

LA FORMACIÓN EN VALORES CON USO DE LAS TIC

Jairo Arturo Guerra Jojoa
Luis Alberto Ramírez Figueroa

UNIVERSIDAD DE NARIÑO
FACULTAD DE CIENCIAS EXACTAS Y NATURALES
LICENCIATURA EN INFORMÁTICA
PASTO
2017

LA FORMACIÓN EN VALORES CON USO DE LAS TIC

Jairo Arturo Guerra Jojoa
Luis Alberto Ramírez Figueroa

Proyecto de trabajo de grado presentado como requisito parcial para optar al título de
Licenciados en Informática

Asesor:
Mg. Luis Eduardo Paz Saavedra

UNIVERSIDAD DE NARIÑO
FACULTAD DE CIENCIAS EXACTAS Y NATURALES
LICENCIATURA EN INFORMÁTICA
PASTO
2017

Las ideas y conclusiones aportadas en el trabajo de grado son responsabilidad exclusiva de los autores.

Artículo 1°. Del acuerdo No. 324 del 11 de Octubre de 1966 emanado por el Honorable Consejo Directivo de la Universidad de Nariño.

Nota de aceptación

Mg. Luis Eduardo Paz Saavedra

Asesor

Esp. Alvaro Hugo Gomez Rosero

Jurado

Ph.D. Edwin Giovanni Insuasty Portilla

Jurado

San Juan de Pasto, Junio 1 de 2017.

DEDICATORIA

Dedico mi trabajo de grado a mis padres Henry Ramirez y Ana Figueroa, por su apoyo incondicional en todo y cada uno de los momentos de mi vida; a mi hermana, Anita por su compañía y motivación.

A Katherine, Isabella y Allison por su amor, permanente cariño y comprensión.

A mis familiares, amigos y demás personas que permanentemente me apoyaron con espíritu alentador contribuyendo incondicionalmente a lograr mis metas y objetivos propuestos, a todos gracias.

Luis Ramirez.

DEDICATORIA

A la memoria de mi abuelo, Celimo Guerra

A mi padre, Hugo Guerra

A mi madre, Irma Jojoa

Jairo Arturo Guerra

AGRADECIMIENTOS

A la Universidad de Nariño, por abrirnos sus puertas y brindarnos la oportunidad de adquirir nuevos conocimientos.

Al docente Luis Eduardo Paz, por su apoyo, acompañamiento y gran amistad.

A nuestros jurados Álvaro Gómez y Edwin Insuasty por sus aportes en el perfeccionamiento de nuestro trabajo.

A los docentes y estudiantes del colegio Mi Pequeño Mundo Gimnasio los Andes por participar y enriquecer este proyecto.

A nuestros familiares y amigos quienes con su apoyo constante nos ayudaron a seguir adelante.

Al artista digital Roger Ramirez por su apoyo en aspectos gráficos de “Edukamoris”.

RESUMEN

Los valores siempre son y serán una guía que permitirá conducir a cada individuo por el camino correcto, el compromiso es buscar fortalecerlos, transmitirlos y comprometernos a aplicarlos todos los días que sea posible, es por esto que la creación de un software educativo es necesario para incrementar su estudio.

La realización del Recurso Educativo Digital Abierto “Edukamoris” permite fortalecer los procesos de enseñanza – aprendizaje en el área de Ética y Valores Humanos en los estudiantes de grado segundo de primaria.

Los contenidos y fundamentos teóricos se basan en la programación específica para grado segundo del Proyecto “Más que Cuentos” de Adela Cortina, los Lineamientos Curriculares del área Ética y Valores Humanos y los Estándares de Competencias Ciudadanas propuestos por el Ministerio de Educación Nacional. Además, se establece como estrategia didáctica para docentes y padres de familia a través de una guía acompañante para contribuir en el proceso de retroalimentación del Recurso Educativo Digital Abierto.

ABSTRACT

The Values are and will be always a guide that will lead each individual on the right path, the commitment is to seek to strengthen them, transmit them and commit to apply them every day as possible, and that is why the creation of educational software is necessary to increase their study.

The realization of the Opened Digital Educational Resource “Edukamoris” allows to strengthen the processes of teaching - learning in the area of Ethics and Human Values in the students of second grade of primary.

The contents and theoretical foundations are based on the specific programming for second grade of the "More Than Tales" project by Adela Cortina, the Curricular Guidelines of the Ethics and Human Values area and the Citizen Competence Standards proposed by the Colombian Ministry of National Education. Also, is established as a didactic strategy for teachers and parents through an accompanying guide to contribute to the Opened Digital Educational Resource feedback process.

CONTENIDO

	Pág.
INTRODUCCIÓN	14
1. PROBLEMA.....	15
1.1. Planteamiento del Problema.....	15
1.2. Formulación del Problema	16
2. OBJETIVOS	16
2.1. Objetivo General	16
2.2. Objetivos Específicos.....	16
3. JUSTIFICACIÓN	17
4. MARCO REFERENCIAL.....	18
4.1. MARCO TEORICO.....	18
4.1.1. Formación ética y moral	18
4.1.2. El papel de los recursos educativos digitales abiertos en la educación.....	24
4.2. ANTECEDENTES	26
4.3. MARCO LEGAL.....	28
4.4. MARCO CONCEPTUAL.....	31
5. METODOLOGIA Y RESULTADOS	33
5.1. Determinación de Requerimientos.....	33
5.2. Diseño	43
5.3. Desarrollo del REDA.....	57
5.4. Implementación y Evaluación.....	66
6. CONCLUSIONES	72
7. RECOMENDACIONES	73
8. REFERENCIAS.....	74

INDICE DE TABLAS

	Pág.
TABLA N° 1. RELACIÓN DE COMPONENTES – ÁMBITOS DEL ÁREA ESPECÍFICA.....	35
TABLA N° 2. ESTÁNDARES DE COMPETENCIA CIUDADANAS GRADO SEGUNDO	37
TABLA N° 3. PROGRAMACIÓN CAPÍTULOS SELECCIONADOS.....	39
TABLA N° 4. CARACTERÍSTICAS DE LOS CONTENIDOS	41
TABLA N° 5. CARACTERÍSTICAS DE LA NAVEGACIÓN.....	41
TABLA N° 6. CARACTERÍSTICAS DE ENTORNO AUDIOVISUAL.....	42
TABLA N° 7. ACTIVIDADES DEL REDA “EDUKAMORIS”	54
TABLA N° 8. ACTIVIDADES GUÍA ACOMPAÑANTE	55
TABLA N° 9. DESCRIPCIÓN ELEMENTOS DE NAVEGACIÓN REDA.....	58
TABLA N° 10. RESULTADOS ENCUESTA A ESTUDIANTES.....	67
TABLA N° 11. INFORMACIÓN DOCENTES.....	68
TABLA N° 12. RESULTADOS DE ENCUESTAS A DOCENTES.....	68
TABLA N° 13. RESULTADOS DE ENCUESTAS A DOCENTES.....	69
TABLA N° 14. RECOMENDACIONES PROPUESTAS	70

INDICE DE FIGURAS

	Pág.
FIGURA N° 1. FLUJO DE INFORMACIÓN DEL REDA	43
FIGURA N° 3. LÁMINAS DE PERSONAJES	44
FIGURA N° 2. MAPA DE NAVEGACIÓN	45
FIGURA N° 4. BOCETOS DE PERSONAJES.....	46
FIGURA N° 5. PERSONAJE 1, SANTI	47
FIGURA N° 6. PERSONAJE 2, FELIPE.	47
FIGURA N° 7. PERSONAJE 3, PAPÁ DE FELIPE.	48
FIGURA N° 8. PERSONAJE 4, HERMANA DE LIAN.....	48
FIGURA N° 9. PERSONAJE 5, LIAN.	48
FIGURA N° 10. PERSONAJE 6, LUIS.....	48
FIGURA N° 11. PERSONAJE 7, PAPÁ LUIS.	49
FIGURA N° 12. PERSONAJE 8, MAMÁ CARLA.	49
FIGURA N° 13. PERSONAJE 9, HERMANO CARLA.....	49
FIGURA N° 14. PERSONAJE 10, NANA.....	50
FIGURA N° 15. PERSONAJE 11, CARLA.	50
FIGURA N° 16. PERSONAJE 12, PAPÁ CARLA.....	50
FIGURA N° 17. PERSONAJE 13, PROFE NACHO.	51
FIGURA N° 18. ESCENARIOS “DE VUELTA AL COLEGIO”.....	51
FIGURA N° 19. ESCENARIOS “EN CASA”.....	52
FIGURA N° 20. ESCENARIO “EN LA PLAYA”.....	52
FIGURA N° 21. ESCENARIOS “PECES AL AGUA”.....	53
FIGURA N° 22. ESQUEMA BÁSICO PARA EL REDA.	56
FIGURA N° 23. CAPTURA DE PANTALLA ESCENAS DE LAS AVENTURAS.....	57
FIGURA N° 24. INTERFAZ DE INICIO.	62
FIGURA N° 25. INTERFAZ PRINCIPAL.....	63
FIGURA N° 26. INTERFAZ MENÚ AVENTURAS.....	63
FIGURA N° 27. INTERFAZ DE EJECUCIÓN DE LAS AVENTURAS.....	64
FIGURA N° 28. INTERFAZ MENÚ VALORES GUÍA.	64
FIGURA N° 31. AUTOR DE EDUKAMORIS EXPLICANDO EL REDA.....	66
FIGURA N° 32. ESTUDIANTES DE SEGUNDO GRADO UTILIZANDO ‘EDUKAMORIS’.....	67
FIGURA N° 33. CÓDIGO QR PARA DESCARGA DEL INSTALADOR DE EDUKAMORIS.....	71

INDICE DE APENDICES

	Pág.
ANEXO 1. INSTRUMENTOS DE EVALUACION 1	77
ANEXO 2. INSTRUMENTOS DE EVALUACION 2	80
ANEXO 3. GUIONES LITERARIOS.....	81
ANEXO 4. GUIONES TECNICOS.....	89
ANEXO 5. GUIONES GRAFICOS.....	96

INTRODUCCIÓN

Actualmente el ser humano enfrenta un sin número de transformaciones que afectan de manera significativa a la sociedad; una de estas es la falta de valores y principios. Los cambios sufridos han sido de gran trascendencia puesto que la sociedad dedica su tiempo a actividades que deterioran lentamente los valores del ser humano; en este sentido es la Institución Educativa quien se encarga de formar, no solo el ámbito educativo, sino también en saberes integrales, en los que la educación y la familia deben ser los pilares principales.

El proyecto pretende incluirse en el contexto educativo como una estrategia didáctica y de apoyo al área de Ética y Valores en el grado segundo de primaria, donde los estudiantes están en un rango de edad de 7 a 8 años y mediante el Recurso Educativo Digital se puede facilitar la enseñanza y el aprendizaje de determinados valores, la idea es generar un impacto positivo y por tanto, un aprendizaje significativo. Los valores hacen parte de la formación integral de cada individuo y por ende contribuyen a la calidad educativa en la institución.

La enseñanza y el refuerzo de los valores permite que el estudiante aprenda y logre reflexionar sobre el camino a su proyecto de vida en esta edad escolar, respondiendo a preguntas como: ¿Quién es?, ¿hacia dónde va? y ¿quién lo acompañara?; como resultado de esta reflexión la idea es acercarnos conscientemente a lo que se hace dentro de las instituciones educativas en cuanto a enseñanza de valores, además de identificar qué es lo mejor para su futuro y como debe encaminarse.

“LA FORMACION EN VALORES CON USO DE LAS TIC”

1. PROBLEMA

1.1. Planteamiento del Problema

A pesar del progreso y el bienestar de la sociedad actual, la humanidad está viviendo una desigualdad social donde el trato indica discriminación de un individuo a otro haciendo visible la falta de moral; esta crisis no significa su fin, pero tampoco significa una variación sin importancia en el comportamiento moral de los hombres, pues existen muchos documentos y muchas críticas que expresan intereses sobre la falta de valores y moral en la sociedad, pero las alternativas por mejorar en ocasiones se hacen escasas y sin incidencia efectiva en la realidad del problema.

En las Instituciones educativas existe un fenómeno que está causando la destrucción de la autoestima de quienes lo viven, este es el *Bullying*. Este fenómeno ha crecido exorbitantemente y es normal escuchar y observar desde diferentes perspectivas a un estudiante que agrede, desprecia, discrimina o falta al respeto a un compañero, convirtiéndose en su agresor, su controlador e incluso su verdugo emocional. Estas son las consecuencias de la falta de valores y urbanismo que la sociedad está viviendo.

Se debe tener en cuenta que lo importante es inculcar y sentir amor por las cosas que se hacen, lo cierto es que las desigualdades se han agudizado progresivamente, la brecha existente entre las clases sociales altas y bajas es cada vez más amplia: mientras unos pocos gozan de todas las ventajas y privilegios, la gran mayoría de la población es excluida de ellas, intensificando así cada vez más la tensión social existente.

Además, el problema se presenta también por la falta de voluntad de algunos docentes en la búsqueda de alternativas que den solución a estos inconvenientes ya que es necesario empezar a resolverlos internamente antes de que se salga de las manos, de igual manera radica en el distanciamiento de los padres hacia los hijos y viceversa, pues la falta de acompañamiento puede ser el causante de que algunos estudiantes tomen actitudes negativas hacia sus compañeros afectando a toda la comunidad.

Desde el perfil de Licenciados en informática se quiere contribuir a un cambio social, académico, familiar y personal de los estudiantes a partir del fortalecimiento de actitudes, pensamientos y sentimientos que solamente pueden ser inculcados desde el seno familiar y el contexto académico (el segundo hogar); no se trata de formar solamente buenos estudiantes sino, además, buenos ciudadanos.

1.2. Formulación del Problema

¿Cómo contribuir a la formación de valores desde el uso de las TIC en los grados segundo de básica primaria?

2. OBJETIVOS

2.1. Objetivo General

Contribuir a la formación de valores con el uso de las TIC en los grados segundo de básica primaria mediante un recurso educativo digital abierto (REDA).

2.2. Objetivos Específicos

- Identificar los contenidos y fundamentos teóricos principales en el área de Ética y Valores para niños de segundo grado de básica primaria.
- Desarrollar el recurso educativo digital abierto encaminado a la formación en valores para niños de segundo grado.
- Validar el recurso educativo digital abierto a través de una prueba piloto.

3. JUSTIFICACIÓN

Teniendo en cuenta la realidad de la educación Colombiana la cual ha influenciado en el comportamiento de los niños, quienes hoy en día carecen de actitudes que permitan una buena relación con la sociedad en diferentes contextos; una tarea necesaria de las instituciones educativas en todos sus niveles debe ser el desarrollo de la autonomía en los estudiantes, formar personas capaces de pensar por sí mismas, en actuar por convicción propia y tener un sentido crítico de asumir responsabilidades.

La integración de los niños a una situación escolar es muy difícil y sus comportamientos son evidentes, en ocasiones factores como la pobreza, las deficientes condiciones de salud, y servicios públicos básicos, entre otros, generan cambios drásticos en la familia, sus valores tradicionales y el comportamiento social; por otra parte, la crisis socioeconómica ha obligado a muchos Padres de familia a elegir una forma de vida no muy ejemplar e influyente en los niños y jóvenes.

Los valores siempre son y serán una guía que permitirá conducir a cada individuo por el camino correcto, el compromiso es buscar reforzarlos, transmitirlos y comprometernos a aplicarlos todos los días que sea posible, además, como Licenciados en Informática se plantea que con el Recurso Educativo Digital Abierto es una buena forma de motivarlo, aportando al desarrollo de actividades creativas, lúdicas, motivadoras e incluso innovadoras, con la ayuda de la comunidad educativa y la familia se conformara el pilar para lograr que los estudiantes se comprometan con sus ideales, valores, familia, profesión y la vida personal; pues la vida escolar requiere un trabajo permanente alrededor de un proyecto ético, que haga conscientes a todos los participantes de la necesidad de unos criterios, unas normas, unas actitudes que favorezcan la convivencia y permitan el desarrollo de unos propósitos comunes e individuales de los estudiantes a partir de lo propuesto sobre Educación en Valores por la destacada filósofa y Catedrática de Ética Adela Cortina en la presentación del proyecto Mas que Cuentos, teniendo en cuenta tanto la realidad del aula como la innovación pedagógica (Cortina, s.f.).

4. MARCO REFERENCIAL

4.1. MARCO TEORICO

4.1.1. Formación ética y moral

“La ética es una rama de la filosofía que abarca el estudio de la moral, la virtud, el deber, la felicidad y el buen vivir.” (Iafrancesco, 2011)

La ética estudia qué es lo moral, cómo se justifica racionalmente un sistema moral, y cómo se ha de aplicar posteriormente, a los distintos ámbitos de la vida social; Se denomina moral o moralidad al conjunto de creencias y normas de una persona o grupo social determinado que oficia de guía para el obrar, es decir, que orienta acerca del bien o del mal (correcto o incorrecto) de una o varias acciones (Iafrancesco, 2011).

La ética y la moral etimológicamente se han definido con el mismo significado, pero cada una se plantea de diferente manera, la moral se relaciona siempre con el nivel práctico, donde lo más relevante es la forma como el individuo actúa ante una situación, y la ética se plantea como la reflexión que el individuo hace en determinada situación.

Para apoyar la formación en valores se hace un enfoque en las siguientes definiciones, teorías y manuales que se han ido estableciendo de acuerdo a las nuevas disposiciones que se han presentado a lo largo del tiempo, así:

Manual de Urbanidad.

El Manual de Urbanidad de Manuel Antonio Carreño fue diseñado para colaborar en la formación de una sociedad respetable cordial y más humana, en el manual encontramos capítulos que hacen referencia a los valores, a los deberes morales del hombre y la urbanidad. Existen diferentes manuales dedicados a la toma de conciencia del compromiso que debería existir tanto a nivel individual como general de los seres humanos; estos manuales refieren a la necesidad de avanzar a una educación integral, donde se generen bases sólidas en valores humanos, donde la ética, la moral, el desarrollo espiritual del individuo y la práctica de valores juegan un papel importante.

A partir de estos se crean entornos seguros y propicios para que las personas aprecien un intercambio de experiencias que permiten desarrollar de manera eficiente su proyecto de vida y la futura realización del mismo.

Los valores institucionales

Es importante que en una institución educativa haya una formación ética y moral por cuanto a la intencionalidad de la educación y la formación que implica dotar a los estudiantes de herramientas para la construcción de determinados “filtros de valor” para que puedan ser capaces de convivir con otras personas, en contextos específicos; dichos “filtros” a los que también podemos denominar “criterios”, constituyen parte del ser persona y, en esa medida, son elementos de su identidad, pues le permiten a cada quien, generar sus propios juicios de valor (Iafrancesco G, 2011).

Como bien se ha mencionado los valores son el eje fundamental para vivir en sociedad desde el punto de vista moral, para ello es importante que la institución educativa promueva el desarrollo de actividades de inclusión de valores; teniendo en cuenta la autonomía de cada estudiante frente a la influencia del grupo y la relación de los grupos entre sí.

En el ámbito escolar se da prioridad al proyecto escolar, pues este está definido como un instrumento indispensable en el cual se recoge y se comunica diferentes propuestas para la educación integral, además este proyecto permite orientar y dirigir coherentemente todos los procesos de intervención educativa que se desarrollan en una institución escolar.

La formación en valores en la escuela

Este referente teórico es uno de los pilares fundamentales de la educación, y en los planes de estudio de las instituciones educativas se puede encontrar con diferentes designaciones como los son: la moral, disciplina, conducta, educación cívica, formación cívica y ética.

La escuela utiliza, para el mismo propósito formativo, una concepción autónoma de la moral y emplea diversas estrategias de aula que garantizan a los estudiantes “vivir” los valores, para que construyan por si mismos su proyecto de vida de acuerdo con valores internalizados, “hechos por ellos mismos” que les permitan tomar decisiones razonada, libremente y sobre todo, responder de sus decisiones, es decir, con autonomía ética, cívica y moral. (ClubEnsayos.com, 2014)

La educación en valores ha sido siempre la clave en la reflexión pedagógica, pero actualmente en la situación del humanismo y de la realidad social en la que se vive adquiere una especial relevancia puesto que permite el cambio en la formación ciudadana, lo que impulsa a ver la escuela como un lugar para la felicidad y convivencia, por tanto se debe tener en cuenta que el intercambio cultural y la transformación social refleja la forma espontánea y transversal.

La institución educativa es el lugar donde los estudiantes refuerzan sus valores, y el compromiso del docente es partir de la idea de un estudiante activo que aprende de manera significativa, que puede poner a funcionar sus capacidades y habilidades en fin de relacionarse y experimentar la práctica de valores, esto significa que el estudiante estará motivado a aprender a aprender y pensar; el papel del docente en este sentido se centra en confeccionar y organizar experiencias didácticas que logren estos fines. Desde esta perspectiva él docente debe estar interesado en promover en los estudiantes el aprendizaje significativo de los valores para ello es necesario que procure el uso de contenidos multimedia ya que la experiencia de la clase tendrá un grado de significatividad lógica, para aspirar a que los estudiantes logren un aprendizaje en verdad significativo. De igual modo debe conocer y hacer uso de manera efectiva de estrategias metodológicas para que la información suministrada se convierta en un aprendizaje de calidad. En síntesis aprender, significativamente quiere decir; atribuir significados a lo que se debe aprender a partir de lo que ya se conoce, este proceso es integrado a la estructura cognitiva de la persona que aprende, su memorización, comprensiva y su funcionalidad (Ramirez, 2004, pág. 18).

Ciertamente los procedimientos cognoscitivos que se emplean en diferentes teorías sobre el aprendizaje significativo de Ausubel contribuyen a enriquecer el presente proyecto; en consecuencia Ramirez, C. (2004, pág. 18 - 19) argumenta:

Los estudiantes aprenden significativamente aquellos aspectos que van formando su conducta en este caso aquellos valores necesarios para convivir consigo mismo y con la sociedad en la cual se desenvuelve, considerados indispensables para formar miembros responsables, solidarios, cooperativos, activos, críticos, creativos, entre otros. También ayudan a reforzar la imagen del docente como profesional insustituible e irremplazable que debe adoptar un sinnúmero de decisiones ante conductas que presentan los estudiantes y que requieren las estrategias metodológicas y la formación adecuada de parte del maestro para poderlos ayudar, debido a que la educación en valores requiere una fundamentación basada en el conocimiento y en la reflexión y por ello debe ser complementada, en el que hacer escolar desde la perspectiva de los contenidos curriculares y a través de una metodología coherente como la utilizada en el resto de los aprendizajes.

Es cierto que los valores, tienen un carácter más abstracto que cualquier otra estructura cognitiva, pero de cualquier forma la enseñanza de los valores debe ser considerada como una acción pedagógica con contenidos propios y que siempre ha de responder a la dinámica y a las características del aprendizaje significativo.

El docente debe estar comprometido en apoyar a los estudiantes, para que se logre evitar ansiedades y conflictos, creando un ambiente de aceptación, comprensión, comunicación y respeto en el que se logre también el desarrollo de las competencias ciudadanas, pues es importante crear conciencia de que los seres humanos necesitan de otros y que no se puede limitarse a vivir como individuos ya que se hace indispensable pensar en el otro, en los otros y conquistar el convivir proyectando alteridad, para lograrlo, “hay que tener en cuenta, no sólo al otro, al que está próximo, con quien sabemos que tenemos que relacionarnos, sino también hay que considerar al otro más remoto, al ser humano aparentemente más lejano, al desconocido, pero, que de todos modos hará parte de futuras generaciones” (Mockus, 2004), así mismo se puede lograr que el estudiante llegue a comprenderse, aceptarse y pueda asumir la responsabilidad de tomar sus propias decisiones, fortaleciendo así su capacidad de autodeterminación. (Ramirez, 2004, pág. 20)

Indudablemente nos encontramos en un mundo lleno de cambios que día a día transforman nuestra manera de actuar; la formación ética y moral se relaciona directamente en todos los comportamientos que el ser humano presenta y en los cambios que el hombre presenta desde su infancia, por su parte Cortina, (s.f.) en la presentación del proyecto “Más que cuentos” afirma:

Hoy en día se pretende solucionar la mayoría de los problemas desde la educación en valores. Así, los malos tratos se evitarían si “viviéramos” valores como la igualdad, la empatía o el respeto a la dignidad humana; la adicción a las drogas también disminuiría si “viviéramos” valores como la autoestima, la capacidad crítica o la reflexión ética sobre el bien y el mal. En definitiva, siempre que nos encontramos con un problema social, nos damos cuenta de que con otra educación, con otros valores se hubiera evitado o minimizado. Hasta aquí, la mayoría de pedagogos, educadores, políticos, incluso familias estaría de acuerdo. Pero entonces surge la gran cuestión: ¿Cómo se hace eso? ¿Cómo podemos lograr fomentar un consumo responsable cuando todo invita a lo contrario? ¿Cómo podemos respetarnos como personas si nadie nos dice qué significa “respetar”?

Nos encontramos, pues, con dos problemas. Por una parte, determinar qué tipo de valores queremos vivir como sociedad, y no solo en qué valores queremos educar. Y por otra parte, y mucho más complicado, cómo podemos vivir esos valores.

El proyecto Más que cuentos afronta esos retos y lleva a cabo una apuesta clara por un conjunto de valores. Afirmamos que la educación en los valores que se desarrollan a lo largo de él favorece un mundo mejor y un desarrollo humano integral (...).

Como lo menciona Lipman (citado por Cortina, s.f.) en la metodología del movimiento “Filosofía para Niños” los estudiantes deben ser tomados como parte activa en el proceso de

enseñanza y aprendizaje para que el docente pueda encontrar su propio camino desde sus circunstancias para la gran e importante tarea de educar.

Por otro lado la Red Telemática Educativa de Cataluña (XTEC, 2005) establece que según la teoría de Lawrence Kohlberg una de las funciones de la conciencia moral es formular juicios sobre lo que debemos hacer o tenemos que rechazar, el autor llega a la conclusión de que las normas o valores de una cultura son diferentes a las otra por cuestiones de tradición y razonamiento que fundamentan diferentes estructuras que se relacionan con el desarrollo del ser humano en la sociedad a partir de diferentes niveles: infantil, adolescencia y adultez. Estos se describen a continuación:

Niveles y estadios del desarrollo moral

Lawrence Kohlberg considera que el desarrollo moral de una persona pasa por tres grandes niveles el Preconvencional, el Convencional y el Postconvencional, cada uno de ellos contiene dos estadios o etapas. En total seis estadios de madurez creciente y con razonamientos morales diferentes así:

Nivel Preconvencional.

Este nivel parte cuando la moral del niño está sujeta a una forma primitiva de juicio de su moral, es decir refleja una moral que va orientada a satisfacer sus propios deseos y necesidades, donde su único temor a realizar acciones equivocadas está regido ante el regaño o castigo.

Estadio 1. Obediencia y miedo al castigo

En este estadio el niño percibe la obediencia y el castigo al enfrentarse a sus actos, viéndose en vuelto en dos condiciones adversas primero lo que desea lo cual es bueno para él, mientras lo que le perjudica recae en un castigo

Estadio 2. Favorecer los propios intereses

En este estadio la conciencia del niño determina sus intereses a la hora de realizar sus acciones, por ende el niño trata de satisfacer sus propios intereses, asemejándose mucho a las reglas de los juegos si no acatas una de las reglas no te dejaran jugar.

Nivel Convencional

Este nivel se rige bajo las normas y leyes sociales, es decir las personas viven identificadas con el grupo; realizando cualquier acción que vaya en beneficio del grupo realizando acciones que favorezcan las expectativas de los otros para encajar en el grupo. Identificando como bueno o malo aquello que la sociedad así lo considera. Este nivel integra el estadio 3 y el estadio 4.

Estadio 3. Expectativas interpersonales

Este estadio está sujeto bajo la preocupación de obtener el respeto de los demás y por vivir de acuerdo como los demás esperan, permitiendo así que el individuo sea aprobado en el grupo social. Bajo el deseo de agradar y ser aceptados. Aquí lo correcto significa cumplir las expectativas de las demás personas. Este estadio se da en la adolescencia pero son muchos los adultos que se pueden ver inmersos en él, dejándose llevar por las modas y los medios de comunicación.

Estadio 4. Normas sociales establecidas

La conducta del hombre se resume a cumplir con el deber y las normas establecidas en la sociedad llevándolo a ser un buen ciudadano. Las normas comienzan a cumplirse por responsabilidad y compromiso personal. El autor expresa que en este estadio se encuentra la mayoría de los seres humanos.

Nivel Postconvencional

En el último nivel planteado por L. Kolberg expresa los principios y valores morales que se ejecutan en un nivel más personal, no tan dependiente de la sociedad, es un nivel de comprensión y aceptación de los principios morales y generales que conllevan a las normas: los principios racionalmente adquiridos pesan más que los establecidos. Lo componen el estadio 5 y el estadio 6.

Estadio 5: Derechos prioritarios y contrato social

Es pertinente reconocer al individuo en un todo, este estadio es la apertura al mundo. Se constituyen las normas y derechos nacionales como un todo y es donde el individuo ha logrado unificar los anteriores estados como un todo, el hombre como individuo y con la sociedad, teniendo en cuenta la importancia de los valores del ser humano.

Estadio 6: Principios éticos universales

Se incluye la ética universal donde se tiene en cuenta los principios éticos universales como la justicia, la igualdad, el respeto; estos valores o principios están orientados a proteger la dignidad humana. Es el estadio moral supremo, el de Gandhi (Citado por XTEC, 2005) el de todas las personas que viven profundamente la moralidad.

Finalmente, se puede concluir que el desarrollo moral del ser humano se fortalece con el equilibrio dado por la madurez y su contexto al que pertenece, en el cual se evidencia cada uno de los estadios mencionados, este desarrollo vincula un proceso psicológico pues el desarrollo moral también depende de este.

4.1.2. El papel de los recursos educativos digitales abiertos en la educación

Hoy es evidente que las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) juegan y jugarán un rol protagónico en el fortalecimiento de la capacidad de los sistemas educativos y en el mejoramiento de su calidad; las TIC forman parte de la cultura tecnológica de la sociedad, además gracias a ellas se puede ampliar ciertas capacidades físicas, mentales e incluso las posibilidades de desarrollo social o una inclusión dentro de la denominada “sociedad de la información”; junto a la internet denominada la columna vertebral de las TIC ha permitido acceder a una infinidad de información y a su vez esa información siempre será capaz de llevar a todos a un mundo “infinito”, no tan distante y más bien a cualquier alcance, todo depende de la disposición y el buen uso que se le dé.

En este sentido, uno de los componentes para impulsar la apropiación y uso educativo de las TIC, está dado sobre la producción y gestión de los contenidos educativos digitales abiertos, el cual se constituye en un aspecto que, además de considerarse de orden estratégico, tiene mucha relevancia, ya que a través de éste, se contribuye a cerrar la brecha de acceso a la información, promover el acceso público y abierto al conocimiento. (Ministerio de Educación Nacional, 2012)

Recursos Educativos Digitales

Un recurso puede ser un contenido que implica información y/o un software educativo, caracterizado éste último, no solamente como un recurso para la educación sino para ser utilizado de acuerdo a una determinada estrategia didáctica; de esta manera un recurso, conlleva estrategias para su uso. Estas pueden ser implícitas o explícitas o pueden estar relacionadas con el logro de los objetivos, por ejemplo, ejercitación, práctica, simulación, tutorial, multi o hipermedia, hipertexto, video, uso individual, en pequeños grupos, etc. (Ministerio de Educación y Cultura Uruguay, 2007)

Es necesario pensar en la preparación tanto de docentes como de estudiantes para enfrentarse con posibilidades de éxito, a ese mundo que hoy en día exige de un uso efectivo de la información, así pues, dichos recursos educativos facilitan los procesos de desarrollo, actualización, búsqueda y gestión de contenidos; los metadatos que describen la información contenida en el recurso educativo facilitan su gestión sin necesidad de acceder si no es necesario, al contenido real de dichos recursos educativos. La otra gran ventaja es la reutilización del contenido del objeto, lo que aumenta el valor de dicho contenido promoviendo en los individuos el desarrollo de diferentes capacidades, habilidades y competencias de distinto orden: cognitivo, social, cultural, tecnológico, científico, entre otros. (Ministerio de Educación Nacional, 2012)

Ventajas de los Recursos Educativos Digitales

Los recursos educativos digitales tienen cualidades que no tienen los recursos educativos tradicionales. No es lo mismo leer un texto impreso cuyo discurso fluye en forma lineal, que leer un texto digital escrito en formato hipertextual estructurado como una red de conexiones de bloques de información por los que el lector "navega" eligiendo rutas de lectura personalizadas para ampliar las fuentes de información de acuerdo con sus intereses y necesidades (Zapata, 2012)

Entre otras ventajas de los recursos educativos digitales mencionados por Martha Zapata en el programa de integración de tecnologías a la docencia de la universidad de Antioquia están:

Su potencial para motivar al estudiante a la lectura ofreciéndole nuevas formas de presentación multimedial, formatos animados y tutoriales para ilustrar procedimientos, videos y material audiovisual.

Su capacidad para acercar al estudiante a la comprensión de procesos, mediante las simulaciones y laboratorios virtuales que representan situaciones reales o ficticias a las que no es posible tener acceso en el mundo real cercano. Las simulaciones son recursos digitales interactivos; son sistemas en los que el sujeto puede modificar con sus acciones la respuesta del emisor de información. Los sistemas interactivos le dan al estudiante un cierto grado de control sobre su proceso de aprendizaje.

Facilitar el autoaprendizaje al ritmo del estudiante, dándole la oportunidad de acceder desde un computador y volver sobre los materiales de lectura y ejercitación cuantas veces lo requiera.

Algunos recursos educativos digitales ofrecen la posibilidad de acceso abierto. Los autores tienen la potestad de conceder una forma de licencia Creative Commons a sus Recursos educativos

que publican en la WEB, o de compartirlos con otros usuarios en espacios de la WEB 2.0 y en espacios orientados a generar redes sociales.

4.2. ANTECEDENTES

En el contexto educativo se presentan diferentes comportamientos en los que se debe profundizar; en la actualidad es muy común la falta de buenos modales, principios y valores, así entonces, se cita algunos trabajos y proyectos que serán tomados como antecedentes y que fortalecerán en el desarrollo de este. Los proyectos se mencionan a continuación:

ACCION CONJUNTA UN PROYECTO EDUCATIVO PARA FOMENTAR LA CONVIVENCIA Y LOS VALORES EN LA COMUNIDAD EDUCATIVA, Rodríguez, C. Licenciado en Ciencias de la Actividad Física y del Deporte. Villanueva de la Serena (Badajoz), 2006.

Consiste en la idea de mejorar la convivencia en las aulas pues en los últimos años el bullying y el acoso escolar han causado conflictividad en las aulas y problemas de convivencia. La iniciativa de este proyecto es desarrollar una metodología específica y replicable que pudiese contribuir según las posibilidades y conocimientos en la mejora de las condiciones de convivencia de los estudiantes de nuevo ingreso, pero también las de los estudiantes y profesores con varios años en el centro educativo. Este proyecto aporta en las metodologías que se pueden utilizar mediante la multimedia con el fin de mejorar la convivencia en el aula procurando evitar y eliminar de manera definitiva el bullying en la Institución educativa.

VALORES PARA VIVIR, Un programa educativo, Manual para educadores I, UNICEF, Brahma Kumaris World Spiritual University con el soporte y la colaboración de la Consejería de Educación y Cultura de Madrid, 1998.

Es un manual que ofrece al educador un conjunto de ideas, planteamientos y propuestas y experiencias para impulsar el trabajo de los valores en la comunidad educativa, e inspirar a todos los educadores a que experimenten con los valores en la escuela y/o en cualquier ámbito educativo. Propone un enfoque de la educación entendida en su sentido más pleno: Una educación para la vida llena del conocimiento de los principios elementales, los valores, ayudando a su reconocimiento y vivencia. Cuando nos llenamos de los valores, empezamos a formarnos con seguridad y a crecer con una fuerza interna que nadie nos puede quitar. No sólo se trata de cuestiones morales sino de cuestiones prácticas para la vida.

Este manual puede orientar a este proyecto mediante la propuesta de uso de una metodología para poner en práctica los valores en la institución, más específicamente en el aula; esto proyectara un uso adecuado del Recurso Educativo Digital Abierto pues permitirá hacer un preámbulo y una reflexión de saberes previos.

PROYECTO PEDAGOGICO DE ETICA Y VALORES FORTALECIENDO LA CONVIVENCIA DESDE LA PRACTICA DE VALORES, Rivera, C. & Ferreira C., Barranquilla, 2011.

Consiste en fomentar y motivar en los estudiantes actitudes y acciones de correcto manejo, expresión y trato a los demás, propiciará la disminución de incidentes referidos a la agresividad en espacios escolares. Aunque los valores se imparten y adquieren en el hogar, la escuela es el escenario primario donde se reflejan, por eso, contribuir y fortalecer la adquisición de valores en el ámbito escolar facilitará la sana convivencia en todos los espacios. Quien practica un valor no elige el lugar para hacerlo, lo convierte en una constante de convicción y uso.

El proyecto aporta al presente trabajo en la sensibilización de la situación actual en las diferentes comunidades y nos explica que la práctica de valores no tiene como referente un marco de ley pero sin embargo la no aplicación de los mismos puede generar situaciones que impliquen soluciones por la vía de legalidad.

INSTITUCION EDUCATIVA PEDRO ESTRADA PROYECTO DE FORMACION ÉTICA Y EN VALORES HUMANOS “FORTALECIENDO NUESTROS VALORES”, Arredondo, A., Lozada, G., Marulanda, F., Muñoz, L., Peláez, M. & Yepes, C. Itagüí, 2011. Este proyecto busca fortalecer los valores enmarcados de nuestra filosofía para cumplir no solamente desde un requerimiento legal, sino como un apoyo a la convivencia de la comunidad.

La importancia del presente proyecto radica en la búsqueda de alternativas de solución frente a la carencia de la práctica de los valores que ya ha sido planteada anteriormente. Se plantea este proyecto por la necesidad de dar cumplimiento a la ley 115 de 1994 referente a los proyectos de ley y para cumplir las expectativas que se mencionan en el documento “Educación: Visión 2019” en el que se menciona el alcance que se pretende hasta el año 2019. Propuestas inspiradas en los ideales éticos de un modelo político, democrático y un modelo económico sin exclusiones; han sido definidas con el ánimo de lograr cuatro grandes objetivos: una economía que garantice mayor nivel de bienestar, una sociedad más igualitaria y solidaria, una sociedad de ciudadanos libres y responsables y un Estado al servicio de los ciudadanos. (Ministerio de Educación Nacional, 2006).

Los aportes anteriores fortalecen en el desarrollo de los objetivos de este proyectos por tanto y así mismo apoyara el fortalecimiento de los valores en las instituciones educativas; aunque los valores deben fundamentarse en el hogar, es en la Institución Educativa donde los niños y niñas permanecen, es así como se pretende buscar estrategias que permitan hacerlo para lograr un bien común y una mejor calidad de vida.

4.3. MARCO LEGAL

El marco legal se basa en los lineamientos curriculares del Ministerio de Educación Nacional, Educación ética y valores humanos. (Ministerio de Educación Nacional, s.f.)

La Constitución Política de 1991 puso a los colombianos frente a un nuevo paradigma, paradigma que tocó todos los espacios de la vida social, y entre ellos de manera muy especial, el ámbito educativo. La carta sugiere la construcción de un nuevo país fundado en los principios de la democracia participativa, en el respeto y valoración a las diferencias de todo orden y en los valores de la justicia, la libertad, la igualdad y la solidaridad. Políticos y educadores se pusieron a lateara de reglamentar las disposiciones legales que facultarían a las entidades educativas a desarrollar esos preceptos constitucionales.

De ese trabajo colectivo nace la Ley 115 de 1994, en la que se plasman los fines y objetivos de la educación nacional y se crean los espacios y mecanismos para hacer viable la construcción de la democracia.

De esta manera la definición de Proyecto Educativo Institucional, del currículo y el plan de estudios de las instituciones escolares, requiere enmarcarse en los horizontes de país que plantea la nueva Carta Constitucional y sus disposiciones reglamentarias. Todas ellas esbozan los nuevos referentes legales de la educación colombiana y, por tanto, del currículo en educación ética y valores humanos. Ello obliga a dar una mirada a estas normas y sus implicaciones.

La Constitución Política sienta las bases cuando plantea:

La educación es un derecho de la persona y un servicio público que tiene una función social; con ella se busca el acceso al conocimiento, a la ciencia, a la técnica y a los demás bienes y valores de la cultura. La educación formará al colombiano en el respeto a los derechos humanos, a la paz y a la democracia; y ella práctica del trabajo y la recreación, para el mejoramiento cultural, científico, tecnológico y para la protección del ambiente (Art. 67).

También establece que:

En todas las instituciones de educación, oficiales y privadas, serán obligatorios el estudio de la Constitución y la instrucción cívica. Así mismo se fomentarán prácticas democráticas para el aprendizaje de los principios y valores de la participación ciudadana (Art. 41).

La Ley General de Educación (1994) establece en seis de los trece fines de la educación (art.5°) el ideal cívico de persona que se debe formar:

- El pleno desarrollo de la personalidad sin más limitaciones que las que le imponen los derechos de los demás y el orden jurídico, dentro de un proceso de formación integral, física, psíquica, intelectual, moral, espiritual, social, afectiva, ética, cívica y demás valores humanos.
- La formación en el respeto a la vida y a los demás derechos humanos, a la paz, a los principios democráticos de convivencia, pluralismo, justicia, solidaridad y equidad, así como en el ejercicio de la tolerancia y de la libertad.
- La formación para facilitar la participación de todos en las decisiones que los afectan en la vida económica, política, administrativa y cultural de la nación.
- 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.
- El estudio y la comprensión crítica de la cultura nacional y de la diversidad étnica y cultural del país, como fundamento de la unidad nacional y de su identidad.
- La creación y fomento de una conciencia de la soberanía nacional y para la práctica de la solidaridad y la integración en el mundo, en especial con Latinoamérica y el Caribe.

Estos fines se desarrollan como objetivos comunes en todos los niveles educativos con el propósito del desarrollo integral de los educandos:

- a. Formar la personalidad y la capacidad de asumir con responsabilidad y autonomía sus derechos y deberes.
- b. Proporcionar una sólida formación ética y moral, y fomentar la práctica del respeto a los derechos humanos.
- c. Fomentar en la institución educativa, prácticas democráticas para el aprendizaje de los principios y valores de la participación y organización ciudadana y estimular la autonomía y la responsabilidad.
- d. Desarrollar una sana sexualidad que promueva el conocimiento de sí mismo y la autoestima, la construcción de la identidad sexual dentro del respeto por la equidad de los sexos, la afectividad, el respeto mutuo y prepararse para una vida familiar armónica y responsable.
- e. Crear y fomentar una conciencia de solidaridad internacional.
- f. Desarrollar acciones de orientación escolar profesional y ocupacional.
- g. Formar una conciencia educativa para el esfuerzo y el trabajo.
- h. Fomentar el interés y el respeto por la identidad cultural de los grupos étnicos (Art. 13).

Consecuente con lo anterior, se establecen como objetivos específicos de la educación preescolar (Art. 16), de la educación básica (Art. 29), de la educación básica en el ciclo de primaria

(Art. 21), de la educación básica en el ciclo de secundaria (Art. 22), de la educación media académica (Art. 30).

Además, determina como área obligatoria y fundamental la educación ética y en valores humanos (Art.23).

Sobre la formación ética y moral señala:

La formación ética y moral se promoverá en el establecimiento educativo a través del currículo, de los contenidos académicos pertinentes, del ambiente, del comportamiento honesto de directivos, educadores y personal administrativo, de la aplicación recta y justa de las normas de la institución, y demás mecanismos que contemple el Proyecto Educativo Institucional (Art. 25).

La Ley General de Educación establece otros espacios y otras acciones para el desarrollo del currículo en ética y valores humanos, en todos los establecimientos educativos del Estado y privados, como lo es:

El manual de convivencia:

Los establecimientos educativos tendrán un reglamento o manual de convivencia, en el cual se definan los derechos y obligaciones de los estudiantes (Art. 87) y se definan sus relaciones con los demás estamentos de la comunidad educativa (Art. 17 del decreto 1860 /94).

El servicio de orientación estudiantil:

En todos los establecimientos se prestará un servicio de orientación estudiantil que tendrá como objetivo general el de contribuir al pleno desarrollo de la personalidad de los educandos, en particular en cuanto a:

- a. La toma de decisiones personales.
- b. La identificación de aptitudes e intereses.
- c. La solución de conflictos y problemas individuales, familiares y grupales.
- d. La participación en la vida académica, social y comunitaria.
- e. El desarrollo de valores, y
- f. Las demás relativas a la formación personal de que trata el artículo 92 de la Ley 115 de 1994 (Art. 40 del decreto 1860/94).

Como se puede observar los fundamentos legales que anteriormente se establecen sustentan la importancia de la formación en valores y la contribución de estos frente al cambio social que debe existir.

4.4. MARCO CONCEPTUAL

Teniendo en cuenta la concepción de algunos conceptos dentro del proyecto se hace una fundamentación teórica sobre los aspectos más relevantes que allí se incluyen partiendo desde las siguientes preguntas:

¿Qué es el Bullying?

El concepto refiere al acoso escolar y a toda forma de maltrato físico, verbal o psicológico que se produce en el contexto escolar, de forma reiterada y a lo largo del tiempo; todo ello influye en el comportamiento de los estudiantes y permite un mejor acercamiento a los propósitos de resultado del proyecto.

¿A que hace referencia la Educación en Valores?

Es inadmisibles pensar en educar sin considerar los valores; seguidamente se desarrolla el aspecto referido a la toma de conciencia por parte del docente a partir de la idea de que conciencia implica una capacidad del espíritu humano de reconocer la verdad en sus atributos esenciales y puesto que tal reconocimiento en este caso, está relacionado con la educación en valores, se concluye que la toma de conciencia del docente dependerá del proceso formativo y auto-reflexivo que realice, el cual le permitirá plantearse diversas e importantes controversias y sustentar su actuación desde una perspectiva humanista que valore a la persona como ser individual, como ser social y como ser moral. (Ordoñez, 2005)

La educación en valores hace parte del compromiso docente a través del ejemplo y la práctica que permita elegir el modelo ideal dependiendo de la autonomía del estudiante y su capacidad para tomar decisiones y actuar en función de criterios internos que pueden ser libremente escogidos, así se desprenden algunos de los conceptos como se muestra a continuación:

Aprendizaje Significativo: Según Ausubel es un proceso mediante el cual una nueva información se relaciona con un aspecto relevante de la estructura del conocimiento del individuo (Ausubel, 1970). Este aprendizaje ocurre cuando la nueva información se enlaza con las ideas pertinentes de afianzamiento que ya existen en la estructura cognoscitiva del que aprende.

Comportamiento: Considerado como la manera de comportarse, se trata de la forma de proceder de las personas y organizaciones frente a estímulos y relación con el entorno; existen distintos modos de comportamiento de acuerdo a las circunstancias. El **Comportamiento consciente** que es aquel que se realiza tras un proceso de razonamiento. El **Comportamiento Inconsciente**, en cambio, se produce de manera casi automática ya que el sujeto no se detiene a pensar o a reflexionar sobre la acción. El **comportamiento privado** tiene lugar en la intimidad del

hogar o en soledad. El **comportamiento público** es lo contrario, ya que se desarrolla frente a otros seres humanos o en espacios compartidos con el resto de la sociedad. (Pérez Porto & Merino, 2014). El **Comportamiento Moral** se establece según cómo las acciones del ser humano se puedan enmarcar dentro de las normas sociales; es posible hablar de buen comportamiento o mal comportamiento

Buenas Maneras: Son las formas elegantes a través de las cuales las personas tratan a sus semejantes mediante normas de buenas costumbres, y en donde no entran en juego los tratamientos diarios de confianza. (Guada, 2008).

Urbanidad: Hace referencia a la cortesía, comedimiento, atención y buen modo que una persona manifiesta teniendo en cuenta que el afecto o respeto que se le tenga a otra. (Real Academia Española, s.f.)

Finalmente una de las preguntas que se hace necesaria responder para efectos del proyecto es:

¿Qué son los Recursos Educativos Digitales?

Los materiales digitales se denominan Recursos Educativos Digitales cuando su diseño tiene una intencionalidad educativa, cuando apuntan al logro de un objetivo de aprendizaje y cuando su diseño responde a unas características didácticas apropiadas para el aprendizaje. Están hechos para: informar sobre un tema, ayudar en la adquisición de un conocimiento, reforzar un aprendizaje, remediar una situación desfavorable, favorecer el desarrollo de una determinada competencia y evaluar conocimientos (García, 2010).

Así entonces los recursos educativos digitales son materiales compuestos por medios digitales y producidos con el fin de facilitar el desarrollo de las actividades de aprendizaje; a diferencia de los medios que tienen un soporte tangible como los libros, los documentos impresos, el cine y la TV, los medios digitales constituyen nuevas formas de representación multimedial (enriquecida con imagen, sonido y video digital), para cuya lectura se requiere de un computador, un dispositivo móvil y conexión a Internet. (Zapata, 2012)

5. METODOLOGIA Y RESULTADOS

“Hacer y experimentar constituyen los factores esenciales para aprender haciendo. Cuando se vive una experiencia, se experimenta un cambio que permite aprender la naturaleza de la realidad y el sentido de la vida”.
(Arenas, Cebolla Sanahúja, De Tienda Palop, & Giancristofaro, 2009)

Para el desarrollo del Recurso Educativo Digital Abierto (REDA) se trabajó con un aspecto metodológico propuesto por Guzmán Bravo & Silva Calpa (2009), en el que se fijan y unifican diferentes actividades para lograr un recurso educativo digital con la calidad necesaria para utilizarlo como herramienta y medio didáctico, que facilite el proceso de enseñanza y aprendizaje en el área de ética y valores.

También se tomó en cuenta el Modelo ADDIE definido como el modelo básico de Diseño Instruccional, pues contiene las fases básicas del mismo (análisis, diseño, desarrollo, implementación y evaluación) para el desarrollo de software, además este permite una regresión a cualquiera de las fases en cualquier etapa; el modelo ADDIE es un proceso de Diseño Instruccional Interactivo (Belloch, s,f).

5.1. Determinación de Requerimientos

Para determinar los requerimientos del REDA se tuvo en cuenta los siguientes aspectos:

Recolección y análisis de información

Siguiendo los lineamientos metodológicos, se tuvo en cuenta referentes bibliográficos que se relacionan con la formación de ética y valores humanos y competencias ciudadanas, para promover los procesos participativos y de convivencia de los estudiantes, específicamente para el grado segundo de básica primaria. Se decidió trabajar con la siguiente ruta, donde el objetivo es guiar al usuario en relación al REDA y la teoría que lo sustenta, así:

- ***Lineamientos curriculares de Educación Ética y Valores:*** La serie de Lineamientos curriculares Educación ética y valores humanos son unas tesis y puntos de vista que se presenta a la escuela colombiana como guía y recomendación; es un documento aprobado por el MEN en búsqueda de atender la necesidad de orientación y criterios nacionales sobre el currículo y los nuevos enfoques para comprenderlos y enseñarlos (Ministerio de Educación Nacional, s.f.).

Según los Lineamientos curriculares propuestos por el MEN en el área de Ética y Valores Humanos el proyecto sigue cuatro pilares fundamentales: 1) objetivos de la educación ética y moral; 2) ética y educación; 3) contexto escolar; 4) currículo y educación ética y moral. El primer pilar se limita a los núcleos alrededor de los conceptos de autonomía y autorrealización del niño, donde ser autónomo y actuar por convicción propia son sus ejes principales. El segundo establece que todo acto educativo encierra un comportamiento ético, por lo tanto toda educación es ética, su propósito fundamental es preparar para el mundo de la vida y en él para el desarrollo del conocimiento, la belleza y el saber. El tercer pilar establece sus bases en la realidad actual del sistema educativo Colombiano donde la educación en ética y valores humanos debe fortalecer la democracia escolar. Finalmente, el cuarto pilar articula tres grandes tipos de currículo: currículo oculto, currículo explícito y currículo real; el primero hace referencia a lo no planificado en el desarrollo de la clase; en segundo lugar, el currículo explícito incluye lo planificado previamente y por otra parte, el último es lo que realmente sucede en el aula de clase durante su desarrollo.

Teniendo en cuenta que en el aula de clase el docente encontrará diferentes tipos de personalidades: estudiantes tímidos, extrovertidos, líderes, agresivos, colaboradores, independientes etc. Estará el que no quiere al profesor, la que llega forzada a la escuela, el que llega feliz, el que no se expresa, el que quiere ser modelo, el que se opone a todo, el que se apega al profesor, el que impone el desorden, los que forman pandilla, en fin, una especie de microcosmos rico y complejo. (Ministerio de Educación Nacional, s.f.). En esta amplia gama de manifestaciones se “configura” uno u otro clima moral en la institución requiriendo pensar constantemente la propuesta formativa a trabajar.

Los ámbitos y componentes de formación para una educación ética y moral a través del REDA se basan en:

- Conciencia, confianza y valoración de sí mismo
- Autorregulación
- Autorrealización, proyecto de vida y búsqueda de la felicidad
- Ethos para la convivencia
- Identidad y sentido de pertenencia

Cada uno de los anteriores ámbitos y componentes desarrollan aspectos importantes en el área específica como se muestra en la Tabla N° 1.

Tabla N° 1. Relación de Componentes – Ámbitos del área específica

COMPONENTES AMBITOS	AREA ESPECIFICA
<p>Conciencia, confianza y valoración de sí mismo</p> <p>En este componente están comprometidos dos aspectos: uno de carácter cognitivo, relacionado con los avances en el conocimiento de sí mismo, y de los otros, avances que están relacionados con las crecientes capacidades cognitivas del niño y la niña, y con las interacciones sociales que mantienen y que se espera sean cada vez más ricas y diferenciadas. El otro, referido a la valoración o enjuiciamiento que se hace de ese autoconocimiento. La confianza en sí mismo y la autoestima, a diferencia del autoconocimiento, implican una orientación afectiva. El auto-concepto, a su vez, está en función de la interacción con los demás y de la actitud de los otros significativos.</p>	<p>Se requiere proponer una gran variedad de actividades, vivencias, relaciones que les permitan a los alumnos un reconocimiento, una toma de conciencia de su individualidad y de sus relaciones con los otros. Los juegos de dramatización, los juegos de roles, las actividades narrativas autobiográficas, las historias de vida, pueden posibilitar oportunidades para el autoconocimiento del cuerpo, de las propias sensaciones, gustos, deseos, saberes, habilidades, dificultades, etc.</p> <p>La dirección de grupo que realiza el maestro, la división del trabajo entre los alumnos y una permanente rotación de las tareas que la clase asume, puede ayudar en el conocimiento e integración del grupo, en la expresión de los intereses individuales y grupales.</p>
<p>Autorregulación</p> <p>La autorregulación se presenta como una estructura organizativa fundamental tanto del desarrollo cognitivo como del desarrollo social. Algunos autores hacen una diferenciación entre autocontrol y autorregulación, entienden el primero como la capacidad de cumplir órdenes y directivas cuando las estructuras de apoyo están ausentes, y el segundo como la capacidad de formular un plan de acción propio, de proyectar, orientar y supervisar la conducta personal desde el interior, y de adaptarla de acuerdo con el cambio de las circunstancias</p>	<p>El autocontrol y la autorregulación son procesos largos y complejos, en los cuales tiene una función importante la identificación de los elementos del medio que ejercen un control y ayudan en la regulación de los individuos. Inicialmente, como regulación externa, algunas instancias y normas exteriores ejercen un control; luego, poco a poco, y con la ayuda de los adultos, el niño entra en un proceso de autorregulación que debe ser ejercitado mediante diferentes actividades en el aula y fuera de ella. El equipo pedagógico debe planear la vida escolar buscando que los maestros jueguen un papel de mediadores en el paso de una regulación externa a una regulación interna.</p>
<p>Autorrealización, proyecto de vida y búsqueda de la felicidad</p> <p>La realización de uno mismo, la construcción de la propia identidad y el sentido que se le dé a la propia vida, son sin duda opciones personales. Sin embargo, este proceso en el que el individuo va configurando su proyecto de vida personal, se desarrolla en el marco de unas interacciones sociales que contribuyen a otorgarle sentido a sus opciones particulares de vida buena.</p>	<p>Los niños y las niñas deben reconocer la pluralidad de formas de vida que existen alrededor de ellos. Igualmente deben aprender a reflexionar sobre el valor que ellas encierran. El análisis crítico de las propias valoraciones y de las valoraciones que están implícitas en la vida social, debe ser objeto de una práctica cotidiana en la escuela. De esta forma se aporta en dirección a que vayan forjando valoraciones y metas propias y avanzando en la construcción de un proyecto de vida personal</p>
<p>Ethos para la convivencia</p> <p>La convivencia social se basa en el reconocimiento, respeto y disfrute de las diferencias, tanto de orden biológico: raza, etnia, sexo, como culturales: ideas políticas, religiosas, estéticas. Así mismo, supone el reconocimiento de una normatividad de tipo universal compartida por todos, que posibilite la vida en común y que tenga como eje central la justicia y la dignidad humana. La escuela deberá evidenciar en la práctica, el papel que tienen el diálogo, la participación, la cooperación y la reciprocidad en la convivencia cotidiana.</p>	<p>A través de diferentes actividades, se propiciará en los estudiantes el desarrollo de las habilidades propias para convivir con los otros. En este sentido es muy importante que los estudiantes aprendan a reconocer sus valores personales y los de los demás, y establezcan relaciones con compañeros y adultos con base en valores como la fraternidad, el respeto, la lealtad, la solidaridad. Se deben fomentar experiencias en las cuales los niños y las niñas tengan la oportunidad de darse a conocer y a querer como personas, y experiencias en las cuales se reconozca la diversidad y la alteridad como valores que enriquecen la vida en comunidad. Pueden desarrollarse, a su vez, ejercicios de análisis de relatos: cuentos,</p>

COMPONENTES AMBITOS	AREA ESPECIFICA
	historias de vida, películas que permitan cuestionar los prejuicios de tipo racial, religioso, de sexo, políticos, de clase, etc.
<p>Identidad y sentido de pertenencia</p> <p>Las personas pertenecemos a diversos grupos, ejercemos en la vida diferentes roles, formamos parte de diversas comunidades. Situación que nos lleva a vernos enfrentados a diversas formas de identidad y de pertenencia. Son varias las capas que conforman las identidades de los seres humanos que dan cuenta de su carácter múltiple y plural. La escuela deberá apoyar este proceso de construcción individual y social de identidades, que frente a una sociedad fragmentada, se traduce en problemas de identidad y en las formas tan dispares y contradictorias de entender nuestro sentido de pertenencia.</p>	<p>La identidad se va construyendo en el niño y la niña a partir de la identificación y reconocimiento de diferentes rasgos de su ser y del contexto. El proceso de formación de la identidad que va aparejado al del sentido de pertenencia, se verá favorecido con todas aquellas actividades que profundicen en las características de la identidad personal, en los valores, tradiciones, creencias, costumbres, etc., que conforman el entorno social de los estudiantes y que les permitirá identificarse como niño o como niña como perteneciente a una región, a una etnia, a una comunidad a un país, a un continente y a la especie humana.</p>

Fuente: Adaptación, Ámbitos y componentes de formación para una educación ética y moral. (Ministerio de Educación Nacional, s.f.)

- **Estándares Básicos de Competencias Ciudadanas – Serie Guías N° 6:** La concepción de formación ciudadana de esta propuesta supone apoyar el desarrollo de las competencias y los conocimientos que necesitan niños, niñas y jóvenes del país para ejercer su derecho a actuar como agentes activos y de manera constructiva en la sociedad a partir de diferentes competencias (Ministerio de Educación Nacional, 2004).

No se trata de “estandarizar” a cada persona pues cada cual es diferente, sino de establecer lo que necesitan saber y saber hacer los niños y niñas de segundo grado de básica primaria para que cada cual vaya desarrollando sus propias potencialidades a través de ambientes democráticos y con la búsqueda de la transversalidad en todas las instancias, donde aprenden y practican competencias para la convivencia, el respeto y la defensa de los derechos humanos y el ejercicio de la pluralidad.

Las competencias ciudadanas a través del MEN se establecen en tres grandes grupos (Ministerio de Educación Nacional, 2004), estas son:

- Convivencia y Paz
- Participación y responsabilidad democrática
- Pluralidad, identidad y valoración de las diferencias

La convivencia y paz se basa especialmente en la consideración de cada persona como ser humano. La participación y responsabilidad democrática se orienta en la toma de decisiones y La pluralidad, identidad y valoración de las diferencias, por su parte, se basan en el disfrute de la enorme diversidad humana y tienen, a su vez como límite, los derechos de los demás.

Adicional a las competencias ciudadanas se han articulado diferentes tipos de competencias específicas, cada una establece a modo general. ¿Lo que se sabe? (Conocimientos específicos), ¿lo que se piensa? (competencia cognitiva), ¿lo se siente? (competencia emocional), ¿lo que se expresa? (competencia comunicativa) ¿cómo se incluye? (competencia integradora) respectivamente.

El recurso educativo digital abierto está encaminado a fortalecer los estándares de competencias ciudadanas que se relacionan en la Tabla N° 2 y que fueron seleccionados teniendo en cuenta los objetivos del proyecto.

Tabla N° 2. Estándares de competencia ciudadanas para grado segundo de básica primaria

Competencia: Convivencia y paz	
Estándar: Comprendo la importancia de los valores básicos de la convivencia ciudadana	
Estándar de Competencia	Tipo de Competencia
Reconozco las emociones básicas en mí y en otras personas	<ul style="list-style-type: none"> • Competencia Emocional
Conozco y uso estrategias sencillas de resolución pacífica de conflictos	<ul style="list-style-type: none"> • Conocimiento Específico • Competencia Integradora
Competencia: Participación y responsabilidad democrática	
Estándar: Participo en mi contexto cercano en la construcción de acuerdos básicos sobre normas para el logro de metas comunes y las cumplo	
Estándar de Competencia	Tipo de Competencia
Expreso mis ideas, sentimientos e intereses en el salón y escucho respetuosamente los de los demás miembros del grupo	<ul style="list-style-type: none"> • Competencia Comunicativa • Competencia Emocional
Competencia: Pluralidad, identidad y valoración de las diferencias	
Estándar: Identifico y respeto las diferencias y semejanzas entre los demás y yo, y rechazo situaciones de exclusión o discriminación en mi familia, con mis amigos y amigas y en el salón de clase	

Estándar de Competencia	Tipo de Competencia
Identifico las diferencias y semejanzas de Género, aspectos físicos, grupo étnico, origen social, costumbres, gustos, ideas y tantas otras que hay entre las demás personas y yo.	<ul style="list-style-type: none"> • Conocimiento Específico • Competencia Cognitiva
Reconozco y acepto la existencia de grupos con diversas características de etnia, edad, género, oficio, lugar, situación socioeconómica, etc.	<ul style="list-style-type: none"> • Conocimiento Específico • Competencia Cognitiva
Manifiesto desagrado cuando me excluyen o excluyen a alguien por su género, etnia, condición social y características físicas, y lo digo respetuosamente.	<ul style="list-style-type: none"> • Competencia Emocional • Competencia Comunicativa

- **Programación proyecto más que cuentos. Primaria - Curso 2:** Documento que incluye según capítulos del libro “Lecturas para crecer 2” los objetivos, contenidos, criterios de evaluación y competencias básicas trabajadas a través de unos valores guía y valores satélite (Cortina, 2012).

Para la selección de contenidos Adela Cortina en la presentación del proyecto “*Más que cuentos*” (Cortina, 2012) establece la programación para grados de primaria en la formación en valores a través de tres ejes sobre los que se articulan: el primer eje se relaciona con la idea de la cordialidad aportando contenidos que componen una concepción integral de la persona porque en la educación de los valores el aspecto racional (la reflexión sobre que vivir y porque) es tan importante como el aspecto emocional (querer y desear vivir dichos valores) y el punto de unión de ambas vertientes se darían en la acción practica y concreta. El segundo eje es la metodología del movimiento “*Filosofía para niños*” cuyo principal referente es Matthew Lipnam, desde esta metodología se apuesta por entender el aula como una “comunidad de investigación” cuyo objetivo es procurar que los estudiantes aprendan por sí mismos. Finalmente, el tercer eje hace referencia a la creatividad y reflexión del equipo conformado alrededor del proyecto “*Más que cuentos*”. Desde la metodología de Lipnam y desde el horizonte de la razón cordial se ha procurado generar una alternativa real aplicable para llevar a cabo una educación en valores.

Por lo tanto, a través de la programación para segundo grado (Programación Primaria Curso 2) se establecen a partir de capítulos los objetivos, contenidos, criterios de evaluación, competencias básicas y valores inmersos (valores guía o principales y valores satélites o emergentes), como se relaciona en la Tabla N° 3. Esto con el fin de seleccionar los fundamentos apropiados para cumplir las metas trazadas en el REDA y desarrollar las animaciones respectivas.

Tabla N° 3. Programación Capítulos seleccionados

PROGRAMACIÓN					
Primaria curso 2					
Capítulo	Objetivos	Contenidos	Criterios de evaluación	Competencias básicas	Valores
1. De vuelta al colegio	Mostrar las distintas actitudes y sentimientos de los niños el primer día de clase: la diversidad. Recordar actitudes básicas: no gritar, respetar el turno de palabra, tener paciencia.	Deseo de ser mayores. La necesidad de protección de los niños. Reconocimiento de los sentimientos y actitudes de los compañeros y de los propios al volver al colegio. La amistad. La adaptación a los cambios. La puntualidad. Sensaciones: los sonidos, el silencio y los olores de nuestro entorno.	Escuchar con atención la narración. Participar activamente en los diálogos. Reconocer los diferentes sentimientos y actitudes de sus compañeros. Respetar el turno de palabra. Hablar bajito cuando es necesario.	Competencia en comunicación lingüística. Competencia social y ciudadana. Competencia cultural y artística. Autonomía e iniciativa personal.	Valor guía: ser pacientes. Valores satélite: comprender a los demás, respeto del turno de palabra, adaptación a situaciones nuevas, valoración de la vida.
2 En casa	Mostrar lo importante que es la comunicación entre miembros de la familia. Aprender a reaccionar de forma serena ante un conflicto. Intentar comprender a los otros poniéndose en su lugar. Valorar la importancia de la cooperación.	Saber esperar: la paciencia. Colaborar en casa. Reacciones cuando no nos escuchan. Sentimientos de alegría tristeza, enfado, felicidad. El placer de leer y escuchar cuentos. Las palabras que expresan amabilidad.	Escuchar el relato con atención. Participar en los diálogos. Reaccionar, sin enfadarse, ante un conflicto. Cooperar en clase. Tener paciencia y no enfadarse con frecuencia ante cualquier contrariedad.	Competencia en comunicación lingüística. Competencia social y ciudadana. Competencia cultural y artística. Autonomía e iniciativa personal.	Valor guía: ser pacientes. Valores satélite: colaborar en casa, aprender a reaccionar bien ante los conflictos.
3 En la Playa	Describir las características de seres de la naturaleza a través de la observación. Ser capaz de formular preguntas a partir de lo observado. Deducir, buscar	Observar seres de la naturaleza. Preguntarse por la realidad Experimentar con seres del entorno natural. Investigar para descubrir el porqué de las cosas. Las colecciones.	Escuchar con atención la narración. Participar en los diálogos y dar su opinión. Hacer con cuidado los ejercicios. Interesarse por su entorno y observarlo.	Competencia en comunicación lingüística. Competencia social y ciudadana. Competencia cultural y artística. Competencia matemática.	Valor guía: alegrarse del bien y de los logros de los demás. Valores satélite: ser observador, interesarse por la naturaleza, preguntarse por

PROGRAMACIÓN		Primaria curso 2			
Capítulo	Objetivos	Contenidos	Criterios de evaluación	Competencias básicas	Valores
	relaciones de causa-efecto. Valorar de forma positiva el esfuerzo y la iniciativa de los compañeros.	El respeto a la naturaleza: el cuidado del mar. Sentimientos: admiración, asombro, sorpresa, celos.	Formular preguntas. Establecer relaciones, deducir. Mostrar una actitud positiva hacia los compañeros que se esfuerzan y aportan cosas en la clase.	Autonomía e iniciativa personal. Tratamiento de la información y competencia digital. Competencia en el conocimiento y la interacción con el mundo físico. Competencia para aprender a aprender.	el porqué de las cosas.
4 Peces al agua	Aprender a ser cuidadosos en todas las acciones. Descubrir que los demás confiarán en nosotros si somos cuidadosos.	Cumplir un deseo. Ser cuidadoso. Ganarse la confianza. La confianza en los demás. Sentimientos: satisfacción, emocionarse.	Escuchar con atención la narración. Ser cuidadoso en la realización de las tareas, uso de las cosas y hábitos (lavarse las manos, recoger el material, etc.). Ser obediente. Ser más ordenado.	Competencia en comunicación lingüística. Competencia social y ciudadana. Competencia cultural y artística. Competencia matemática. Autonomía e iniciativa personal.	Valor guía: ser cuidadoso. Valores satélite: ser obediente, ser ordenado, sentirse contento con uno mismo, la confianza.

- **Proyecto más que cuentos. Lecturas para crecer 2, Educación en Valores:** el libro propone entre sus capítulos una serie de relatos y un espacio para que los niños hagan sus preguntas y realicen actividades que les ayuden a trabajar los valores correspondientes (Cortina, s,f), entre ellos se encuentran: la paciencia, el respeto, la amistad, la confianza, colaboración, la amabilidad y la obediencia.

Determinación de requisitos técnicos:

Se identificaron los requisitos que un sistema requiere para soportar un REDA, en esta etapa se tuvieron en cuenta las siguientes actividades:

- **Definición de características:** teniendo en cuenta el objetivo para el cual se desarrolló “EDUKAMORIS”, se establecen 2 componentes principales, entre ellos:

- **Recurso Educativo Digital Abierto - REDA:** diseñado para estudiantes de los grados segundo de básica primaria
 - **Guía Acompañante (Docente – Padre de Familia - Otro):** diseñada para orientar el proceso de aprendizaje y reflexión del estudiante.
- *Requerimientos:* en esta etapa se estableció los elementos y características necesarias para desarrollar los componentes planteados previamente, así:

Tabla N° 4. Características de los contenidos

CARACTERISTICAS DE LOS CONTENIDOS	
Componente 1: <i>Recurso Educativo Digital Abierto</i>	Componente 2: <i>Guía Acompañante</i>
<p>Los contenidos son intuitivos teniendo en cuenta la edad del actor principal a utilizar el REDA</p> <p>Los contenidos permiten reflexionar sobre las actitudes y acciones que se presentan en cada aventura.</p>	<p>Los contenidos que se incluyen forman parte del material adicional que se podrá utilizar posteriormente al uso del REDA</p> <p>Los contenidos permiten orientar el proceso de aprendizaje a través del REDA fortaleciendo las competencias del estudiante.</p>

Tabla N° 5. Características de la Navegación

CARACTERISTICAS DE LA NAVIGACION
Componente 1: <i>Recurso Educativo Digital Abierto</i>
<p>La navegación garantiza el acceso a cada uno de los elementos multimedia que componen el REDA (Capítulos, actividades, etc.)</p> <p>Los botones de navegación son presentados en un tamaño adecuado incluyendo etiquetas de texto y sonidos para orientar su funcionamiento o las acciones que realizan.</p>

Tabla N° 6. Características de entorno Audiovisual

CARACTERÍSTICAS DE ENTORNO AUDIOVISUAL	
Componente 1: <i>Recurso Educativo Digital Abierto</i>	Componente 2: <i>Guía Acompañante</i>
<p>El REDA se caracteriza por contener diferentes elementos multimedia que integrados entre sí buscan establecer una presentación interactiva e intuitiva para el estudiante de segundo grado de básica primaria.</p> <p>El entorno mantiene su significado operacional en todo el REDA</p>	<p>Se establece una categorización por capítulo relacionado en el REDA el cual incluye texto e imágenes para facilitar su interpretación.</p> <p>Las actividades complementarias por cada capítulo se disponen en hojas separadas para facilitar su impresión</p>

- *Requisitos del hardware versión PC:* para la correcta ejecución de “EUKAMORIS” y sus componentes multimedia se deben tener en cuenta los siguientes requisitos mínimos de hardware, así:
 - Procesador: Pentium IV y similares
 - Memoria RAM: 1 GB
 - Espacio disponible en Disco Duro de al menos 1GB
 - Unidad lectora de CD-ROM
 - Tarjeta de Sonido
 - Parlantes

- *Requisitos de software:* Teniendo en cuenta los componentes multimedia incluidos en el REDA, se definió los siguientes requisitos de software:
 - Sistema operativo Windows 7 o superior
 - Adobe Air
 - Navegador web
 - Lector de archivos en formato PDF

- *Requisitos del hardware y software versión Smartphone:* para la correcta ejecución su .APK “EDUKAMORIS” y demás componentes multimedia se deben tener en cuenta los siguientes requisitos mínimos de hardware, así:
 - Sistema operativo Android 2.3 o superior

- Adobe Air 2.6 o superior para teléfonos y tablets con Android

Así mismo, el software que se utilizó en la realización de cada uno de los componentes y elementos multimedia del REDA se listan a continuación:

- Adobe Animate CC: edición de animaciones y navegación
- Adobe PhotoShop CC: edición de imágenes
- Adobe Illustrator CC: edición de elementos multimedia vectoriales
- Adobe Premiere CC: edición de video
- Audacity: edición de audio

Es importante resaltar que ninguno de los programas listados anteriormente son necesarios para la correcta ejecución del REDA.

5.2. Diseño

Análisis de flujo de información: el proceso de aprendizaje se da por medio de instrucciones sencillas y permite al usuario tomar decisiones para desplazarse y visualizar la información que desea en el momento que envíe la orden al REDA mediante el uso del mouse.

Todas las figuras originadas en este proyecto son fuente de esta investigación; el flujo de información se describe a través de la siguiente figura:



Figura N° 1. Flujo de Información del REDA

Diseño y arquitectura: Se tuvo en cuenta los actores principales que utilizarán el REDA (estudiantes de segundo grado de básica primaria), por tal motivo se define la accesibilidad a cada

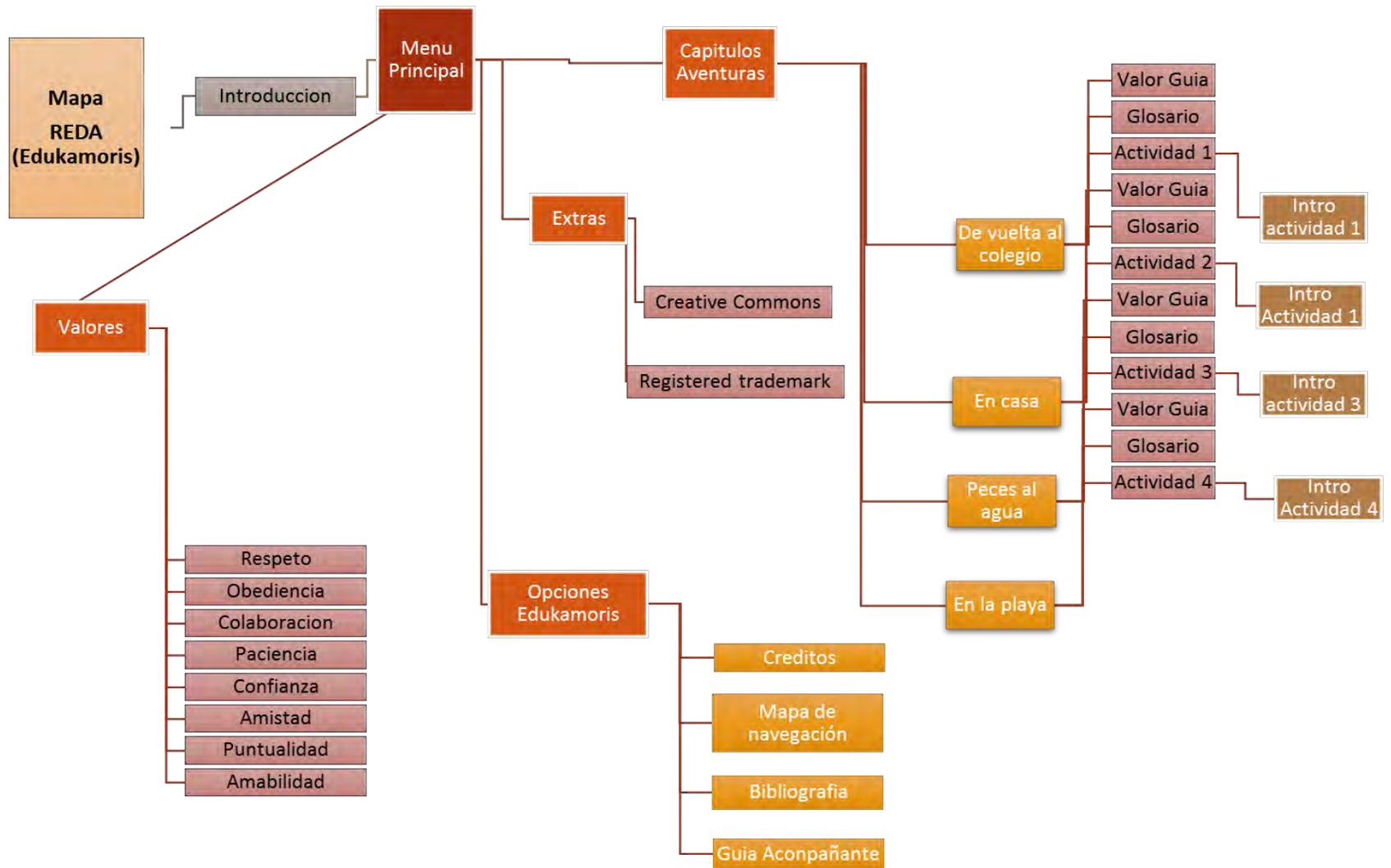


Figura N° 3. Mapa de Navegación

Los resultados del testeo permitió identificar que los animales u objetos personificados juegan un papel importante en comparación con los otros personajes, en consecuencia se crean diferentes tipos de personajes que actuaran en los capítulos obteniendo como resultado los siguientes bocetos:



Figura N° 4. Bocetos de personajes

Finalmente, se define la línea de personajes a utilizar enfocados en la ilustración infantil. Para cada uno se tiene en cuenta las características y actitudes de los animales en la vida real para que personifiquen los actores de los capítulos descritos en la Tabla No 3.

Los personajes diseñados son:

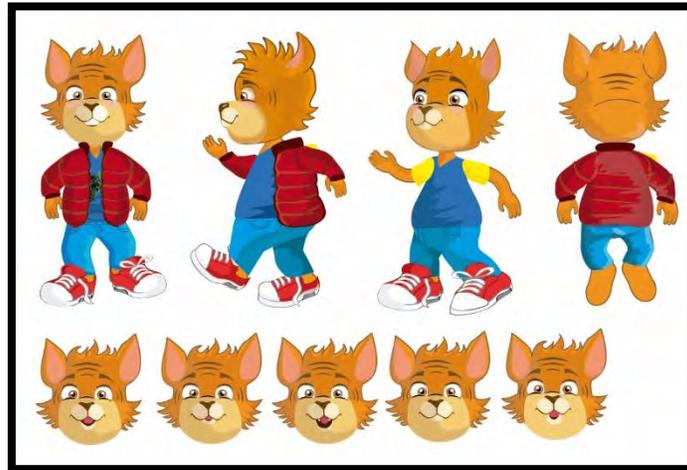


Figura N° 5. Personaje 1, Santi.



Figura N° 6. Personaje 2, Felipe.



Figura N° 7. Personaje 3, Papá de Felipe.



Figura N° 8. Personaje 4, Hermana de Lian.



Figura N° 9. Personaje 5, Lian.

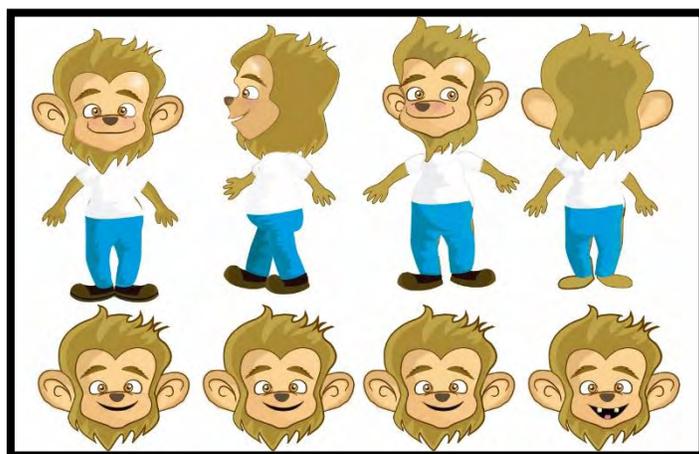


Figura N° 10. Personaje 6, Luis.



Figura N° 11. Personaje 7, Papá Luis.

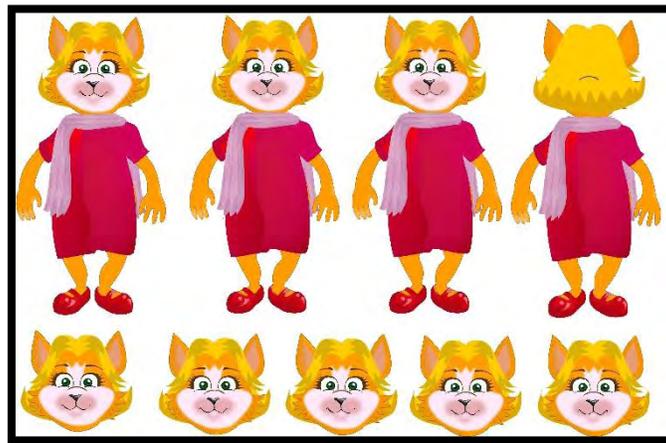


Figura N° 12. Personaje 8, Mamá Carla.



Figura N° 13. Personaje 9, Hermano Carla.



Figura N° 14. Personaje 10, Nana.



Figura N° 15. Personaje 11, Carla.

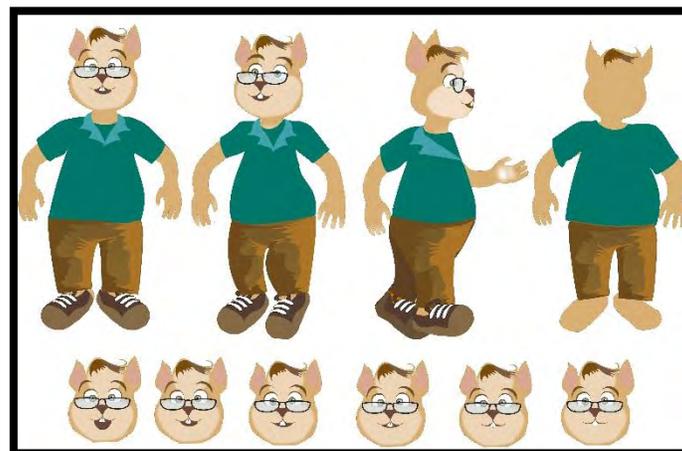


Figura N° 16. Personaje 12, Papá Carla.



Figura N° 17. Personaje 13, Profe Nacho.

Diseño de Escenarios: para contextualizar cada una de las acciones realizadas por los personajes se crean una serie de escenarios que permitirán visualizar de una mejor manera las acciones que cada uno ejecuta. Los escenarios para los 4 capítulos o aventuras se relacionan a continuación:

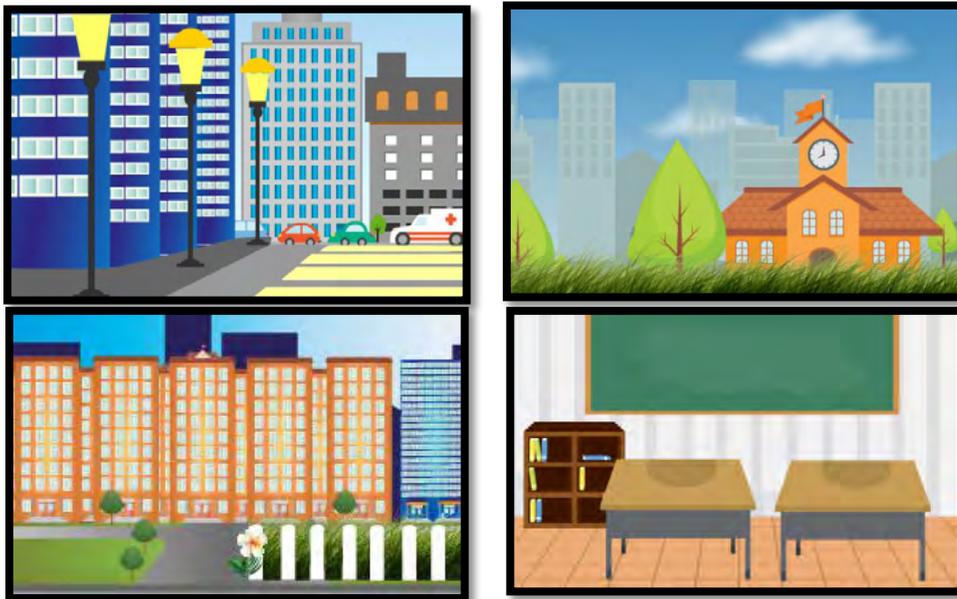


Figura N° 18. Escenarios “De vuelta al Colegio”.



Figura N° 19. Escenarios “En casa”.



Figura N° 20. Escenario “En la Playa”.



Figura N° 21. Escenarios “Peces al agua”.

Diseño del guión literario: para iniciar con la producción de los videos, después de recolectar la información y requerimientos se realizó la elaboración de del guión literario de los cuatro capítulos que se expone con la gran mayoría de detalles de cada capítulo para luego ser pasado a imágenes en movimiento, ver Anexo 3. Guiones literarios.

Estos guiones incluyen los diálogos y situaciones en las que se ven inmersos los personajes a través de una serie de escenas.

Diseño del guión técnico: en el guion técnico se realizó de manera planificada la transcripción en planos cinematográficos de las escenas definidas en el guión literario, de esta manera se incorporaron indicaciones técnicas precisas como el encuadre de cada plano, actores o elementos de la escena, detalles de decoración e incluso los efectos de sonido según sea el caso para cada uno de los capítulos, ver Anexo 4. Guiones Técnicos.

Diseño del guión gráfico: teniendo en cuenta el guión literario y el guión técnico realizados previamente de cada uno de los capítulos se genera un conjunto de ilustraciones guía presentadas de forma secuencial con el objetivo de orientar el desarrollo de cada micro historia o capítulo del REDA, el presente guion permitió pre-visualizar las animaciones de manera inicial y de forma

básica para obtener un buen resultado sin contratiempos de la animación o multimedia, ver Anexo 5. Guiones Gráficos.

Definición de actividades: respondiendo a los objetivos planteados y teniendo en cuenta el enfoque pedagógico y los contenidos determinados anteriormente, las actividades que el estudiante podrá realizar por cada componente son:

Tabla N° 7. Actividades del REDA “EDUKAMORIS”.

ACTIVIDADES REDA “EDUKAMORIS”		
Descripción: las actividades que se describen a continuación se relacionan a partir de lo identificado en cada uno de los capítulos; se establecen teniendo en cuenta las habilidades de un estudiante de grado segundo de básica primaria.		
Tipo de Actividad	Descripción de la actividad	Capítulo(s) que contiene la actividad
Pregunta de selección	Responder a preguntas de manera organizada	<ul style="list-style-type: none"> • De vuelta al colegio • En la playa
Arrastrar imágenes	Se tiene en cuenta lo observado en los capítulos para ordenar siguiendo la lógica del relato una serie de imágenes.	<ul style="list-style-type: none"> • De vuelta al colegio • Peces al agua
Sopa de letras	Se define varias palabras claves usadas en las aventuras	<ul style="list-style-type: none"> • En la playa

Tabla N° 8. Actividades Guía Acompañante

ACTIVIDADES GUIA ACOMPAÑANTE		
<p>Descripción: las actividades descritas en la presente guía son complementarias al trabajo realizado en el REDA. Aquí se establecen una serie de actividades recomendadas que el docente, padre de familia u otra persona puede usar posteriormente para fortalecer los aprendizajes de los estudiantes.</p>		
Tipo de Actividad	Descripción de la actividad	Capítulo(s) que contiene la actividad
Completar	Se solicita al estudiante completar el diálogo que se desarrolla en el patio del colegio	<ul style="list-style-type: none"> • De vuelta al colegio
Refuerzo	El estudiante debe escribir lo aprendido	
Observación	El estudiante debe describir que está pasando en las imágenes que se muestran	<ul style="list-style-type: none"> • En casa
Dibujo	El estudiante debe dibujar la portada de su libro favorito	
Observación	Definir la relación de palabras diferentes	<ul style="list-style-type: none"> • En la playa
Clasificación	Escribir el nombre de los animales que se muestran y clasificar si son de agua o tierra	
Colorear	Dibuja y colorea el gráfico de la guía	
Observar	Buscar 5 diferencias	<ul style="list-style-type: none"> • Peses al agua
Colorear	Continua la serie de botas pintando con colores diferentes figuras	

Diseño de la interfaz: la forma en que se mostrará la información se relaciona directamente con la edad de los estudiantes de segundo grado de básica primaria que varía entre los 7 y 8 años, así entonces, se tiene en cuenta cada uno de los elementos que se requerirán para el funcionamiento del REDA, estos se describen a continuación:

- Navegación Principal: botones de acceso a los elementos principales del REDA (aventuras – valeres – glosario por cuento)
- Navegación Secundaria: incluye los botones de “inicio” y “atrás” dispuestos en cada una de las ventanas después del ingreso a través de la navegación principal

- Navegación terciaria: dispuesta para relacionar diferentes elementos como, mapa de contenido, bibliografía, manual y créditos.
- Zona de Contenidos: se utiliza esencialmente para presentar la información seleccionada en la navegación principal. Aquí se presentara diferente tipo de información: video, texto, enlaces.

El siguiente esquema presenta la estructura de la interfaz con los elementos descritos anteriormente

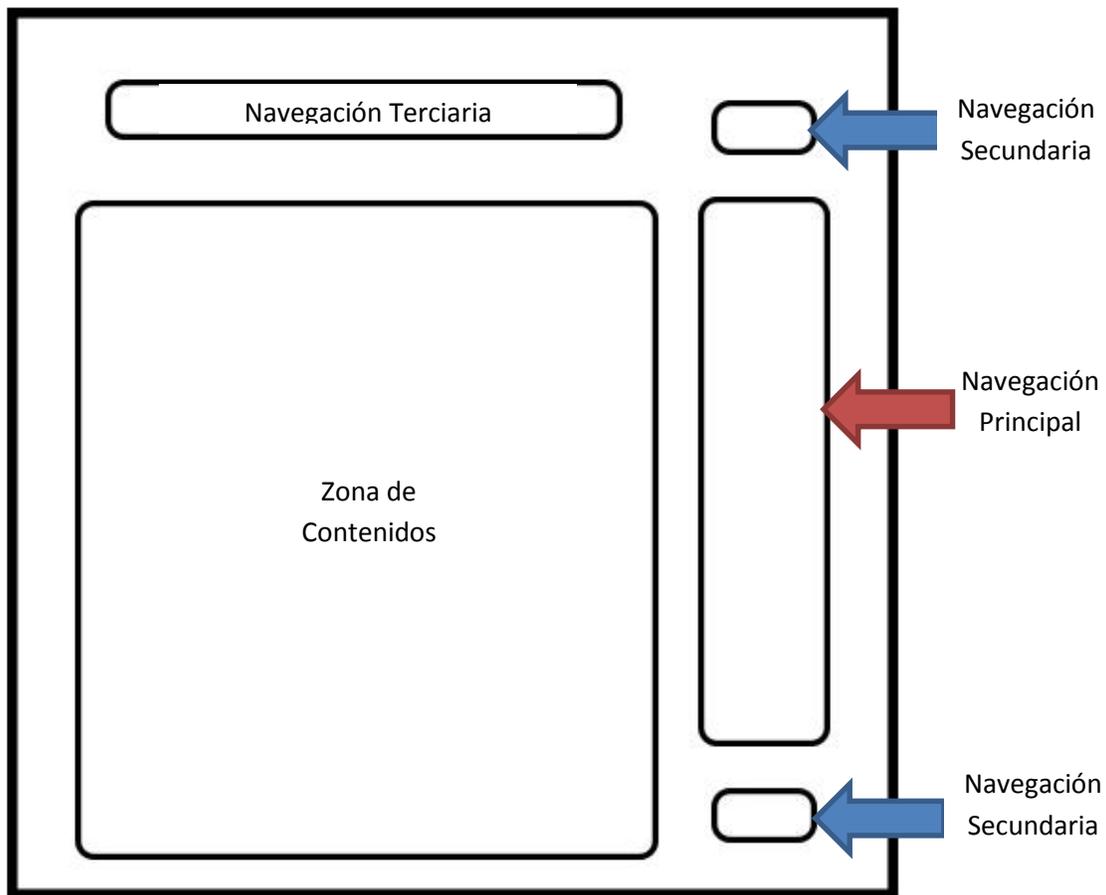


Figura N° 22. Esquema básico para el REDA.

5.3. Desarrollo del REDA

El REDA se desarrolló bajo un lenguaje de programación Action Script 3 incluido en la aplicación Adobe Animate CC, con el cual se determinó el diseño de cada una de las secciones planteadas en el mapa de navegación incluyendo los 4 capítulos descritos anteriormente. En la estructura resultante se verificó los siguientes aspectos técnicos:

- Instalación y ejecución del Recurso Educativo Digital Abierto
- Funcionamiento de todos los elementos de navegación y multimedia

Teniendo en cuenta el correcto funcionamiento de los aspectos técnicos previos se determina avanzar a la siguiente etapa de desarrollo.

Desarrollo de capítulos o animaciones: teniendo en cuenta el trabajo relacionado en el guion literario, técnico y gráfico descrito en la fase de diseño se integraron cada uno de los componentes multimedia creados previamente (personajes - escenarios) para la construcción de cada uno de los capítulos a tener en cuenta en el REDA. Durante esta etapa se realizó un trabajo de grabación y recopilación de sonidos para darle “vida” a las animaciones.

La Figura No. 23. Muestra una captura de pantalla a modo de ejemplo del resultado final de cada uno de los capítulos o aventuras animadas destacando una escena principal.



Figura N° 23. Captura de pantalla Escenas de las aventuras.

Desarrollo de elementos de Navegación: los medios requeridos para organizar la estructura básica del REDA giraron en torno a los diferentes escenarios en los cuales se incluyó diferente tipos de elementos multimedia.

Se diseñó una serie de botones para los elementos de navegación, así:

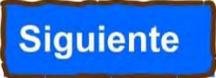
Tabla N° 9. Descripción elementos de navegación REDA.

BOTON	DESCRIPCION
	<p>Opciones REDA: Permite acceder a las opciones de glosario, descarga de manual, mapa de navegación y bibliografía, créditos y salir.</p>
	<p>Créditos: Presenta información sobre los autores del REDA.</p>
	<p>Bibliografía: Presenta las referencias que se tuvieron en cuenta para el desarrollo del REDA (Edukamoris).</p>
	<p>Descarga Manual: Permite descargar el manual de usuario del REDA</p>
	<p>Mapa de Navegación: Permite visualizar de manera jerárquica los elementos que componen el REDA.</p>
	<p>Salir: Permite salir del REDA.</p>
	<p>Colaboración: Permite navegar en la información referente al valor guía colaboración.</p>
	<p>Confianza: Permite navegar en la información referente al valor guía confianza.</p>

 <p>Obediencia</p>	<p>Obediencia: Permite navegar en la información referente al valor guía obediencia.</p>
 <p>Paciencia</p>	<p>Paciencia: Permite navegar en la información referente al valor guía paciencia.</p>
 <p>Respeto</p>	<p>Respeto: Permite navegar en la información referente al valor guía respeto.</p>
 <p>Amabilidad</p>	<p>Amabilidad: Permite navegar en la información referente al valor guía amabilidad.</p>
 <p>Amistad</p>	<p>Amistad: Permite navegar en la información referente al valor guía amistad.</p>
 <p>Puntualidad</p>	<p>Puntualidad: Permite navegar en la información referente al valor guía respeto.</p>
 <p>Valores Guía</p>	<p>Valor Guía: Permite acceder al valor correspondiente según la aventura vista.</p>
 <p>Actividad</p>	<p>Actividad: Permite acceder a las actividades categorizadas por cada aventura.</p>

	<p>Valores: Permite acceder al menú de valores guía.</p>
	<p>Aventuras: Permite acceder al menú de las cuatro aventuras principales.</p>
	<p>Para el docente: Permite acceder y descargar a la guía de apoyo sobre los valores guías y actividades complementarias.</p>
	<p>Glosario: Permite acceder a información de términos nuevos según la aventura vista.</p>
	<p>Información: Permite acceder a contenido sonoro (Audio) según la ubicación del usuario.</p>
	<p>Botón Aventura: Permite ingresar a la aventura “En casa”.</p>
	<p>Botón Aventura: Permite ingresar a la aventura “Pesas al agua”.</p>

	<p>Botón Aventura: Permite ingresar a la aventura “En la Playa”.</p>
	<p>Botón Aventura: Permite ingresar a la aventura “De vuelta al colegio”.</p>
	<p>Inicio: Navega hasta la pantalla principal del REDA.</p>
	<p>Atrás: Regresa un escenario atrás en el REDA.</p>
	<p>Adelante: Conduce a un escenario siguiente en el REDA.</p>
	<p>Pausa: Permite tener el control de pause en la ejecución de la aventura vista.</p>
	<p>Play: Permite tener el control de reanudar y reproducir la aventura vista.</p>
	<p>Repetir: Permite tener el control de repetir la aventura vista.</p>
	<p>Continuar: Continúa al siguiente escenario</p>
	<p>Saltar Intro: Deja de visualizar el intro y continúa al siguiente escenario.</p>
	<p>Registered Trademark: Presenta información sobre la reutilización de elementos en EDUKAMORIS</p>
	<p>Creative Commons: Información de libre acceso a contenidos de EDUKAMORIS</p>

	Siguiete: Permite avanzar a la siguiente actividad
	Comprobar: Botón que permite calificar las respuestas en las actividades

Construcción de Interfaz: Se tuvo en cuenta el diseño didáctico para favorecer el desarrollo y visualización de los contenidos animados y actividades planteadas.

Se construyeron una serie de recursos multimedia necesarios (imágenes, audio, video, animaciones, texto) que contribuyeron a los propósitos del REDA.

Los propósitos de toda esta fase permitieron desarrollar diferentes elementos para las diferentes interfaces relacionadas a continuación:



Figura N° 24. Interfaz de Inicio.



Figura N° 25. Interfaz Principal.



Figura N° 26. Interfaz Menú Aventuras.



Figura N° 27. Interfaz de ejecución de las Aventuras.



Figura N° 28. Interfaz Menú Valores Guía.

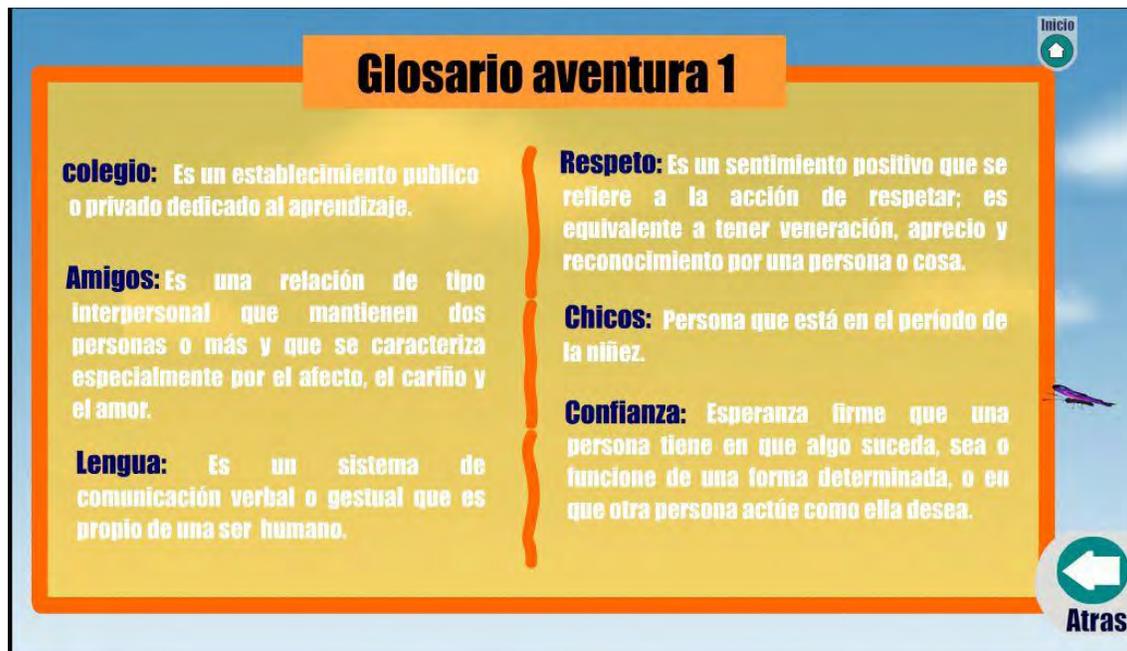


Figura N° 29. Interfaz Glosario



Figura N° 30. Interfaz Actividad.

5.4. Implementación y Evaluación

Preparación de la prueba piloto

El recurso digital abierto Edukamoris se desarrolló principalmente para el grado segundo por lo que se hizo esta prueba con estudiantes del colegio Mi pequeño mundo Gimnasio los Andes ubicado en la Calle 18 A # 60 - 10 / Barrio Torobajo, se aplicó a 15 estudiantes y 3 docentes del área de apoyo, en la prueba los estudiantes utilizaron el recurso digital abierto 'Edukamoris' y al finalizar llenaron el formato de encuesta en el cual se evaluó los aspectos básicos del REDA y concluyeron con opiniones y/o sugerencias. Adicional a esto se aplicó el instrumento de evaluación a docentes.

Desarrollo de la prueba piloto

Antes de realizar la prueba se hizo una breve descripción de la aplicación y sus principales funcionalidades.



Figura N° 3129. Autor de Edukamoris explicando el REDA.

Después de la descripción, los estudiantes realizaron la ejecución del REDA 'Edukamoris' y la encuesta teniendo en cuenta su rol tanto de estudiantes y docentes.

La prueba se realizó de acuerdo al cronograma establecido y se tuvo en cuenta la realización de dos tipos de evaluación, con el fin de recoger y analizar las opiniones de estudiantes y docente, para ello se ejecutaron dos formatos de encuestas (Ver anexo 1 y 2).



Figura N° 302. Estudiantes de segundo grado utilizando 'Edukamoris'

Los resultados encontrados después de analizar las encuestas fueron los siguientes:

Encuesta estudiantes: los aspectos aquí evaluados incluyen aspectos de carácter técnico y pedagógico a través de tres valoraciones B (Bueno), R (Regular) y M (Malo); las respuestas obtenidas se describen en la Tablas N° 10, así:

Tabla N° 10. Resultados encuesta a estudiantes

Aspectos evaluados	Valoraciones		
	B	R	M
Técnicos			
Tipo de acceso al contenido	100%	0%	0%
Calidad de gráficos e imágenes	100%	0%	0%
Calidad y relevancia de las aventuras	86,4%	13,6%	0%
Calidad y relevancia del sonido	86,4%	13,6%	0%
Calidad y relevancia del texto	100%	0%	0%
Sincronización imagen-sonido-texto	100%	0%	0%
Pantallas de ayuda	86,4%	13,6%	0%
Pedagógico			
Tipo de actividades	86,4%	13,6%	0%
Complejidad de las actividades	100%	0%	0%
Capacidad de motivación	100%	0%	0%
Variedad de actividades	100%	0%	0%

Encuesta dirigida a docentes: la encuesta se aplicó a 3 docentes, teniendo en cuenta el perfil de cada uno y/o las áreas que tienes a cargo en el colegio donde laboran.

El perfil de los docentes que se buscó para la realización de la encuesta, fue aquellos que se relacionan con la ética y valores (DAC según el perfil del colegio).

Tabla N° 11. Información Docentes.

Nombre docente	Área	Cargo
Mónica portilla	Docente Ética y valores	Coordinadora de convivencia
Ana Salas	Directiva	Coordinadora académica
Camila	Psicología	Psicóloga

Del mismo modo que se evaluó los aspectos técnicos y pedagógicos en la encuesta de estudiantes, para los docentes también se tiene en cuenta las valoraciones B (Bueno), R (Regular) y M (Malo) donde se describe los aspectos a tener en cuenta para fortalecer el REDA, los resultados obtenidos se muestran en la Tabla N° 12, así:

Tabla N° 12. Resultados de encuestas a docentes

Aspectos evaluados	Valoraciones		
	B	R	M
Técnicos			
Tipo de acceso al Contenido	100%	0%	0%
Calidad y relevancia de gráficos e imágenes	100%	0%	0%
Calidad de las animaciones	100%	0%	0%
Calidad y relevancia del sonido	66,6%	33,3%	0%
Calidad y relevancia del texto	100%	0%	0%
Sincronización imagen-sonido-texto	100%	0%	0%
Pantallas de ayuda	100%	0%	0%
Promueve el uso de otros materiales: libros, exposición del profesor	100%	0%	0%
Facilidad o disponibilidad de soporte técnico	100%	0%	0%
Pedagógicos			
Capacidad de motivación (atractivo, interés)	100%	0%	0%
Adecuación a diferentes usuarios (contenidos, actividades)	66,6%	33,3%	0%
Calidad de información y datos	100%	0%	0%
Estrategias didácticas	100%	0%	0%
Tipo de Actividades	100%	0%	0%
Complejidad de las actividades	66,6%	33,3%	0%
Variedad de actividades	100%	0%	0%
Cubre los objetivos y los contenidos	100%	0%	0%
Enfoque aplicativo/ creativo (de las actividades)	100%	0%	0%
Estilo de redacción adecuada a la edad del usuario	100%	0%	0%

Grado de dificultad de las tareas	100%	0%	0%
Tutorización	100%	0%	0%
Fomenta el auto aprendizaje (iniciativa, toma decisiones)	100%	0%	0%
Evaluación (preguntas, refuerzos)	66,6%	33,3%	0%

Por cuanto a la evaluación del uso de recursos didácticos en el REDA se estableció una sección en la encuesta donde los docentes respondieron si estos se evidencian o no (SI - NO), los resultados se describen en la siguiente tabla:

Tabla N° 13. Resultados de encuestas a docentes

Recursos didácticos que utiliza	SI	NO
Introducción	100%	0%
Organizadores previos	100%	0%
Esquemas	100%	0%
Gráficos e imágenes	100%	0%
Preguntas	100%	0%
Ejercicios de aplicación	100%	0%
Ejemplos	100%	0%
Resúmenes/síntesis	100%	0%
Actividades de autoevaluación	100%	0%
Esfuerzos cognitivos que exige		
Control psicomotriz	66,6%	33,3%
Memorización / evocación	100%	0%
Comprensión / interpretación	100%	0%
Comparación/relación	100%	0%
Análisis / síntesis	66,6%	33,3%
Cálculo / proceso de datos	100%	0%
Buscar / valorar información	100%	0%
Razonamiento (deductivo, inductivo, crítico)	100%	0%
Pensamiento divergente / imaginación	100%	0%
Planificar / organizar / evaluar	100%	0%
Resolver problemas	100%	0%
Exploración / experimentación	100%	0%
Expresión (verbal, escrita, gráfica.) / crear	100%	0%
Reflexión metacognitiva	100%	0%

Recomendaciones: en la siguiente tabla se muestran las recomendaciones realizadas por estudiantes y docentes al finalizar la prueba piloto.

Tabla N° 14. Recomendaciones propuestas por docentes y estudiantes y .

Estudiantes
<ul style="list-style-type: none"> • Los botones no son tan visibles para sus funciones. • Los sonidos de los cuentos son muy bajos.
Docentes
<ul style="list-style-type: none"> • Las actividades deben ser más claras dependiendo de la edad. • Falta un mapa de navegación referente a las actividades. • Incluir los valores relacionados en cada aventura.
Equipo de Trabajo
<ul style="list-style-type: none"> • Incorporar botones multimedia en cada video de las aventuras (Play, Pause, Repetir) • Incorporar glosario para cada aventura correspondiente

Análisis de resultados de la Prueba Piloto

Teniendo en cuenta los resultados encontrados después de revisar encuestas y recomendaciones realizadas por estudiantes y docentes se decidió llevar a cabo algunas modificaciones en cuento al diseño del REDA, para ello se realizaron los siguientes cambios:

- Cambio en el diseño de botones de forma visible y accesible a estudiantes.
- La calidad de audio de los sonidos de las aventuras se incrementó
- Se modificó las actividades
- Se realizó un mapa de navegación por cada nivel y cada aventura
- Se incluyeron Valores Guía en cada Aventura
- Se incluye una Guía acompañante en cada Aventura
- Se restringe el acceso a las Guías Acompañantes para el docente o padre de familia por medio de una interfaz con contraseña. **La contraseña es: “Edukamoris”.**

Una vez realizados los ajustes al REDA ‘Edukamoris’ sugeridos por los estudiantes y docentes en la ejecución de la prueba piloto se procedió a generar los respectivos instaladores.

5.5. Instalación y Descarga

El REDA “Edukamoris” tiene una gran compatibilidad con los dispositivos actuales en diferentes entornos, de género dos tipos de instaladores para dos tipos de plataformas, así:

- *Instalador para equipos de Escritorio:* el instalador que se genero tiene la extencion “.exe”, incluye los componentes necesarios para la correcta ejecución del REDA.
- *Instalador Android:* parte del proceso de construcción del REDA permitió su adaptabilidad a dispositivos móviles, así entonces, se generó un instalador con la extensión “.apk”, para el correcto funcionamiento de “Edukamoris” se debe contar con Google Play.

Es importante resaltar que “Edukamoris” a través de sus procesos de construcción y exportación puede ser implementado como Aplicación Web en cualquier servidor, sin embargo se tomó la decisión de incluirlo solamente como aplicación instalable buscando que su alcance llegue a zonas rurales donde el acceso a internet en algunos casos es escaso e intermitente.

Para descargar el instalador en cualquiera de las versiones disponibles puede escanear con algún dispositivo compatible el siguiente código de respuesta rápida (código QR).



Figura N° 313. Código QR para descarga del Instalador de Edukamoris

6. CONCLUSIONES

- Los contenidos y fundamentos teóricos seleccionados incidieron positivamente en la construcción del REDA puesto que definieron los aspectos más relevantes en el área de Ética y Valores Humanos para los niños de segundo grado de básica primaria.
- Los REDA son recursos muy importantes y útiles ya que permiten utilizar las herramientas que brinda la informática educativa en diferentes entornos, convirtiéndose en un instrumento de apoyo para el docente y el padre de familia.
- El REDA ‘Edukamoris’ es un recurso muy importante que le permite al estudiante tener alternativas diferentes de aprender dentro del área de Ética y Valores Humanos, esto muestra como la informática apoya a diferentes áreas del conocimiento siendo así una de las alternativas más usadas en este momento como apoyo a procesos de enseñanza aprendizaje.
- La realización del guion literario, guion técnico y guion grafico permitieron orientar el desarrollo final del REDA “Edukamoris” a través de la construcción de elementos multimedia.
- Se determinó que la prueba piloto influyo en la proyección y mejora del REDA “Edukamoris” permitiendo identificar falencias a través de recomendaciones dadas por docentes, estudiantes y el equipo de trabajo.

7. RECOMENDACIONES

- Los REDA basados en animación para áreas específicas deben contemplar la posibilidad de ser reutilizados en diferentes plataformas y/o sistemas operativos como Android, IOS, Windows y MAC.
- Se recomienda a los docentes de las áreas de la ética y valores humanos a utilizar materiales multimediales, software educativos para tener un mayor impacto en el desarrollo ético y cultural de los niños y niñas, comprendiendo que se debe enseñar para tiempos nuevos donde la ética y la moral son términos que se han dejado de enseñar dejando de lado lo más importante en la sociedad en la que vivimos.
- El programa de licenciatura en informática debe generar espacios de interacción entre estudiantes e incrementar las ganas de contribuir al desarrollo social de nuestros niños y niñas, creando, diseñando planeado contenidos interactivos, llamativos, originales que lleven al gusto por aprender y como docentes tener herramientas diferente a las convencionales, dejando una huella en este sociedad de información y comunicación
- Los futuros desarrolladores tienen el reto de innovar, actualizarse en lenguajes de programación llevando así contenidos multimediales a las nuevas plataformas móviles. En este caso Adobe Animate CC nos permite trabajar en un entorno amigable incorporando el lenguaje de programación para la web HTML5 totalmente compatible con dispositivos móviles, convirtiéndose así en una herramienta completa para desarrolladores cuyo objetivo en innovar.
- Se recomienda a los estudiantes a usar este recurso para ayudar a entender la importancia de los valores, y lo fundamental que son para vivir en una sociedad.

8. REFERENCIAS

- Arenas, F., Cebolla Sanahúja, L., De Tienda Palop, L., & Giancristofaro, L. (2009). *Ética del desarrollo humano y justicia global*. Obtenido de NIKOS ASTROULAKIS' WEBSITE:
<http://astroulakis.weebly.com/uploads/2/6/1/3/26134625/congresoidea.pdf>
- Arredondo, A., Lozada, G., Marulanda, F., Muñoz, L., Peláez, M., & Yepes, C. (2011). *INSTITUCION EDUCATIVA PEDRO ESTRADA PROYECTO DE FORMACION ETICA Y EN VALORES HUMANOS "FORTALECIENDO NUESTROS VALORES"*. Itagüí.
- Ausubel, D. (1970). *Teoría del Aprendizaje Significativo*. Recuperado el 21 de Agosto de 2013, de
<http://uoc1112-2-grupo1.wikispaces.com/4.+TEOR%C3%8DA+APRENDIZAJE+SIGNITICATIVO>
- Belloch, C. (s.f.). *Diseño Instruccional*. Obtenido de Universidad de Valencia:
<http://www.uv.es/bellohc/pedagogia/EVA4.pdf>
- Brahma Kumaris World Spiritual University. (1998). *VALORES PARA VIVIR*. Obtenido de Experiencias de Transformación: http://experienciasdetransformacion.entrepueblos.org/wp-content/files_mf/manualdevaloresparavivir.pdf
- ClubEnsayos.com. (06 de 11 de 2014). *Los Niños y los Valores Éticos*. Obtenido de
<https://www.clubensayos.com/Temas-Variados/Proyecto-%C3%A9tica-Y-Valores/124340.html>
- Cortina, A. (2009). *Lecturas para crecer 2*. EDELVIVES. Obtenido de EDELVIVES.
- Cortina, A. (2012). *Programaciones Mas que cuentos*. Obtenido de Se Hace Saber:
http://www.sehacesaber.org/profesores/pagina?codigo=mas_que_cuentos_programaciones
- Cortina, A. (s.f.). *Más que Cuentos*. Recuperado el 13 de 10 de 2013, de Se Hace Saber Noticias:
http://www.sehacesaber.org/profesores/pagina?codigo=presentacion_mas_que_cuentos
- EL TIEMPO. (2002). *El libro de los valores*. Obtenido de MI MUNDO Y YO:
<https://viajemosanmundollamadopreescolar.files.wordpress.com/2012/10/el-libro-de-los-valores.pdf>
- García, E. (3 de Febrero de 2010). *Materiales Educativos Digitales*. Obtenido de Universia Blogs:
<http://formacion.universiablogs.net/2010/02/03/materiales-educativos-digitales/>
- Guada, C. (Septiembre de 2008). *Las Buenas Maneras y el Protocolo*. Obtenido de
<http://lasbuenasmanerasyelprotocolo.blogspot.com.co/2008/09/definicion-de-buenas-maneras-y-de.html>
- Guzmán Bravo, C. A., & Silva Calpa, G. F. (2009). *OBJETO VIRTUAL DE APRENDIZAJE PARA LA CONCIENCIACIÓN FRENTE A LOS FENÓMENOS NATURALES O ANTRÓPICOS QUE SE SUSCITAN*

- EN EL DEPARTAMENTO DE NARIÑO. Obtenido de Sistema Institucional de Recursos Digitales - Universidad de Nariño:
<http://sired.udenar.edu.co/160/1/OBJETO%20VIRTUAL%20DE%20APRENDIZAJE.pdf>
- lafrancesco, G. (2011). *La Formación Ética y Moral en las Instituciones Educativas*. Recuperado el 11 de 12 de 2013, de Escuela Pais - Tinta: <http://escuelapais.org/phocadownloadpap/pdf/EDICION-86.pdf>
- Kohlberg, L. (s.f). *Estadios Evolutivos del Razonamiento Moral*. Recuperado el 15 de Diciembre de 2013, de Xarxa Telematica Educativa de Catalunya:
<http://www.xtec.cat/~lvallmaj/passeig/kohlber2.htm>
- Marqués, P. (05 de 2011). *Multimedia Educativo*. Recuperado el 11 de 2013, de Microprogramación:
<http://posgradouat.files.wordpress.com/2011/05/multimedia-educativo.pdf>
- Ministerio de Educación Nacional. (2004). *Estándares Básicos de Competencias Ciudadanas*. Obtenido de http://www.mineduacion.gov.co/1759/articles-75768_archivo_pdf.pdf
- Ministerio de Educación Nacional. (2006). *Centro Virtual de Noticias*. Recuperado el 17 de 11 de 2013, de http://www.mineduacion.gov.co/cvn/1665/articles-110603_archivo_pdf.pdf
- Ministerio de Educación Nacional. (2012). *Recursos Educativos Digitales Abiertos - Colombia*. Obtenido de Colombia Aprende: http://www.colombiaprende.edu.co/html/home/1592/articles-313597_reda.pdf
- Ministerio de Educación Nacional. (s.f.). *Serie de Lineamientos Curriculares Educación Etica y Valores Humanos*. Obtenido de http://www.mineduacion.gov.co/1759/articles-339975_recurso_9.pdf
- Ministerio de Educación y Cultura Uruguay. (Julio de 2007). *Recursos Educativos Digitales*. Obtenido de http://archivo.presidencia.gub.uy/_web/noticias/2007/07/recursos_digitales.pdf
- Mockus, A. (Febrero - Marzo de 2004). *¿Por que competencias ciudadanas en Colombia?* Obtenido de <http://www.mineduacion.gov.co/1621/article-87299.html>
- Ordoñez, B. (2005). *EDUCAR EN VALORES... ¿A QUIÉN?* Obtenido de Universidad Centroccidental Lisandro Alvarado:
<http://www.ucla.edu.ve/viacadem/redine/revistaeredine/trabajos/educarenvalores.pdf>
- Pérez Porto, J., & Merino, M. (2014). *Definición de Comportamiento*. Obtenido de Definición.de:
<http://definicion.de/comportamiento/>
- Ramirez, C. (2004). *Estrategias metodologicas utilizadas por los docentes en la enseñanza del eje transversal valores en el area de ciencias sociales*. Obtenido de Biblioteca digital UNA:
<http://biblo.una.edu.ve/docu.7/bases/marc/texto/t33394.pdf>

Real Academia Española. (s.f.). *La urbanidad*. Obtenido de Fundacion Televisa:
<http://fundaciontelevisa.org/valores/valores/urbanidad/>

Rivera, C., & Ferreira, C. (2011). *PROYECTO PEDAGOGICO DE ETICA Y VALORES FORTALECIENDO LA CONVIVENCIA DESDE LA PRACTICA DE VALORES*. Barranquilla.

Rodriguez, C. (2006). *ACCIÓN CONJUNTA. UN PROYECTO PARA FOMENTAR LA CONVIVENCIA Y LOS VALORES EN LA COMUNIDAD EDUCATIVA*. Badajoz.

XTEC. (1 de Septiembre de 2005). *Estadios Evolutivos del Razonamiento Moral*. Recuperado el 15 de Diciembre de 2013, de XTEC - Xarxa Telemàtica Educativa de Catalunya:
<http://www.xtec.cat/~lvallmaj/passeig/kohlber2.htm>

Zapata, M. (Septiembre de 2012). *Recursos educativos digitales: conceptos básicos*. Obtenido de Aprende en Linea - Universidad de Antioquia - Colombia:
<http://aprendeenlinea.udea.edu.co/boa/contenidos.php/d211b52ee1441a30b59ae008e2d31386/845/estilo/aHR0cDovL2FwcmVuZGVlbmxbmVhLnVkbWZlZWR1LmNvL2VzdGlsb3MvYXp1bF9jb3Jwb3JhdGl2by5jc3M=/1/contenido/>

ANEXO 1

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN DEL SOFTWARE

I.- ASPECTOS GENERALES

Nombre o Título del Programa: _____

Tipo de programa: _____

Autor(es): _____

Temática: _____

Objetivos: _____

Contenidos que aborda: _____

Edad al que va dirigido: _____ (años)

Nivel Educativo al que va dirigido:

- Preescolar
- Educación Básica Primaria
- Educación Básica Secundaria
- Educación Media
- Educación Técnica y/o Tecnológica
- Educación Universitaria y/o Profesional
- Otros

Adaptabilidad: Si No

Porque?: _____

Uso: Individual: _____ Grupal: _____ Ambos: _____

Incluye documentación complementaria (Anexos): Si No:

II.- ASPECTOS TÉCNICOS

ELEMENTOS	BUENO	REGULAR	MALO
Tipo de acceso al Contenido			
Calidad y relevancia de gráficos e imágenes			
Calidad de las animaciones			
Calidad y relevancia del sonido			
Calidad y relevancia del texto			
Sincronización imagen-sonido-texto			

Pantallas de ayuda			
Promueve el uso de otros materiales: libros, exposición del profesor			
Facilidad o disponibilidad de soporte técnico			

Elementos innecesarios:

Equipos (hardware u otros softwares) necesarios para su implementación: _____

III ASPECTOS PEDAGÓGICOS

ELEMENTOS	Muy adecuado/a	Adecuado/a	Inadecuado
Capacidad de motivación (atractivo, interés)			
Adecuación a diferentes usuarios (contenidos, actividades)			
Calidad de información y datos			
Estrategias didácticas			
Tipo de Actividades			
Complejidad de las actividades			
Variedad de actividades			
Cubre los objetivos y los contenidos			
Enfoque aplicativo/ creativo (de las actividades)			
Estilo de redacción adecuada a la edad del usuario			
Grado de dificultad de las tareas			
Tutorización			
Fomenta el auto aprendizaje (iniciativa, toma decisiones)			
Evaluación (preguntas, refuerzos)			

RECURSOS DIDÁCTICOS QUE UTILIZA	SI	NO
INTRODUCCIÓN		
ORGANIZADORES PREVIOS		
ESQUEMAS		
GRAFICOS E IMÁGENES		
PREGUNTAS		
EJERCICIOS DE APLICACIÓN		
EJEMPLOS		

RESÚMENES/SÍNTESIS		
ACTIVIDADES DE AUTOEVALUACIÓN		

ESFUERZOS COGNITIVOS QUE EXIGE	SI	NO
CONTROL PSICOMOTRIZ		
MEMORIZACIÓN / EVOCACIÓN		
COMPRENSIÓN / INTERPRETACIÓN		
COMPARACIÓN/RELACIÓN		
ANÁLISIS / SÍNTESIS		
CÁLCULO / PROCESO DE DATOS		
BUSCAR / VALORAR INFORMACIÓN		
RAZONAMIENTO (deductivo, inductivo, crítico)		
PENSAMIENTO DIVERGENTE / IMAGINACIÓN		
PLANIFICAR / ORGANIZAR / EVALUAR		
RESOLVER PROBLEMAS		
EXPLORACIÓN / EXPERIMENTACIÓN		
EXPRESIÓN (verbal, escrita, gráfica.) / CREAR		
REFLEXIÓN METACOGNITIVA		

IV OBSERVACIONES Y RECOMENDACIONES:

Anexo 2

Instrumento de evaluación del software (estudiante)

Aspectos evaluados	Valoraciones		
	B	R	M
Técnicos			
Tipo de acceso al contenido			
Calidad de gráficos e imágenes			
Calidad y relevancia de las aventuras			
Calidad y relevancia del sonido			
Calidad y relevancia del texto			
Sincronización imagen-sonido-texto			
Pantallas de ayuda			
pedagógico			
Tipo de actividades			
Complejidad de las actividades			
Capacidad de motivación			
Variedad de actividades			

Anexo 3
Guion literario

DE VUELTA AL COLEGIO

ESCENA1: EXT. VÍA AL COLEGIO. DÍA

Santi y su Padre se encuentran caminando hacia el colegio

ESCENA2: EXT. FUERA DEL COLEGIO. DIA

Dialogo:

SANTI: Papa, papa estoy muy feliz, este año voy a segundo!

PAPA DE SANTI: Claro hijo, es porque estas creciendo

NARRADOR: "A Santi le gustó mucho lo que su papa le dijo"

ESCENA3: EXT. INGRESO AL SALON. DIA

Nos encontramos en la puerta del colegio, alegría por llegar a clases

Dialogo:

SANTI: ¡chao Papá! Tengo muchas ganas de ver a mis amigos.

PAPA: Adiós hijo pórtate bien, aprende y divierte mucho con tus amigos.

ESCENA4: EXT. PATIO DEL COLEGIO. DIA

Se encuentra en el patio y observa a su compañero Luis que esta con su acompañante y se acerca donde se encuentra Santi.

Santi: Hola Luis.

ESCENA5: EXT. PATIO DEL COLEGIO. DIA

Narrador: Enseguida llega Felipe con su Abuelo y Lian con su hermana Mayor.

Dialogo:

Narrador: Lían es esa niña amable que llevo el año pasado, al principio se le dificulto mucho porque no hablaba nuestra lengua.

Lían: ¿has visto a Carla?

Santi: No, aún no ha llegado, mira, ahí viene con su hermano.

ESCENA6: EXT. PATIO DEL COLEGIO. DIA

En la misma posición los personajes. Se acerca Carla con su hermano Juan.

Dialogo:

ESCENA7: EXT. PATIO DEL COLEGIO. DIA

Karla: Hola Chicos...

Narrador: Mas tarde, en el salón de clases...

Dialogo:

Luis: Santi, Santi, ¡has así! Veras que divertido es.

Santi: Sí, es muy divertido...

Narrador: lo han realizado alguna vez.

ESCENA8: EXT. PATIO DEL COLEGIO. DIA

Se observa los profesores saludando a sus estudiantes

ESCENA9: EXT. PATIO DEL COLEGIO. DIA

Llega un profesor donde esta Santi y Luís

Dialogo:

Nacho: hola chicos... soy Nacho, voy a ser su profesor este año.

Santi y Luis: ¿porque no está la profe paz?

ESCENA10: INT. EN EL SALON. DIA

Se encuentra el profesor y sus estudiantes en sus respectivos puestos

Dialogo:

Santi: Profe Nacho, ¿nos cuenta porque no viene la profe Paz?

Nacho: ¡claro! Les contare una noticia: la profe paz va a tener un bebe, bueno uno no ¡dos bebes!

Fin

EN CASA

ESCENA1: INT. COCINA. TARDE

Se encuentra en la cocina madre realizando oficio

Dialogo:

Karla: mama ¿sabes qué?

Karla: ¿sabes qué?

Mama: Karla ahora estoy ocupada, luego me lo cuentas cuando estemos en la cena

Karla: bueno

Narrador: Karla muy furiosa decide ir a la sala donde se encuentra su papa y su hermano.

ESCENA2: INT. CUARTO PADRE. TARDE

Se encuentra el padre y Juan realizando trabajos del cole Karla lleva a ese lugar

Dialogo:

Karla: ¿papa sabes qué?

Papa: ¿qué pasa hija?

Juan: Karla estamos muy ocupados haciendo un trabajo.

ESCENA3: INT. CUARTO KARLA. TARDE

Se encuentra en el escritorio y tirando cosas al suelo

Dialogo:

Narrador: en vista de que nadie le presta atención a Karla decide tirar todo al piso.

Padre: por favor Karla recoge ese libro del piso

Karla: ¡no!

Padre: no me hagas enfadar recoge ahora mismo ese libro del piso

Karla: es que nadie me quiere escuchar

Padre: Karla ahora estamos ocupados. Luego nos cuentas, ven y recoge el libro y vienes al cenar, si vieras que cara más fea se te pone cuando te enfadas.

Narrador: Karla recoge el libro y obedece a su papa

ESCENA4: INT. CUARTO KARLA. TARDE

Recoge el libro y lo deja en la mesa

Dialogo:

ESCENA5: INT. COMEDOR. TARDE

Se encuentra reunidos en la mesa mama sirve los platos y Karla llega al comedor (sentarse en la mesa junto con todos)

Dialogo:

Mama: haber Karla ¿Qué es eso que tenías tan importante que contarme?

Karla: mami... que mi profesora Paz va a tener dos bebes.

Mama: ¿dos bebes? ¡Valla sorpresa! Eso es una noticia estupenda, pero va a tener mucho trabajo de ahora en adelante.

Karla: a lo mejor por eso, este año, ella ya no es nuestra profesora

Juan: cuando tu naciste, papa me llevo al hospital para conocerte eras más pequeñita... me puse al lado de la cuna a mirarte y mama pregunto: ¿Te gusta? y yo le conteste <<si>>

Narrador: Karla estaba muy contenta de escuchar las palabras de su hermano, algunas veces los hermanos pelean pero al final siempre sacan una sonrisa para vivir mejor

En la playa

ESCENA1: EXT. PLAYA. DIA

Están todos en la playa y entra el profe Nacho, él tiene una concha de caracol grande y bonito en la mano

Dialogo:

Nacho: Hola chicos, vamos a comenzar la clase.

(Todos están atentos y en silencio)

LUIS: profe, ¿Para que trajo ese caracol?

Nacho: Ya lo veras Luis. Ven ayúdame, toma la concha de caracol. Debes prestar mucha atención, mírala y pásala a tus compañeros.

ESCENA2: EXT. PLAYA. DIA

Todos están pasando la concha de caracol y observándola

Dialogo:

KARLA: Por dentro brilla con los colores del arco iris...

NACHO: Eso es porque es de Nácar....

Santi: ¿De nácar?, ¿y qué es eso?

NACHO: Es una sustancia de algunas conchas..

KARLA: En mi casa tenemos una colección de conchas, también son de Nácar, y brillan con los colores del arco iris, ¿Puedo traerlas para que todos las vean?

NACHO: claro que si Karla, cuando tú quieras...

Nacho: ahora todos pongan la concha de caracol en sus oídos y escuchen con atención

Nacho: ¿Qué escuchan?

Santi: ¡Se oye el ruido del mar!

NACHO: ¿Por qué será?

Luis: ¿Es por qué ha estado en el fondo del mar?

Santi: Si, es porque ha estado en el mar.

ESCENA3: EXT. PLAYA. DIA

Después de escuchar la concha de caracol, nacho le pasa a Luis un vaso vacío para que escuche y lo pase a sus compañeros

Dialogo:

NACHO: Ahora hagan lo mismo con este vaso (escuchar)

FELIPE: Suena igual verdad, También se escucha el mar.

NACHO: ¿también se oye el mar?, ¿Cómo puede ser eso?

FELIPE: Porque también habrá estado en el mar. A veces, la gente tira basura al mar y eso está muy mal...

NACHO: Tienes razón Felipe.

ESCENA4: EXT. PLAYA. DIA

Nacho ha guardado la concha de caracol y el vaso, él se coloca las manos en los oídos

Dialogo:

Nacho: ahora pongan sus manos en sus oídos, dejándolas huecas, sin apretar, como yo lo estoy haciendo

TODOS GRITAN AL MISMO TIEMPO.

¡También escuchamos el mar!

NACHO: Y ¿metieron sus manos en el mar antes de venir?

Noooo - responden todos riendo.

_ ¡Unos minutos después... (Todos en silencio)

FELIPE: !Lo tengo! es por la forma de nuestros oídos, cuando pones una cosa hueca se escucha el mar.

NACHO: Muy bien Felipe, eres un chico muy listo.

Karla: (con carita triste) a mí me gustaba más pensar que era porque había estado en el mar...

Todos Ríen.

Fin

PECES AL AGUA

ESCENA1: INT. COCINA. DIA

Karla mira su pastel de cumpleaños y se encuentra pensando

Dialogo:

Karla (pensando): De todos los regalos de mi cumpleaños, el que más me ha gustado han sido las botas de agua. Son azules, tienen pintados un montón de peces de muchos colores y tamaños.

Karla: Me gustaría que llueva pronto para poder usar mis botas de agua y jugar con mis amigos, cuando llueva en la calle se forman charcos muy grandes

Narrador (Nana): los adultos odian los huecos y los charcos, pero a los niños les gustan para chapotear y saltar en ellos cuando llueve.

Karla: ahora que mis padres salieron, le diré a mi nana que me dé permiso de jugar con mis botas en la bañera

ESCENA2: INT. CASA - SALA. DIA

Karla se acerca a su nana

Dialogo:

Karla: ¿Me dejas estrenar mis botas nuevas en la bañera?

Nana: Claro que sí, pero ten mucho cuidado

ESCENA3: INT. BAÑERA. DIA

Karla está en la bañera jugando con sus botas de peses de colores dentro de la bañera, vestida y con los pantalones remangados

Dialogo:

Karla: Lo he logrado

ESCENA4: INT. BAÑERA. DIA

Karla pone con cuidado sus conchas de mar en la mañera, ella se siente satisfecha y emocionada.

Entra su hermano y pone una toalla en el piso

Dialogo:

Hermano de Karla: Ten cuidado, no debes mojar te mucho porque te puedes enfermar

Karla: tranquilo hermanito, tendré mucho cuidado

ESCENA5: INT. BAÑERA. DIA

Karla sigue jugando en la bañera con sus conchas de caracol y el agua (el agua llega a la mitad de sus botas nuevas), ella se mueve con cuidado arrastrando sus pies. Hecha un poco de champú en el agua para que se forme espuma.

Dialogo:

Karla: La espuma me recuerda las olas del mar

ESCENA6: INT. BAÑERA. DIA

Karla escucha la voz de su nana

Dialogo:

Nana: ¡Karla! ¡Sal de la bañera, ya llevas más de diez minutos dentro!

ESCENA7: INT. BAÑERA. DIA

Karla sale de la bañera con mucho cuidado, mira por la ventana

Dialogo

Karla: El cielo está lleno de nubes oscuras y el viento sopla con mucha fuerza. Va a llover. ¡Qué bien!

Fin

ANEXO 4

GUIÓN TÉCNICO – “DE VUELTA AL COLEGIO”

Día		Imagen				Sonido
Escena	Tiempo	Descripción de la escena	Plano	Angulo	Cámara	Descripción de sonidos
1	11”	Plano general, se observa a papa e hijo cogido de la mano en calle, alegre caminado	General	Picado	Paneo	Sonido de fondo, ruido de carro y ciudad
2	5”	Primer plano, se observa al papa hablando de forma espontanea	Primer plano	Normal	Paneo	Sonido de fondo fuerte
3	5”	Primer plano, se observa a hijo de frente alegre hablando	Primer plano	Normal	Paneo	Sonido de fondo, alegría
4	5”	Plano general, se observa padre de espalda hijo frente de cámara despedida	Plano general	Contrapicado	Paneo	Sonido naturaleza, suave
5	7”	Plano general, se observa a padre frente a cámara en posición recta contrapicado	Plano general	Normal	Zoom	Sonido ambiente, calle
6	4”	Plano general, se observa a 3 personajes uno en puerta de colegio, dos se acercan a la puerta posiciones hijo frente padre e hijo de perfil	Plano general	Normal	De viaje	Sonido ambiente, naturaleza
7	6”	Plano general, se observa a cuatro personajes en pareja, papa he hijo esperan, posición frontal a cámara, mama he hija se acercan posición semi-frontal	Plano general	Normal	Paneo	Sonido ambiente, naturaleza

8	6"	Plano americano, se observa a personaje solo posición semi-frontal	Plano americano	Normal	Paneo	Sonido ambiente, naturaleza
9	4"	Primer plano, se observa a dos personajes dentro de un auto, forma sonriente posición frente a cámara	Primer plano	Normal	Paneo	Sonido automóvil
10	5"	Primer plano, se observa a 3 personajes dentro del salón de clases posición frente a cámara	Primer plano	Contrapicado	Paneo	Sonido fondo musical
11	2"	Plano detalle, se observa a personaje frente a cámara alegre	Plano detalle	Normal	Paneo	Sonido fondo musical
12	3"	Plano general, se observa a personaje en posición frontal solo eufórico	Plano general	Normal	Paneo	Sonido controversia

GUION TÉCNICO "EN CASA"

Día		Imagen				Sonido
Escena	Tiempo	Descripción de la escena	Plano	Angulo	Cámara	Descripción de sonidos
1	3"	Plano general, se observa fachada del colegio texto de la aventura	General	normal	Paneo	Sonido de fondo,
2	4"	Primer plano, se observa Carla pasando frente a escenario de forma rápida	General	Normal	Paneo	Sonido de fondo fuerte
3	4"	Primer plano, se observa mama e hija hablando	Primer plano	Normal	Paneo	Sonido de fondo

4	3''	Plano detalle, se observa enfoque al personaje	Plano detalle	Contrapicado	Paneo	Sonido de fondo
5	6''	Plano general, se observa a padre frente a cámara en un sillón leyendo personaje ingresa habla con el	Plano general	Normal	Zoom	Sonido de fondo
6	2''	Plano detalle, personaje de frente a cámara muy expresivo	Plano detalle	Normal	De viaje	Sonido de fondo
7	4''	Se observa al personaje pasar por el escenario con un libro	Plano general	Normal	Paneo	Sonido de fondo
8	6''	Se observa a personaje de frente hablando	Plano general	Normal	Zoom	Sonido de fondo
9	2''	Personaje principal en la cama gestos aburrimiento	Plano general	Normal	Zoom	Sonido de fondo
10	4''	Dos personajes uno de frente hablando a cámara personaje dos de espalda	Primer plano	Normal	Zoom	Sonido de fondo
11	5''	Personaje hablando frente a cámara	Plano detalle	Normal	Zoom	Sonido de fondo
12	4''	Se mira cuatro personajes en una mesa frontal	Plano general	Normal	Zoom	Sonido de fondo
13	2''	Se observa a dos personajes interactuando frontal a escenario	Plano detalle	Normal	Zoom	Sonido de fondo
14	6''	Se observa a cuatro personajes interactúa solo un personaje	Plano general	Normal	Zoom	Sonido de fondo
15	2''	Se observa a dos personajes interactuando frontal a escenario	Plano detalle	Normal	Zoom	Sonido de fondo
16	6''	Se observa a cuatro personajes interactúa solo un personaje	Plano general	Normal	Zoom	Sonido de fondo

17	2"	Se mira a un bebe llorando muy pequeño	Plano detalle	Contrapicado	Zoom	Sonido de fondo
18	2"	Se observa a dos personajes interactuando frontal a escenario	Plano detalle	Normal	Zoom	Sonido de fondo

GUION TÉCNICO “EN LA PLAYA”

Día		Imagen				Sonido
Escena	Tiempo	Descripción de la escena	Plano	Angulo	Cámara	Descripción de sonidos
1	4"	Se observa un paneo del lugar donde se desarrollara toda la aventura en la playa	General	normal	Paneo	Sonido de fondo,
2	3"	Se observa de perfil a tres personajes pasando por el escenario	General	Normal	Paneo	Sonido de fondo fuerte
3	4"	Se observa a personaje interactuando con la cámara de forma muy correcta	Primer plano	Normal	Zoom	Sonido de fondo
4	4"	Se observa a personaje saludando y hace gestos para realizar una pregunta	Plano detalle	Contrapicado	Paneo	Sonido de fondo
5	3"	Se observa a personaje saludando y hace gestos cargando un elemento en su mano	Plano detalle	Contrapicado	Paneo	Sonido de fondo
6	3"	Se observa a personaje interactuando con la cámara de forma muy correcta	Primer plano	Normal	Zoom	Sonido de fondo

7	2''	Se observa a personaje saludando y hace gestos para realizar una pregunta	Plano detalle	Contrapicado	Paneo	Sonido de fondo
8	4''	Se observa a personaje hablando son un objeto en sus manos	Primer plano	Normal	Zoom	Sonido de fondo
9	2''	Se observa a personaje saludando y hace gestos para realizar una pregunta	Plano detalle	Contrapicado	Paneo	Sonido de fondo
10	7''	Se observa a personaje saludando y hace gestos para realizar una pregunta	Plano detalle	Contrapicado	Paneo	Sonido de fondo
11	4''	Se observa a personaje hablando son un objeto en sus manos	Primer plano	Normal	Zoom	Sonido de fondo
12	2''	Se observa a personaje saludando y hace gestos para realizar una pregunta	Plano detalle	Contrapicado	Paneo	Sonido de fondo
13	3''	Se observa a personaje hablando son un objeto en sus manos	Primer plano	Normal	Zoom	Sonido de fondo
14	2''	Se observa a personaje saludando y hace gestos para realizar una pregunta	Plano detalle	Contrapicado	Paneo	Sonido de fondo
15	5''	Se observa a cuatro personajes muy atentos por lo que escuchan narrador del explica lugar donde se encuentran	Plano general	Normal	Zoom	Sonido de fondo Narrador
16	4''	Se observa a personaje hablando son un objeto en sus manos	Primer plano	Normal	Zoom	Sonido de fondo
17	3''	Se observa a personaje hablando son un objeto en sus manos	Primer plano	Normal	Zoom	Sonido de fondo
18	2''	Se observa a personaje saludando y hace gestos para realizar una pregunta	Plano detalle	Contrapicado	Paneo	Sonido de fondo

19	5''	Se observa a cuatro personajes muy atentos por lo que escuchan narrador del explica lugar donde se encuentran	Plano general	Normal	Zoom	Sonido de fondo Narrador
20	3''	Se observa a personaje hablando son un objeto en sus manos	Primer plano	Normal	Zoom	Sonido de fondo
21	2''	Se observa a personaje saludando y hace gestos para realizar una pregunta	Plano detalle	Contrapicado	Paneo	Sonido de fondo
22	5''	Se observa a cuatro personajes muy atentos por lo que escuchan narrador del explica lugar donde se encuentran	Plano general	Normal	Zoom	Sonido de fondo Narrador

GUIÓN TÉCNICO “PECES AL AGUA”

Día		Imagen				Sonido
Escena	Tiempo	Descripción de la escena	Plano	Angulo	Cámara	Descripción de sonidos
1	3''	Se observa un paneo del lugar donde se desarrollara toda la aventura peces al agua	General	normal	Paneo	Sonido de fondo,
2	3''	Se observa enfocando un pastel en el escenario	General	Normal	Zoom	Sonido de fondo fuerte
3	4''	Se observa enfocando unas botas de agua para ejemplificar la aventura	Primer plano	Normal	Zoom	Sonido de fondo

4	9"	Se observa al personaje hablando en plano americano interactuando con uno objeto las botas de agua	Plano americano	Normal	Paneo	Sonido de fondo
5	6"	Se observa panorama del tiempo lluvioso truenos	Plano general	Contrapicado	Paneo	Sonido de fondo
6	5"	Pasa personaje frente a cámara hablando	Primer plano	Normal	Paneo	Sonido de fondo
7	4"	Se observa a dos personajes uno de frente hablando a cámara personaje dos de espalda	Plano general	Normal	Paneo	Sonido de fondo
8	3"	Se observa a personaje directamente hablando a cámara	Primer plano	Normal	Zoom	Sonido de fondo
9	5"	Se observa a personaje interactuando con una bañera un pato de tina mucha agua jabón y burbujas	Plano general	Contrapicado	Zoom	Sonido de fondo
10	2"	Se observa a personaje hablando a cámara	Plano detalle	Normal	Zoom	Sonido de fondo
11	9"	Se observa a personaje interactuando con una bañera un pato de tina mucha agua jabón, burbujas y una caracola	Plano general	Contrapicado	Zoom	Sonido de fondo
12	3"	Se observa a personaje directamente hablando a cámara	Primer plano	Normal	Zoom	Sonido de fondo
13	7"	Se observa panorama del tiempo lluvioso truenos	Plano general	Contrapicado	Paneo	Sonido de fondo

GUION GRAFICO (STORYBOARD)



DIA		IMAGEN				AUDIO
ESCENA	TIEMPO	DESCRIPCION DE LA ESCENA.	PLANO	ANGULO	CAMARA	DESCRIPCION SONIDOS
1	5"	Borja y Karla. aparecen (mientras el escenario se arma simultaneamente).	MEDIO.	FRONTAL	ZOOM IN	MUSICA DE FONDO SONIDO NATURALEZA

DIA		IMAGEN				AUDIO
ESCENA	TIEMPO	DESCRIPCION DE LA ESCENA.	PLANO	ANGULO	CAMARA	DESCRIPCION SONIDOS
2	5"	BORJA Y KARLA al mismo tiempo dicen: Hola niños y niñas.	MEDIO.	FRONTAL	PANEO	MUSICA DE FONDO SONIDO NATURALEZA -Hola niños y niñas.



DIA		IMAGEN				AUDIO
ESCENA	TIEMPO	DESCRIPCION DE LA ESCENA.	PLANO	ANGULO	CAMARA	DESCRIPCION SONIDOS
4	10"	Nos vemos pronto.	MEDIO.	FRONTAL	X	Nos vemos pronto.

DIA		IMAGEN				AUDIO
ESCENA	TIEMPO	DESCRIPCION DE LA ESCENA.	PLANO	ANGULO	CAMARA	DESCRIPCION SONIDOS
3	20"	BORJA. -Estamos muy contentos de compartir con ustedes cosas especiales de nuestro curso, cuentos, experimentos, aventuras dentro y fuera de nuestro colegio. Te prometemos que después de terminar esta aventura, tu y tus compañeros de clase serán mejores computadores y programadores, y estarán más contentos...	MEDIO.	FRONTAL	X	Me llama Borja, y tengo 8 años, ellos son mi mejor amigo Karla... y vamos a ir al cine del día de mañana, ahora comenzamos nuestra sesión. Hola Karla. MUSICA DE FONDO SONIDO NATURALEZA



DIA		IMAGEN				AUDIO
ESCENA	TIEMPO	DESCRIPCION DE LA ESCENA.	PLANO	ANGULO	CAMARA	DESCRIPCION SONIDOS
5	X	MENU	X	X	X	MUSICA DE FONDO SONIDO NATURALEZA

DIA		IMAGEN			AUDIO	
ESCENA	TIEMPO	DESCRIPCION DE LA ESCENA.	PLANO	ANGULO	CAMARA	DESCRIPCION SONIDOS
11	3"	Chao Papá, Borja corre ansioso por ver a sus amigos.	Panoramico	Picada	Paseo	Ambiente Urbano
12	3"	Aparece Luis, esta con la señora que lo cuida mientras que sus padres trabajan.	General	Frontal	Zoom in	Ambiente Urbano
13	3"	Luis, sonríe y se acerca a Borja...	General	Frontal	Paseo	Ambiente Urbano Paseo y Luis dice Hola...



DIA		IMAGEN			AUDIO	
ESCENA	TIEMPO	DESCRIPCION DE LA ESCENA.	PLANO	ANGULO	CAMARA	DESCRIPCION SONIDOS
6	3"	DE VUELTA AL COLEGIO	PANORAMICO	PICADA	ZOOM IN	MUSICA AMBIENTE
7	3"	EXTERIOR COLEGIO APARECE BORJA CON SU PADRE CAMBIANDO	GENERAL	FRONTAL	ZOOM IN	MUSICA AMBIENTE NIÑOS Y ADULTOS HABLANDO, TRAFICO
8	3"	BORJA Hoy voy bajaja y estes es mi primer día de colegio. después de las vacaciones, me he acompañado mi papá dependiendo al cine etc...	GENERAL	CONTRAPICADA	X	MUSICA AMBIENTE NIÑOS Y ADULTOS HABLANDO, TRAFICO BORJA Este año ya voy a segundo.
9	3"	Es por que estas creciendo hijo.	PRIMER PLANO	PICADA	X	PAPA DE BORJA Es por que estas creciendo hijo.
10	3"	-Me gusta que me diga eso, penso Borja.	PRIMER PLANO	CONTRAPICADA	X	Me gusta que me diga eso

Para dar inicio a la navegación el usuario debe seleccionar entre las siguientes Opciones:
 1. De Vuelta al Colegio. Botón en modo globo de comic con la ilustración del fondo "colegio" en su interior
 2. En Casa. Botón en modo globo de comic con la ilustración del fondo "cocina" en su interior
 3. La Caracola. Botón en modo globo de comic con la ilustración del fondo "playa" en su interior
 4. Peces al agua. Botón en modo globo de comic con la ilustración del fondo "cuarto de baño" en su interior.



DIA		IMAGEN				AUDIO
ESCENA	TIEMPO	DESCRIPCION DE LA ESCENA.	PLANO	ANGULO	CAMARA	DESCRIPCION SONIDOS
14	3"	Entra Felipe acompañado de su abuelo, Y Lian con su hermana mayor, Jofia es estudiante de intercambio y otros amigos de Borja...	Medio	Frontal	Paseo	Ambiente Urbano
15	3"	se escuchan sonidos de charca, ambiente de entrada escolar, gélidos, silencio, juegos de voces de niños y adultos... para a poco se van desvaneciendo para dar paso al interior del colegio.	panoramico	Frontal	Paseo	Ambiente Urbano Sonido de charca, ambiente de entrada escolar, gélidos, silencio, juegos de voces de niños y adultos, se van desvaneciendo para dar paso al interior del colegio.
16	3"	Entra Karla en escena, llega con su hermano Juan.	Medio	Frontal	Paseo	Ambiente Urbano



DIA		IMAGEN				AUDIO
ESCENA	TIEMPO	DESCRIPCION DE LA ESCENA.	PLANO	ANGULO	CAMARA	DESCRIPCION SONIDOS
17	4"	"¡es en off de Borja!" Esta muy molesto, jajaja, seguro estubo de vacaciones en donde sus abuelos, luego seguro me lo contará...	General	Frontal	Paseo	Sonido ambiente, juego sobre estado de vacaciones en donde sus abuelos, luego seguro me lo contará... Fondo de charca
18	4"	Lian le dice a Borja mientras tapa sus orejas. LUS: - Borja, haz así, veses que es muy divertido...	Medio	Frontal	Paseo	LUS: "Borja haz así, veses que es muy divertido..." Fondo de charca
19	4"	LUS tápete las orejas con las manos y ahora, aprieta y suelta, aprieta y suelta...	Medio	Frontal	Paseo	LUS "tápete las orejas con las manos y ahora, aprieta y suelta, aprieta y suelta..." Fondo de charca



DIA		IMAGEN				AUDIO
ESCENA	TIEMPO	DESCRIPCION DE LA ESCENA.	PLANO	ANGULO	CAMARA	DESCRIPCION SONIDOS
20	4"	Borja Es muy divertida, se hace algo como Risa Risa Risa...	Medio	Frontal		Fondo escuela
21	3"	escena en patio escuela, parque escuela, entrada escuela...	Panoramico	Frontal		Fondo escuela
22	2"	los profesores saludan a los alumnos y padres de familia...	General	Frontal		Fondo escuela



DIA		IMAGEN				AUDIO
ESCENA	TIEMPO	DESCRIPCION DE LA ESCENA.	PLANO	ANGULO	CAMARA	DESCRIPCION SONIDOS
23	3"	NADIA ¡HA! ¡Ser maucha, ver si puedes leer este año.	Medio	Frontal		NADIA "¡HA! ¡Ser maucha, ver si puedes leer este año."



DIA		IMAGEN			AUDIO	
ESCUENA	TIEMPO	DESCRIPCION DE LA ESCENA.	PLANO	ANGULO	CAMARA	DESCRIPCION SONIDOS
30	3"	KARLA vuelve y dice MAMA... Sabes que?? MADRE DE KARLA -Karla, ahora estoy ocupada luego me cuentas, durante la cena... responde mamá	General	Frontal	Till up	KARLA: ¿Sabe qué?? MADRE DE KARLA: Karla, ahora estoy ocupada luego me cuentas, durante la cena... responde mamá
31	3"	KARLA: ¡Hummm Oki... Pasa a la mesa de la cocina en donde está su padre leyendo el periódico, solo se ven sus piernas y un gigante periódico KARLA: ¿Pasa ahora qué?? PADRE DE KARLA: ¿Qué?? responde Papá...	General	Frontal	Till Down	KARLA: ¡Hummm Oki... KARLA: Pasa ahora qué?? PADRE DE KARLA: ¿Qué?? responde Papá...
32	4"	Hay un estufa de Karla... tira en la cocina un libro que tiene en la mano... PADRE DE KARLA: Karla, por favor recoge eso. KARLA: ¡No! ¡responde con grosería...	Primer Plano	Frontal	Till Down	PADRE DE KARLA: Karla, por favor recoge eso. KARLA: - No, ¡ responde con grosería...
33	3"	PARA DE KARLA Karla, no me respondas y por favor recoge ahora mismo el libro del suelo... KARLA Por que MADRE QUEERE ESCOCHARME g...	Americano	Frontal	Paneo	PARA DE KARLA: Karla, no me respondas y por favor recoge ahora mismo el libro del suelo... KARLA Por que MADRE QUEERE ESCOCHARME g...



DIA		IMAGEN			AUDIO	
ESCUENA	TIEMPO	DESCRIPCION DE LA ESCENA.	PLANO	ANGULO	CAMARA	DESCRIPCION SONIDOS
34	4"	PARA DE KARLA Karla, no me respondas y por favor recoge ahora mismo el libro del suelo... KARLA Por que MADRE QUEERE ESCOCHARME g...	Primer Plano	Frontal	Paneo	



DIA		IMAGEN			AUDIO	
ESCUENA	TIEMPO	DESCRIPCION DE LA ESCENA.	PLANO	ANGULO	CAMARA	DESCRIPCION SONIDOS
34	4"	PARA DE KARLA Karla, no me respondas y por favor recoge ahora mismo el libro del suelo... KARLA Por que MADRE QUEERE ESCOCHARME g...	Primer Plano	Frontal	Paneo	



DIA		IMAGEN			AUDIO	
ESCUENA	TIEMPO	DESCRIPCION DE LA ESCENA.	PLANO	ANGULO	CAMARA	DESCRIPCION SONIDOS
33	3"	PARA DE KARLA Karla, no me respondas y por favor recoge ahora mismo el libro del suelo... KARLA Por que MADRE QUEERE ESCOCHARME g...	Americano	Frontal	Paneo	PARA DE KARLA: Karla, no me respondas y por favor recoge ahora mismo el libro del suelo... KARLA Por que MADRE QUEERE ESCOCHARME g...

En Dra Drago...



DIA		IMAGEN				AUDIO
ESCENA	TIEMPO	DESCRIPCION DE LA ESCENA.	PLANO	ANGULO	CAMARA	DESCRIPCION SONIDOS
41	4"	Luis le pregunta a Naco. LUIS: Pasa que tengo una caca? NACO: ¿en serio? ¿con qué cosa quieres enseñarme algo, por ahí?... LUIS: Por estos bollos con los colores del arco iris... NACO: ¿Soy yo por que es de Naco?... LUIS: ¿De caca? ¿que es eso? NACO: Es una sustancia de las que están hechas algunas Gachas...	Medio	Frontal	Paseo	Sonido Mar. LUI: Pasa que tengo una caca? NACO: ¿en serio? ¿con qué cosa quieres enseñarme algo por ahí?... LUI: Por estos bollos con los colores del arco iris... NACO: ¿Soy yo por que es de Naco?... LUIS: ¿De caca? ¿que es eso? NACO: Es una sustancia de las que están hechas algunas Gachas...
42	5"		Medio	Frontal	Paseo	Sonido Mar. LUI: Pasa que tengo una caca? NACO: ¿en serio? ¿con qué cosa quieres enseñarme algo por ahí?... LUI: Por estos bollos con los colores del arco iris... NACO: ¿Soy yo por que es de Naco?... LUIS: ¿De caca? ¿que es eso? NACO: Es una sustancia de las que están hechas algunas Gachas...

DIA		IMAGEN				AUDIO
ESCENA	TIEMPO	DESCRIPCION DE LA ESCENA.	PLANO	ANGULO	CAMARA	DESCRIPCION SONIDOS
40	3"	Están en la playa entre Naco... ¿Cómo está caca de caca? ¿grande, en su mano... NACO: ¡Hola chicos!?	Ametrano	Frontal	Tilt Up	Sonido Mar. NACO: ¡Hola chicos!?



DIA		IMAGEN				AUDIO
ESCENA	TIEMPO	DESCRIPCION DE LA ESCENA.	PLANO	ANGULO	CAMARA	DESCRIPCION SONIDOS
43	4,5"	MILVA: En mi casa tenemos una población de conejos, también una de vacas y ballenas con las colinas del mar. Puedo hacerles pañales para que todos los días... MACHO: Como cuando papá... MILVA: Ahora todos prepárate la comida de conejos en las salas... Todos escuchan... MILVA: Se hacen el ruido del mar.	Americano	Frontal	Panico	Señal de Mar. MILVA: Por que está en el fondo del mar?? LUIS S: es por que está bajo el mar. Canto de agua. Bata, Botas, zapatos. MILVA: Ahora todos prepárate... LUIS S: Como cuando papá... MILVA: Como cuando papá... LUIS S: Como cuando papá... MILVA: Como cuando papá... LUIS S: Como cuando papá...



DIA		IMAGEN				AUDIO
ESCENA	TIEMPO	DESCRIPCION DE LA ESCENA.	PLANO	ANGULO	CAMARA	DESCRIPCION SONIDOS
44	5"	MACHO: Por que se está? los conejos. Es por que está en el fondo del mar?? LUIS S: es por que está bajo el mar.	Americano	Frontal	Panico	Señal de Mar. MILVA: Por que está en el fondo del mar?? LUIS S: es por que está bajo el mar. Canto de agua. Bata, Botas, zapatos. MILVA: Ahora todos prepárate... LUIS S: Como cuando papá... MILVA: Como cuando papá... LUIS S: Como cuando papá... MILVA: Como cuando papá... LUIS S: Como cuando papá...
45	5"	MILVA: Les da un vaso vacío. MACHO: Ahora escuché con este vaso... FILIP: ¿Siento igual? También se escuchó el mar. MACHO: Como puede ser eso?... FILIP: Por que también habita enfrente en el mar, amor. La gente vive debajo del mar y eso está muy raro...	Medio	Frontal	Panico	Señal de Mar. MILVA: Por que está en el fondo del mar?? LUIS S: es por que está bajo el mar. Canto de agua. Bata, Botas, zapatos. MILVA: Ahora todos prepárate... LUIS S: Como cuando papá... MILVA: Como cuando papá... LUIS S: Como cuando papá... MILVA: Como cuando papá... LUIS S: Como cuando papá...



DIA		IMAGEN				AUDIO
ESCENA	TIEMPO	DESCRIPCION DE LA ESCENA.	PLANO	ANGULO	CAMARA	DESCRIPCION SONIDOS
46	4"	MACHO: Todos tienen que estar en las salas... MILVA: Ahora todos prepárate la comida de conejos en las salas... MILVA: Se hacen el ruido del mar.	Medio	Frontal	Tilt Up	Señal de Mar. MILVA: Por que está en el fondo del mar?? LUIS S: es por que está bajo el mar. Canto de agua. Bata, Botas, zapatos. MILVA: Ahora todos prepárate... LUIS S: Como cuando papá... MILVA: Como cuando papá... LUIS S: Como cuando papá... MILVA: Como cuando papá... LUIS S: Como cuando papá...



DIA		IMAGEN				AUDIO
ESCENA	TIEMPO	DESCRIPCION DE LA ESCENA.	PLANO	ANGULO	CAMARA	DESCRIPCION SONIDOS
47	4"	MACHO: Y entonces las vacas en el mar están de mar? MILVA: No, son vacas de mar... MACHO: Ahora escuché con este vaso... FILIP: ¿Siento igual? También se escuchó el mar. MACHO: Como puede ser eso?... FILIP: Por que también habita enfrente en el mar, amor. La gente vive debajo del mar y eso está muy raro...	Medio	Frontal	Panico	Señal de Mar. MILVA: Por que está en el fondo del mar?? LUIS S: es por que está bajo el mar. Canto de agua. Bata, Botas, zapatos. MILVA: Ahora todos prepárate... LUIS S: Como cuando papá... MILVA: Como cuando papá... LUIS S: Como cuando papá... MILVA: Como cuando papá... LUIS S: Como cuando papá...



DIA		IMAGEN				AUDIO
ESCENA	TIEMPO	DESCRIPCION DE LA ESCENA.	PLANO	ANGULO	CAMARA	DESCRIPCION SONIDOS
48	3"	MACHO: Muy bonito, me gusta mucho... MILVA: Ahora todos prepárate la comida de conejos en las salas... MILVA: Se hacen el ruido del mar.	Primer Plano	Frontal	Tilt Up	Señal de Mar. MILVA: Por que está en el fondo del mar?? LUIS S: es por que está bajo el mar. Canto de agua. Bata, Botas, zapatos. MILVA: Ahora todos prepárate... LUIS S: Como cuando papá... MILVA: Como cuando papá... LUIS S: Como cuando papá... MILVA: Como cuando papá... LUIS S: Como cuando papá...



DIA		IMAGEN				AUDIO
ESCENA	TIEMPO	DESCRIPCION DE LA ESCENA.	PLANO	ANGULO	CAMARA	DESCRIPCION SONIDOS
48	3"	MACHO: Muy bonito, me gusta mucho... MILVA: Ahora todos prepárate la comida de conejos en las salas... MILVA: Se hacen el ruido del mar.	Primer Plano	Frontal	Tilt Up	Señal de Mar. MILVA: Por que está en el fondo del mar?? LUIS S: es por que está bajo el mar. Canto de agua. Bata, Botas, zapatos. MILVA: Ahora todos prepárate... LUIS S: Como cuando papá... MILVA: Como cuando papá... LUIS S: Como cuando papá... MILVA: Como cuando papá... LUIS S: Como cuando papá...



DIA		IMAGEN				AUDIO
ESCENA	TIEMPO	DESCRIPCION DE LA ESCENA.	PLANO	ANGULO	CAMARA	DESCRIPCION SONIDOS
53	3"	Memoria de Katty, contenido, se dice a Katty que tenga cuidado que no se resque cuando se que puede volar... MAMA DE NUBLA: Katty sal de la bañera, te puede enfermar... mientras estigas en la casa, esta como vacacion y porque que pinto va a lavar	Plano General Plano Panoramico	Picada	Zoom Out	Musica infantil.



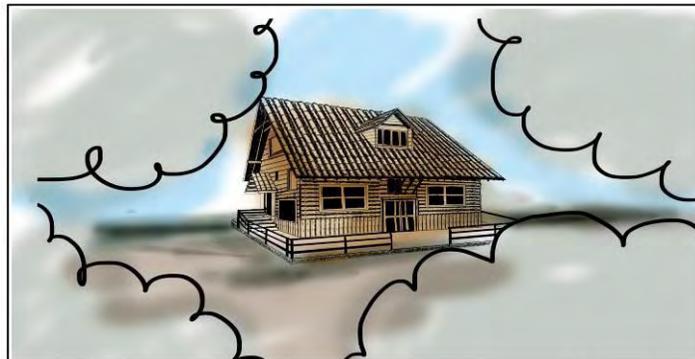
DIA		IMAGEN				AUDIO
ESCENA	TIEMPO	DESCRIPCION DE LA ESCENA.	PLANO	ANGULO	CAMARA	DESCRIPCION SONIDOS
54	3"	Se ve a Katty en la ventana mientras se aliga la camera, se ve a Katty al cambiar al mismo tiempo se ven las nubes, se escuchando, pronto va a lavar.	Plano Panoramico	Picada	Zoom Out	Musica infantil.



DIA		IMAGEN				AUDIO
ESCENA	TIEMPO	DESCRIPCION DE LA ESCENA.	PLANO	ANGULO	CAMARA	DESCRIPCION SONIDOS
54	3"	Se ve a Katty en la ventana mientras se aliga la camera, se ve a Katty al cambiar al mismo tiempo se ven las nubes, se escuchando, pronto va a lavar.	Plano Panoramico	Picada	Zoom Out	Musica infantil.



DIA		IMAGEN				AUDIO
ESCENA	TIEMPO	DESCRIPCION DE LA ESCENA.	PLANO	ANGULO	CAMARA	DESCRIPCION SONIDOS
54	3"	Se ve a Katty en la ventana mientras se aliga la camera, se ve a Katty al cambiar al mismo tiempo se ven las nubes, se escuchando, pronto va a lavar.	Plano Panoramico	Picada	Zoom Out	Musica infantil.



DIA		IMAGEN				AUDIO
ESCENA	TIEMPO	DESCRIPCION DE LA ESCENA.	PLANO	ANGULO	CAMARA	DESCRIPCION SONIDOS
54	3"	Se ve a Katty en la ventana mientras se aliga la camera, se ve a Katty al cambiar al mismo tiempo se ven las nubes, se escuchando, pronto va a lavar.	Plano Panoramico	Picada	Zoom Out	Musica infantil.