

DISEÑO E IMPLEMENTACIÓN DE UN APLICATIVO MULTIMEDIA PARA EL FORTALECIMIENTO DE LAS COMPETENCIAS CIUDADANAS EN LOS ESTUDIANTES DE PRIMARIA DE LA SEDE BUENOS AIRES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA AGROECOLOGICO AMAZONICO CAMILO TORRES DE CARTAGENA DEL CHAIRA, CAQUETA UTILIZANDO COMO HERRAMIENTA INFORMATICA MACROMEDIA FLASH 8.

EDNA MONTENERGRO
MARIELA ENCISO CARDONA
RICARDO TAVERA MORA

FUNDACIÓN UNIVERSITARIA DEL ÁREA ANDINA
FACULTAD DE EDUCACIÓN
ESPECIALIZACIÓN EN INFORMÁTICA Y TELEMÁTICA
2009

DISEÑO E IMPLEMENTACIÓN DE UN APLICATIVO MULTIMEDIA PARA EL FORTALECIMIENTO DE LAS COMPETENCIAS CIUDADANAS EN LOS ESTUDIANTES DE PRIMARIA DE LA SEDE BUENOS AIRES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA AGROECOLOGICO AMAZONICO CAMILO TORRES DE CARTAGENA DEL CHAIRA, CAQUETA UTILIZANDO COMO HERRAMIENTA INFORMATICA MACROMEDIA FLASH 8.

EDNA MONTENERGRO
MARIELA ENCISO CARDONA
RICARDO TAVERA MORA

Proyecto de grado para optar al título de Especialista en Informática y Telemática.

Tutor:
GUSTAVO LAVERDE SANCHEZ

FUNDACIÓN UNIVERSITARIA DEL ÁREA ANDINA
FACULTAD DE EDUCACIÓN
ESPECIALIZACIÓN EN INFORMÁTICA Y TELEMÁTICA
2009

Nota de aceptación

Firma del Ingeniero

Firma del Jurado

Firma del Jurado

CONTENIDO

RESÚMEN	6
INTRODUCCIÓN	11
1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	12
1.1 Descripción Del Problema	12
1.2 Antecedentes Del Problema	14
1.3 Formulación Del Problema	14
2. JUSTIFICACIÓN	15
3. OBJETIVOS	17
3.1 Objetivo General	17
3.2 Objetivos Específicos	17
4. MARCO DE REFERENCIA	18
4.1 Marco Teórico	18
4.2 Marco Conceptual	32
4.3 Marco Contextual	35
4.4 Marco Metodológico	42
4.4.1 Tipo De Investigación	42
4.4.2 Tipo de aplicativo	44
4.4.3 Herramienta de desarrollo	45
4.4.4 Técnicas de recolección de información	45
4.4.5 análisis estadísticos	46
4.4.6 Objetivos del diseño	48
4.4.7 Evidencias del diseño	48
5. DOCUMENTACIÓN	52
5.1 Guía didáctica	52
5.2 Manual de usuario	53
5.3 Manual de instalación	56
CONCLUSIONES	57

LISTAS ESPECIALES

LISTA DE FIGURAS	Pág.
Figura 1 Desarrollo humano integral	20
Figura 2 Resultado de la encuesta	46
Figura 3 Datos consolidados	47
Figura 4 Mapa de contenidos	48
Figura 5 Mapa de navegación	49
Figura 6 Interfaz Número 1	50
Figura 7 Interfaz Número 2	51
LISTA DE TABLAS	
Cuadro 1 Tipo de aplicativo	44
Cuadro 2 Herramienta de desarrollo	45
Cuadro 3 Respuestas a la encuesta	46
Cuadro 4 Tabla interfaz 1	50
Cuadro 5 Tabla interfaz 2	51
LISTA DE ANEXOS	
Anexo 1 encuesta cerrada	60
Anexo 3 Mapa del Caquetá	61

RESUMEN

TÍTULO

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

AUTORES

Edna Montenegro

Mariela Enciso Cardona

Ricardo Tavera mora

PALABRAS CLAVES

- Pensamiento
- Cultura
- Naturaleza
- Multimedia
- Software

DESCRIPCIÓN

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

¿Cómo utilizar la herramienta flash 8 para el diseño del aplicativo multimedial que sirve para el fortalecimiento y reconocimiento de las Competencias Ciudadanas en los estudiantes del grado tercero de

primaria en la sede Buenos Aires de la Institución Educativa Agroecológico Amazónico Camilo Torres de Cartagena del Chaira del Departamento del Caquetá?

Se planteó el siguiente objetivo general:

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

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

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

FUENTES

Se encontraron dos antecedentes de proyectos existentes

- Plan Educativo Institucional En seguridad PEIS

- Proyectos ambientales escolares PRAES

CONTENIDO

1. MARCO TEÓRICO

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

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

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

2. MARCO CONCEPTUAL

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

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

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

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

3. MARCO METODOLOGICO

TIPO DE INVESTIGACIÓN:

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

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

TECNICAS DE RECOLECCIÓN DE LA INFORMACIÓN:

Para esta investigación se utilizó la encuesta cerrada; su propósito es conocer si los estudiantes identifican y valoran las competencias ciudadanas; su objetivo es

conocer sus opiniones sobre los diferentes valores y que causas han provocado el mal comportamiento en algunos estudiantes.

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

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

CONCLUSIONES

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

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

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

INTRODUCCION

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

Tenemos el marco de referencia, el cual contiene el marco teórico con las bases teóricas que sustentan el presente trabajo, así mismo, el concepto de multimedia, sus características, usos y tipos, además los conceptos de aplicativo, utilidad y herramienta. Seguidamente y como segundo aspecto el marco conceptual, el cual hace referencia a los módulos que conforman la herramienta informática Macromedia Flash Player Profesional 8. En tercer lugar, se explica el marco contextual, que contempla los aspectos geográficos, económicos y socioculturales donde se realiza la investigación; para identificar que conocimientos que poseen los estudiantes de primaria de la Institución Educativa se diseño una encuesta cerrada; los resultados y el análisis estadístico de dichos resultados, así como el tipo de metodología empleada y el grupo objeto de estudio se encuentran explicados en el marco metodológico.

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

1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1 DESCRIPCIÓN DEL PROBLEMA

Los estudiantes del grado tercero de primaria de la Sede Buenos Aires de la Institución Educativa Agroecológico Amazónico Camilo Torres de Cartagena del Chaira presentan problemas de convivencia.

Lo que se observa en la actitud de los estudiantes es que aparentemente la falta de valores en el núcleo familiar refleja el comportamiento de los estudiantes dentro y fuera del aula.

No manejan las normas comporta mental. Todo esto genera en los niños sentimientos de ira, angustia, rencor y subvaloración.

A lo anterior permite pensar que los conflictos son síntomas que tienen que ver con la necesidad de los valores que se han ido perdiendo como:

El respeto, Tolerancia, La solidaridad, Comprensión, libertad y el Amor.

Surge a si la necesidad de aprender a no maltratar y protegerse a si mismo y a otros del maltrato físico, verbal, sexual, psicológico, a pedir disculpas cuando se le hace daño a los demás y a perdonar a los que nos hace daño implica actuar de manera solidaria con las personas.

Por eso es importante formar a los y a las estudiantes para que cuenten con las competencias y conocimientos necesarios para relacionarse con otras personas de manera pacífica y constructiva, sin recurrir a la violencia, a partir de la consideración de los demás como seres humanos que tienen sus mismos derechos y deberes.

Para identificar esta problemática se realizaron procesos de recolección e interpretación de la información, se elaboraron encuestas a nivel de hogar, institución educativa, comunidad en general, de la siguiente manera.

¿Qué conocimiento tiene frente al comportamientos de los niños, cual es la aptitud frente a un mal comportamiento, que aportes hacen para cambiar las actitudes que influyen negativamente a los niños?

Se realizo también una socialización de la consulta para identificar, las fortalezas y debilidades.

De otra parte, es cada vez mas importante la aplicación que ha venido adquiriendo los software multimedia en los procesos educativos, ya que estos permiten la combinación de manera dinámica de imagen, texto y sonido en el desarrollo de un determinado saber del conocimiento, y a su vez, permitiendo la interacción entre hombre y computadora y la apropiación del saber.

Ante esta problemática, la propuesta es de diseñar e implementar un aplicativo multimedia para el fortalecimiento de las competencias ciudadanas en los estudiantes de primaria de La Sede Buenos Aires de la Institución Educativa Agroecológico Amazónico Camilo Torres de Cartagena del Chaira.

Se espera crear conciencia tanto en estudiantes como en padres de familia para adquirir mayor responsabilidad frente al conocimiento y la importancia que tienen los valores en la sociedad.

Este recurso multimedia buscará ampliar el conocimiento y el aprendizaje de las competencias ciudadanas en los estudiantes de primaria de La Sede Buenos Aires de la Institución Educativa Agroecológico Amazónico Camilo Torres de Cartagena del Chaira.

1.2 ANTECEDENTES DEL PROBLEMA

Se encontraron dos antecedentes de proyectos existentes

- Plan Educativo Institucional En seguridad PEIS
- Proyectos ambientales escolares PRAES

1.3 NFORMULACION DEL PROBLEMA

¿Cómo utilizar la herramienta flash 8 para el diseño del aplicativo multimedial que sirve para el fortalecimiento y reconocimiento de las Competencias Ciudadanas en los estudiantes del grado tercero de primaria en la sede Buenos Aires de la Institución Educativa Agroecológico Amazónico Camilo Torres de Cartagena del Chaira del Departamento del Caquetá?

2. JUSTIFICACIÓN

Los estudiantes hacen un papel muy importante en la Institución pues ellos son los que ayudan a recrear los valores que se les enseña tanto en las aulas de clase como, dentro del entorno familiar y en la misma sociedad. Cartagena del Chaira del departamento del Caquetá que ubicado en la amazonia del sur de Colombia, se caracteriza ser por ser conocedora de los valores que se inculcan en los diferentes colegios e instituciones tanto a estudiantes como a padres de familia y la sociedad en general. Esto perdería valor si se frenara el aprendizaje sobre la importancia que tienen el manejo de los valores y su cuidado pues estos son los que nos ayudan a mantener una convivencia sana y pacífica.

Esto se hace visible ante una reflexión dada en el salón de clases, tomando como base la Ética y los Valores que se enseñan fortaleciendo las actitudes positivas en cada estudiante, utilizando el saber como una estrategia que motive a los estudiantes sobre los valores y la importancia que tiene la buena convivencia con los demás y consigo mismo.

En tal sentido el presente trabajo busca desarrollar estrategias tecnológicas que permitan que los estudiantes aprendan todo lo relacionando con las competencias ciudadanas.

El diseño e implementación del recurso didáctico para el fortalecimiento de las competencias ciudadanas en los estudiantes del grado tercero primaria de la sede Buenos Aires se justifica si se tiene en cuenta que la relación personal, se ha venido deteriorando, y por esta razón se hace necesaria la implementación de las competencias ciudadanas a través del aplicativo como herramienta pedagógica del docente en los procesos educativos.

Además este proyecto servirá como base no sólo en la sede, sino, en toda la Institución Educativa Agroecológico Amazónico Camilo Torres de Cartagena del Chaira Caquetá, para mejorar la convivencia escolar.

Teniendo el estudiante conocimientos sobre multimedia le permitirá aprender con facilidad sobre los diferentes temas a tratar de una manera interactiva y divertida colocando en juego todo su talento para ser líderes en las innovaciones educativas y le permitirá al docente un mayor control en el proceso evaluativo.

El proyecto beneficiará a 95 estudiantes de primaria, ya que la enseñanza será transformada utilizando el recurso multimedia y haciendo el ambiente escolar más dinámico e interactivo. También contribuirá a mejorar el desempeño educativo del docente del área de ética y Valores, permitiéndole tener herramientas de enseñanza y la capacitación para la utilización y aplicación de ambientes tecnológicos de aprendizaje. En relación con la institución permitirá mejorar los indicadores de desempeño educativo y logrará posicionarse en la implementación de soluciones educativas.

3. OBJETIVOS

3.1 OBJETIVO GENERAL

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

3.2 OBJETIVOS ESPECIFICOS

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

4. MARCO REFERENCIAL

Para una mejor comprensión tanto del problema objeto de estudio como acerca de la forma de como se debe direccionar la propuesta para contribuir a resolver el problema, se plantean a continuación los fundamentos teóricos y conceptuales afines con los temas involucrados.

4.1 MARCO TEÓRICO

El tema elegido para realizar este trabajo de estudio e investigación es “la teoría de los valores de Max Scheler”¹. Para desembocar en el tema, primero presentaremos al autor y su biografía, enmarcándolo en su contexto histórico, y explicando el término valor y su evolución brevemente, como preludeo al trabajo.

El filósofo alemán Max Ferdinand Scheler nació en Munich (Alemania) el 22 de agosto de 1874. Su padre, un campesino bávaro luterano, al casarse se convirtió al catolicismo. Del lado materno desciende de familia judía, lo que explica que en la época nazi fueran boicoteadas sus obras. Estudió en Luitpold y en el Ludwig- Gymnasium de Munich. En la adolescencia se convirtió al catolicismo bajo la influencia del capellán del Liceo, y se hizo bautizar, pero abandonó esta religión progresivamente.

Las obras de Scheler tienen un carácter asistemático, y la mayoría se publicaron como ensayos y artículos que luego se reunieron con nuevos títulos. El artículo *Über Ressentiment und moralisches Werturteil* (1912) se

¹ FERRATER MORA, JOSÉ. Diccionario de la Filosofía. Círculo de Lectores. Barcelona, 1992. 1ª. Tomo 4. Págs. 2943- 2945

incluyó después en la Inversión de los valores. Sus obras fundamentales son *Der Formalismus in der Ethik und die materielle Wertethik* (Halle 1916), *Vom Umsturz der Werte* ("De la inversión de los valores, Leipzig 1919) y *Zur Phänomenologie und Theorie der Sympathiegefühle* (Halle 1913), refundida con el título *Wesen und Formen der Sympathie*². Sus trabajos sociológicos están en la colección *Schriften zur Soziologie und Weltanschauungslehre*³ y el ensayo *Die Wissensformen und die Gesellschaft*⁴. Su principal obra de metafísica panteísta es *Die Stellung des Menschen im Kosmos* (Darmstadt 1928).

Pero en la formación de la teoría de los valores destacan filósofos de los siglos XIX y XX como: John Dewey, R. B. Perry, Scheler, Hartmann, J. N. Findlay, Raymond Polin, Jean Pucelle, Louis Lavelle, Risieri Frondizi, Robert S. Hartman, S. C. Pepper, y otros. Las investigaciones axiológicas más influyentes son las de Scheler y Hartmann.

(1) Pensamiento sistemático, creativo y crítico: Capacidad para el procesamiento de información y la construcción de conocimiento a diversos niveles de complejidad (automático, sistemático, creativo y crítico) por medio de representaciones, operaciones y actitudes mentales, con el propósito de interpretar la realidad, solucionar problemas y trazarnos metas y medios para su logro.

(2) Comunicación significativa y creativa: Capacidad para el intercambio de significados en forma oral o escrita por medio de un sistema simbólico o lenguaje, que es utilizado en forma sistemática, creativa y crítica al hablar, escuchar, leer y escribir.

² Esencia y formas de la simpatía, Bonn 1923

³ Escritos de sociología y doctrina de la concepción del mundo, 4 vols, Leipzig 1923-24

⁴ Las formas del saber y la sociedad, Leipzig 1926

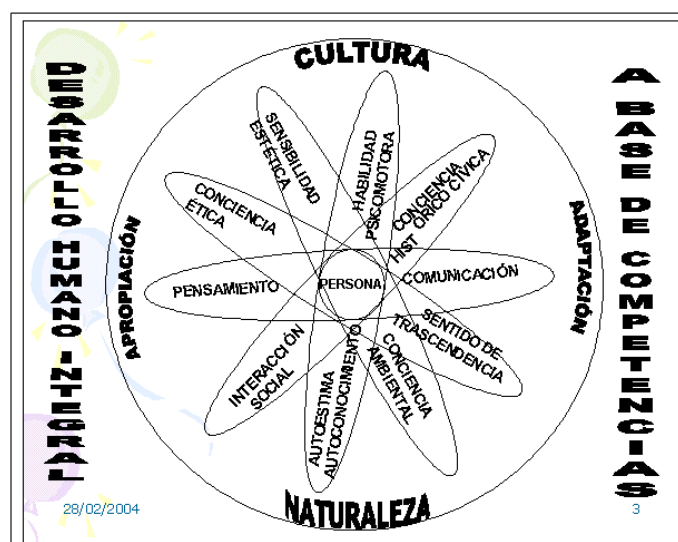
(3) Interacción social efectiva: Capacidad para el trabajo y la empresa colaborativa, la resolución pacífica de conflictos y el ejercicio del liderazgo a través del diálogo y la persuasión.

(4) Autoestima y autoconocimiento: Capacidad para percibir, interpretar, expresar y controlar las emociones, entenderse como historia y proyecto de vida y tener una alta estima de sí en cuanto agente de iniciativas, en el proceso de la construcción de la propia personalidad.

(5) Conciencia moral y ética: Capacidad para sentir, juzgar, deliberar (argumentar) y actuar conforme a valores morales de modo coherente, persistente, autónomo y crítico.

(6) Sensibilidad estética: Capacidad para apreciar, producir, optar y disfrutar de actividades y obras que expresan valores estéticos y de analizarlas en su contexto histórico-cultural.

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



(7) Conciencia ambiental y salubrista: Capacidad para la interpretación científica de los fenómenos naturales, la defensa del ambiente y la salud, la creación de sistemas tecnológicos y el análisis de la ciencia como práctica social con implicaciones éticas.

(8) Conciencia histórica y cívica: Capacidad para la interpretación de la realidad social y cultural, la propia incluida, y la toma de decisiones en el marco de la pertenencia a una historia, a una civis, a una nacionalidad y a la humanidad.

(9) Habilidad psicomotora para la recreación y el trabajo: Capacidad para el cuidado, desarrollo y disfrute de la actividad corporal y del manejo de instrumentos y tecnología.

(10) Sentido de trascendencia⁵: Capacidad de la persona para interpretarse y actuar responsablemente como parte de realidades que lo engloban y trascienden en espacio y tiempo como lo son: la comunidad humana, la especie humana, la naturaleza, el universo, lo espiritual, Dios.

Cuando una competencia humana general ha alcanzado un alto grado de desarrollo, al conocimiento declarativo, procesal y actitudinal se añaden otras dimensiones como el conocimiento metacognitivo o la autoconciencia, el experiencial y el creativo. Esto significa que con la experiencia y la reflexión el ser humano aprende a examinar, evaluar y modificar su propia competencia (conocimiento metacognitivo); también desarrolla un saber situacional o contextual es decir sabe ajustar con precisión su competencia a los requerimientos del entorno y dar respuestas casi inmediatas y efectivas al mismo (conocimiento

⁵ URDANOZ, TEÓFILO. Historia de la Filosofía. Biblioteca de autores cristianos. Madrid, 1988. 2ª. Toma VI. Págs. 404- 455.

experiencial). Finalmente, la persona de experiencia reflexiva, desarrolla una manera peculiar y siempre renovada de ejercer su competencia, su propio estilo (conocimiento creativo).

Nuestro concepto de competencia se distingue de las versiones conductista e instrumentalistas del mismo, que ven en la competencia una mera destreza o proceso que puede aprenderse y "dominarse" por medio de "entrenamiento"⁶. Las competencias humanas generales son aprendizajes mayores o comprensivos, resultado de la totalidad de experiencias educativas formales e informales en las que la persona se involucra. Son capacidades generales que se desarrollan como parte del proceso de maduración biopsicocultural, a partir del potencial humano para el aprendizaje, y ante los retos que las diferentes etapas de la vida le plantean a la persona. Su desarrollo es continuo, gradual y acumulativo. La escuela es solo un espacio, mejor o peor organizado, para su desarrollo.

Las competencias son características generales que la persona manifiesta en multiplicidad de situaciones y escenarios como parte de su forma de ser y hacer. Son, además, características que una comunidad estima como cualidades valiosas del ser humano y un poder o capacidad para llevar a cabo multiplicidad de tareas en una forma que es considerada como eficiente o apropiada.

El hogar, la comunidad, la escuela o universidad y el propio proceso autogestivo, son los principales espacios sociales en los cuales se construyen nuestras competencias. Esto puede ocurrir en forma incidental o en forma deliberada, sistemática y crítica. La enseñanza orientada al

⁶ ABAD PASCUAL, JUAN JOSÉ y DÍAZ HERNÁNDEZ, CARLOS. Historia de la Filosofía de 2º Bach. Mc. Graw- Hill. Madrid, 1996. 1ª. Tema 15. Págs. 349- 360.

desarrollo de competencias, en la que hemos trabajado por más de 20 años, consiste en esto último. Se trata de hacer de estos espacios zonas de desarrollo humano integral a base de competencias. En el caso de la escuela o universidad, se trata de transformar el currículo y la convivencia humana en oportunidades para promover el desarrollo de estas competencias.

4.1.1 Democracia y subjetividad democrática

El desarrollo ciudadano se ha convertido, al menos de palabra, en un compromiso y prioridad en nuestras universidades; tanto por razones que atañen a la formación general del estudiante y a su preparación de futuro profesional, como a la responsabilidad social de la universidad. Entendemos que a la universidad le corresponde reflexionar y preguntarse que está haciendo, qué puede y qué debe hacer frente a la problemática de las actitudes y comportamientos éticos y ciudadanos que caracterizan a nuestra juventud.

Todo intento por implantar en forma reflexiva y crítica una educación cívica desde la universidad necesita contestar dos interrogantes de cuyas respuestas debe emerger una propuesta de acción educativa:

¿Qué conceptos de ciudadanía y de democracia deben orientar nuestros esfuerzos educativos?

¿Cuáles son las competencias y la cultura política fundamental que caracterizan al ciudadano en una democracia y cuyo desarrollo debemos fomentar en nuestros estudiantes?

Para contestar estas preguntas por los pasados años (2003-2005), gracias al apoyo del Proyecto Atlantea y del Proyecto para el Desarrollo de Destrezas de Pensamiento, ambos de la Universidad de Puerto Rico, y con la colaboración de la Universidad Autónoma de Santo Domingo, de la

Universidad de Guadalajara en México y la Universidad del Norte en Barranquilla, Colombia, un grupo internacional de docentes hemos llevado a cabo un conjunto de actividades de diálogo.

La primera de estas actividades se celebró en el marco de las actividades del 5to. Encuentro Internacional de Educación y Pensamiento en marzo de 2004. Consistió de un "Coloquio Internacional: La construcción de nuevas formas de democracia y el desarrollo de competencias ciudadanas: el rol educativo de los partidos políticos y de las instituciones educativas".⁷

Por cuanto:

- Siguen teniendo validez las palabras de Eugenio María de Hostos de que "... sin educación del pueblo no habrá jamás verdadero pueblo; y que, sin pueblo verdadero, la democracia es una palabra retumbante, no un sistema de gobierno" y de que "no hay pueblo cuando no se cumplen en el individuo los fines que lo fortalecen ante el Estado y en sí mismo" pues la democracia es "absoluta autonomía de la persona humana".
- En nuestros países persisten graves problemas de pobreza, marginalización, enajenación, violencia, crimen, corrupción, etc. que las formas actuales de gobierno se han mostrado incapaces de resolver, lo cual plantea problemas de legitimidad del Estado y de gubernamentalidad, que requiere de nuevas formas de vivir la ciudadanía y de nuevas formas de democracia participativa, que trasciendan el mero ejercicio partidista electoral.
- Las nuevas formas de democracia participativa requieren de una ciudadanía dotada de competencias como lo son, por un lado, las

⁷ De este coloquio surgió la siguiente declaración del 5to encuentro internacional de educación y pensamiento sobre la educación cívica para las nuevas formas de democracia y ciudadanía

capacidades para la interpretación crítica de la realidad, la conciencia histórica-cívica nacional y global, la deliberación, la comunicación y la acción política y cívica reflexiva y creativa. Por otro, el compromiso con los valores y principios democráticos, como lo son el respeto a la dignidad humana y el derecho a la felicidad de todos y cada uno; la distribución igualitaria del poder político; el derecho a la información, la educación y la comunicación para ejercer en forma inteligente la actividad ciudadana; la tolerancia y el respeto a las diferencias, etc.

- La incompetencia o competencia que manifiesta la ciudadanía depende de los procesos formativos que se dan en el hogar, las instituciones educativas, los medios de comunicación de masas, la comunidad y la participación en la vida pública de los partidos y los movimientos de la sociedad civil.
- Que las juntas o institutos de elecciones desempeñen, como, por ejemplo, hace el de México, un papel formativo de las competencias ciudadanas democráticas mediante la publicación de materiales y textos y la celebración de talleres y programas radiales y televisados.
- Que los partidos políticos electorales examinen críticamente sus prácticas internas y de comunicación pública a la luz de las competencias y actitudes cívicas democráticas y hagan autocrítica y propósito de enmienda que les ayude a superar actitudes caudillistas, clientelistas y asistencialistas con relación al pueblo y a desarrollar otras que sean efectivas fuentes de formación de ciudadanos competentes para la vida democrática.

Como resultado del diálogo hemos elaborado un consenso de carácter general sobre los propósitos y la naturaleza de la educación cívica: la formación de subjetividades democráticas en una cultura política democrática radical, comprometida con los valores ético y políticos

inherentes a tal concepción y con las competencias humanas que les permitan insertarse protagónicamente en la crítica y la transformación de la sociedad.

Hoy día parece haberse generado, tanto en la teoría de los académicos como en la práctica de los movimientos sociales, el consenso de que lo que ha hecho crisis es la forma limitada en que se ha querido entender la democracia como ejercicio partidista electoral controlado desde los mecanicismos del Estado. Se multiplican pues las propuestas e iniciativas de nuevas formas de entender y practicar la democracia que expresan más adecuadamente su verdadero contenido ideal y sentido utópico.

La distribución igualitaria del poder es la característica fundamental de la democracia. De modo que toda lucha por la democracia entraña una denuncia de monopolio o distribución no igualitaria del poder y un reclamo de su redistribución de modo que todo el mundo pueda vivir una vida digna.

Pero la posibilidad de que se reclame y logre esa distribución igualitaria del poder descansa en la existencia de individuos soberanos, es decir capaces, tanto intelectual como colectivamente, de reclamar su cuota de poder, tanto en su carácter personal como en cuanto miembros de diversos colectivos. La soberanía del pueblo nace de la soberanía de cada persona que lo integra, es decir de su autonomía o capacidad de mando, y ésta de su conciencia. Por ello sólo hay verdadera voluntad popular si existe una razón educada, es decir conciencia, en todas las personas que componen el pueblo. En ausencia de la persona soberana la democracia degenera en nuevas formas monopolísticas de distribución de poder.

Distribución igualitaria del poder, soberanía de la persona y educación de la conciencia, son pues los tres elementos fundamentales de la

democracia. Nuestro Hostos lo entendió así cuando con perfecta claridad señaló que: "Democracia en sus fines individuales, es absoluta autonomía de la persona humana, absoluta libertad en los derechos que le consagran ... La democracia es una ficción cuando no hay pueblo: no hay pueblo cuando no se cumplen en el individuo los fines que lo fortalecen ante el Estado y en sí mismo, los fines que el Estado debe desempeñar en la representación de las atribuciones de la sociedad ... sin educación del pueblo no habrá jamás verdadero pueblo ; y que, sin pueblo verdadero, la democracia es una palabra retumbante, no un sistema de gobierno."⁸

La lucha por la democracia es hoy día, más que nada, la lucha por la redistribución del poder a través de la formación de personas soberanas, es decir de conciencia democrática, por medio de la educación. La lucha por la democracia es la lucha por la construcción de una particular forma de subjetividad: la subjetividad democrática.

La democracia, en cualquiera de sus espacios, es una forma de vida que viene a existencia y se sostiene con la fuerza que le brindan los sujetos democráticos; la conciencia democrática de los miembros de la comunidad. Una conciencia es democrática cuando la sensibilidad, la razón y la voluntad de los miembros de la comunidad están orientadas y motivadas por valores democráticos. La democracia descansa en una forma de subjetividad, de agente, capaz de la actividad política que crea el espacio público que la sostiene. Para que el sujeto democrático sea capaz de la acción política a la que está llamado, debe poseer una cultura, unos valores y actitudes y unas competencias democráticas, en fin una peculiar forma de conciencia política. Es por esta razón que la meta

⁸ FERRATER MORA, JOSÉ. Diccionario de Filosofía. Círculo de Lectores. Barcelona, 1991. 1ª. Tomo 1. Págs. 264- 265.

principal de toda educación cívica democrática es la construcción de la subjetividad democrática; de formar la conciencia democrática del pueblo.

4.1.2 Competencias ciudadanas

La educación ciudadana implica el desarrollo de los conceptos, las actitudes y las destrezas que se requieren para ser un miembro activo, reflexivo, crítico y responsable de un pueblo que busca organizarse permanentemente como comunidad política democrática. Esto requiere, por un lado, del estudio del carácter histórico y estructural de dicha comunidad, de los principios políticos que la animan, de las fuerzas sociales que la sostienen, de la distribución del poder en a la misma, etc. y su identificación afectiva con la misma, es decir, el desarrollo de un sentido de identidad nacional o patriotismo.

Por otro lado, la ciudadanía requiere de una serie de competencias es decir de combinación de conceptos actitudes y destrezas para la investigación social, la lectura crítica de la realidad, la deliberación y la acción política, que permitan participar inteligentemente en la identificación de problemas y necesidades sociales y la búsqueda de consenso para articular un proyecto histórico de solución a los mismos.

Las competencias ciudadanas se refieren a capacidades generales de la subjetividad democrática; aquellas que todo ciudadano debe desarrollar para poder participar efectivamente en la democracia, es decir para hacer que su interés y voluntad cuente en el espacio público y en el proceso de organizar la voluntad colectiva. Una competencia es una capacidad para entender, sentir y actuar, es decir una forma de conciencia. Toda competencia supone pues una base de conocimientos o cultura para entender, un sistema de actitudes y valores para sentir y tender a la acción, y un sistema de destrezas para actuar.

4.1.3 Herramienta y Aplicativo

La Herramienta es un objeto elaborado a fin de facilitar la realización de una tarea, que requiere de una aplicación correcta. Para el desarrollo de este proyecto utilizamos la herramienta Macromedia Flash Profesional 8.

Adobe Flash es una aplicación en forma de estudio de animación que trabaja sobre "Fotogramas" destinado a la producción y entrega de contenido interactivo para diferentes audiencias alrededor del mundo sin importar la plataforma. Es actualmente escrito y distribuido por Adobe Systems, y utiliza gráficos vectoriales e imágenes ráster, sonido, código de programa, flujo de vídeo y audio bidireccional⁹. En sentido estricto, Flash es el entorno y Flash Player es el programa de máquina virtual utilizado para ejecutar los archivos generados con Flash.

Nosotros mismos podemos hacer animaciones o archivos .gif¹⁰ y exportarlas.

Los archivos de Flash, que tienen generalmente la extensión de archivo SWF, pueden aparecer en una página web para ser vista en un navegador, o pueden ser reproducidos independientemente por un reproductor Flash. Los archivos de Flash aparecen muy a menudo como animaciones en páginas Web y sitios Web multimedia, y más recientemente Aplicaciones de Internet Ricas. Son también ampliamente utilizados en anuncios de la web.

En versiones anteriores, Macromedia amplió a Flash más allá de las animaciones simples, convirtiéndolo en una herramienta de desarrollo completa, para crear principalmente elementos multimedia e interactivos para Internet.

⁹ El flujo de subida sólo está disponible si se usa conjuntamente con Macromedia Flash Communication Server

¹⁰ Extensión de imagen

4.1.3.1 Características

ActionScript¹¹: Es un lenguaje orientado a objetos que permite ampliar las funcionalidades que Flash ofrece en sus paneles de diseño y además permitir la creación de películas o animaciones con altísimo contenido interactivo. Provee a Flash de un lenguaje que permite al diseñador o desarrollador añadir nuevos efectos o incluso construir la interfaz de usuario de una aplicación compleja, puesto que está basado en el estándar ECMAScript. La versión 3.0 de ActionScript ha marcado un cambio significativo en este lenguaje, puesto que en esta versión prácticamente se ha decidido prescindir de los prototipos y se lo ha encaminado a ser un lenguaje orientado a objetos solamente a través de clases. También se han hecho grandes cambios en cuanto a la sintaxis del lenguaje.

Flash CS3 emplea la versión 3.0 de ActionScript.

4.1.3.2 Diferencia entre Adobe Flash y la animación

La diferencia es que Adobe Flash utiliza los dibujos y recortes y sonidos "fotogramas"¹² para crear animaciones 2D además es más fácil y con menos tiempo son utilizados en páginas web y sitios web multimedia. Estos pueden ser reproducidos por un reproductor Flash que también sirve para hacer multimedia como para crear animaciones, multimedia¹³, juegos, etc.

¹¹ Lenguaje de programación orientado a objetos

¹² Imágenes insertadas cuadro a cuadro

¹³ Sonidos, imágenes, textos, videos.

Por otra parte, la animación es estilo de dar la sensación de movimiento a dibujos o imágenes tomadas a objetos reales y actores con el mas minúsculo movimiento para crear una animación mas real y en tercera dimensión que puede ser un trabajo muy intensivo y tedioso.

4.1.3.3 Seguridad

Como cualquier aplicación que trata archivos recibidos de Internet es susceptible a los ataques. Los archivos especialmente elaborados podrían hacer que la aplicación funcionara mal, permitiendo la ejecución potencial de código maligno. No se tiene conocimiento de problemas reales y concretos, pero el plug-in del Player ha tenido defectos de seguridad que teóricamente podrían haber puesto en peligro un ordenador a los ataques remotos¹⁴. No ha habido (publicados) incidentes de seguridad desde entonces. Flash Player es considerado seguro de usar, especialmente cuando se compara con los navegadores modernos.

Los archivos de aplicaciones Flash pueden ser decompilados muy fácilmente en su código fuente y sus valores. Hay disponibles varios programas que extraen gráficos, sonido y código de programa a partir de archivos swf. Por ejemplo, un programa de código abierto denominado Flasm¹⁵ permite a los usuarios extraer ActionScript a partir de un archivo swf como máquina virtual de lenguaje intermedio ("bytecode"), editarlo, y luego meterlo a insertar en el archivo. La ofuscación de los archivos swf hace prácticamente imposible la extracción en la mayoría de los casos.

¹⁴ Véase [1] y [2] para un problema de diciembre de 2002, que se trata de una advertencia pública y el parche de Macromedia.

¹⁵ <http://flasm.sourceforge.net>

Matriz De Identificación De Herramienta De Software Utilizado

Nombre de la herramienta	Flash Profesional			
Versión	8			
Fabricante	Macromedia			
Tipo de licenciamiento	GNU		RESERVADO	X

4.2 MARCO CONCEPTUAL

Teniendo en cuenta que este proyecto de investigación se inserta en el componente pedagógico de la INSTITUCIÓN EDUCATIVA AGROECOLOGICO AMAZONICO CAMILO TORRES DE CARTAGENA DEL CHAIRA, las palabras que se convierten en el techo académico del mismo son:

Pensamiento: El **pensamiento** es la actividad y creación de la mente; dicese de todo aquello que es traído a existencia mediante la actividad del intelecto. El término es comúnmente utilizado como forma genérica que define todos los productos que la mente puede generar incluyendo las actividades racionales del intelecto o las abstracciones de la imaginación; todo aquello que sea de naturaleza mental es considerado pensamiento, bien sean estos abstractos, racionales, creativos, artísticos, etc.

Cultura: La **cultura** es el conjunto de todas las formas, los modelos o los patrones, explícitos o implícitos, a través de los cuales una sociedad regula el comportamiento de las personas que la conforman. Como tal incluye costumbres, prácticas, códigos, normas y reglas de la manera de ser, vestimenta, religión, rituales, normas de comportamiento y sistemas

de creencias. Desde otro punto de vista se puede decir que la cultura es toda la información y habilidades que posee el ser humano. El concepto de cultura es fundamental para las disciplinas que se encargan del estudio de la sociedad, en especial para la antropología y la sociología.

Naturaleza: La naturaleza, en su sentido más amplio, es equivalente al mundo natural, universo físico, mundo material o universo material. El término "naturaleza" hace referencia a los fenómenos del mundo físico, y también a la vida en general. Por lo general no incluye los objetos artificiales ni la intervención humana, a menos que se la califique de manera que haga referencia a ello, por ejemplo con expresiones como "naturaleza humana" o "la totalidad de la naturaleza". La naturaleza también se encuentra diferenciada de lo sobrenatural. Se extiende desde el mundo subatómico al galáctico.

Multimedia: es un término que se aplica a cualquier objeto que usa simultáneamente diferentes formas de contenido informativo como texto, sonido, imágenes, animación y video para informar o entretener al usuario. También se puede calificar como multimedia a los medios electrónicos (u otros medios) que permiten almacenar y presentar contenido multimedia. Multimedia es similar al empleo tradicional de medios mixtos en las artes plásticas, pero con un alcance más amplio. Se habla de multimedia interactiva cuando el usuario tiene cierto control sobre la presentación del contenido, como qué desea ver y cuándo desea verlo. Hipermedia podría considerarse como una forma especial de multimedia interactiva que emplea estructuras de navegación más complejas que aumentan el control del usuario sobre el flujo de la información.

Software: La palabra «software» se refiere al equipamiento lógico o soporte lógico de un computador digital, y comprende el conjunto de los

componentes lógicos necesarios para hacer posible la realización de una tarea específica, en contraposición a los componentes físicos del sistema.

Fotograma: Se denomina fotograma (en inglés, frame) es cada una de las imágenes impresas en un papel, la película fotográfica es capturada por una cámara de alta resolución y velocidad para tener una secuencia exacta.

El recurso multimedia para diseño e implementación de un aplicativo multimedia para el fortalecimiento de las competencias ciudadanas en los estudiantes de primaria de la sede buenos aires de la Institución Educativa Agroecológico Amazónico Camilo Torres De Cartagena Del Chaira, Caquetá, diseñado en Macromedia flash profesional 8 está conformado por 5 módulos.

- Respeto
- Tolerancia
- amistad
- Responsabilidad
- Solidaridad

En el primer módulo denominado Respeto incluye un breve concepto de este tema donde se muestra un video de ejemplo relacionado con el respeto. La información se presenta en dos interfaces en las cuales están involucrados cuadros de texto, imágenes y video.

En el segundo módulo denominado Tolerancia se presenta en tres interfaces y muestra una breve explicación de este tema utilizando imágenes y texto.

En el tercer módulo llamado amistad se muestra en cuatro interfaces en las cuales se encuentran imágenes, video y un cuadro de texto.

El cuarto módulo denominado Responsabilidad, muestra un video relacionado con el tema.

El quinto módulo denominado solidaridad se muestra en dos interfaces en las que se muestra imágenes y un video.

4.3 MARCO CONTEXTUAL

4.3.1 Reseña Histórica De La Institución

La institución Educativa Agroecológico Amazónico Camilo Torres es el resultado de la aplicación del Plan de reorganización del sector Educativo que adelanto la secretaria Departamental de Educación, dentro de los lineamientos expedidos por el plan Decenal de educación. Mediante resolución Nro 000141 del 23 de febrero de 2005, fueron fusionadas la concentración Escolar Camilo Torres, la escuela Atanasio Girardot – Alonso Gaitán ,La escuela Buenos Aires, Escuela el Diamante, Escuela los Andes y el colegio Agroecológico Amazónico Camilo Torres.

4.3.2 Análisis Del Contexto

Se desarrolla en diferentes etapas concernientes con: aspectos históricos, condiciones biofísicas, el uso de las tierras urbanas y rurales, los cultivos, la hidrografía, la división administrativa, la malla vial, caracterización socioeconómica, aspectos culturales, infraestructura y servicios, el sector salud, la economía, la educación, el devenir de la región, el departamento, el municipio, la institución Educativa y sus sedes: Andes, El Diamante, Buenos Aires, Atanasio Girardot, y su consolidación. Sucintamente se lee la realidad del contexto en los siguientes términos:

El municipio de Cartagena del Chaira (Ver anexo 2) se encuentra Circunscrito en la Amazonia colombiana ubicado en el nororiente del departamento de Caquetá, la cabecera municipal está ubicada al margen derecho del río Cagüan, distante de la ciudad de Florencia a 123 km. Se

accede a ella por vía fluvial y terrestre. Tiene una extensión de 12.826 Km. Cuadrados sus tierras corresponden al piso térmico cálido, el suelo es muy húmedo, su relieve es ondulado y presenta dos épocas: invierno y verano. El término Chairá es dialecto indígena (Huitoto) que significa *madriguera de tigre*, situado cerca de la laguna del Chairá y cuenta con una inmensa fuente de riqueza económica de recursos naturales, especie animal y ecoturismo de la región de gran variedad favorecida por el clima tropical húmedo. Es uno de los municipios más planos del departamento. Nuestra región cuenta con una riqueza biofísica, además de un ambiente no contaminado significativamente; esto genera expectativas frente a comunidades nacionales y extranjeras. Su posición geográfica favorece la comunicación con otros municipios y departamentos del país. En cuanto a topografía tiene un hermoso paisaje quebrado. Su vía de acceso poco a poco se ha ido mejorando. El río Caguán constituye la única vía de comunicación con las poblaciones alejadas desde el alto, medio y bajo Caguán, con puertos estratégicos para el comercio. Además, se observa que la geografía y riqueza fluvial, tienen una relación con la modalidad de la institución; lo que permitirá en el futuro brindar un aporte en conocimientos técnicos y formativos para esta población.

4.3.3 Componente Teleológico

Desde la reflexión de la comunidad educativa concebimos necesario respetar mínimos principios filosóficos, psicológicos y sociológicos que nos permitan la estructura fundamental de la relación social dentro de la organización para llevar a cabo nuestra misión y lograr nuestra visión formando personas con altas competencias ciudadanas y laborales.

MISIÓN

”Ofrecer formación integral de calidad a la población estudiantil, implementando avances tecnológicos, generando procesos investigativos, críticos, de liderazgo y conciencia agroecológica que impacten en el contexto social permitiendo construir proyectos de vida que fortalezcan la identidad Chairense”.

VISION

“Ser en el año 2010 la primera Institución agroecológica con proyectos investigativos, para fortalecer la formación integral y el aprovechamiento de los recursos regionales, contribuyendo al mejoramiento de la calidad de vida en la comunidad Chairense”

INFORMACIÓN GENERAL DE LA INSTITUCIÓN

Departamento: Caquetá

Municipio: Cartagena del Chairá

Barrio: Camilo Torres.

Dirección: Carrera. 9ª. Calle 11 esquina.

Teléfonos: 431 8234, 431 8146

Nombre: Institución Educativa Agro ecológico Amazónico Camilo Torres.

Nombre del Rector: Leónidas Antonio Cicery Romero

Sedes: Agroecológico Camilo torres. Buenos Aires, Atanasio Girardot - Alonso Gaitán, El diamante, Los Andes.

Modalidad: Agroecológica con énfasis en ganadería

Especialidad: "Agroforestería para bovinos doble propósito con manejo en producción y transformación de lácteos"

Grados: Preescolar,	Primaria,	Secundaria,	Media
Grupos: 4	30	12	2

Total grupos: 48

Jornadas: Mañana y tarde

Naturaleza de la institución: Estatal

Carácter: Mixto

Calendario académico: A

Código DANE: 1835001755

Nit: 828.000.128 - 8

Fecha que inició labores: 10 de marzo de 1997.

Datos actuales:

Matricula actual:

Cantidad total de estudiantes matriculados en el establecimiento:

1298

Cantidad total de estudiantes matriculados en el nivel preescolar:

105

Cantidad total de estudiantes matriculados en primaria:

816

Cantidad total estudiantes matriculados en aceleración

38

Cantidad total de estudiantes matriculados en secundaria:

307

Cantidad total de estudiantes matriculados en la media:

32

Planta física:

Total de metros cuadrados de construcción del establecimiento:

2300

Total de metros cuadrados de áreas libres y zonas de recreación

Para uso de estudiantes y docente:

4500

Cantidad total de aulas de la institución: 30

Cantidad total de aulas de la institución que cuentan con ventilación,

Iluminación y dotación adecuada: 8

Cantidad total de unidades sanitarias para uso de los estudiantes: 16

Sala de profesores: 1

Enfermería: No hay

Biblioteca: 1

RECURSOS HUMANOS:

Cantidad total de docentes de tiempo completo:

38

Cantidad	docentes	provisionales
15		

Cantidad de personal de servicios generales: provisional		2
---	--	---

Cantidad de personal administrativo de tiempo completo:		1
---	--	---

Cantidad de personal directivo	docentes	4
--------------------------------	----------	---

RECURSOS DIDÁCTICOS:

Cantidad de libros que tiene la biblioteca:

800

Cantidad de laboratorios que tiene el establecimiento: medianamente dotado		1
---	--	---

Cantidad total de aulas especializadas:

No hay

Sala de audiovisuales:

No hay

Sala de computadores: medianamente dotadas.		3
--	--	---

Formación docente

Numero de normalistas:

15

Número de licenciados:

28

Número de especialistas:

3

Número de profesionales en otras áreas:

5

Numero de técnicos

1

Numero de bachilleres pedagógicos

5

Total

57

LA MODALIDAD APUNTA HACIA ESTUDIOS EN AGROECOLOGIA

“Estudio de agro ecosistemas donde se presentan la relación dinámica de las culturas humanas y sus entornos físicos, biológicos y sociales, donde se realiza un estudio holístico del reflejo de las presiones socioeconómicas, además de los factores ecológicos”.

El énfasis para grados décimo y undécimo en:

“FORMAR EMPRESARIALMENTE EN AGROFORESTERÍA PARA BOVINOS DOBLE PROPÓSITO CON MANEJO EN PRODUCCION Y TRANSFORMACIÓN DE LACTEOS”

Proyectos transversales o de aula:

- Proyecto ambiental escolar (PRAE)
- Proyecto vivero agroforestal
- Proyecto herbario / insectario
- Proyecto bioabonos

- Proyecto heliconias
- Proyecto zoo cría fauna silvestre.
- Proyecto investigativo en fauna y flora local
- Otros. (manejo racional de recurso naturales)

4.4 MARCO METODOLOGICO

4.4.1 Tipo de Investigación¹⁶

La investigación tecnológica aplicada¹⁷: o simplemente investigación tecnológica, se entendería como aquella que genera conocimientos o métodos dirigidos al sector productivo de bienes y servicios, ya sea con el fin de mejorarlo y hacerlo más eficiente, o con el fin de obtener productos nuevos y competitivos en dicho sector (irónicamente, las armas, bajo este marco, caerían dentro del sector "productivo" de "bienes" y "servicios"). Sus productos pueden ser prototipos y hasta eventualmente artículos científicos publicables. En el caso de la investigación médica que mencionábamos antes, la investigación tecnológica se realizaría alrededor del desarrollo de una droga específica para la cura de una determinada dolencia. Se pretendería, evidentemente en este caso, que la droga fuera a dar al mercado.

En el contexto que manejamos, si la aplicación del conocimiento no buscara acceder al sector productivo, se consideraría, o bien ingeniería o bien investigación aplicada fundamental. En este último caso podría considerarse, por ejemplo, el desarrollo de instrumentación sofisticada que coadyuvara a la solución de algún otro problema de investigación

¹⁶ Tomado del libro Caracterización de la Investigación y la Tecnología. Autor Moisés Castro Delgado <http://aleph.cs.buap.mx/az27>

¹⁷ Artículo tomado de la página web <http://fians.uat.edu.mx/catedraticos/gquiroya/seminario>

aplicada, como cierta instrumentación utilizada para las naves de investigación espacial; también en este caso caería el desarrollo de instrumentación para actividades astronómicas. Su desarrollo, por su complejidad, puede considerarse, por ser investigación aplicada fundamental y no debe considerarse, en el sentido que estamos manejando, como investigación tecnológica, pues no pretendería impactar, en el sector productivo. Este resultado, sin embargo, puede convertirse en una tecnología en el momento que su dueño, la agencia espacial, o el observatorio, lo transfiera, o pretendiera transferirlo al sector productivo.

La investigación tecnológica, se ha hecho muy a menudo a partir de la investigación básica de punta. Es bien conocido el caso de Japón, país que, sobre todo en el comienzo de su recuperación de posguerra, ha aprovechado la investigación básica de otros países con ese fin. En otros casos, la investigación tecnológica se ha hecho con base en la aplicación de conocimientos relativamente divulgados, es decir ingenieriles; como un ejemplo de esto, podría mencionarse la computadora personal o la mejora de procesos en la planta industrial.

Todavía, podría hacerse otra catalogación más, la de investigación científica académica, que sería la actividad que engloba tanto la investigación pura como la investigación aplicada básica cuando ésta se realiza en recintos universitarios.

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

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

Esta investigación ofrece herramientas que permiten el análisis de componentes sociales de una sociedad, como es el caso de los estudiantes de la Institución Educativa Agroecológico Amazónico Camilo Torres De Cartagena Del Chaira, teniendo en cuenta su ambiente familiar y ubicación geográfica.

4.4.2 Tipo De Aplicativo De Software Diseñado

Cuadro No. 1: Tipo de aplicativo.

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

4.4.3 Herramientas De Desarrollo

Cuadro No. 2: Herramienta de desarrollo.

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

4.4.4 Técnicas De Recolección De La Información

Para esta investigación se utilizó la encuesta cerrada (Ver anexo 1); su propósito es conocer si los estudiantes identifican y valoran las competencias ciudadanas; su objetivo es conocer sus opiniones sobre los diferentes valores y que causas han provocado el mal comportamiento en algunos estudiantes.

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

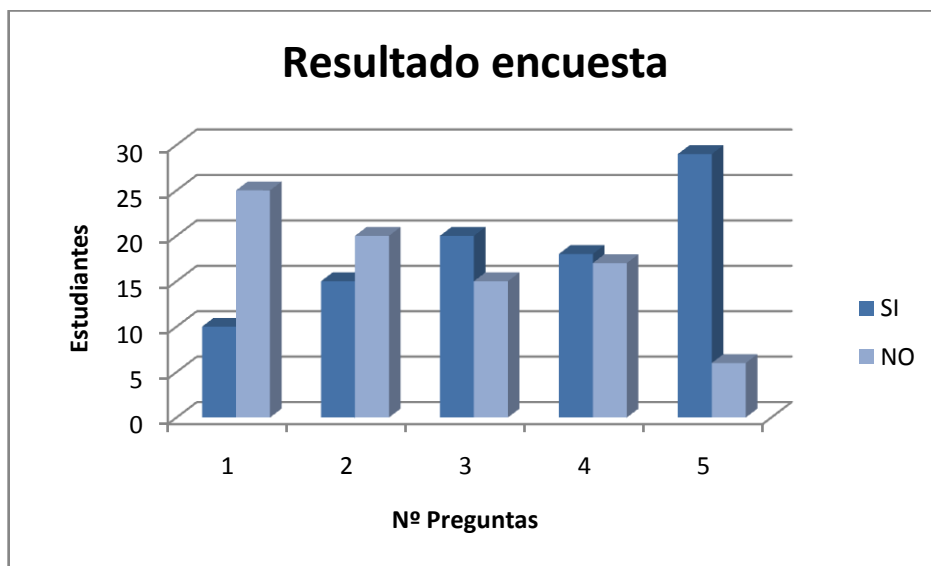
Muestra: El grupo objeto de estudio de la presente investigación es el grado 5 de la Institución Educativa Agroecológico Amazónico Camilo Torres de Cartagena del Chaira, el cual está conformado por 35 estudiantes de sexo femenino y masculino, con edades que oscilan entre los 10 y 13 años

4.4.5 Análisis Estadístico de Datos

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

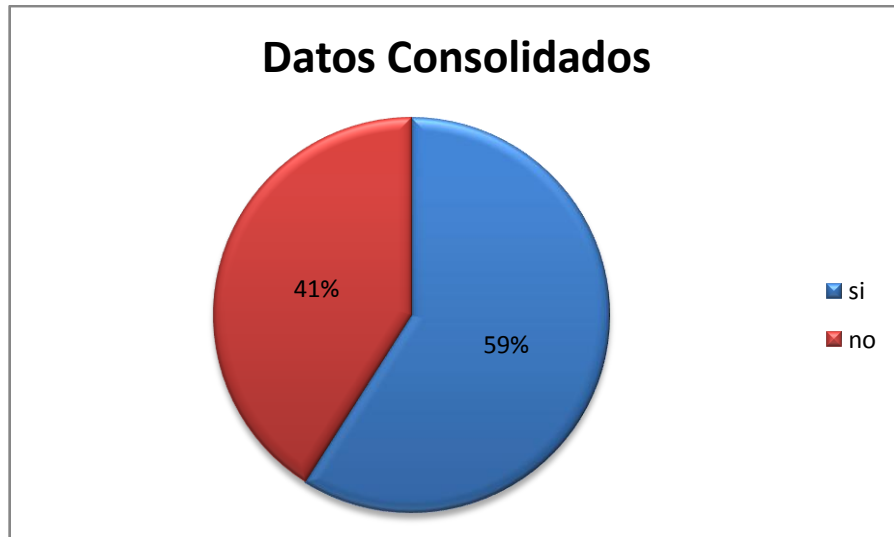
Pregunta	SI	NO
1	10	25
2	15	20
3	20	15
4	18	17
5	29	6

Figura nº 2: Resultados de la encuesta.



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

Figura nº 3: Datos consolidados.



Análisis

Se dieron los siguientes resultados:

Se detectó que el 41% de la población entrevistada no hacen uso de los valores y un 59% están interesados en fortalecer las competencias ciudadanas para una mejor calidad de vida.

Conclusiones:

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

4.4.6 Objetivos del Diseño

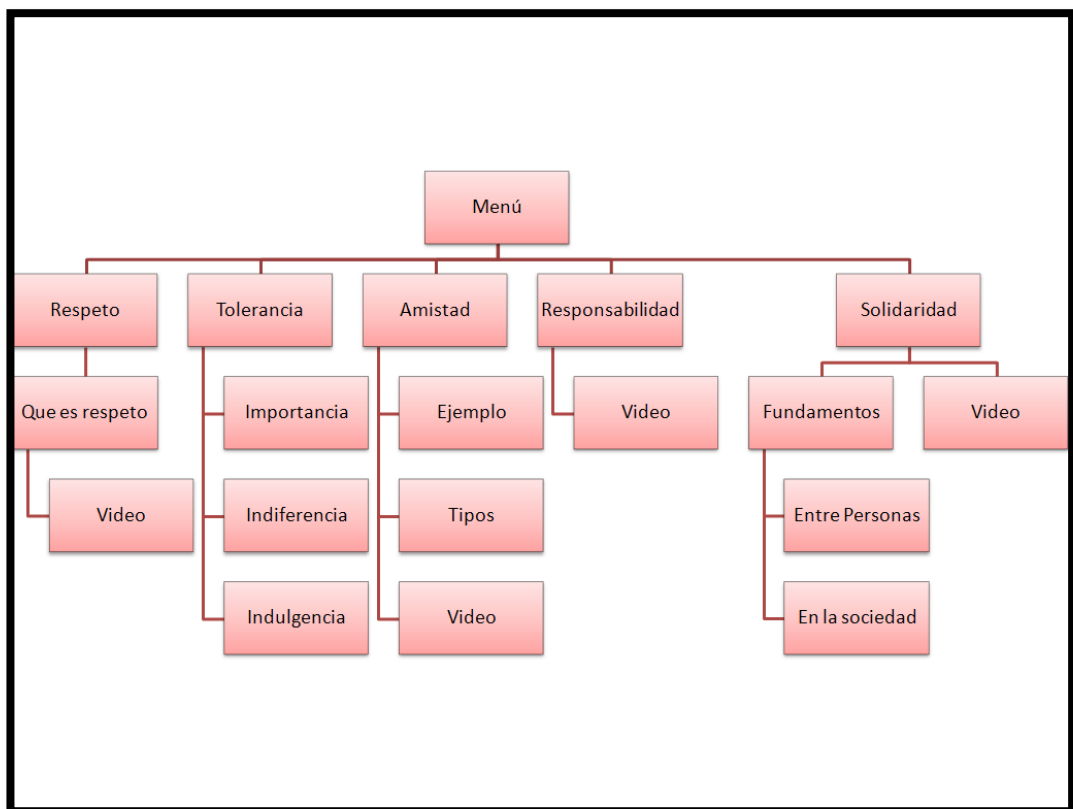
Técnicos: Conocer y dominar el aplicativo multimedia el cual contiene sonidos, imagen, texto y video en Flash 8.0.

Pedagógico: Mejorar los procesos pedagógicos de aula relacionado con las competencias ciudadanas.

4.4.7 Evidencias del Diseño

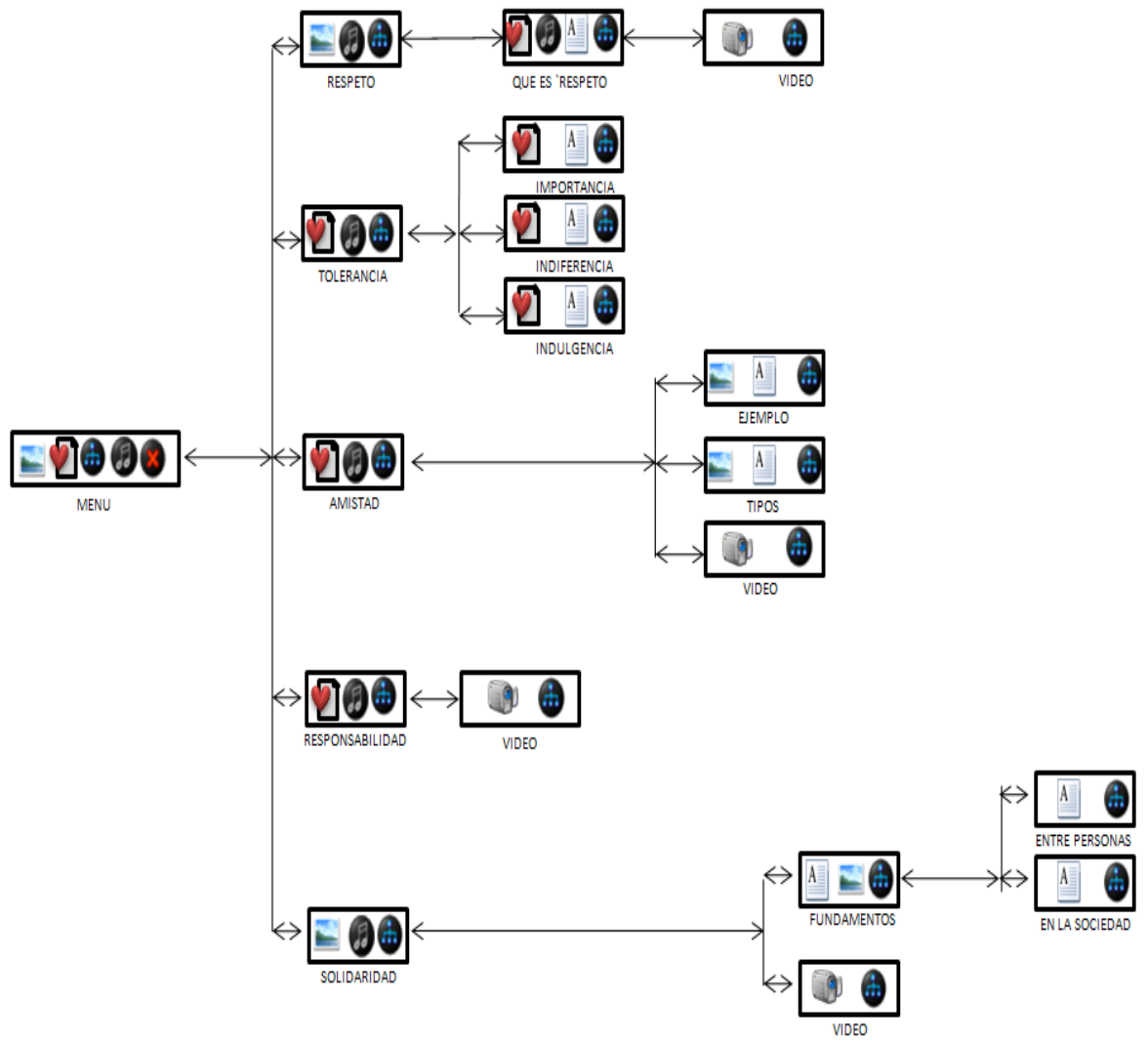
4.4.7.1 Mapa de Contenidos

Figura nº 4: Mapa de contenidos



4.4.7.2 Mapa De Navegación

Figura nº 5: Mapa de navegación



Convenciones

	VIDEO
	ANIMACIÓN
	TEXTO
	SONIDO
	MENU
	IMAGEN
	SALIR

4.4.7.2 Diseño de Interfaces

Figura nº 6: Interfaz N° 1



Cuadro No. 4: Tabla interfaz N° 1

Objeto	Nombre	Descripción
Botón	Respeto	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Al dar clic entra al tema ▪ Tamaño 110x110 mega pixeles ▪ Color Violeta (#9900FF)
Botón	Tolerancia	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Al dar clic entra al tema ▪ Tamaño 110x110 mega pixeles ▪ Color Azul (#0066CC)
Botón	Amistad	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Al dar clic entra al tema ▪ Tamaño 110x110 mega pixeles ▪ Color Naranja (#FF6600)
Botón	Responsabilidad	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Al dar clic entra al tema ▪ Tamaño 110x110 mega pixeles ▪ Color Azul (#0066CC)
Botón	Solidaridad	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Al dar clic entra al tema ▪ Tamaño 110x110 mega pixeles ▪ Color cielo (#00CCFF)
Botón	Salir	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Al dar clic sale de la aplicación ▪ Tamaño 37x37 mega pixeles ▪ Color rojo (#FF0000)
Imagen	Paisaje de fondo	<ul style="list-style-type: none"> • Tamaño 550x400 mega pixeles
Texto	Titulo tema	<ul style="list-style-type: none"> • Color negro (#000000) • Fuente Times New Roman CYR • Tamaño 14

Figura nº 7: Interfaz N° 2



Cuadro No. 5: Tabla interfaz N° 2

Objeto	Nombre	Descripción
Botón	Menú	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Al dar clic lleva al menú ▪ Tamaño 76x26 mega pixeles ▪ Color Azul (#0066CC)
Botón	Salir	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Al dar clic sale de la aplicación ▪ Tamaño 37x37 mega pixeles ▪ Color rojo (#FF0000)
Imagen	Paisaje de fondo	<ul style="list-style-type: none"> • Tamaño 550x400 mega pixeles
Texto	Titulo tema	<ul style="list-style-type: none"> • Color negro (#000000) • Fuente Kristen ITC • Tamaño 30
Texto	Concepto	<ul style="list-style-type: none"> • Color negro (#000000) • Fuente Kristen ITC • Tamaño 15

5. DOCUMENTACION

5.1 GUIA DIDACTICA

Señor docente antes de utilizar el aplicativo multimedia se recomienda tener en cuenta las siguientes recomendaciones:

1. Es importante verificar que los estudiantes manejen conceptos relacionados con las temáticas del aplicativo multimedia tales como:

- a. Pensamiento
- b. Cultura
- c. Naturaleza
- d. Multimedia
- e. Software

Es importante que el docente motive a los estudiantes a la utilización de este aplicativo antes de su uso para una mejor comprensión.

2. Este aplicativo contiene texto, sonido, imágenes y videos que permiten a los estudiantes aumentar sus conocimientos sobre las competencias ciudadanas enseñando cinco áreas importantes que son el respeto, la tolerancia, la amistad, la responsabilidad y la solidaridad.

3. Para el desarrollo de de la temática competencias ciudadanas es importante desarrollar ciertas actividades fuera del aula de clases para ver que efecto positivo o negativo a tenido el aplicativo sobre los estudiantes.

4. Es recomendable que luego de haber ejecutado las diferentes temáticas se pueda hacer con los niños algunos conversatorios sobre lo que ellos conocían y lo nuevo que encontraron en el aplicativo.

5.2 MANUA DE USUARIO

A continuación encontrarás las indicaciones para el correcto uso de la aplicación multimedia.

PANTALLA PRINCIPAL

- Al iniciar encontraras el menú donde aparece una flor con cinco pétalos de diferentes colores, cada pétalo es un botón que nos guiaran a diferentes temas y un botón rojo en la parte superior para salir del aplicativo.



Puedes ingresar a cada una de las temáticas dando clic en el respectivo botón que conforman el menú.

PANTALLAZOS SECUNDARIOS

- En esta interfaz podrás leer algunos conceptos importantes sobre los diferentes temas tratados



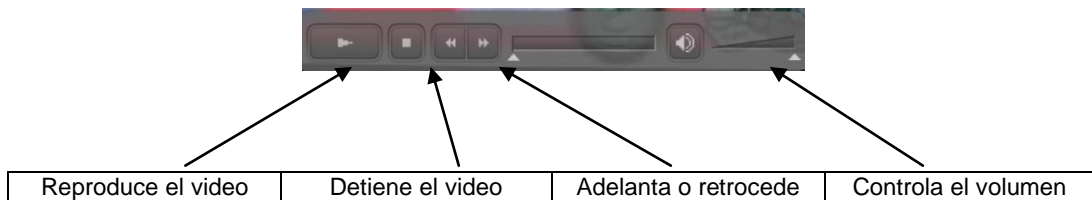
- También podrás ingresar a otros subtemas por medio de los diferentes botones en forma de ovalo en la parte superior. También podrás regresar al menú principal por medio del botón menú.



- También podrás ver videos de diferentes temas tratados tales como el respeto, etc.



Como reproducir el video.



5.3 MANUAL DE INSTALACIÓN

REQUERIMIENTOS MÍNIMOS DE HARDWARE

- Procesador Pentium III o superior.
- 128 MB de memoria RAM.
- 40 GB de espacio en Disco duro.
- Unidad de CD ROM.
- Monitor SVGA con resolución de pantalla de 1024x768.
- Parlantes
- Mouse

REQUERIMIENTOS MÍNIMOS DE SOFTWARE

- Sistema operativo Windows XP o Vista
- Tener instalado Flash Player 8.

RESOLUCIÓN DE PANTALLA.

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

EJECUCIÓN

- 1) Inserte el CD de Sistema en la unidad de CD-ROM del PC.
- 2) El programa se ejecutará automáticamente.
- 3) Si el programa no se ejecuta realice los siguientes pasos:
 - ✓ En el escritorio de doble clic al icono de Mi PC
 - ✓ De doble clic en la unidad de CD (D)
 - ✓ De doble clic en el archivo llamado Competencias.exe
 - ✓ Se ejecutara el programa y podrá disfrutar y aprender con este aplicativo.

CONCLUSIONES

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

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

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

BIBLIOGRAFIA

REPUBLICA DE COLOMBIA. Constitución Política Nacional de 1991

MINISTERIO DE EDUCACIÓN NACIONAL. Plan Decenal de Educación

MINISTERIO DE EDUCACIÓN NACIONAL. Instructivo para la Racionalización de Plantas Docentes. Santafé de Bogotá, 1999

LEY GENERAL DE EDUCACION. 1994

DECRETO No.1860 de 1994.

CARDONA Luz Dary. Documento “De la Escuela Artesanal al Instituto Técnico Industrial: Hacia una aproximación Histórica del Instituto Técnico Industrial de Florencia Caquetá”. Florencia, 2000.

VARON Graciela y MUÑOZ Miryam, Documento “Tipología Familiar del Instituto Técnico Industrial”, Florencia, 2004

MINISTERIO DE EDUCACIÓN NACIONAL. Educación en Tecnología. Serie Documentos de Trabajo. Bogotá, 1996

BACHELARD Gastón. El Materialismo Racional. ____

UNIVERSIDAD DE LA AMAZONIA. Memorias Reforma Académica y Administrativa. 1994 _____

INSTITUTO SUPERIOR DE PEDAGOGÍA. Colectivo de Autores. Teoría de la Educación. Ministerio de Educación de Cuba. Cuba, ____

LÓPEZ J. Nelson. Modernización Curricular. Editorial Libros y Libros, Santa fe de Bogotá, 1998.

ASAMBLEA NACIONAL COSTITUYENTE, Constitución Política de Colombia. Foro Nacional por Colombia. 1991.

ARTUNDUAGA, Félix. Historia General del Caquetá. Documento fotocopiado.

BONILLA, Elssy y otro. Más Allá del DILEMA DE LOS Métodos. Editorial Norma. 1997.

CAMARA DE COMERCIO DE FLORENCIA, Gobernación del Caquetá. Caquetá en Cifras 1998-1999. Plegables.

CAQUETA HISTORICO. Testimonio del Caquetá en el Mundo. Suplemento Año 1994. N°. 12. Florencia Caquetá. Colombia. Mimeografiado.

FUNDARCA. Como Nació y Creció mi Pueblo. Editorial Guadalupe. Bogotá. 1996.

INSTITUTO- SINCHI. Asentamientos Humanos del Caquetá. Documento Mimeografiado. 1999.

INSPECCIÓN NACIONAL DE EDUCACIÓN. Homenaje al Colono Caqueteño. Impreso Gráficas Florencia. 1975.

PERDOMO, Castañeda, Gabriel. Capuchinos y Caqueteñidad, Sujetos y Territorio 1893 – 19951. Impresos Universidad de la Amazonía. 1999.

UNIVERSIDAD DE LA AMAZONIA. Revista Pasos Amazónicos, Academia, Ciencia y Cultura. 1989.

MUÑOZ, Maria Teresa. Democracia y participación Comunitaria, Documento mimeografiado, Universidad del Tolima, 1995.

MUÑOZ, Castrillón, Luis Roberto. Pedagogía de la Convivencia. Documento Mimeografiado. 1996.

ANEXOS

ANEXO 1: ENCUESTA CERRADA

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

ANEXO 2: Ubicación de Cartagena del Chaira

