activará un efecto sonoro de bienvenida y se da un cambio de color del título
2	Barra de menús.	Activo en espera.	Deslizamiento por usuario.	Al pasar el puntero del Mouse por el área de menús, se activa cambiando de color y dando efecto de sonido: "clic."
3	Botón intelectual.	Activo en espera.	Clic por el usuario.	El botón en intelectual Despliega las opciones.
4	Opción respeto a la vida.	Activo en espera.	Clic por el usuario.	Cuando el usuario seleccione "respeto a la vida", el área de texto e imágenes y sonido se actualizará con la información requerida.
5	Opción formación.	Activo en espera.	Clic por el usuario.	Cuando el usuario seleccione el enlace "formación" el área de texto, imágenes y sonido se actualizará con la información requerida.

Estado 1	Aparece los objetos 1,2,3
Estado 2	Al pasar el puntero del Mouse por la barra de menú, éstos cambian de color.
Estado 3	Al dar clic en la opción "intelectual" del menú, éste se activa y despliega las diferentes opciones: Respeto a la vida. Formación.
Estado 4	El usuario elige una opción del menú y cambian las áreas de texto, imágenes y sonidos de acuerdo con la elección.

MANUAL DEL USUARIO

Antes de comenzar es recomendable que el usuario lea las instrucciones que se encuentran en el manual técnico de la página para una mejor navegación por la página.

Ahora que ya hemos dado un vistazo al manual técnico y que nuestra página corre correctamente es hora de empezar.

Cuando ingrese a la página del proyecto de educación sexual verá una animación en la parte central de la misma y en la parte superior encontrará un menú que será el que lo guiará por toda ésta, para que avance hacia el tema del cual desea conocer más. Dicho menú contiene el nombre del proyecto y una variedad de botones que describiré a continuación.

El primer botón a mano izquierda es el botón de “inicio”, utilícelo para volver en el momento que lo desee a la página de entrada del proyecto.

A continuación se encuentra con un botón denominado “historia”, al dar click sobre éste, podrá encontrar una pequeña reseña histórica de la Institución Educativa San Antonio de Prado; así como del proyecto, en la parte inferior de la página encontrará dos botones para avanzar o regresar, estos aparecerán en todas aquellas páginas donde la información es un poco extensa y se ha decidido ponerla en varias etapas.

Continuando en el orden de izquierda a derecha, encontrará un botón con el texto “objetivos” de éste se desprenderán dos botones más, los cuales lo llevarán al objetivo general y a los objetivos específicos del proyecto, según lo desee.

Seguidamente nos encontramos con el texto “conceptos” botón en el cual encontrará definiciones que se consideran necesarias para una mejor comprensión del proyecto, allí podrá encontrar conceptos como cualificación docente, modelos pedagógicos, enseñanza – aprendizaje y fundamentos. Se le recomienda al usuario leer y tener claras dichas definiciones para una mejor comprensión del proyecto.

El siguiente botón “proyecto nacional” muestra una descripción del proyecto de educación nacional con el cual el gobierno de Colombia desea llegar a todas las instituciones del país, en este botón encontrará tres botones más, los cuales hablan de la historia de dicho proyecto, los objetivos y la pedagogía que se debe utilizar propuesta por el gobierno.

Por último encontrará el botón que lo llevará a la descripción detallada del proyecto institucional, de éste se desprenden básicamente tres links.

Planteamiento: encontrará en este la descripción fundamental del proyecto, encontrará una descripción, un análisis realizado a un documental y la descripción del test presentado por los participantes del proyecto.

Antecedentes: en este se muestran los proyectos previamente realizados en la institución que tienen que ver con el tema de educación sexual.

Pedagogía: el último de nuestros botones, en este podrá encontrar una descripción detallada de las pedagogías que se proponen ser utilizadas para la enseñanza de la educación sexual.

Espero que este manual sea de gran ayuda para todos los interesados en el proyecto y que puedan utilizar dicha aplicación como material de consulta en algún momento determinado.

5. CONCLUSIONES

La comunidad de la institución educativa San Antonio de Prado de Prado no es única ni diferente por lo tanto cuenta con necesidades e intereses significativo que ameritan trabajarse.

El trabajo investigativo, con sus objetivos y sueños, se hace realidad frente al trabajo mismo nunca puede decirse que ese trabajo esta concluido. La construcción o el hacer mismo es un objetivo.

La forma en que la institución ha venido educando a sus moradores dedican gran parte de sus esfuerzos y tiempo a las áreas que proponen y están al servicio de la reproducción y la transmisión de conocimientos, dejando solo unas pocas horas en el plan de las actividades, comportamientos y afectos esperados en la institución

Todo parece indicar que en la institución ha existido una clara diferenciación entre los espacios formales y las mal llamadas informales.

En los primeros cabe mencionar a las aulas que representa la institución, ya que desde allí es donde se aprende. Entre los espacios informales encontramos todo aquello que parece transponer la manera profesor alumno y las tradicionales clases pues la mayoría de los profesores no saben manejar ni entran al aula de informática, para entrarse en el descanso o en los pasillo, en los encuentros y susurros no permitidos por los alumnos.

El trabajo pedagógico en educación sexual puede garantizar que es inacabado, que para su buena marcha debe estarse cuestionando por todo y por todo sobre su viabilidad, armonía y vigencia. Por eso, se plantea un taller en este sentido, una propuesta que tiende a superar lo repetitivo, la simple opinión y sentido común para que a través de una mirada comprensiva, lograr conocimiento.

Dentro del contexto metodológico de la educación sexual, hay que procurar por desarrollarse modalidades metodologías que superen el enfoque clásico, circunstancial, simplemente dar información por medio de un educador que lo "sabe todo"

El colegio es una institución al servicio de la sociedad en el que además de reproducirse la cultura, se desarrolla el pensamiento, los afectos y los comportamientos básicos para producir nuevos conocimientos, para producir nuevos conocimientos, para descubrir alternativas y mejores formas de vivir y relacionarse con los seres humanos entre si y el entorno. El encuentro cotidiano con los libros, la lectura y la escritura en medio de la palabra y la comunicación

entre personas únicas y diversas, hace de la institución uno de los mejores lugares sociales imaginables que habite y se “procrea” la vida.

Los talleres como estrategia didáctica resulta de combinar elementos tales como: procedimientos, instrumentos, materia, condiciones del medio, y educador educando. Elaborando talleres centrados a los educadores.

6. RECOMENDACIONES

Continuando con el proyecto de educación sexual se presenta a continuación una guía la cual espero resulte de gran utilidad para todos los interesados en dicho proyecto.

Esta pequeña guía contiene una pequeña explicación sobre la página web que contiene dicho proyecto con el fin de que aquellos que la utilicen puedan navegar fácilmente por la misma.

Espero que este documento sea de gran ayuda para todos y que puedan encontrar fácil respuesta a sus inquietudes.

Para un proceso de creación y construcción social .permanente debemos avanzar hacia nuevas concepciones de la educación, hacia prácticas pedagógicas diversas y diferentes, a concretar metodologías activas. Y todo ello esta de una u otra manera, perneado por la vivencia cotidiana, personal y social de la sexualidad.

La construcción de un proyecto de educación sexual en la institución, tiene que comenzar primero por una amplia, democrática, y efectiva reflexión sobre lo que ha sido, son y podrán ser la educación, sexualidad y educación sexual en el ambiente escolar. Luego de aclarar estos aspectos podemos avanzar en la propuesta operativa.

Al hablar de los contextos hay que ir mas allá de la simple descripción geográfica y física del lugar, lo real y trascendente son las ideas y sentimientos que representan para las personas el salón de clase, la institución, el barrio, la ciudad y el país.

Hay que rescatar la observación como herramienta fundamental y compañera ineludible en cada proceso que se realice a los largo de la institución. Es dejarse contagiar por la realidad sexual, no sentir temores por los secenos cotidianos para que puedan penetrar por nuestros paros y asimilarse en una actitud receptiva y exploratoria.

El dialogo permite recrear a través de la comunicación un sinnúmero de expresiones sexuales; de ahí que las entrevistas se recomiendan como otra herramienta que permite recoger y registrar de manera vivida y directa las experiencias vividas, ideas y sentirse de todos y de cada uno de los participantes y protagonistas del proyecto, con preguntas puntuales o abiertas que reflejen en cada caso la percepción del proceso tanto grupal como individual.

Los educadores que opten por realizar talleres dentro de un esquema pedagógico, tienen una doble misión; por un lado aprender la metodología propia del taller, para hacerlos al grupo en el cual se van a dirigir, o bien ser multiplicadores con sus propias compañías (a).

Para la construcción de un taller es importante partir de necesidades concretas del grupo y de un diagnóstico elaborado previamente en la institución educativa. Igualmente, es necesario delimitar algunos momentos o etapas para la ejecución, que son preparación, realización y evaluación. Hay que considerar el acto investigativo como una labor de cualquier persona, con un poco de trabajo, rigor e información básica; no hay que considerarla como propiedad de expertos intelectuales con una sólida formación metodológica, epistemológica y técnica.

BIBLIOGRAFIA

ACUÑA Cañas Alonso; Nader Mora. Enciclopedia del sexo y la Educación sexual. Bogotá; Zamora. 2005.

ALLER, Atucha. La enseñanza se la educación sexual - perspectivas pedagógicas. Manuscrito pedagógico de la sexualidad humana, Argentina, Galer 2004.

BONILLA B, Nelsy. Educación sexual, reflexiones para los educadores, Cali, Sexualidad y vida, 2004.

BOWDOIN, Ruth. La sexualidad en el niño, Revista educar, Colombia, 2008.

COHEN, Jean. Enciclopedia de la vida sexual, Bogotá, 2004

DAGUE, Garboy. La sexualidad en el adolescente, Bogotá, 2006

En; Diagram visual information Ltda... Guía de la sexualidad para jóvenes, Santafé de Bogotá, Robinbook, 2003.

GARDNER E, GRAY D.J. y RahillyR.O Anatomía, España.

LEY GENERAL DE EDUCACION

www.conductitlan.net

<http://es.wikipedia.org>

<http://www.mineduacion.gov.co>

<http://www.universia.net.co>

<http://www.monografias.com>

ANEXOS

INSTRUMENTO DE RECOLECCIÓN

Entrevista

La entrevista se les aplicó a 10 educadores de la sección con el fin de buscar o investigar el proceso de desarrollo del proyecto de educación sexual, como estrategia didáctica para la enseñanza de la sexualidad en la institución a través de algunas preguntas claves sobre la sexualidad. También se quería investigar si la capacitación de los educadores en la materia repercute o no en el desarrollo de la misma, para más adelante poder orientar mejor un trabajo investigativo de esta índole.

Historia de vida

Esta técnica se utilizó para obtener información del rector y de algún profesor como educadores en sexualidad. Lo que se pretende a través de este procedimiento es que se reseñe y se describa minuciosamente la vida cotidiana de las personas antes mencionadas, lo cual permite comprender mejor la vida social, cultural y psicológica de la institución educativa.

TESTIMONIO FOCALIZADO

Esta herramienta se utilizó con los diez educadores de la institución, con el fin de detectar la metodología empleada, la manera de comportarse con respecto a la sexualidad, la capacitación que se tiene con respecto a la materia; además observa la importancia de la capacitación y la no capacitación en el desempeño de la educación sexual en la sección.

Observación etnográfica

Esta técnica se registró a los educadores de la básica de la sección que contribuye al desarrollo del proyecto de educación sexual emanado de la secretaria de educación como estrategia en la enseñanza de la sexualidad, teniendo como escenario la sección; la cual alberga un recurso humano con el cual podemos contar como elemento primordial, allí este recurso se siente protegido, reguardado, además, desarrolla todas las capacidades para llegar a los demás.

La función de escenario físico es albergar el potencial humano, llámese educador o alumno.

Observación no estructurada

Esta técnica fue realizada a los educadores de la sección con el fin de analizar las relaciones familiares de los educadores en cuanto a los valores, sentimientos y tener presente el ambiente del aula de clase, sus aportes; los cuales deben ser valiosos para que así se pueda considerar el proyecto de educación sexual como

estrategia didáctica acorde para los educadores en la enseñanza de la sexualidad.

TÉCNICAS CUANTITATIVAS

Se aplico encuestas a los educadores que conocen sobre el proyecto de educación sexual, como estrategia didáctica para enseñanza de la sexualidad, con el fin de recolectar información sobre la importancia que se le da al desarrollo de la sexualidad dentro de la sección y en que medida colaborar y motivar este desarrollo.

La encuesta:

La encuesta es un instrumento principal de trabajo, su interés por investigar la naturaleza de la sexualidad en la sección Carlos Betancur de la institución educativa San Antonio de Prado.

Con su aplicación se puede lograr la medición de actitudes, conocer rápido y oportunamente la conducta futura o las intenciones de actuación de talen individuos y además, define la naturaleza de los conceptos claves para su análisis. La técnica fue destinada para obtener información primaria, a partir de 10 educadores de la sección educativa, numero representativo de individuos de una población para proyectar sus resultados sobre una población total.

La encuesta es realizada para conocer la realidad del desarrollo de la sexualidad y la educación sexual en la institución

ANEXO A

POBLACIÓN	CATEGORIA	PREGUNTA	S.	C.S.	N
EDUCADORES 10.	Proyecto de educación sexual	Aportes en desarrollo y ejecución del proyecto de Educación sexual	80%	20%	0%
	Capacitación en sexualidad	Influye la capacitación en el desarrollo de la sexualidad en la Educación sexual	54%	46%	0%
	Material didáctico	cuenta la institución con Material didáctico	60%	31%	9%
	La cultura	influencia de la cultura Sexual de los educadores	72%	28%	0%

ANEXO B

MATRIZ DE PLANEACION DE OBJETIVOS

Tarea	Actividades	Responsable(s)	Fecha de ejecución
Diagnóstico	Identificar el problema	Belén Cecilia Gómez Rojas	Abril 6
Identificación características y requerimientos de los usuarios	Reunión de profesores	Belén Cecilia Gómez Rojas	Abril 14
Identificación recursos existentes y necesarios	Se observaron los balances y cuales equipos podían ser utilizados para el proyecto	Belén Cecilia Gómez Rojas	Abril 30
Representación gráfica de la estructura de la aplicación software	Compañía de los profesores de la universidad	Belén Cecilia Gómez rojas	Mayo 3
Selección de la plataforma y/o herramienta a utilizar	con ejercicios prácticos guiados por los profesores	Belén Cecilia Gómez Rojas	Mayo 17

Tarea	Actividades	Responsable(s)	Fecha de ejecución
Programación.	Organizando un cronograma de realizaciones	Belén Cecilia Gómez Rojas	Junio 6
Adecuación del entorno del hardware	Consulte en textos en bibliografía recomendada	Belén Cecilia Gómez Rojas	Junio 7,8,9
Adecuación del entorno del software	Aplicando técnicas adquiridas en clase	Belén Cecilia Gómez Rojas	Junio 21

ANEXO C

Implementar el aplicativo

Tarea	Actividades	Responsable(s)	Fecha de ejecución
Instalación del prototipo.	Se manejaron unos requerimientos ,instalación como prueba,	Belén Cecilia Gómez Rojas	Agosto 2
Prueba y ajustes del aplicativo	Elaboración de diferentes aplicativos para luego decidir	Belén Cecilia Gómez	Agosto 23
Elaboración manual de instalación	Aplicando las técnicas y prestando atención a los aspectos	Ben Cecilia Gómez Rojas	Septiembre 12
Elaboración manual del usuario	Identificando los contenidos de interés	Belén Cecilia Gómez Rojas	Septiembre 20
Capacitación de usuarios.	En repetidas reuniones de profesores solicitaba el espacio	Belén Cecilia Gómez Rojas	Octubre5,7,9

ANEXO D

Matriz de identificación de Herramienta(s) de software utilizadas.

Nombre de la Herramienta	DREAMWEAVER			
Versión	CS3			
Fabricante	Aplicación en forma de estudio basado adobo flash enfocado en la construcción de sitios			
Tipo de licenciamiento	GNU	x	Reservado	
Descripción funciones utilizadas en la elaboración del aplicativo	Una comprensión mayor de proyecto, adquirir agilidad, destreza.			

ANEXO E

FORMATO PARA INFORMACION

Escenario físico:

Características de los participantes:

Costumbres:

Unión libre:

Matrimonio:

Cultura:

Incidencia en los jóvenes:

Religión:

Creencias:

Características demográficas:

Edad:

Sexo:

Ubicación especial: