



Universidad del Bio Bio
Facultad de Educación y Humanidades

**Uso de Software Educativos en la enseñanza de Valores en Párvulos
de Segundo Nivel de Transición
en escuelas Municipales de la Ciudad de Chillán**

Alumnas:

Roció Fuentealba Vergara
M^o Victoria Fuentes Salazar
Claudia Rodríguez Andana
M^o Belén Sintas Hernández

Profesora Guia : Sra. Nelly Lagos

INDICE

		Pág.
INTRODUCCION		4
1.	Formulación del problema	6
1.1	Antecedentes generales del problema	8
1.2	Pregunta de investigación	8
1.3	Objetivos	8
1.3.1	Objetivo general	8
1.3.2	Objetivos específicos	8
1.4	Supuestos	8
2.0	Marco teórico	9
Capitulo I: Valores Morales		9
1.1	Conceptualización	9
1.2	Características de los valores	12
Capitulo II: Educación basada en valores		14
2.1	Los Valores en la Educación	14
2.2	El currículo oculto y los valores	16
2.3	Presencia de los valores en los programas del MINEDUC para el nivel NT2	18
2.4	Valores considerados en los programas pedagógicos	21
2.4.1	Solidaridad	21
2.4.2	Verdad	22
2.4.3	La Paz	23

2.4.4	Justicia	27
2.4.4.1	Sentido de Justicia	28
2.5	Los valores como tema transversal	28
Capítulo III: Rol de los Agentes Educativos		30
3.1	Rol del Docente	30
3.2	Rol de la Familia	36
3.3	Rol de las instituciones escolares	37
Capítulo IV: Función de las TICS en el aprendizaje		38
4.1	Presencia de las TICS en el aprendizaje	38
4.2	Tipos de Software	38
4.3	El llamado “Software Educativo”	40
4.4	Los juegos de ordenador	41
4.5	El diseño pedagógico de los programas	43
4.6	Evaluación del software educativo	44
Marco Metodológico		46
Análisis e interpretación de datos		48
Conclusiones		66
Bibliografía		69
Anexos:		72
Anexo 1: Manual de uso de software “Al colegio con Nico Bueno”		73
Anexo 2: Encuesta de satisfacción		74
Anexo 3: Entrevista a las educadoras		75

I.-INTRODUCCIÓN

En una sociedad caracterizada por la globalización, el individualismo, consumismo y la violencia, resulta indispensable clarificar la escala de valores, necesaria para sobrellevar los obstáculos que están presentes en ella. Ello permitirá que niños y niñas se desenvuelvan de manera plena, armónica y con valores establecidos en torno al deseo de una sociedad mas equitativa y justa, en la que se propicia un estado equilibrado en el entorno social, en el que le corresponderá desenvolverse y vivir preparándose para enfrentar todo tipo de adversidades en el aspecto valórico y sabiendo de que forma aislar factores contraproducentes producidos por conductas disruptivas.

En ocasiones al hablar de valores, erróneamente buscamos en determinadas situaciones concretas de la vida cotidiana, no siendo esta una palabra que pueda ser definida, ya que es un término complejo de sistematizar y caracterizar. Las definiciones actuales se encuentran en una disyuntiva constante respecto a si es un principio normativo, un medio, un fin o una concepción. Gran parte de las conceptualizaciones coinciden en postular, que el valor marca las actitudes y conductas, las interacciones con los demás, influyendo estos en el comportamiento. Por ello cada persona va construyendo su escala de valores procurando comportarse de acuerdo a lo que desde sus inicios han sido los patrones impuestos y adquiridos a través de la educación formal e informal.

De acuerdo a Kohlberg (1967) los valores pueden adquirirse a través de la enseñanza explícita verbal o mediante modelos, como por ejemplo la familia, la escuela, los pares y los medios de comunicación. Es por esto que, al decir de este autor, la labor del docente radica en extraer los valores propios de los niños y niñas, a través de distintos mecanismos. Para encaminar a los niños y niñas a una búsqueda de valores que normarán sus conductas futuras, en determinados momentos de la vida, será preciso que la escuela cumpla con la función básica de mantener y transmitir los valores morales consensuados por la sociedad, a los niños y jóvenes que forma.

Asumiendo que parte de la labor docente se concentra en educar en valores a niños y niñas; es que nos dimos a la tarea de crear una herramienta didáctica y tecnológica acorde a nuestra realidad actual, que permita a los párvulos interiorizar los valores de manera lúdica, mediante un software educativo con el fin que estos aprendizajes sean significativos en el sentido de educar a los niños y niñas para que en el futuro sean jóvenes y adultos capaces de formarse en el ámbito intelectual y cognitivo, pero especialmente atender a la gran necesidad de asumir el aspecto moral como un gran desafío del cual de una u otra forma los educadores también somos responsables .

La aplicación del recurso educativo se realizó con un grupo de niños y niñas del nivel NT2 pertenecientes a tres escuelas municipales de la ciudad de Chillán, ello con la finalidad de evaluar la motivación de los estudiantes respecto a los valores que se trabajaron el software educativo. A partir de los resultados obtenidos, se realizó la proyección de este recurso a fin de validar su uso como metodología de trabajo en el Ámbito de formación personal y social.

1. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA.

Hoy en día no es un secreto que vivimos en una sociedad gobernada por la violencia, la corrupción, bullying, drogadicción y delincuencia, esta situación ha llevado a las autoridades de los establecimientos educacionales, a estudiar la posibilidad de implementar detectores de metales en las escuelas, como una medida de control que permita frenar de matonaje y delincuencia. Este escenario nos atemoriza lo suficiente.

La asistente social del DAEM de la comuna de Chillán , Sra. Paulina Herrera Lagno, al ser consultada sobre las estadísticas de violencia, problemas de convivencia escolar y posibles denuncias de estas que se presentan en la ciudad, indica que no se registran datos estadísticos de ello, a grandes rasgos expresa que los problemas más recurrentes en los establecimientos educacionales, en el tramo de kinder a cuarto básico: son la agresividad, respeto entre pares, discriminación, falta de responsabilidad en su quehacer como alumno y muchas veces la falta de respeto a la autoridad.

¿Cuál será el origen de esta pérdida o ausencia de valores? ¿Cómo podríamos aportar desde nuestra experticia? Estas interrogantes que nos surgen cobran sentido, ya que creemos que todo plan para abordar una problemática tan compleja como esta, debe iniciarse en las edades de los niños que serán parte nuestro quehacer.

Confiamos que la medida más factible es fortalecer los valores desde la educación inicial en conjunto con la familia la mayoría de las escuelas incluye un currículo oculto, en donde se viven los valores de manera implícita, dando por hecho que de esta forma son adquiridos por sus alumnos, sin embargo la realidad actual dicta una versión muy contraria de los hechos es por ello que nos ha surgido la interrogante de cómo enseñar de manera más concreta los valores a los párvulos de 5 a 6 años, de segundo nivel de transición, como sabemos los niños y niñas aprenden a través del descubrimiento y una herramienta para ello, quizás la más importante, es el juego.

Luego de investigar en diferentes fuentes como Internet, diarios, televisión y mediante conversación con educadoras de párvulos nos hemos dado cuenta que no existe una forma lúdica de abordar este tema.

Como futuras educadoras, creemos que es importante realizar un aporte en esta línea, para ello se ha considerado la creación de un recurso tecnológico (TICS), para abordar el tema que apoye y motive las estrategias de enseñanza que favorezcan el aprendizaje significativo.

1.1 ANTECEDENTES GENERALES DEL PROBLEMA

1.2 PREGUNTA DE INVESTIGACIÓN:

¿El uso del software educativo, favorece la enseñanza de valores en el párvulo de segundo nivel de transición en escuelas municipales de la ciudad de Chillán?

1.3 OBJETIVO

1.3.1 OBJETIVO GENERAL

- Establecer el nivel de aceptación del software educativo en la enseñanza de valores en alumnos de nivel de transición II.

1.3.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS:

- Diseñar un software educativo como apoyo a la formación valórica de niños y niñas de nivel de transición II.
- Aplicar el recurso tecnológico en niños en edad pre-escolar en escuelas municipales de la ciudad de Chillán para evaluar el impacto sobre la recepción de los estudiantes.
- Debelar el impacto que tuvo el recurso educativo en cuanto a la motivación de los alumnos y alumnas. A fin de validar su uso posterior como metodología de trabajo, en el área de la formación valórica

1.4 SUPUESTOS

La utilización de recursos tecnológicos como metodología de trabajo con los niños-as de segundo nivel de transición, resulta más motivadora.

2. MARCO TEÓRICO

CAPITULO I: Valores Morales

1.1 Conceptualización

La palabra valor se utiliza en diferentes ámbitos de la vida, por ello existen diversas definiciones, desde el punto de vista etimológico la palabra valor, deriva del verbo “valere”¹ y significa tener salud, fuerza, vigor, valor y energía. En si, este término corresponde a una cualidad que posee características propias.

A lo largo de la historia, este concepto ha generado el interés de diferentes profesionales del área de la filosofía, la sociología y la psicología, abordándolo desde distintas perspectivas, provocando la reflexión y polémica de los más notables expertos en cada una de las áreas de estudio.

Desde el aspecto sociológico; del punto de vista socioeducativo, los valores “*son considerados referentes, pautas o abstracciones que orientan el comportamiento humano hacia la transformación social y la realización de la persona. Son guías que dan determinada orientación a la conducta y a la vida de cada individuo y de cada grupo social*”²

Existen además perspectivas subjetivas y objetivas respecto de lo que es el valor. La primera considera que los valores no son reales, no valen en sí mismos, sino que son las personas quienes les otorgan un determinado valor, dependiendo del agrado o desagrado que producen, es por ello que dependen de la impresión personal del ser humano, de su percepción del mundo que los rodea y de aquellas ideas propias. Mientras que para la segunda considera que son objetivos e independientes y que tiene lugar cuando el individuo descubre el valor de las cosas y hechos, pasando a constituirse en cosas y bienes que valen por si mismo.

¹ (Bascañan. M et al, 2007)

² Sandoval. M (2007, Diciembre, 27). Sociología de los valores y juventud. Última décad. Vol. 15, N°. 27, pp. 95-118. Bajado Noviembre 4, 2010 desde http://www.scielo.cl/scielo.php?pid=S0718-22362007000200006&script=sci_arttext

Para Wilhelm Windelband filósofo idealista alemán, *“Valor es todo aquello que suscita interés en el plano afectivo estético, moral, social o religioso y que hacen al mundo posible”*³. Este pensador distingue entre ser y deber ser, y plantea que los valores pertenecen al orden del deber ser. Para él los valores figuran como el fundamento del ser y son independientes de la razón y de la conciencia: se imponen. Por eso, los valores no son relativos, puesto que su validez es absoluta. Los valores no son colecciones de hechos empíricos ni preferencias arbitrarias subjetivas, sino normativas ideales, a las que se acomodan las conciencias, tanto en su ser como en su conocer.

Por su parte la psicología como ciencia aborda la expresión subjetiva de los valores, trata de explicar su formación y las regularidades de su funcionamiento como *“proceso que posibilita la valoración por el hombre de la realidad que le rodea y su carácter orientador y regulador sobre la conducta”*⁴.

Al respecto se puede concebir que es necesario integrar todas las posiciones científicas en una concepción única y coherente, puesto en cada uno existe una verdad.

Las actuales definiciones del término plantean que un valor marca actitudes y conductas, además de las interacciones con los otros; es decir influyen en el comportamiento. También son los que permiten a los individuos ser personas, ya que los valores son comprendidos como positivos y ayudan a optimizar la forma de ser que cada persona va construyendo bajo su propia escala de valores procurando comportarse de manera coherente con ella. *“Esta jerarquía individual hará también que no todas las personas interpreten de la misma forma las vivencias y los problemas, ya que ello dependerá de la priorización que se asigne a cada valor”*⁵

³ Windelband W. (1995). *Preludios Filosóficos*. Argentina: Universidad Nacional de Rosario; pp. 161.

⁴ Torres Triana A. (2009, 31) *Los valores Morales en la personalidad*. Rev. Méd. electrón. Bajado Noviembre 1, 2010 desde <http://www.revmatanzas.sld.cu/revista%20medica/ano%202009/vol2%202009/tema09.htm>

⁵ Casals. E & Defis. O (199) *Educación infantil y valores*. Bilbao: Desclée. pp 17.

El valor es una cualidad que confiere a las cosas, hechos o personas una valoración, la que puede ser positiva o negativa. Todo valor conlleva un antivalor, en consecuencia al poner en práctica un valor se está desestimando, el anti-valor el que es discriminado de acuerdo a la elección personal que realiza cada individuo, esto se ve influenciado por las experiencias de vida y el medio en que se desenvuelven las personas. Los valores no solo son cualidades que se expresan de manera externa e internamente en las personas, como los fenómenos, sino que forman parte de la estructura de la personalidad, en tanto, que permiten captar significados reales a través de la capacidad de los sentidos en su actividad de valoración o estimación, que permiten asumirlos o no, es decir funcionan a su vez como filtros en el proceso de socialización, incidiendo así en la función reguladora de la conducta y por tanto en las actitudes hacia el mundo circundante, actitudes que están dirigidas e intencionadas por motivaciones e intereses, y que expresan una correspondencia con la sociedad. De esta forma; queda claro que un valor es un conjunto de pautas, e ideas que permiten a los individuos que viven en una sociedad regular sus conductas sociales, dándose a conocer por medio de las acciones que realiza. *“Son guías y principios de conducta que dan sentido a la vida hacia la autorrealización, el progreso y el redimensionamiento humano”*⁶

Las personas expresan en su forma de comportarse con otros, los valores que traen arraigados desde sus familias de manera consciente o inconsciente, tienden a sobrevalorar o menospreciar los valores de otras personas, a través de los juicios que emiten frente a las acciones que los demás. Nuestra sociedad es movida por una ideología neoliberal que se encuentra ligada al consumismo desenfrenado, a raíz de esto los valores se ven avasallados por un mal concepto de sobrevivencia.

Los seres humanos poseen la capacidad de relacionarse de manera interpersonal a través del lenguaje incorporando sensaciones y sentimientos a las acciones que realizan con el medio natural que los rodea y con las personas con quienes ellos se desenvuelven.

⁶ García en Casals. E & Defis. O (1999). Educación infantil y valores. Bilbao: Desclée

Al relacionarse con otros a través de su actividad productiva, intelectual, artística, deportiva, entre otros, se ponen en contacto con situaciones concretas e ideales que los llevan a poner en práctica su escala de valores. A lo largo de los años las personas, por medio de la comunicación social hacen que surjan en el ser humano necesidades concretas y espirituales, que al concretarse en hechos y acciones espirituales que la satisfacen, se convierten en valores. Ejemplo de ello es que cuando una familia pertenece a la religión católica, inculcará los principios de esta doctrina a sus miembros, sin necesidad de presionarlos para lograr la incorporación de ellos en su forma de actuar.

El concepto en discusión no es inmutable; puede modificarse por circunstancias inestables y pueden expresarse de manera diferente en condiciones concretas. En condiciones normales al ver a un individuo en el suelo tirado, la mayoría de la gente intentaría socorrerlo para salvarle la vida; sin embargo frente a esta misma situación, pero en condiciones de guerra, la actitud de la gente sería diferente, ya que se aterrarían al oír las bombas y proyectiles, y privilegiarían en ese instante, sus propias vidas.-

1.2 Características de los valores

Existen valores universales que son aceptados por todas las sociedades de forma consiente y a la vez son tomados por las personas, como un proceso individual, ya que la forma de ejercerlos va a ser diferente, permitiendo diferenciar a unos hombres de otros como entes únicos e irrepetibles. Dos personas pueden realizar una misma actividad y estar impulsadas por valores diferentes. De ahí que se afirme que son significados subjetivos que poseen un fuerte componente individual. Por ejemplo: dos médicos pueden realizar esfuerzos similares por ser buenos profesionales, pero uno puede hacerlo porque se siente identificado con la profesión, aprecia su función social y otro porque esa profesión puede darle beneficios económicos, prestigio social y otras ventajas. La familia, escuela, medios masivos de comunicación, organizaciones políticas, sociales, religiosas, entre otros, forman a las personas en valores a través de las interacciones que realizan los distintos agentes involucrados.

Hoy en día los medios de comunicación realzan la violencia desenfrenada que existe en los establecimientos educacionales, para subir el nivel de audiencia del público, dejando entrever que estas conductas son validas, instando a muchos niños y niñas a imitar tales errores, que son concebidos por estos como una moda. Estas situaciones, por desgracia para la sociedad; fomentan la violencia y dificultan la tarea de padres y docente para la educación en valores.

El tema de los valores tiene mucha importancia para la persona en la conformación de la sociedad y la vida de los que la componen, ya que ellos están presentes en todos los actos que los individuos realizan, es decir, no se puede imaginar a la sociedad sin ellos. Por lo tanto; los valores, constituyen un elemento básico e indisoluble de la persona.

CAPITULO II: EDUCACIÓN BASADA EN VALORES

2.1 Los Valores en la Educación

La Educación pretende llevar a un hombre de un estado a otro y a su vez sacar algo de dentro de este, es un proceso continuo que se inicia cuando el niño nace hasta su etapa adulta, sin existir una edad determinada en la cual dejar de educarse.

“La educación de una persona debe tratar todos los aspectos y dimensiones que conforman al ser humano, considerado este de una forma integral”⁷. Por consiguiente, es competencia del sistema educativo reflexionar y propiciar el descubrimiento, la incorporación y la realización de valores. Los educadores deben de guiar en estos tres momentos, tan diferentes pero indispensables, para que niños y niñas lleguen a ser personas de bien. Para ello son diversos los agentes socializadores que de una forma implícita o explícita y de manera más o menos sistemática, contribuyen a que este objetivo se haga realidad: la familia, la escuela, el grupo de iguales, los medios de comunicación, etc.

La institución escolar es considerada como un estamento social donde la educación, entendida en un sentido global e integral, tiene el máximo protagonismo, constituyéndose en una pieza fundamental. Nadie discute el hecho de que la escuela no solo ha de transmitir conocimientos e informaciones, sino que también debe tener presente llevar a término y hacer realidad una pedagogía de los valores. Para conseguirlo, hace falta que la escuela se abra a la sociedad en la cual esta inmersa y procure formar a los alumnos, pensando en la realidad en la que viven, en las necesidades que tienen en la actualidad y, a la vez, preveer las que tendrán una vez sean adultos.

El papel de los educadores es ayudar en el proceso de construcción y consolidación de los valores, por ello es que las educadoras de párvulos, deben considerar la existencia y la importancia de los valores en su práctica educativa, para intentar inculcar aprendizajes significativos y sistematizar estos de manera conciente desde las primeras edades. Es

⁷ Casals, E & Defis., O (1999.) Educación infantil y valore., Bilbao: Desclee.

necesario reflexionar sobre los valores a transferir, para ello, la educadora, debe cuidar su forma de hablar, de dirigirse a los niños y niñas, y hasta como analiza los valores que se transmiten en los cuentos, así como también los juicios de valor que emite ante los comentarios de sus alumnos. Es necesario tal y como nos dice Defis (1999), *“que el profesorado tenga actitudes personales basadas en la colaboración, el interés por el trabajo y por su mejora, flexibilidad para los cambios, actitud positiva en las distintas situaciones, ser abierto para aceptar la diversidad, buscar la objetividad y la imparcialidad con todos, saber escuchar y evitar dogmatismos”*⁸ Esta tarea se debe realizar de la forma más agradable y divertida posible para los niños y niñas. Las habilidades sociales, como ejemplo, se pueden aprender de forma fácil y distendida, mediante los rincones simbólicos: cocina, comedor, entre otros.

*“La educación moral está basada en la construcción racional y autónoma de valores”*⁹, modelo que se diferencia de los otros dos existentes, se refiere al basado en valores absolutos y al basado en valores relativos, el primero de ellos es el que mediante un poder autoritario impone una serie de valores que se consideran indiscutibles, el segundo de ellos, genera una dinámica muy pasiva, en la que todo se puede justificar, la pedagogía poco puede hacer y se suele dar cuando los valores absolutos están en crisis. En este modelo, el hecho de valorar es algo subjetivo y un valor no será bueno ni malo, sino que dependerá del momento.

A lo largo de la historia, han surgido dos concepciones importantes, como son el de la socialización y el de la educación moral, ambos considerados muy importantes y básicos cuando se habla de educación. En términos generales la *“socialización sugiere que se puede transmitir información de cómo pensar y actuar en sociedad”*, por su parte la educación moral *“propone la construcción racional y autónoma de valores”*¹⁰.

La educación moral *“Afirma que no todo es igualmente bueno y que hay posibilidades, basadas en la razón, el dialogo y el afán de determinar algunos principios valiosos y de carácter universal que pueden servir de guía de conductas de los hombres en situaciones*

⁸ Casals. E & Defis., O (1999.) Educación infantil y valores., Bilbao: Desclée .pp.26

⁹ Buxarrais en Casals. E & Defis (1999) Educación infantil y valores. Bilbao: Desclée, pp.27.

¹⁰ Casals. E & Defis. O (1999). Educación infantil y valores. Bilbao: Desclée, pp. 28

concretas para ello se requiere como condición esencial la libertad y autonomía del sujeto en su juicio y acción”¹¹.

Tanto la concepción de socialización como la de la educación moral “*tratan temas relevantes de la vida, aunque la educación moral se ciñe únicamente a aquellos que afectan a la dignidad del individuo, mientras que la socialización puede tratar todo tipo de temáticas*”¹².

2.2 El Currículo Oculto y los valores

El curriculum oculto es aquel que no se encuentra escrito, ya que se transmite implícitamente en el ambiente escolar, aprendiendo más por lo que se hace que por lo que se dice, permitiendo adquirir conocimientos, destrezas, actitudes y valores aun cuando no se encuentren explícitos en este y en un proceso de interacción alumno profesor.

Todos los docentes se rigen por un programa en el cual se les declara, cuando, donde, como y que enseñar. Pero muy distinto es lo que ellos creen o dicen que enseñan, a lo que los alumnos aprenden. Es decir tanto el curriculum explicito como el oculto se desarrollan en los niños y niñas paralelamente mezclándose e interaccionándose entre si en el transcurso de su experiencia en el aula.

Para comprender el currículo oculto desde la perspectiva del educando, conviene, entenderlo como el compendio de toda la experiencia que el alumno tiene en los ambientes escolares. El estudiante mientras está en situación de escolarización, tiene experiencias muy diversas: aprende conocimientos, habilidades, comportamientos diversos, a sentir, a adaptarse y sobrevivir, a pensar, a valorar, entre otros. Todo esto, constituye un currículo oculto, que el párvulo debe superar si quiere avanzar con éxito a través de los cursos; esta es una dimensión no evidente que se contrapone al currículo oficial.

¹¹ Buxarrais, I. En Casals, E & Defis, O. (1999). Educación infantil y valores. Bilbao: Desclée, pp. 2.

¹² Puij & Martínez. en Casals, E & Defis, O. (1999). Educación infantil y valores. Bilbao: Desclée, pp. 28.

Las normas de comportamiento escolar guardan relación con valores sociales y con formas de entender el papel de los individuos en los procesos sociales. Hábitos de orden, puntualidad, corrección, respeto, docilidad y conformidad, competición- colaboración, son entre otros, aspectos inculcados consciente e inconscientemente por la escuela que denotan un modelo de ciudadano. Por tanto, la socialización del ciudadano en las escuelas no se reduce a la reproducción que se genera por la transmisión de la cultura explícitamente declarada en los currículos, a los conocimientos y a las asignaturas.

Cuando todos esos valores forman parte de los objetivos y finalidades que persiguen las actividades pedagógicas, son partes del currículo explícito de la educación social y moral. Pero también, la gran mayoría de esas influencias se imponen como normas asimiladas sin discusión, como parte de lo que consideramos normal, y por esto forma parte del currículo oculto en el que se da ésta socialización soterrada.

La escuela no es un medio aislado de conflictos sociales externos, aunque una especie de poder lleve a muchos a no tratar en su seno los problemas actuales y conflictivos de la sociedad. Esto es lo que ocurre con la demanda de valores que hay en la actualidad, demanda que se torna un problema social el cual requiere atención. Para ello es necesario enseñar y aprender basándonos en una cultura de valores. A pesar que la escuela se niegue a enfrentar y tratar ciertos problemas latentes en las aulas, los mensajes que se derivan del currículo oculto no son ajenos a ello; si en la sociedad existe violencia, las relaciones entre los alumnos en las aulas o en el patio, la interacción con los profesores, y la visión que se puede obtener de los textos escolares no son sino manifestaciones de ese problema social que reclama el fomento de valores en la sociedad.

Es así, que la diferenciación entre lo explícito u oficial y lo oculto del currículo real, sirve para entender muchas incongruencias en las prácticas escolares. Es frecuente encontramos con declaraciones de objetivos explícitos que dicen pretender algo de los alumnos, que resultan posteriormente contradictorios con lo que realmente se hace para conseguirlos.

Cabe aclarar, que las obligaciones que el currículo oculto impone a los alumnos, son tan importantes o más para ellos, para su supervivencia y éxito en la escuela, que las del

programa oficial o explícito. Lo que importa no es lo que se dice que se hace, sino lo que verdaderamente se lleva a la práctica. El significado real del currículo no es plan ordenado en el que se plasman las intenciones, los valores, las habilidades, etc., que decimos han de aprender los alumnos, sino la práctica real que determina la experiencia de aprendizaje de los mismos en la cual se encuentran las exigencias de adaptación que el sistema educativo impone a los niños para su adaptación a la sociedad.

Ahora bien, la función principal en la escuela no debe ser una reproducción mecánica de la sociedad y cultura establecida, sino un espacio básico donde crear actitudes críticas y transformadoras, donde se generen a la vez valores de convivencia, solidaridad y tolerancia. Es evidente que la escuela debe asumir también la educación moral de su alumnado, entendida no como “adoctrinamiento” para imponer determinadas normas, sino como *“un conjunto de acciones intencionadas tendientes a que los alumnos construyan racional y autónomamente sus propios valores y normas, adopten actitudes coherentes con los mismos y se comporten consecuentemente partiendo siempre de dos principios fundamentales: el respeto a la persona y el diálogo.”*¹³

Las instituciones educativas, por tanto, deberán planificar ésta formación para ayudar a las personas a pasar de una moral heterónoma (condicionadas desde fuera por lo que otros nos digan), a una moral autónoma de principios propios, no cabe duda de que los educadores, son educadores morales y en tal carácter, deberían ayudar a los alumnos/as a construir su propia personalidad moral.

2.3 Presencia de los valores en los programas del MINEDUC para el nivel NT2

Tomamos los Programas Pedagógicos para Educación Parvularia, de manera de descubrir cuáles son los valores que se reproducen en las escuelas. Éstos nos revelan que, lo que se quiere lograr a través de la educación es un equilibrio entre el individuo y el sentido de sociabilidad. Entre los valores que deben inculcarse a los niños (as) se encuentra en éste Programa: la verdad, la solidaridad, la paz y la justicia

¹³ Puig Rovira, J. (1996) La construcción de la personalidad moral. Buenos Aires, Argentina: Paidós, pp.125.

En la actualidad los programas pedagógicos de NT1 y NT2 entregan una herramienta fundamental para el trabajo en valores con los niños y niñas de 5 a 6 años, ya que desde el Núcleo de Convivencia se desprende el eje de aprendizaje denominado Formación Valórica, que se refiere a la capacidad de apreciar y adquirir gradualmente valores y normas socialmente compartidos que contribuyen a la sana convivencia entre las personas, ello implica reconocer y apropiarse de normas sociales que regulan el funcionamiento de juegos y actividades cotidianas; incorporando valores esenciales como la: Solidaridad, Verdad, la Paz y la Justicia, en un marco de respeto por la diversidad y por la resolución pacífica de conflictos.

Aprendizajes seleccionados Programas Pedagógicos/Eje formación valórica

Los docentes tienen la responsabilidad de formar a sus alumnos y alumnas, no sólo en el desarrollo de sus capacidades y destrezas, sino también sus valores y actitudes, razón por la cual surge como apoyo a la labor docente los Mapas de Progreso y los Programas Pedagógicos para Educación Parvularia.

“Nº 5 Apreciar diferentes expresiones culturales representativas de Chile, distinguiendo y comparando algunas de sus principales características.

Nº 6 Apreciar la diversidad en las personas y sus formas de vida, manifestando interés y aceptación por sus expresiones, en un marco de respeto por las costumbres, singularidades personales, étnicas, fisonómicas, lingüísticas.

Nº 7 Aplicar estrategias pacíficas frente a conflictos cotidianos con otros niños y niñas, manifestando autorregulación y empatía.

Nº 8 Apreciar la importancia que tiene la práctica de algunos valores en sus diferentes juegos y actividades cotidianas, manifestando disposición para aplicarlos.

Nº 9 Apreciar la importancia que tiene la práctica de algunas normas y la incorporación de otras, acordadas en conjunto, para el funcionamiento y convivencia con su grupo de pares¹⁴.

¹⁴ Programa Pedagógicos NT2 (2008). Santiago. Ministerio de educación. Gobierno de Chile. Pp .58.

Otro documento importante que ha facilitado el Ministerio de Educación son los Mapas de Progreso, los cuales entregan información acerca de lo que se espera que logren los niños y niñas acorde a distintos tramos de edad. Es por ello que se ha decidido explicitar lo que deben interiorizar a la edad de cinco años, haciendo referencia al rango de edad de nuestra investigación.

En relación a la formación de valores, este programa plantea los siguientes logros:

Tramo IV (Hacia los 5 años)

LOGRO DE APRENDIZAJE

- *Distingue que algunos comportamientos pueden producir consecuencias positivas o negativas.*
- *Reconoce que existen valores y normas que tienen que ser respetados aun cuando no siempre los ponga en práctica.*
- *Comunica las transgresiones a las normas.*
- *Manifiesta disposición para resolver conflictos en forma pacífica con ayuda del adulto.*

¿Cómo se puede reconocer este logro de aprendizaje?

Cuando el niño y la niña han alcanzado este logro de aprendizaje, se pueden observar algunos de los siguientes ejemplos de desempeño:

- *Explica por qué no es bueno pegarle a un compañero o compañera.*
- *Menciona algunas acciones positivas como: decir la verdad, ayudar y cuidar a los demás.*
- *Hace comentarios al observar situaciones que transgreden las normas, por ejemplo: botar basura en lugares inadecuados.*
- *Pide disculpas frente a situaciones de conflicto en las que ha tenido responsabilidad, incentivado por el adulto o en forma espontánea.*

- *Conversa con pares para resolver conflictos con guía del adulto, evitando responder con golpes o pataletas, por ejemplo: “voy a usar esto y después te lo paso”*¹⁵

2.4 VALORES CONSIDERADOS EN LOS PROGRAMAS PEDAGÓGICOS

Los Programas Pedagógicos para la Educación Parvularia consideran los siguientes valores:

2.4.1 SOLIDARIDAD

*“Se defiende la solidaridad como el valor que consiste en mostrarse unido a otras personas o grupos, compartiendo sus intereses y sus necesidades. El valor, para ciertos autores, es un concepto más amplio que el de actitud, porque sobre un mismo valor se fundamentan varias actitudes más específicas. Por otro lado, la solidaridad se tilda de virtud, que debe ser entendida como condición de la justicia, y como aquella medida que, a su vez, viene a compensar las insuficiencias de esa virtud fundamental. Por lo tanto, la solidaridad se convierte en un complemento de la justicia”*¹⁶

Encontramos muchas definiciones de diversos autores, pero ninguna logrará expresar el verdadero sentido de la solidaridad, ya que la definición más asertiva es la que nos expresa nuestro corazón ante la necesidad de otros, en donde en vez de dar, debemos darnos a ellos; es decir, poner lo mejor de nosotros en beneficio de los demás, sin tomar en cuenta sexo, nacionalidad o color, sin duda nuestra opinión sería abalada por un gran hombre que dio lo mejor de si mismo en beneficio de su prójimo, nos referimos al Padre Alberto Hurtado, quien en su partida dejó un claro ejemplo de amor infinito al más necesitado.

Es por esto que está en nuestras manos colaborar no solo ante las desgracias ocurridas puntualmente, o comprometernos frente a alguna situación de beneficio a otros debemos colaborar toda nuestra vida en la transformación de la sociedad desde los que menos tienen y menos, al igual como en algún momento lo señaló San Lucas “Un samaritanos que iba de

¹⁵ Mapas de Progreso del aprendizaje para el nivel de Educación Parvularia. Santiago. Ministerio de educación. Gobierno de Chile. Pp. 64.

¹⁶ Buxarrais. M. Educar para la solidaridad. Barcelona: Octaedro. Colección Recursos 18.

camino llegó junto a él, y al verle tuvo compasión; y acercándose, vendó sus heridas, echando en ellas aceite y vino; y montándole sobre su propia cabalgadura, le llevó a una posada y cuidó de él”¹⁷

“La solidaridad debe ser selectiva, y como criterio de selección, el tercer principio rawlsiano -el principio de la diferencia- es sin duda el más adecuado. Hay que tender los brazos a la solidaridad de los más desposeídos, a los que no ven reconocida su categoría de ciudadano o de persona. Además la solidaridad debe extenderse tanto al nivel público como al privado. No sólo hay que ser solidario con los países del tercer mundo, a veces uno tiene muy cerca, a unos pasos, a la persona con quien practicar dicha solidaridad”¹⁸.

Es deber día a día como educadores, reforzar el valor de la solidaridad en niños y niñas desde la educación inicial, para ir formando sus propios valores de manera conciente propiciando a futuro, una sociedad noble y generosa, que propicie el bienestar de todos sus componentes.

2.4.2 VERDAD: "Verdad" en Platón viene a ser lo mismo que revelación, y esto viene del significado etimológico de la palabra "verdad", que en griego es "alétheia" (sin velo). *“La verdad es una revelación, por lo tanto, presupone que existe antes de que el hombre la descubra, y esto es coherente con la teoría de las ideas”¹⁹*. Es una revelación de las ideas y de entre todas ellas, de la idea del bien.

Si nos referimos a las ideas, la doctrina del pragmatismo dice que: *las ideas (que en si mismas no son sino partes de nuestra experiencia) se hacen verdaderas precisamente en la medida en que nos ayudan a entrar en una relación satisfactoria con otras partes de nuestra experiencia”²⁰*, es por esto que aquello a lo que designamos como verdad no es mas que una idea propia que nuestro ser posee y que pone en práctica en aquellos

¹⁷ (Lucas 10,25-37)

¹⁸ Buxarrais Mª. (1998) Educación para la solidaridad. Bajado Octubre, 12, 2010 desde <http://www.oei.es/valores2/boletin8.htm>

¹⁹ Fernández. L (2003) Platón Septiembre. Bajado Junio 27, 2010 desde <http://www.lacavernadeplaton.com/histoflobis/luishisto0304/platonlu0304.htm> .

²⁰ Russell B. (1980). Ensayos Filosóficos. Madrid, España: alianza.

momentos de la vida en que se encuentra en relación con los demás, si lo llevamos a platón es una idea del bien o lo que nosotros como individuos cotidianamente mencionamos como aquello que es bueno o malo y que regula nuestra conducta, generando relaciones de constante interacción en las cuales se conjugan creencias, ideas y emociones podríamos afirmar que la verdad es uno de los valores más importantes en la vida de los seres humanos.

La verdad es estar en lo cierto respecto de lo que decimos, tiene base y no puede refutarse. Es un conjunto de principios que se supone deben basarse, no solo en el comportamiento de una persona, sino en su comprensión y coherencia con el mundo que lo rodea. Una verdad es algo que compensa ser creído.

2.4.3 LA PAZ:

A lo largo de la línea del tiempo, encontramos diferentes versiones de Paz, con sus distintos modos tanto de concebir y organizar el mundo como de resolver y enfrentar los conflictos. Concepciones de paz negativa como ausencia de guerra o de paz positiva como construcción de la justicia social, polarización que coexiste en la actualidad y que impide un futuro mejor para las próximas generaciones.

Hace más de trescientos años, Baruch Spinoza planteaba en su tratado político que *“la paz no es la simple ausencia de guerra”*²¹, la paz en su concepción positiva implica la construcción de la justicia en las relaciones entre las sociedades y el reconocimiento de la igualdad en dignidad de todos los pueblos y todas las culturas. (Por otro lado, debemos considerar la paz como sinónimo de respeto de los derechos humanos y de las libertades fundamentales de la libre determinación de los pueblos, del bienestar y del desarrollo no sólo económico o social sino fundamentalmente humano.

²¹ Tuvilla. J Año (1996). Derechos Humanos en el Aula. Andalucía: Junta de Andalucía, pp. 6.

La historia revela que la paz como justicia social como satisfacción de las necesidades básicas de todas las personas es una cuestión compleja y una tarea difícil. Pero “No se puede ignorar que si la guerra es una cosa que se hace, también la paz es una cosa que hay que hacer, que hay que fabricar...”

Teniendo en cuenta que la paz es una realidad que se debe construir, nos atrevemos a afirmar que necesitan de la ciencia, de la educación y de la cultura. Pero no debemos olvidarnos que si la paz es posible, la falta de voluntad política es la más grave amenaza que se cierne sobre ésta haciéndola de cristal. No debemos olvidarnos que el mundo de hoy sigue pagando el precio de la guerra y alimentando sus causas más profundas: la pobreza y la exclusión.

Al ser la paz un derecho humano que corresponde el deber de su construcción a todos los seres humanos, aún cuando ese edificio jamás pueda terminarse definitivamente. Y esto porque la paz es un proceso que implica una forma de relación de los seres humanos entre sí y a través de las distintas formas de organización social que excluye la violencia en todas sus manifestaciones. Por otra parte, se inicia con el reconocimiento del derecho de los demás a una vida digna, se lleva adelante a través del diálogo y, por último, necesita de la cooperación. Para que se establezca un dialogo genuino es necesario que se acepte la necesidad de dialogar, que exista la voluntad de comprensión mutua y que las concesiones sean equilibradas, esto implica que al menos existan valores aceptados y compartidos universalmente.

El derecho a la paz, a vivir en paz, implica cesar en la creencia de que unos son los buenos y otros los malos, implica aceptar las individualidades de cada ser humano con sus defectos y virtudes.

Es indudable que los derechos humanos y su esperanzadora puesta en práctica en todas las políticas mundiales tienen una relación directa con la satisfacción de las necesidades fundamentales de las personas y de los grupos e indica el nivel de justicia social alcanzado.

También el grado de respeto o inculcación de estos derechos revela el nivel de violencia estructural existente. Mientras haya manifestaciones de violencia estructurales: hambre, marginación, racismo, desempleo, explotación, deuda externa, desequilibrios estructurales entre norte-sur, refugiados, deterioro de la naturaleza, etc.; no puede haber paz.

Es importante que los alumnos consideren con detalle los valores, la dinámica y los resultados que acompañan el uso tanto de la violencia directa como de la violencia estructural inmersa en el seno de nuestras sociedades. Y sobre todo comprender y tomar conciencia de que la violencia no es la única, ni la más eficaz, de las maneras de afrontar los conflictos, a pesar de que esté presente como tal en nuestra sociedad y sea continuo eslogan en los medios de comunicación.

El asumir de que existe una violencia estructural enriqueció el concepto positivo de paz, entendiendo por violencia estructural aquella que no se expresa en forma de violencia física, que genera desniveles sociales y claras injusticias que someten a millones de seres humanos a condiciones de vida deplorables.

Lo antes planteado conlleva a la idea de que la paz está vinculada a la justicia social. Esta requiere que en las relaciones entre las partes no puede haber dominio, superioridad o marginación.

Requiere igualdad, de manera especial en el control y distribución del poder y los recursos. Aparece el conflicto, proceso natural a toda sociedad, que se refleja en forma permanente, a niveles e intensidades diferentes que en general, nos involucran a todos.

Existe una percepción negativa del conflicto, que se corresponde, en general, con sus consecuencias destructivas, y no por lo que en sí es. Corresponde encarar el conflicto con una percepción positiva y ver la perspectiva creativa que encierra.

En este sentido, podría plantearse un concepto enriquecido de paz, señalando que es un valor, uno de los más altos y deseados del pensamiento humano, de carácter

multidimensional, que corresponde ser encarado en todos los sentidos de las relaciones de la sociedad.

Desde esta perspectiva, considerar a la paz con un alto contenido de justicia social, que lleve implícitos los cambios en nuestras sociedades, permitirá que los seres humanos se respeten más entre sí.

Puede considerarse como violencia a superar, sin abandonar la causa abrazada de liberar al individuo de todo lo que le impide gozar de una vida digna, luchando contra la violencia directa o la violencia estructural, que se oponen a ello.

Para que el mundo cambie y desaparezcan las guerras no basta con aprender a quererse, si realmente aspiramos a eliminar las guerras hay que analizarlas, tratarlas de forma racional, enseñarlas de forma desmitificada.

La armonía personal, la adquisición de actitudes que favorezcan la comprensión; el diálogo y la tolerancia constituyen una condición necesaria pero no suficiente en la construcción de una cultura de paz.

Según Roveda: “El hombre de paz debe poseer ciertas cualidades previas: competencia en el conocer y en el obrar, sentido de justicia, responsabilidad personal e institucional, Libertad autentica”²² . Esta definición deja de expresado que la Paz, es un estado de las personas, sociedades y países, que solo se consigue cuando se esta bien con uno mismo y con los demás, cuando el espíritu esta en calma y en perfecta armonía con aquellos que lo rodea, en lo que se menciona comúnmente como cuerpo y alma. Es sin duda uno de estos valores el que nos permite amar y aceptar al prójimo tal cuales. Permitted dejar a un lado los prejuicios de toda índole y aceptando lo que cada uno posee, la paz posee diferentes definiciones y es utilizada en diferentes ámbitos con diferentes significaciones, de carácter religioso, político entre otros.

²² Bosello. A. (1998) Escuela y Valores: La Educación Moral. Madrid, España: C.C.S Alcalá, pp 126.

2.4.4 JUSTICIA:

En la actualidad el valor de la justicia esta en boga al encender la televisión nos encontramos con una persona exigiéndola por un familiar muerto o herido, a un empleado quejándose de lo injusto del sueldo que gana, o un hijo discutiendo con su padre, por lo injusto que es que no le permita salir con sus amigos, etc.

Por exigir el cumplimiento de esta palabra se forman discusiones, guerras, manifestaciones, huelgas de hambre, paro etc. Entre el gobierno y los ciudadanos de una nación, particular y privados, conyugues, padres e hijos ¿Pero qué significa esta palabra?

Esta es una virtud humana que a través de la voluntad firme, entrega a cada persona lo que le corresponde de acuerdo a la época o momento en el que se viva. En la mayoría de los casos la justicia no se cumple de manera automática se debe luchar firme y constantemente por conseguir lo que es propio, debido a que los seres humanos somos egocéntricos por naturaleza y deseamos siempre tener lo que no nos pertenece.

Las personas necesitan comprender la justicia desde sus posibilidades intelectuales, aunque éste valor en nuestra sociedad no logra desarrollarse con claridad debido a nuestra condición de hombre, ya que actuamos motivados por nuestras pasiones y deseos. La justicia no esta dado por los valores morales que una sociedad ha elegido vivir y por la escala de valores que posee cada persona.

Para estimar lo que es justo o no se debe analizar tres puntos, el primero hace referencia al bien común de la sociedad, es decir que ningún del humano se vea pasado llevar por lo que se cree justo. Un segundo punto a considerar es la reflexión a revisar los valores Morales que se ponen en juego al determinar si una conducta es o no socialmente aceptada. Otra aspecto importante es la época o situación en la que se este viviendo, ya que estas cambiaran el ver una actitud como algo justo o no. Para vivir en armonía con otros se han creado reglas y normas que debemos respetar, prohibiendo y justificando sus acciones, para así entregar equidad a cada uno de los miembros de la sociedad.

2.4.4.1 Sentido de la Justicia.

Los niños son el futuro, por ello que debemos inculcar a las futuras generaciones el sentido del valor de la justicia. Los párvulos pasan por una etapa de egocentrismo en el que se apropian de todo aquello que les gusta o llama su atención, es importante que los padres les den ideas claras a sus hijos sobre el respeto por las cosas ajenas, no es justificación válida el que sean muy pequeños, no corregir a los párvulos los hace cómplices de los malos hábitos que sus hijos puedan adquirir en la etapa adulta.

Los niños son como esponjas, adquieren todas aquellas actitudes que observan o han escuchado de los adultos por esto deben darles el ejemplo. Influyen además en la formación del juicio de los párvulos los dibujos animados, las películas, las canciones, las láminas, entre otras, con las que se relacionan los niños(as). Por ejemplo en aquellos programas de televisión en los que el personaje de ladrón es puesto como entretenido, amoroso e inteligente, se produce en los niños una deformación del juicio, se debe realizar el valor del respeto y la honradez que van de la mano con el desarrollo de sentido de justicia.

La importancia de los valores anteriormente mencionados se enmarca en el hecho de que están propuestos explícitamente en los nuevos instrumentos curriculares enviados por el MINEDUC a los establecimientos educacionales, como una manera de complementar las bases curriculares de la educación parvularia. Por ello se destacó la conceptualización de cada uno de estos, para así darle más sustento y credibilidad a la enseñanza de valores en los párvulos. La paz, la justicia, la solidaridad y la verdad son los valores más considerados para formar a los futuros ciudadanos del planeta, ya que de estos se desprenden todos los demás tales como: respeto, responsabilidad, tolerancia, perseverancia entre otros.

2.5 Los valores como tema transversal

La escuela deberá procurar la formación de las nuevas generaciones para un mundo en el que se requiere capacidad de adaptación, iniciativa, creatividad y tolerancia a la ambigüedad y a la incertidumbre. Esta formación de nuevas personas se relaciona con el desarrollo de la capacidad de comprensión y la formación de nuevas identidades y modos de pensar.

La escuela debe interesarse y ocuparse de la educación en valores los que forman parte de la educación integral de la persona. Es así que la educación se halla entre el reto de asumir la propuesta de trabajar unos contenidos que venían configurando el currículum oculto, y que no son ni de conceptos ni de procedimientos, sino que se introducen como valores, actitudes y normas en cada uno de los bloques de contenidos de cada área curricular y como educaciones finales (Educación para la Paz) en los contenidos transversales que deben impregnar todas y cada una de las áreas.

Los temas transversales desempeñan un papel fundamental como contenidos culturales relevantes y valiosos, necesarios para la vida y la convivencia, que configuran de manera especial el modelo de ciudadano que demanda cada sociedad, a través de una educación en valores que permita a nuestros alumnos sensibilizarse y posicionarse ante los problemas, enjuiciarlos críticamente y actuar sobre un compromiso libremente asumido.

Un rasgo destacado de estos temas, es el componente valorativo y actitudinal que subyace en ellos y, por tanto la educación en valores que su tratamiento conlleva, contribuye de manera especial al desarrollo ético de la persona.

Por la relación que guarda con el conjunto de los temas transversales, la educación moral y cívica puede entenderse como el “transversal de los transversales” puesto que recoge aspectos y actitudes de la persona, transferibles al resto de los temas y constituye un eje básico en la formación de los alumnos, ya que su tratamiento en la escuela promueve el modelo de persona humanista, con un juicio autónomo y en consonancia con valores democráticos y solidarios.

Además la educación moral tiene por objetivo nuevas formas de entender la vida, de construir la propia historia personal y colectiva.

CAPITULO III: ROL DE LOS AGENTES EDUCATIVOS

Fue Celestin Freinet quien ya a mediados del siglo pasado subrayo la idea que *“la escuela tenia que responder a los retos de la sociedad de su tiempo y preparar a los estudiantes para comprender ese mundo que les ha tocado vivir, dotándoles de autonomía para entenderlo e intervenir.”*²³ En nuestra actualidad este mismo postulado se orienta en la necesidad de comprender las características de la denominada sociedad de la información y la influencia de las TICS para reflexionar sobre el papel de la institución escolar comprometida con los problemas, con las necesidades y con las exigencias de su tiempo, y en ese sentido la determinación del rol docente.

3.1 Rol del Docente

Al enseñar valores, el maestro responde a una necesidad de ética que va surgiendo por todas partes. Hay una demanda de ética en nuestras sociedades e instituciones, que es innegable. Algunos piensan que se trata de una moda pasajera, ya que la ética no es más que una ilusión inoperante. Pero ésta es más que una moda, porque tiene ya un valor capaz de movilizar sentimientos y voluntades.

El docente está inmerso en una cultura y sociedad determinada, que lo llevan a seguir determinados valores que reflejan necesidades y aspiraciones. En la actividad docente, en los aprendizajes están en juego valores y concepciones ideológicas; la escuela desempeña un papel importante en el desarrollo de valores, actitudes y normas. El educador debe favorecer en el aula un clima acogedor y afectivo para ayudar al alumno a obtener los valores y también la capacidad para poder ponerlos en práctica. Las personas deben convertir los valores en parte estable de su vida haciéndolos participes en cada momento de ella.

Para poder dar a conocer los valores y actitudes necesarias para los niños y niñas se requiere de un aula donde se facilite la enseñanza de estos y su desarrollo. Algunos de estos requerimientos son:

²³ Pérez. A, Sola. M & Murillo. Cuadernos de pedagogía N° 363, Diciembre 2006, pp 31

Motivación y aprendizaje

La motivación es una virtud que despierta el interés del alumno por su propio aprendizaje o por las actividades que le presenta el profesor. Es un proceso complejo que se puede adquirir, mantener o aumentar en función de elementos intrínsecos y extrínsecos, condiciona la capacidad de aprender de los individuos.

De ella depende en parte del historial de éxitos y fracasos que consiga un estudiante durante su formación, pero además que los contenidos que se le enseñen sean significativos.

Hay que considerar como una posibilidad para enseñar valores como: la satisfacción por el trabajo bien hecho, la superación personal, la autonomía y la libertad que da el conocimiento. Se pueden distinguir dos tipos de motivación una intrínseca que hace referencia a la meta personal que se propone el sujeto, en relación con la satisfacción de realizar la tarea y no dependiendo de recompensas. Mientras que la motivación extrínseca se relaciona con realizar una tarea para conseguir un premio o evitar un castigo.

De acuerdo a diversos estudios se puede señalar que las personas poseen una alta motivación, son más persistentes en lograr un objetivo, por ende tienen mayores posibilidades de alcanzarlos, son capaces de sopesar sus posibilidades de éxito y al alcanzar este refuerza la forma de afrontar las nuevas metas.

Para lograr motivar a sus estudiantes un profesor debe poner en juego un conjunto de estrategias concretas, para hacer de las clases algo atractivo para los niños-as, por ejemplo, actividades lúdicas, novedosas y sorprendentes, siempre adecuándose al nivel educativo de los alumnos.

Existen dos fuentes principales de la motivación de los educandos: la familia y el ámbito escolar. La primera es la más importante y constante debido a que la disposición a aprender se adquiere de padres a hijos a través de preguntas y comentarios o siendo un modelo de vida para ellos.

La familia influye en tres aspectos de la vida escolar de los niños-as: la actitud ante el conocimiento de la escuela, el tipo de relación afectiva que establece con sus hijos y las habilidades y destrezas que despliega para motivar y ayudar en los trabajos escolares.

La segunda fuente que influye en la motivación es el ámbito escolar, todo lo que se realiza dentro de las escuelas es responsabilidad de los educadores, para así lograr que los educandos logren alcanzar mayor y mejor calidad en los aprendizajes, sin embargo esto solo se logra con el apoyo constante de las familias, de esta manera se puede afirmar que ambas fuentes son correlacionales una de otra

Según Maslow la función del profesor es:

- Función Motivadora del profesor: Sin motivación no hay aprendizaje
- Desde este punto de vista, el profesor debe plantearse un triple objetivo en su acción motivadora:
 - Suscitar el interés
 - Dirigir y mantener el esfuerzo
 - Lograr el objetivo de aprendizaje prefijado
- Si en la escuela tradicional llamábamos motivación solamente a la inicial, aquí vemos que la motivación debe mantenerse hasta el final, y ser le punto de partida, si el proceso de aprendizaje tiene éxito, de nuevas motivaciones para nuevos procesos.

En la motivación es más importante apoyarse en los intereses de los alumnos y conectarlos con los objetivos de los aprendizajes o con la misma actividad. Hay muchos profesores que tienden a buscar técnicas interesantes para los alumnos, pero que no provocan ninguna motivación en ellos. Los alumnos no se motivan por igual, por lo que es importante buscar y realizar actividades motivadoras que implican.

Algunas estrategias concretas para mejorar la motivación en el aula:

- 1.- Evitar las críticas negativas frente los intentos de colaboración de los estudiantes.
- 2.- Estructurar la docencia en el aula de manera bidireccional.
- 3.- Valorar positivamente el comportamiento de los niños y niñas.
- 4.- Reconocimiento del éxito de un alumno (a)
- 5.- El aprendizaje significativo de los alumnos crea motivación en ellos.
- 6.- Planificar las actividades de forma que los alumnos puedan comprenderlos y aplicarlos

- 7.- Procurar que los alumnos con bajo nivel de motivación consigan pequeños logros académicos.
- 8.- Manejar un nivel medio de ansiedad y evitar situaciones extremas, de ansiedad o aburrimiento.
- 9.- Realizar actividades de diálogo en donde los alumnos menos motivados puedan expresar sus opiniones sin miedo al fracaso o a ser rechazado por sus pares.
- 10.- Efectuar tareas creativas y del interés del grupo de estudiantes.

El ambiente educativo: *“Considerar el ambiente como recurso esencial a la hora de planificar nuestra labor educativa es de vital importancia, ya que el medio influye en la conducta de diferentes formas: invita a determinadas acciones, facilita determinadas actitudes y condiciona determinado tipo de relación de intercambio”*²⁴

Es de suma importancia, primero porque gran parte de la vida del niño y niña esta en la escuela, segundo porque es un recurso que a la hora de planificar la labor educativa influye en las conductas de variadas maneras determina acciones, facilita actitudes, condiciona y ayuda a las relaciones y las pautas de conducta debido a que pasa a ser parte del proceso de enseñanza-aprendizaje. La organización y distribución dentro del aula deben ir acorde a los valores que se desea enseñar además de ayudar a desarrollarlos y potenciarlos adecuadamente, es decir, la escuela en si debe también practicar los valores a enseñar, no sólo en el ambiente físico sino, en conjunto con lo psíquico. Lo primero se refiere a que todo este limpio, ordenado estéticamente y lo segundo quiere decir que se pueda sentir y percibir, lo que conlleva a una buena comunicación, la cual debe ser cariñosa, de amor, ternura e ilusión. Debe posibilitar la comunicación y el encuentro, estimular la curiosidad, exploración, experimentación y capacidad creadora.

Reflexión y sentido crítico: se refieren a las habilidades indispensables como la reflexión, análisis y sentido crítico para un buen dialogo. Los niños y niñas han de decidir con sentido

²⁴ Domínguez G. (1999). Los valores en la educación infantil. *Madrid España: La Muralla.*

crítico y reflexivo porque así podrán decidir también autónomamente de forma razonada y fundamentada.

Significatividad de los aprendizajes: es muy importante, ya que el aspecto afectivo de los aprendizajes ayudan a que hayan actitudes y conductas positivas.

Autonomía y colaboración: favorecen y estimulan estos aspectos, ayudan a que estos tengan conductas y actitudes hacia valores importantes. Por ello la investigación otorga variadas actividades como participación, exploración, descubrimiento, interacción, trabajo en grupo, negociación, entre otras, lo cual va en ayuda positiva hacia los niños y niñas.

Podemos definir el perfil y las funciones docentes con la siguiente característica general: el desarrollo de sus funciones y tareas, se realiza a través de una reflexión constante, individual y colectiva, sobre la propia práctica docente. Esta es la garantía de avanzar en la solución de los conjuntos de los problemas educativos (aprendizajes, formación, evaluación, organización escolar, etc.).

Desde la autonomía organizativa y pedagógica el docente ejerce una profesión creativa que produce en su desarrollo, grandes satisfacciones individuales y colectivas. Con una metodología de trabajo en equipo, basada en la creación de formas de organización cooperativas, tanto a nivel de formación permanente como en la práctica docente.

Nuestro sistema educativo está en continua renovación, por lo tanto necesita un cuerpo docente igualmente renovado. Teniendo en cuenta esto, una reforma educativa que aspire a ser exitosa debe apuntar a la transformación de algunas de las pautas por las que se rige la formación del docente, un ejemplo de ello puede ser la incorporación a la malla curricular de las Universidades una asignatura que aborde explícitamente la formación en valores.

La renovación curricular, las nuevas estrategias a aplicar, los mejores recursos didácticos, comprometen al docente como mediador y productor esencial de la acción educativa. Por tanto, se deben reformar los procesos de formación y capacitación docente.

Es necesario analizar los planes y estructuras de la formación inicial de docentes con la finalidad de evaluar su actualidad y eficacia, de modo de buscar una mejora en la calidad educativa. En la medida que se requiere el compromiso de los maestros con una educación de calidad, es urgente la necesidad de profesionalizarlos. Los docentes deberán ser receptivos a los mensajes y demandas externas y estar dispuestos al trabajo en equipo. Debe garantizar el método, debe ser profesional., debe captar los intereses y las motivaciones de los niños/as, proponer contenidos contextualizados, favorecer la discusión y la profundización, garantizar el derecho de todos a la palabra y a la cooperación entre pares.

En lo que a la comunidad educativa se refiere, es necesario que todos los implicados en su construcción participen de forma efectiva y coherente. Esta coherencia también se cita en los alumnos. Es imprescindible que aceptemos determinados objetivos sobre ideales educativos, para favorecer la paz, la justicia, la verdad y la solidaridad los cuales quedan desplazados a segundo plano, priorizando contravalores como ser la competitividad, la eficacia, el individualismo, etc. *“Es imposible educar sin principios educativos y sin valores. Es impensable la existencia de una escuela de educación si no tiene unos principios, si en esta escuela no se respetan unos valores que den sentido a la idea del hombre, del mundo, de la vida, y del sentido de la historia.”*²⁵.

Lograr conductas de convivencia, respeto, diálogo, espíritu crítico, sensibilización ante los problemas, (en contraposición a la exhibición de violencia, sexo desmesurado, valoración de la fuerza y de la prepotencia, etc.) es algo que debe estar en la mente de cualquier educador para que sea factible y deje de ser utopía una sociedad democrática y justa.

Las actitudes, y con ellas los valores, se aprenden fundamentalmente por ósmosis, por esta razón es que los educadores son un modelo a seguir de sus alumnos, ya que pasan gran parte de su tiempo observando las conductas y actitudes que estos presentan en el diario vivir o en la rutina escolar.

De esta manera podemos decir que las neurociencias mencionan que en las primeras edades los niños y las niñas absorben cada aprendizaje como verdaderas *“Esponjas”*, *“la etapa*

²⁵ Rubies (1980) *Cómo educar en Valores*. Madrid: Narcea, 14ª Edición., pp 21.

donde las conexiones neuronales se forman en mayor cantidad y donde hay mayor plasticidad a nuevas situaciones, es la primera infancia”²⁶

Todo lo anterior revela la necesidad de que el profesorado de los centros, individual y colectivamente, reflexionen con detenimiento y manifiesten los valores por unos que orienten una educación moral para el alumnado. Los profesores, con sus creencias y actitudes, tienen un papel importante en este proyecto humanizador

3.2 Rol de la Familia:

La familia es el primer agente educativo con el que se relaciona el párvulo, cumple la función de entregar los primeros aprendizajes y educar a los niños y niñas de acuerdo a las normas y valores en los que cree. De esta forma en el núcleo familiar se tiene la posibilidad de formar y de vivir en valores o antivalores, la manera en que se aprovechen las oportunidades que esta ofrece va a depender de cada Ser Humano.

Es en esta institución donde se crean vínculos de afectividad, sin importar las cualidades o defectos del individuo, el primer gran valor que se adquiere es el amar, una vez que se logra entender esto resulta más sencillo, se clarifica todo, y esto trae consigo un sin número de valores, tan importantes como la solidaridad, la justicia, la verdad y la paz.

Un elemento trascendental en la Educación del Hombre es la formación en valores, esta tarea le corresponde a la familia como “núcleo fundamental de la sociedad y principal agente socializador en el proceso de enseñanza y formación del párvulo, es allí donde se vivencian las primeras experiencias significativas que guiarán la vida. No obstante esta tarea, no es asumida por los progenitores quienes, no siempre están dispuestos a entregar un poco de su tiempo, ni a desgastarse explicando cosas que se suponen se aprenden implícitamente al relacionarse con otros, no son capaces de entregar un trozo de su corazón para construir el de sus pequeños. Una familia feliz es aquella que vive en plenitud, que

²⁶ Peralta. M. (2005). Nacidos para Ser y Aprender. Buenos Aires: Infantojuvenil, pp. 123.

tiene valores morales, sin importar la posición económica, ya que los valores no se compran ni se venden, son regalo, la mejor herencia que se les puedes dejar a los hijos y a la sociedad.

3.3 Rol de las Instituciones Escolares

La escuela es un microespacio vital que tiende a reproducir los valores, estereotipos y prejuicios de la sociedad global, siendo esta transposición más evidente en las relaciones étnicas, sobre todo en situaciones de pobreza y marginalidad. Ahora bien, la función principal del establecimiento educativo no debiera ser una reproducción mecánica de la sociedad y cultura establecida, sino un espacio básico donde crear actitudes críticas y transformadoras, donde se generen a la vez valores que favorecen el vivir en comunidad.

Únicamente, desde ésta postura, es que el hombre puede acercarse a una sociedad basada en valores como son: la justicia, la verdad, la solidaridad y la paz.

Para garantizar una formación en valores en los niños, es necesario un cambio en la forma de hacer y pensar de los docentes y del centro educativo, es decir un cambio en el sistema educativo.

La Escuela debe responder a una necesidad de formar sujetos críticos, comprometidos con la realidad en la que viven, una ideal sería aquella que se basa en la que forma y fortalece la libertad de los alumnos. Es así, que esta no puede contentarse con imponer normas, fomentar el individualismo, el ser competitivo y ambicioso a los alumnos (as). Por el contrario debe atender a las demandas individuales y colectivas que los niños (as) presenten, debe ser un espacio dónde el éxito depende de las capacidades y méritos adquiridos por el trabajo en grupo, sin pensar que el niño (a) que llega a la escuela, es una tabla lisa sobre la cual el educador va a inscribir conocimientos, sentimientos y valores, ya que en cada momento de su vida el niño (a) tiene una historia personal y colectiva dotada de rasgos particulares, la que debe potenciar.

La institución educativa, es la encargada de transmitir el concepto de patria, ciudadano, libertad, democracia y sistema de valores conveniente para ella, no tiene una única función de instrucción, también tiene una función de educación, que consiste a la vez en alentar la diversidad cultural entre los alumnos y en favorecer las actividades que ayudan a formar y afirmar su personalidad individual.

Es necesario, como planteábamos anteriormente, atender a las demandas del niño, pero éstas no pueden ser escuchadas en una sociedad cada vez más masificada e individualizada. Esto es lo que marca una crisis en el modelo escolar. El cual no atiende a la formación del individuo como sujeto, limitándose a la transmisión de conocimientos y valores establecidos por la sociedad, olvidando valores necesarios e importantes como son, la paz, la justicia, la verdad y la solidaridad.

CAPITULO IV: FUNCIÓN DE LAS TICS EN EL APRENDIZAJE

4.1 Presencia de las Tics en el aprendizaje.

Debido a los tiempos actuales en que el uso de la tics se ha vuelto una herramienta de apoyo en el trabajo pedagógico de educadores parece fundamental que debiese existir un software en el cual se pueda trabajar con los niños y niñas tratando como eje central los valores, con esto se deja de lado el currículo oculto y se trabajaría de forma explícita el tema de interés.

En la actualidad la educación ha ido evolucionando con nuevos recursos tecnológicos los que dan paso a un nuevo campo de orientación, el cual presenta con la integración de las Tecnologías Digitales de la Información y la Comunicación en educación, en su relación con la práctica educativa.

4.2 Tipos de Software

Hay diferentes formas de clasificar un software educativo, la que se presenta a continuación dice relación con la forma de diseñar, presentar, utilizar, las actividades de aprendizaje.

- 1) *Ejercitación*: Intenta reforzar hechos y acontecimientos que ha sido analizados e una clase expositiva o de laboratorio. Por ejemplo: Ven a jugar con Pipo
- 2) *Tutorial*: Presenta información, que se plasma en un diálogo entre el aprendiz y el computador .Utiliza un ciclo de información respuesta a una o más preguntas o solución de un problema. Esto se realiza para que la información presentada motive y estimule al alumno a comprometerse en alguna acción relacionada con la información .Por ejemplo: Viaje hacia la Vida
- 3) *Simulación*: Son principalmente modelos de algunos eventos y procesos de la vida real, que proveen al aprendiz de medios ambientes fluidos, creativos y manipulativas. Normalmente, las simulaciones son utilizadas para examinar sistemas que no pueden ser estudiados a través de experimentación natural, debido a que involucran largos períodos, grandes poblaciones, aparatos de alto costo o materiales con un cierto peligro n su manipulación. Por ejemplo. Modellus.
- 4) *Juego Educativo*: Es muy similar a las simulaciones, la diferencia radica en que incorpora un nuevo componente: la acción de un competidor, el que puede ser real o virtual. Un ejemplo de esto es Estrategias del Mundo.
- 5) *Material de Referencia Multimedial*: Usualmente presentado como enciclopedias interactivas .La finalidad de estas aplicaciones reside en proporcionar el material de referencia e incluyen tradicionalmente estructura hipermedial con clips de video, sonido, imágenes, etc. Por ejemplo, Enciclopedia Encarta 98.
- 6) *Edutainment Eduentretención* : Es un tipo de software que integra elementos de educación y entretención ,donde cada uno de estos elementos juega un rol significativo y en igual proporción .Estos programas son interactivos por excelencia ,utilizan colores brillantes ,música y efectos de sonido para mantener a los aprendices interesados mientras trabajan con algún concepto o idea. Por ejemplo: ¿Dónde en el mundo está Carmen San Diego?
- 7) *Historial y Cuentos*: Son aplicaciones que presentan al aprendiz una historia multimedial, que se enriquece con un valor educativo .La diferencia con los cuentos e historias tradicionales radica en que tanto personajes como objetos de las escenas, pueden generar interactividad con el aprendiz. Por ejemplo: La tortuga y la liebre

8) *Editores*: El objetivo de estos productos no es dar respuesta a preguntas del usuario, sino dar un marco de trabajo donde el aprendiz pueda crear libremente en un dominio gráfico o similar. Por ejemplo Fine Artiste.

9) *Hiperhistoria*: Es un tipo de software donde a través de una metáfora de navegación espacial se transfiere una narrativa interactiva. Su característica principal reside en que combina activamente un modelo de objetos reactivos en un marco de ambiente virtual navegable. Tiene cierta semejanza con los juegos de aventuras. Por ejemplo: AudioDoom, HiperZoo.²⁷

4.3 El llamado “software educativo”

Entre los programas informáticos, algunos reciben el calificativo de “educativos”. Esta etiqueta suele asignarse a todos aquellos programas realizados con una finalidad, instructiva, formativa. De esta forma podemos decir que un *“Software Educativo como cualquier programa computacional cuyas características estructurales y funcionales le permiten servir de apoyo a la enseñanza y la administración educacional”*²⁸

Una definición más acabada de este concepto es: material de aprendizaje especialmente diseñado para ser utilizado con un computador en los procesos de enseñar y aprender. Alrededor de 1970, con la aparición de los computadores personales surge el primer software educativo, para ser utilizados como tutorial. Durante la última década se han creado e implementado diversos software para ser utilizados para la enseñanza de las diversas áreas del conocimiento humano, en su mayoría, los software, han seguido el modelo conductista de enseñanza. Sin embargo durante los últimos años han surgido modelos de software más acordes a la estimulación intelectual, las que fomentan la potencialización de la tecnología interactiva.

Entre estos dos productos hay algunos que están centrados en la transmisión de un determinado contenido mientras que otros son más procedimentales, se dirigen hacia el

²⁷ Sánchez. J. (2000). Nuevas tecnologías de la información y comunicación, para la construcción del aprender. Santiago. pp 189-190.

²⁸ Sánchez J (2000). Informática Educativa. Santiago, Chile: Editorial Universitaria, pp.133.

soporte en la adquisición de una determinada habilidad, por ejemplo programas para la ayuda resolución de problemas o de escritura, entre otras.

Los catálogos de software educativos suelen agrupar los programas en áreas curriculares: matemáticas, idiomas, ciencias sociales, música. Etc.

A lo largo del tiempo estos tipos de software han ido cambiando, puesto que se ha incorporado los juegos y los programas de entretenimiento y multimedia.

Siguiendo con el punto anterior aparte de software instructivos están los de juegos de ordenador, programas de simulación, enciclopedias, los multimedia de música, cine y arte, programas de realidad virtual.

4.4 Los juegos de ordenador

Desde su primera aparición a finales de los años setenta. Los videojuegos llevaron la cultura de ordenador a la vida de muchas personas sobre todos a los niños(as). El mundo del videojuego, introduce, introduce por primera vez la representación en pantalla de mundos simulados, de mundos virtuales.

Los primeros juegos tenían unas reglas mucho mas claras que en la actualidad. Cada vez mas los diseñadores de los juegos han colocado aspectos de simulación, animación, sonido y, en general, unos niveles de interactividad muy sofisticados.

El diseño de los juegos de video y ordenador han influido mucho en la producción del software educativo. De hecho, en la actualidad los norteamericanos han acuñado el termino de *eductainment* que sintetiza en una palabra el objetivo principal de estos productos, Se trata de programas que aúnan la finalidad educativa con la idea de divertimento, de entretenimiento, De hecho son juegos que enseñan, que permiten adquirir un contenido determinado en forma divertida.

Al tratar el tema de la influencia de los juegos de ordenador en el diseño de software se hace obligado citar las investigaciones que realizó T. Malone a principios de los años ochenta y que todavía siguen válidas. Este autor considera que *“Existen tres aspectos fundamentales que aparecen en casi todos los juegos de ordenador y que garantizan el éxito de los mismos”*²⁹ estos son los siguientes:

1- El reto: El jugador se sienta desafiado hacia la consecución de metas que, en realidad, no sabe si será capaz de alcanzar.

2-La curiosidad: El juego ofrece múltiples alternativas, pantallas a las que acudir, personajes nuevos, etc. Se trata de crear curiosidad al jugador

3-La fantasía: Los juegos parecen provocar imágenes mentales no inmediatas para los sentidos y que generan ideas no ajustadas a la realidad

Estos tres elementos se utilizan como electo de motivación en la mayoría de los programas educativos. Por ejemplo, muchos programas dirigidos a niños pequeños para aprender a realizar operaciones aritméticas, tienen un formato lúdico, El niño reconoce los números, realiza operaciones mientras juega, casi sin ser consciente de lo que está aprendiendo. Los niños, cada vez más acostumbrados a los juegos, son buenos consumidores de programas de enseñanza bajo este formato.

Los juegos de ordenador no solo son importantes por su influencia en el software educativo. En la actualidad los juguetes de niños(as) están cada vez más informatizados, por ejemplo robots, videoconsolas, entre otras. Los juegos de ordenador son una buena herramienta para el logro de aprendizajes significativos, sobre todo en los grupos donde la dinámica de aprendizaje presenta más dificultades.

A partir de todo lo anteriormente expuesto es importante detenerse en el punto sobre los juegos de ordenador, puesto que apunta al tipo de software que se desea implementar y diseñar para el trabajo en valores, puesto que mezcla el entretenimiento y el aspecto

²⁹ De Malone, en Begoña Gros. (2008). *Videojuegos y aprendizaje*. Barcelona, España: Graó. pp 15.

educativo, ya que cumple la función de reforzar los valores que traen los alumnos desde sus hogares y los que aprenden en el transcurso de su vida escolar por medio de la interacción social con sus pares, es decir, sigue una línea educativo- formativo. Dentro del mercado existen muchos software para niños que apuntan a la formación cognitiva asociados a los sectores de aprendizaje de las matemáticas, la ciencia y el lenguaje, sin embargo es escaso el material didáctico que apunte a la formación valórica, de manera intencional y precisa.

Esta situación, refuerza la idea de diseñar un software que siga las líneas descritas, un software cuyo objetivo sea aprender a pensar sobre temas socio-morales, es decir, que desarrollen ideas concretas sobre la formación valórica en el marco de la resolución de conflictos y en el aprender a vivir en una sociedad, es decir, superar el nivel de razonamiento y ser capaz de realizar lo que uno piensa a partir de su propia conducta

4.5 El diseño pedagógico de los programas

En la producción de programas informáticos cuya utilización supone la adquisición de un determinado aprendizaje, no solo ha de tener decisiones de tipo técnico o de diseño gráfico, sino también sobre el tipo de contenido, su ordenación, acceso, formas de interacción, mensajes de error, de ayuda, entre otras. En definitiva, el diseño del software educativo debe estar precedido por una forma de entender el proceso de enseñanza y aprendizaje.

La complejidad de la producción de software educativo estriba en el hecho de que deben tomarse decisiones en torno a los contenidos como: selección, organización, adaptación de los usuarios, entre otros, a las estrategias de enseñanza de dichos contenidos y a la forma de presentación (diseño de las pantallas) más adecuado con el objeto de facilitar el proceso de enseñanza del educando.

4.6 Evaluación de Software Educativo

La constante innovación de recursos digitales y la expansión de las nuevas tecnologías han traído como consecuencia la evaluación constante de las metodologías utilizadas y la calidad pedagógica de éstos.

Cualquier recurso metodológico, incluso el software educativo, utilizado en la práctica educativa requiere ser evaluado para conocer todas las posibilidades de aprendizaje que brinda. Para esto se debe realizar un feedback en los alumnos y educadores, para poder analizar, enriquecer y comunicar las fortalezas y debilidades que se presentan al utilizarlo. El software educativo, tiene por objeto el apoyar el trabajo de los docentes y favorecer el aprendizaje de los niños y niñas de una manera lúdica. En el mercado existen una gran cantidad de software educativos, por ello se debe desarrollar estrategias de evaluación que faciliten la selección y adquisición de uno, algunos de los criterios a utilizar son: calidad del contenido, facilidad de uso, pertinencia de los contenidos e interactividad. La elección de un recurso de este tipo dependerá de los objetivos, el contenido, del contexto, de los niños y las metodologías que se requieran aplicar.

La evaluación constructiva permite orientar la tarea docente, acerca de las posibilidades de aplicación y uso de este recurso con sus alumnos y alumnas, identificando los contenidos relevantes de un software específico.

La evaluación es una buena instancia de reflexión sobre las prácticas pedagógicas y el currículo del establecimiento educacional, ya que estos aspectos guiarán la construcción del software educativo que se aplicaran en las tres escuelas seleccionadas.

A) Descriptores de calidad

Desafiar al aprendiz: el software debe estar presentando constantes retos para el párvulo, puesto que ello incentiva al niño/a a seguir trabajando en el, ya que querrán ir pasando estos retos y los hace sentir de una u otra forma lo capaces que pueden llegar a ser

Interactuar con él o ella: debe tener un espacio el software en donde los párvulos puedan manejar el software y sentirse participantes activos en el trabajo con este tipo de herramienta educativa

Motivarlo: Estimularlo para realizar asociaciones entre información de distinto tipo, además de presentar una estructura y apariencia entretenida e interesante

Envolverlo: debe ser llamativo y con desafíos de manera que el niño este constantemente con deseos de seguir trabajando en el software, además de Estimular el desarrollo de la imaginación, la capacidad de maravillarse y de construir fantasías

Entretenerlo: además de ser una herramienta para el aprendizaje de ciertos contenidos, esto se puede complementar con el juego, y la entretención, puesto que es un hecho que los párvulos aprenden más cuando incorporamos el juego para enseñar

B) Criterios para Evaluar un software educativo

-Pertinencia: Debe existir una coherencia entre el software y aspectos como el modelo de niño(a) que va a utilizarlo, las políticas educacionales del país, el currículo del establecimiento, contenidos y destrezas que se espera usar y desarrollar.

-Orientaciones metodológicas: Hace referencia al material adicional que acompaña al software educativo, que orienta al educador y al alumno. En ocasiones el software pierde valor, cuando no las incluye, ya que limita las posibilidades de actividades.

-Utilidad: Es el valor educativo agregado que puede tener el software en relación con otros recursos pedagógicos tradicionales.

-Adaptabilidad: Es la capacidad del software de adaptarse una diversidad de usuarios, a diferentes niveles cognitivos y de experiencia.

Los avances tecnológicos a lo largo de las últimas décadas han producido un cambio en la forma de comunicarnos, de actuar, de pensar y de expresar. Estas nuevas tecnologías rompen las barreras del espacio y del tiempo, permitiendo mantener relaciones, directas o indirectas, presenciales o virtuales, con un círculo más vasto de individuos, alcanzando lo que Gergen (1992) denominada “*la saturación social del yo*”³⁰. El incremento acelerado y

³⁰ Pérez A, Sola M & Murillo F. (2006). Cuadernos de pedagogía. N° 363. Diciembre. pp 31.

exponencial de estímulos sociales, provoca el cambio de concepciones y experiencias, así como una creciente perplejidad ante la multiplicidad y la aceleración de realidades y discursos.

En estos nuevos avances, *“la información se produce, se distribuye, se consume y abandona a un ritmo único. La velocidad, cada vez más acelerada, que define los ciclos de información condiciona la imagen de fragilidad y precariedad de la vida de los seres humanos”*³¹.

La capacidad para utilizar las tecnologías de la información, serán cruciales en el futuro, puesto que gran parte de los servicios serán accesibles solamente a través de la red. He aquí la necesidad de una formación de los nuevos ciudadanos para vivir en un entorno de posibilidades y riesgos desconocidos. Es evidente, por ejemplo que el desarrollo de las TICS y de los nuevos medios de comunicación crean nuevas herramientas y nuevas necesidades educativas de la población.

3. MARCO METODOLÓGICO

3.1 Enfoque metodológico: Nuestra investigación se basa en el paradigma socio-histórico del modelo cualitativo, ya que se basa en la recolección de la información y de experiencias con una mirada subjetiva en torno al tema a estudiar, este paradigma se preocupa más del contenido de la historia, es decir de todo lo referente al objeto de estudio más que de los resultados.

3.2 Tipo de estudio y Diseño Metodológico: Este proyecto se enmarca dentro de una investigación de tipo exploratorio indagando información, acerca de valores, software educativo y las TICS para así lograr la creación de un software educativo, que cautive la atención de los párvulos y a través de ello, permita un aprendizaje significativo.

³¹ Chomsky. (1995); Tibau. (2002) en Pérez A, Sola M & Murillo F. (2006). Cuadernos de pedagogía. N° 363. Diciembre. pp 31.

3.3 Población: La aplicación se llevó a cabo con los párvulos del nivel de Transición II, de los establecimientos educativos municipales de la ciudad de Chillán; Escuela Marta Colvin, Escuela de párvulos Federico Fröebel y Escuela La Castilla, **todos estos** establecimientos ubicados en la periferia de la ciudad y cuyos índices de vulnerabilidad escolar (IVE) son altos.

3.4 Técnicas de recolección de información:

Para la recolección de información sobre los valores a considerar en el diseño del software educativo, se realizó una **revisión documental** de los instrumentos curriculares proporcionados por el Mineduc. En la implementación del software se utilizó la técnica de **observación**, para evaluar la percepción del producto se aplicaron instrumentos a los estudiantes y a las educadoras involucradas.

3.5 Técnicas de análisis de la información

Los documentos revisados corresponden a los programas pedagógicos y los mapas de progreso. El análisis del eje de “formación valórica” de los programas pedagógicos se tradujo en la especificación de los valores específicos a desarrollar en el software. La revisión de los mapas de progreso indicaron los niveles de logro de los niños de 5 a 6 años que cursan el nivel de transición II, en relación al eje estudiado.

La observación fue realizada durante la aplicación del software diseñado, consistió en un relato de la conducta de los niños y niñas frente al desarrollo de la clase en la que se aplicó el software educativo. Esto con el propósito de triangular la información de esta observación con los resultados de las encuestas.

Las encuestas de evaluación del software aplicadas a las educadoras se analizaron a través de juicios de valor. Tanto las entrevistas aplicadas a los niños y niñas como a las educadoras fueron representadas en tablas y gráficos de barra de los cuales se desprende un panorama general de los resultados por cada pregunta.

4. ANALISIS E INTERPRETACIÓN DE LOS DATOS OBTENIDOS

4.1 Registro de observaciones

Escuela de Párvulos Federico Fröebel

Se ingresa a la escuela de párvulos a las 15: 30 de la tarde, en ese instantes los alumnos iban a clases de educación física, por lo que tuvimos que acompañarlos a realizar esta actividad, por tanto la aplicación del software comenzó a las 4 de la tarde, dentro del aula. Lo que impidió de una u otra manera que el trabajo se llevara a cabo con tranquilidad.

Una vez ingresando los párvulos al aula se les conversa sobre el recurso que van a observar, con el fin de dar a conocer el objetivo de ello.

En el momento de la aplicación en si, el clima del aula estaba desordenado y los pequeños estaban habladores e inquietos, se cree que se debe a que venían cansados de la clase anterior, por lo que al comienzo nos fue difícil captar la atención de los niños/as, esto, si bien es cierto dificulto la aplicación del recurso en un principio pero luego con la ayuda de la educadora y la técnico en sala se fue calmando el ambiente, por tanto se continuo con la aplicación

La reacción de los educandos frente al software fue de aceptación y agrado en general, así lo demuestran algunas palabras textuales mencionadas a continuación; Valentín al momento de observar y escuchar la voz de la madre de Nico, comento “se parece a la de mi mama cuando me despierta (risas)”, enseguida de ello el compañero de al lado le dice “viste Valentín te teni que lavar los dientes y no decir mentiras a tu mamá” .Transcurrido un rato al finalizar la aplicación se escucha decir a Florencia “tía me gusta mucho el cuento que nos trajo”, “pero lo que no me gusto fue el final porque le estaban pegando al Nico bueno”, entonces fue allí donde la educadora aprovecho para preguntarle “¿Qué deberías hacer tu si le están pegando a tu amigo, esta bien lo que hizo el amigo de Nico al separarlos”? a lo que la pequeña contesto “si tía , yo haría lo mismo”

Entremedio de risas y comentarios de los párvulos se sigue efectuando la misma rutina de trabajo con cada niño, es decir primero se les mostraba el recurso educativo y luego realizaba la evaluación de lo que observaron, es allí en donde explícitamente nos pudimos percatar que les había gustado lo presentado , ya que nos llamo la atención las palabras que utilizaron para describirlo o dar su apreciación , estas fueron “oooo tía estuvo bacán”, a lo cual otro compañero responde “cachaste la música de la película de Shrek fue buena”

Finalmente se les pide a los párvulos que tomen asiento para realizar una retroalimentación de lo visto, en donde se desprendieron lluvia de ideas como por ejemplo cuando Caterina dice “tía yo aprendí que hay que compartir la colación y eso es ser solidario” otro párvulo menciona “a mi me gustaría que hubieran sido mas larga “. A lo que una compañera le responde “no porque hubiese sido aburrida tan larga”.

Con la lluvia de ideas se finaliza y se da fin a la aplicación del software educativo llamado “al colegio con Nico Bueno”

Escuela Marta Colvin

Se ingresa a la escuela de párvulos a las 16:00 de la tarde, en ese instante los alumnos se encontraban en la hora del recreo, por tanto tuvimos que esperar unos minutos, sin embargo esto nos sirvió, puesto que pudimos observar el comportamiento de algunos de los párvulos, el cual en su gran mayoría se mostraron inquietos, debido a la instancia en la cual se encontraban.

La educadora del nivel , la señora María Estela prefirió que los hiciéramos pasar a realizar en software en grupos dentro de la sala de clases, mientras que los demás párvulos se quedaban jugando en el patio, esto facilitó nuestro trabajo, ya que el ambiente de la sala estaba tranquilo y sin ruidos externos.

El primer grupo en observar el recurso educativo, se mantuvo atento y expectante, puesto que nosotras les dijimos que íbamos a Mostar una “sorpresa”, a estos les llamo mucho la atención y fue causante se risas el que uno de los personajes se llamara martín panderos,

esto es debido a que asociaban a este personaje con uno de sus compañeros que se llamaba igual, estos fueron algunos de sus comentarios “oooo cachá se llama igual que nuestro compañero” “ y se parecen “ , luego otro de los varones del curso comentó “me recuerda a un futbolista”.

A medida que iban saliendo al patio se escuchaba decir “chiquillos vayan a ver lo que hay en el computador es super bacán”, esto nos facilitó el trabajo, puesto que venían con entusiasmo y muy motivados.

En el momento de la evaluación del software los párvulos en su gran mayoría mostraron aceptación al recurso, por consiguiente las respuestas a los indicadores señalados fueron positivas, por ejemplo algunos de los párvulos explicitaron que les agrado los colores del software, ya que dijeron “son colores alegres y no negros” o algunos mostraron su preferencia por la forma de caminar de los niños/as , ya que decían que “volaban” otros decían que “flotaban” esto fue causante de risas en más de uno de ellos.

Finalmente ingresaron todos los párvulos al aula y se terminó con una pregunta clave efectuada por la educadora ¿Qué aprendieron del software? Hubo muchas opiniones, pero la que rescatamos fue la de Isidora, puesto que respondió “yo aprendí muchos valores como los de la solidaridad porque hay que compartir y la paz porque no hay que pelear “. Ya que fue una de las más completas a nuestro parecer, con esto se da fin a la aplicación del software

Escuela la Castilla

El día 2 de noviembre 2010 a las 14:30 horas nos dirigimos a la escuela la castilla ubicada en calle La Castilla posterior a las dependencias de la Universidad del Bío- Bío sede La Castilla, con el propósito de ejecutar el software educativo en valores a un segundo nivel de transición, para poder llevar a cabo esto, previamente nos entrevistamos con el Director de la escuela el señor Carlos Barrientos Velásquez, quien nos autorizó para poder aplicar el software en ese lugar, pero antes debíamos hablar con la educadora encargada de kínder Sra. María Angélica Godoy Pantoja la cual nos dio su autorización, explicándonos a demás

que ese día solo habían asistido 16 niños y niñas de los 20 párvulos que registran en su número de matriculas.

Al llegar al aula los niños y niñas estaban muy atentos ya que la educadora previamente les había indicado que vendrían dos tías a traerles una sorpresa. Primero ingresa una de las alumnas donde les explica a lo que viene y que será lo que les mostrará, mientras ella conversa con los párvulos escuchan tocar la puerta y se dan cuenta que es una payasita quien viene con un maletín, en donde en su interior trae el computador con el software a aplicar. La alumna nombra a los dos primeros alumnos de la lista para que se queden al interior del aula y poder aplicarles el recurso educativo, mientras el resto de los niños y niñas sale al patio a jugar con la payasita para que al interior del aula se cree un clima de silencio y concentración.

Los párvulos pasan en parejas, observando el software con mucha atención, en donde en una oportunidad le señalaron a la alumna, que había que decir la verdad porque su hermano no había dicho la verdad y lo habían llevado los carabineros, otro señaló que uno de sus compañeros era peleador y les pegaba a todo los amigos y la otra compañera le dice entonces él no sabe del valor de la paz como esta en el video que dice que no hay que pelear.

En el momento de la evaluación del recurso educativo los niños y niñas se manifestaron de manera positiva ante este, señalando que los colores eran alegres y lindos los dibujos, solo que no movían sus pies porque volaban como fantasmas.

Finalmente ingresaron todos los niños y niñas al aula y la payasita les preguntó que aprendieron y algunos niños levantaron su mano y le dijeron que en el video salía el valor de la paz y que no había que pelear con los compañeros, como Benjamín que peleaba con todos, otro niño señaló que había que decir la verdad porque mentir era malo.

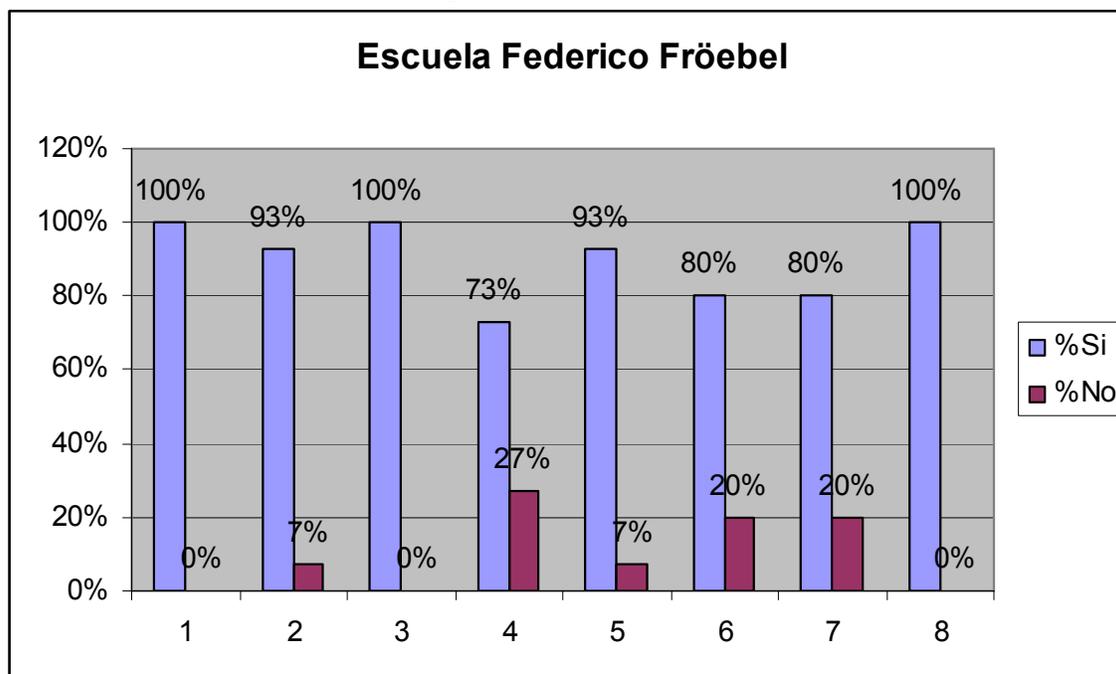
4.2 Resultados de la Pauta Evaluativa Aplicada a Niños y Niñas del Segundo Nivel de Transición de la Escuela de Párvulos Federico Fröebel sobre el Software “ Al Colegio con Nico Bueno”

Número Total de Niños y Niñas Encuestados: 15

Tabulación de Datos

Indicador	Número de párvulos que respondió SI al indicador	%	Número de párvulos que respondió NO al indicador	%
El software es entretenido	15	100%	-	-
Los colores del software son entretenidos	14	93%	1	7%
Los personajes del software son divertidos	15	100%	-	-
La animación de los dibujos es dinámica	11	73%	4	27%
Volvería a ver este software	14	93%	1	7%
El Software me enseñó algo sobre como debo comportarme	12	80%	3	20%
El tiempo de duración del software fue adecuado	12	80%	3	20%
Me gustó el software	15	100%	-	-

Representación Grafica



Interpretación

Respecto al primer indicador que dice relación con si el software es entretenido el 100% de los párvulos que corresponde a 15 niños/as del segundo nivel de transición de la escuela de párvulos Federico Fröebel contestó que si era entretenido, los niños se mostraron entusiasmados al manipular el computador. Catorce niños respondieron que si, le gustaban los colores del software, esto corresponde al 93% del total de niños encuestados. El 7% restante dijo que no le gustaban los colores, ya que deberían a su parecer salir colores rosados en todo el software, en especial en el uniforme de los personajes. Al 73% de los niños le gustó la animación del software, les llamó la atención un par de niños la forma de caminar de los personajes, lo que causó risa en más de uno, un 27% de los párvulos no le gustó la forma en que se movilizaban los personajes del software debido a que “flotaban”.

Para el cuarto indicador, un 7% no volvería a ver el software, mientras que un 93% lo volvería a ver una segunda vez. Un 80% de los niños encuestados consideró que el software les enseñó algo relacionado con los valores de la paz, la justicia, la verdad y la solidaridad. Un 20% no logró sacar ningún aprendizaje del recurso visto.

Para el séptimo indicador un 80% de los párvulos consideró adecuado el tiempo de duración del software, pero el 20% de los niños dijo que debería ser más largo para conocer un poco más a los personajes y ver un desenlace.

El último indicador, me gustó el software fue respondido de manera positiva por el 100% de los alumnos de la escuela de párvulos.

Resultados de la Encuesta aplicada a niños y niñas del segundo nivel de transición de la Escuela Municipal Marta Colvín sobre el software “Al Colegio con Nico Bueno”

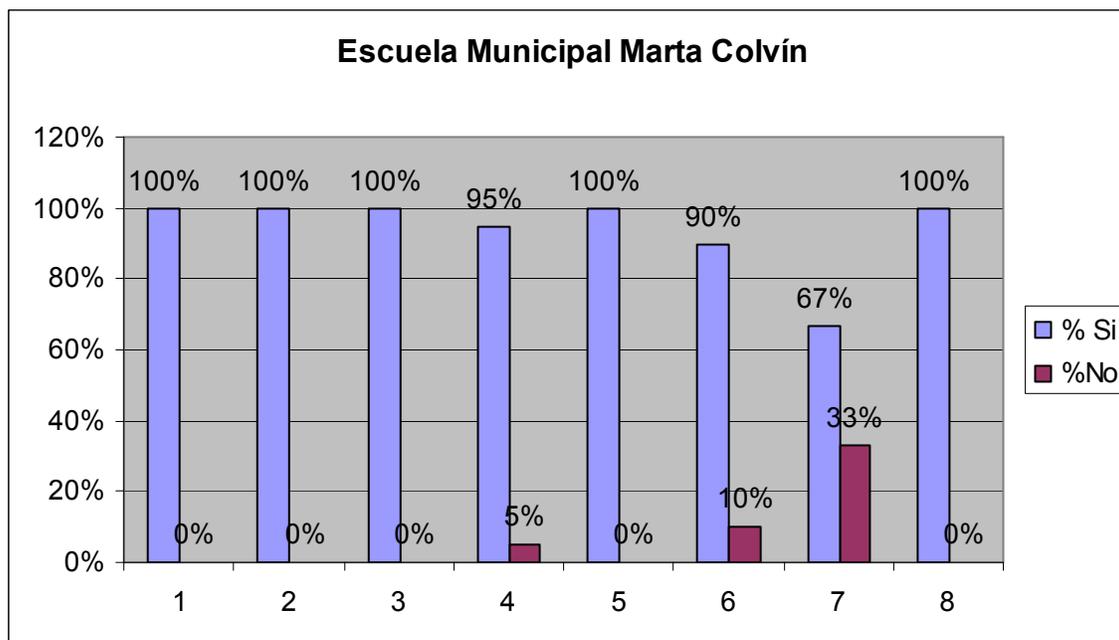
Número Total de Niños y Niñas Encuestados: 21

Tabulación de Datos:

Indicador	Número de párvulos que respondió SI al indicador	%	Número de párvulos que respondió NO al indicador	%
El software es entretenido	21	100%	-	-
Los colores del software son entretenidos	21	100%	-	-

Los personajes del software son divertidos	21	100%	-	-
La animación de los dibujos es dinámica	20	95%	1	5%
Volvería a ver este software	21	100%	-	-
El Software me enseñó algo sobre como debo comportarme	19	90%	2	10%
El tiempo de duración del software fue adecuado	14	67%	7	33%
Me gustó el software	21	100%	-	-

Representación Grafica



Interpretación

En la Escuela Marta Colvin se entrevistó a 21 niños correspondientes al nivel de transición II. En el primer indicador el 100% de los párvulos contestó que el software era entretenido, les llamó la atención los nombres de los personajes en especial el nombre de Martín Panderos y el de Nico Bueno, algunos de los varones del curso asociaron a este último a un futbolista.

El 100% de los párvulos consideró los colores del software entretenidos ya que eran “*colores alegres y no feos como el negro*”, los niños en cambio hicieron elogios a los uniformes de los personajes porque eran de color azul.

El 100% de los niños respondió que el software era entretenido, ya que la historia la asociaban con muchas de las situaciones que ellos viven todos los días en las mañanas durante su estadía en el establecimiento y en el hogar.

Un 95% de los párvulos cree que la animación de los personajes es buena, haciendo comentarios como “*vuelan*”, “*Es un colegio de otro planeta*” o “*Son Bacanes*”, mientras que un 5% de los niños no le gustó la forma en que se movían los personajes.

El 100% de los niños si volvería a ver este software nuevamente, ya que lo encontraron divertido .El 90% de los niños manifestó que el software le había enseñado algo relacionado con el “*No pelear*”, el “*ayudar a un amigo*” “*no molestar a los compañeros*” y el “*no ser egoísta*” .A un 10% del total de los párvulos no le enseñó nada sobre los valores , solo les pareció divertido.

Un 33% de los niños del grupo encuestado creyó que el software debería haber sido más largo, para poder darle una finalización a las historias, el 67% restante considero que el tiempo era el adecuado,y le daba espacios a ellos para contestar.

El 100% de los párvulos contestó que si le gustó el software que se les presentó, debido a que pudieron interactuar con él.

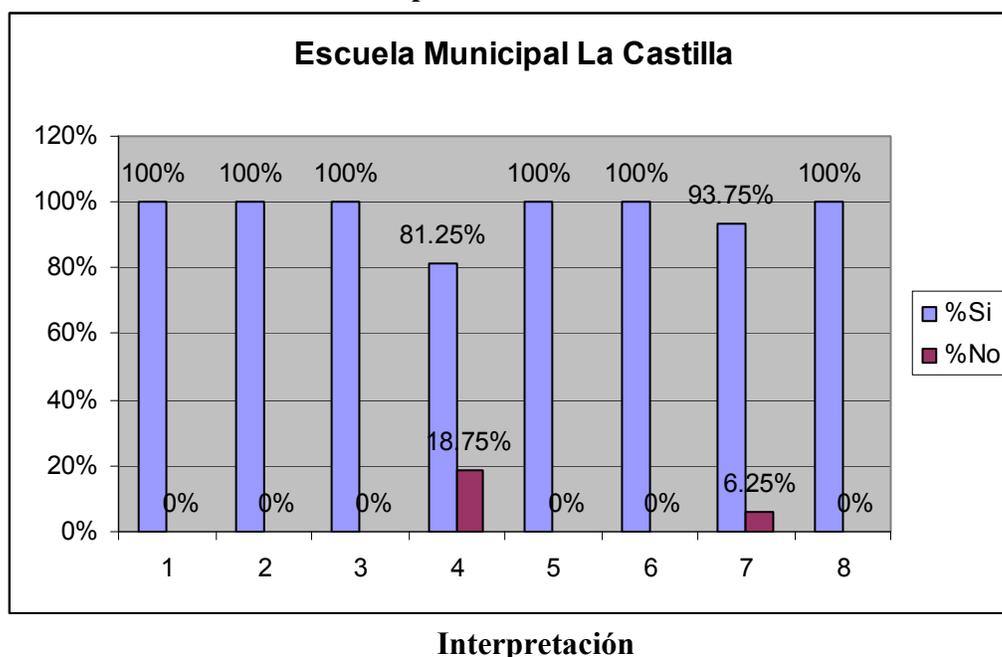
Resultados de la Encuesta aplicada a niños y niñas del segundo nivel de transición de la Escuela La Castilla sobre el software “Al Colegio con Nico Bueno”

Número Total de Niños-Niñas Encuestados: 16

Indicador	Número de párvulos que respondió SI al indicador	%	Número de párvulos que respondió NO al indicador	%
El software es entretenido	16	100%	-	-
Los colores del	16	100%	-	-

software son entretenidos				
Los personajes del software son divertidos	16	100%	-	-
La animación de los dibujos es dinámica	13	81,25%	3	18,75%
Volvería a ver este software	16	100%	-	-
El Software me enseñó algo sobre como debo comportarme	16	100%	-	-
El tiempo de duración del software fue adecuado	15	93,75%	1	6,25%
Me gusto el software	16	100%	-	.

Representación Grafica



Interpretación

Interpretación Escuela La Castilla

En la Escuela La Castilla el 100% de los párvulos entrevistados contestó que el software era entretenido, demostrándolo por medio de las carcajadas .El 100% de los niños consideró que los colores eran “*lindos*” y que no habría que cambiarlos .Para el tercer indicador , el 100% de los niños consideró que los personajes de la historia eran divertidos ,

muchos se rieron con la mamá de Nico Bueno , y comentaban que sus madres también los despertaban de esa forma ,otra de las situaciones que causó risa en los párvulos fue la forma en que hablaba la profesora a sus alumnos , los niños comentaron que “no se le entendía ná”

Un 81,25% de los niños encuestados señaló que les gustó la animación de los personajes, su forma de caminar “es diferente a la de nosotros”, “Flotaban”, algunos niños incluso después de haber visto el software imitaron la forma de caminar de las caricaturas. Un 18,75% de los niños del grupo al ser consultado respondió que no le gustó la forma en la que caminaban los alumnos del software.

El 100% de los niños de la escuela les gustaría volver a ver el software ya que fue una experiencia “divertida” que los sacó de la rutina de la plantilla.

El 100% de los párvulos respondió que el software le había enseñado algo de cómo comportarse como: “es importante compartir”, “debemos ser unidos” fueron a algunos de los comentarios , que los niños realizaron a la entrevistadora.

Un 93,75% de los niños del curso indicó que el tiempo de duración fue adecuado, mientras que el 6,25% considero que fue muy corto, les hubiese gustado más si las historias tuvieran un final marcado.

Un 100% de los párvulos les gustó el software que se les mostró.

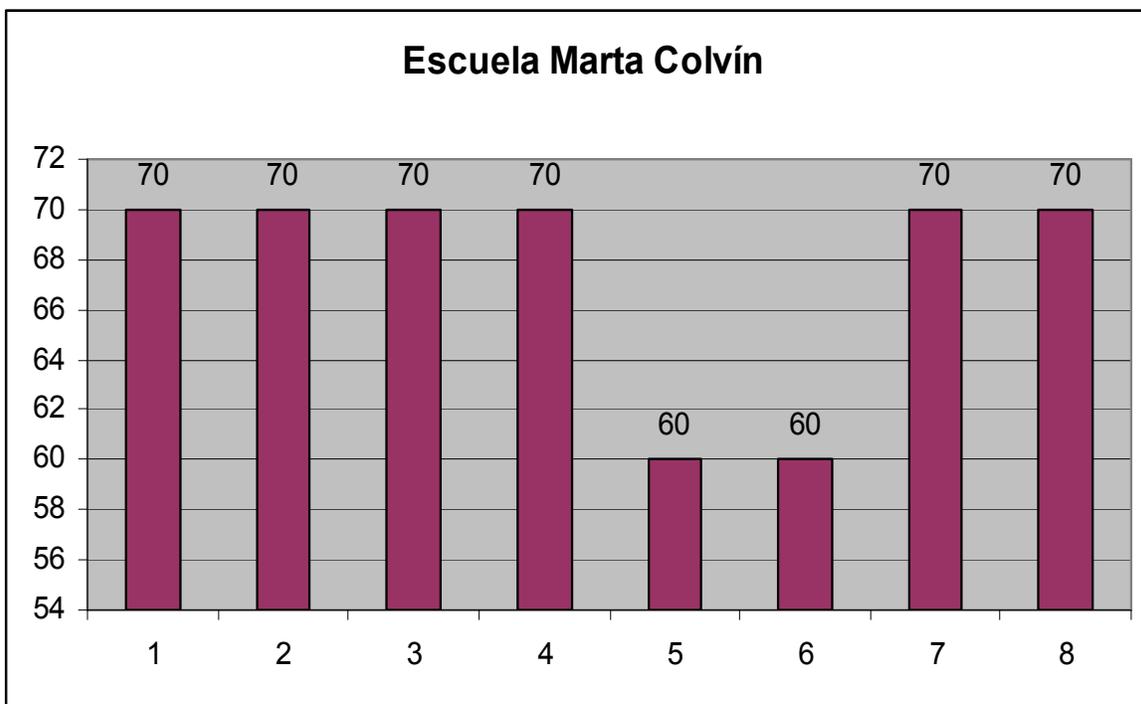
Resultados de la encuesta aplicada a la Educadora del Segundo Nivel de Transición de la Escuela de Párvulos Marta Colvin sobre el Software “ Al Colegio con Nico Bueno”

Tabulación de Datos:

Indicadores	Nota
Considera relevante el trabajo que se realiza en formación de valores mediante la utilización de un recurso tecnológico. (Software)	70
El software presenta historias acorde a los valores expuestos en los programas pedagógicos	70
Se puede realizar una actividad de aprendizajes con este recurso educativo	70

Considera que el software está diseñado acorde a intereses de los niños-as	70
La imagen del recurso educativo es entretenida para los párvulos	60
El sonido es claro y adecuado para el trabajo con párvulos de NT2	60
Los personajes son entretenidos para los párvulos	70
Este software resulta comprensible para los párvulos	70

Representación Grafica



Interpretación

La Señora María Estela Hernández Contreras, es la educadora del nivel, posee 33 años de experiencia, ha trabajado en diferentes jardines y escuelas municipales de nuestra ciudad. En el primer indicador la educadora contestó que el uso de software era efectivo para la enseñanza de valores y le colocó un 7.0 al trabajo.

Al segundo indicador contestó que las historias son acordes para la enseñanza de valores, y que muestran situaciones cotidianas que viven los niños, lo que hace que los párvulos se identifiquen con los personajes. Le colocó un 7.0 también a este.

La encargada del nivel consideró que el software puede ser usado como una motivación para el trabajo y que por medio de este se pueden realizar una infinidad de actividades para fortalecer la enseñanza de valores, la educadora le colocó un 7.0 a este indicador.

La educadora en el cuarto indicador le colocó un 7.0, consideró que el software esta confeccionado de acuerdo a los intereses de los niños, ya que la mayoría de los párvulos admira a los niños de su entorno que son mayores que ellos. Cada personaje tiene una apariencia y personalidad diferente, por lo que cada párvulo puede buscar su propio héroe dentro de la historia. La educadora le colocó un 6.0 al quinto indicador, debido a que consideró que la gráfica del recurso se podría mejorar aún más.

Al sonido del software la educadora le puso un 6.0, ya que no se escuchaba muy bien la voz del narrador de la historia, aunque acotó que también se debía al sonido ambiental de momento, ya que había otro curso en recreo.

Al indicador relacionado con los personajes la educadora le colocó un 7.0, debido a que eran coloridos y llamativos para los párvulos.

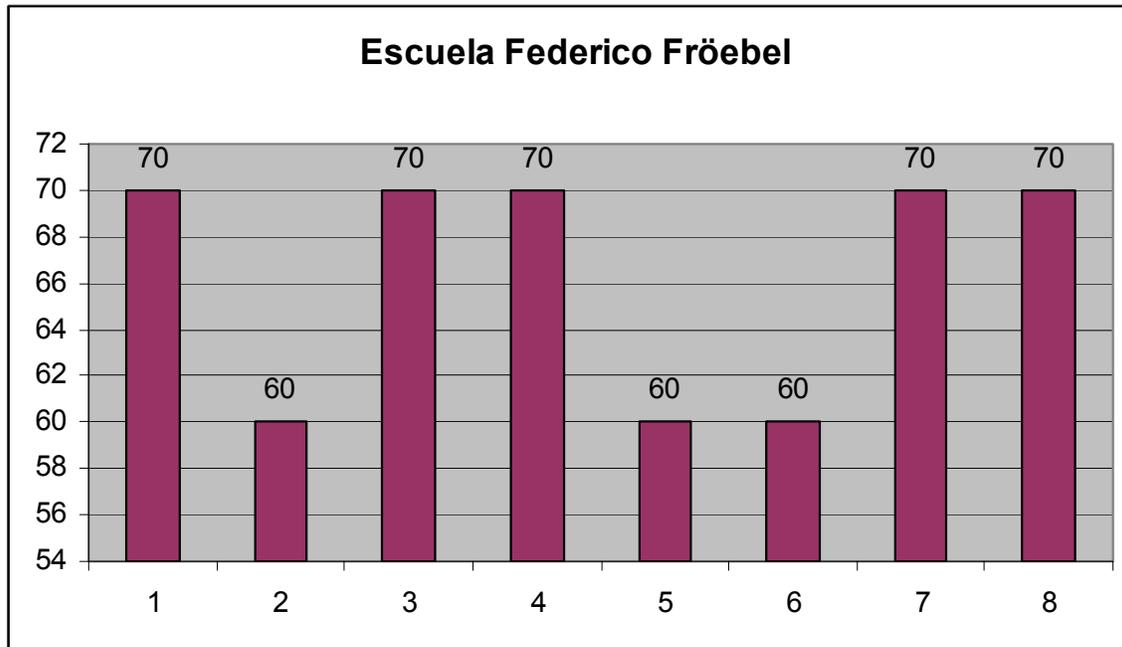
La educadora le puso un 7.0 al último indicador, porque se expresa de forma clara como usarlo, además la mayoría de los niños está involucrado con las tecnologías por que en la sala cuentan con pizarra digital, por lo que no les fue difícil comprender el funcionamiento del uso del Mouse.

4.3 Resultados de la entrevista aplicada a la Educadora del Segundo Nivel de Transición de la Escuela de Párvulos Federico Fröebel sobre el Software “ Al Colegio con Nico Bueno”

Tabulación de datos

Indicadores	Nota
Considera relevante el trabajo que se realiza en formación de valores mediante la utilización de un recurso tecnológico. (Software)	70
El software presenta historias acorde a los valores expuestos en los programas pedagógicos	60
Se puede realizar una actividad pedagógica con este recurso educativo	70
Considera que el software esta diseñado acorde a intereses de los niños-as	70
La imagen del recurso educativo es entretenida para los párvulos	60
El sonido es claro y adecuado para el trabajo con párvulos de NT2	60
Los personajes son entretenidos para los párvulos	70
Este software resulta comprensible para los párvulos	70

Representación Gráfica



Interpretación

La Educadora Sra. Soledad Astudillo Pulgar tiene 35 años de experiencia en el quehacer educativo, desenvolviéndose en distintos establecimientos, hoy en día es la encargada del segundo nivel de transición de la Escuela de Párvulos de nuestra ciudad.

La educadora consideró que el uso de software facilita la enseñanza de aprendizaje a los niños, ya que los niños de hoy traen incorporado en sus mentes una especie de chip relacionado con las tecnologías, sin embargo la enseñanza de valores también se puede lograr a través de la enseñanza indirecta de estos, por esta razón calificó al indicador con un 6.0

El segundo indicador fue calificado con un 7.0, ya que se explicitan claramente los cuatro valores que el Ministerio de Educación ha seleccionado para que los niños del segundo del nivel de transición los adquieran.

La Educadora del nivel comentó que si se podría realizar actividades pedagógicas paralelas con este software, debido a lo anterior le colocó un 7.0 como calificación al indicador.

El cuarto indicador fue destacado con 7.0, ya que el software representa los intereses y necesidades de los niños y esto se puede observar a través de las risas que de los niños cuando lo observaban.

La imagen y el sonido fueron criticados por la entrevistada, el primero debido a que la gráfica del software le hace falta un poco más de ambientación, en especial el sector del pasillo y el patio. El sonido se vio afectado por el ruido ambiental alrededor de la sala de clases y por los parlantes que poco aportaron para al mejoramiento del sonido. A ambos indicadores la educadora les colocó un 6.0.

Los personajes de la historia fueron calificados por la educadora con nota 7.0, ya que son alegres y permiten a los párvulos conocer los valores a la perfección.

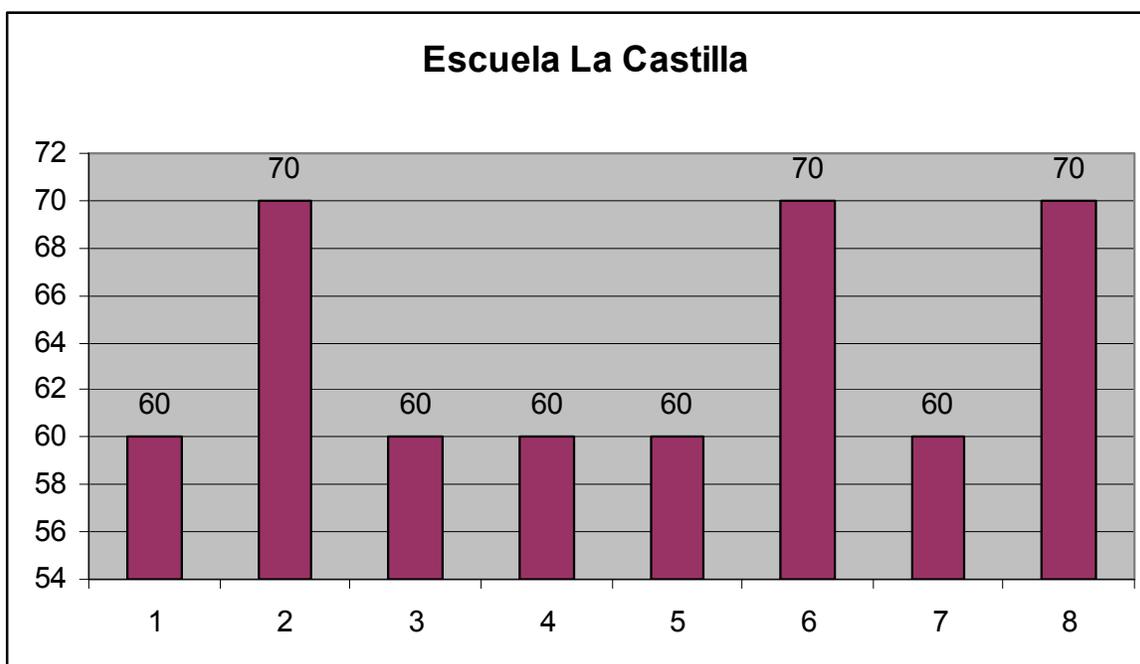
El último indicador alcanzó la nota 7.0 para esta educadora, porque el software para sus alumnos fue comprensible y de fácil uso.

Resultados de la entrevista aplicada a la Educadora del Segundo Nivel de Transición de La Escuela la Castilla sobre el Software “Al Colegio con Nico Bueno”

Tabulación de datos

Indicadores	Nota
Considera relevante el trabajo que se realiza en formación de valores mediante la utilización de un recurso tecnológico. (Software)	60
El software presenta historias acorde a los valores expuestos en los programas pedagógicos	70
Se puede realizar una actividad pedagógicas con este recurso educativo	60
Considera que el software esta diseñado acorde a intereses de los niños-as	60
La imagen del recurso educativo es entretenida para los párvulos	60
El sonido es claro y adecuado para el trabajo con párvulos de NT2	70
Los personajes son entretenidos para los párvulos	60
Este software resulta comprensible para los párvulos	70

Representación Grafica



Interpretación

La educadora entrevistada de La escuela La Castilla del segundo nivel de transición se llama Carmen Gloria Contreras, lleva 15 años de docencia.

La educadora consideró que la formación en valórica se puede realizar desde cualquier área y no necesariamente desde un software, por lo que al primer indicador le colocó un 6.0.

La educadora le colocó un 7.0 al software, ya que los valores que se presentan dentro de él son todos los que los programas pedagógicos exponen en el libro del segundo nivel de transición.

La educadora consideró que si se podrían realizar actividades pedagógicas a partir de este recurso, pero que sería bueno incorporar dentro del software algunas acciones que se pudiesen realizar a modo de unificar criterios entre las educadoras de párvulos que lo utilicen.

Según está educadora se debería haber usado la magia o la fantasía dentro del software, ya que los niños y niñas disfrutaban de aquellos dibujos animados que poseen estas características, sin embargo destacó el hecho de que los personajes estaban muy bien logrados, en lo que se refiere a color y características propias por esta razón le colocó como un 6.0 a este indicador.

El quinto indicador fue calificado con un 6.0 por la educadora, debido a que los personajes deberían ser más fantasiosos y por ende poseer características tales como una barita mágica, una capa, o algún tipo de efecto especial.

La Señora María Angélica consideró que el sonido del software se escuchaba bien y que no hubo mayores problemas con dicho elemento cuando se les mostró a los niños, por lo que se le puso a este indicador un 7.0.

De acuerdo a lo dicho con anterioridad la educadora de la escuela de párvulo cree que los personajes son muy lindos y tiernos, sin embargo les hace falta algo de fantasía a su alrededor, por esta razón los calificó con un 6.0 y no con la nota máxima.

La educadora cree que por medio del software los valores de los programas se expresan con claridad, lo que hace que los niños puedan comprenderlos.

La educadora contestó que el software es comprensible por sus alumnos, por lo que califico con un 7.0 el indicador.

Interpretación General

Las educadoras de la escuela Marta Colvin y Federico Fröebel coincidieron en el primer indicador colocándole una nota 7.0, al ser consultadas ambas justificaron de manera similar, que conocían la importancia de la utilización de tecnologías en el aula, ya que habían realizado cursos dispuestos por el Ministerio y la Universidad del Bío –Bío a través del programa ENLACES hace algunos años atrás.

En el segundo indicador tanto la educadora de la Escuela Castilla como la educadora de la escuela Marta Colvin coincidieron en la nota colocándole un 6.0 que le colocar que la historia presentada toma como base los valores que se explicitan en los programas pedagógicos para la educación parvularia.

La Señora Soledad Astudillo y la Señora María Estela Hernández vuelven a coincidir en sus respuestas colocándole ambas al software un 7.0 en lo que se refiere a la confección de actividades de aprendizaje para los niños a partir desde el software.

En el indicador número cuatro, la educadora de la Escuela Marta Colvin y la de Federico Fröebel coinciden en que el software está diseñado en base a los intereses de sus alumnos, y por esto que causo tan éxito entre las personas que lo vieron.

En el indicador número cinco coinciden las tres educadoras, todas le colocan un 6.0 al software en lo que se refiere a la imagen.

En el indicador número seis la educadora del Federico Fröebel y la Educadora de la Marta Colvin califican con un 6.0 el sonido, ya que muchas veces el sonido se acopló y el ruido ambiental de los otros cursos en recreo, distrajo a los niños que estaban viendo La escuela Marta Colvin y la Escuela Federico Fröebel coincidieron en la calificación en el indicador

número siete que le pusieron al software en lo referente a los personajes, ambas le colocaron la nota máxima.

Las tres educadoras coincidieron en que a sus alumnos les gustó el software y que para ellos fue comprensible lo que se les quería enseñar y la forma de uso del recurso utilizado para ello.

5. CONCLUSIONES

Dada la crisis que se observa en la sociedad actual, con relación a los valores y su importancia en la educación pre- escolar es que determinamos realizar esta investigación.

En esta tesis se ha investigado de manera teórica y práctica la aplicación de un software pedagógico llamado “Al Colegio con Nico Bueno”, el cual centra su objetivo específico en la enseñanza de los cuatro valores propuestos por el Ministerio de Educación en los Programas Pedagógicos para la Educación Parvularia en Chile.

El software “Al colegio con Nico Bueno” es un instrumento que permite apoyar la labor docente de los educadores y favorecer en los niños/ as nuevos aprendizajes desde una modalidad innovadora.

Al finalizar la investigación y ejecución del uso de software educativo en valores, con niños y niñas del segundo nivel de transición de escuelas Municipalizadas de la ciudad de Chillán se ha llegado a las siguientes conclusiones:

- A pesar de que hoy en día se habla de una crisis en los valores y necesidad de cambio, no se han buscado en las aulas, nuevas estrategias de trabajo para ser enseñadas y reforzadas a los niños del segundo nivel de transición, por este motivo, las educadoras trabajan de manera transversal el eje de aprendizaje en valores de los Programas Pedagógicos, y les resulta más cómodo enseñarles desde una manera implícita por medio de modelos de conducta que puedan imitar y a través del relato de fábulas, cuentos y o anécdotas de los propios niños /as.
- En la actualidad los niños están bombardeados por las tecnologías, por lo que por lo que resulta más motivador el trabajo con estos recursos. Hoy en día existe la necesidad que las educadoras de párvulos puedan pensar en diseños pedagógicos dónde el computador y el software puedan ser un recurso que enriquezca la enseñanza de los niños y niñas, siendo objetivo principal el estimular las habilidades

cognitivas de estos, y de esta forma convertir al computador en un aliado dentro del aula.

- Desde el punto de vista anterior surgió la necesidad de crear un software educativo que trabaje los valores de manera explícita, y un manual de apoyo, que contiene sugerencias de experiencias de aprendizaje ideadas para mejorar la calidad de la formación valórica.
- Durante la aplicación del software pudimos observar in situ cómo los niños disfrutaron manipulando este recurso, la historia narrada en el software fue divertida para y a la vez familiar, ya que los personajes creados son niños de unos 10 años aproximadamente, que se enfrentan a situaciones cotidianas tanto en el hogar como en el colegio, a los niños que se le aplicó el software se sintieron en más de una oportunidad identificados por dichas caricaturas. El uso del Mouse que en un principio pensamos que sería un problema, prácticamente no fue tema para ellos, solo bastó con enseñarles de manera rápida la forma en como se usaba para que se familiarizaran enseguida con él desarrollando con esto la psicomotricidad fina.
- El software puede aplicarse tanto de manera individual como grupal, en este estudio se aplicó de las dos formas, y en ambos casos se produjo una buena recepción y una participación activa de los niños, lográndose respuestas autónomas por parte de ellos, en cada una de las experiencias ellos complementaron con sus propias vivencias lo que permite afirmar que las historias del software son parte de la cotidianidad.
- El indicador con el menor puntaje, en la evaluación que los niños y niñas hicieron del software fue el que dice relación con el tiempo de duración del recurso, ya que a los niños les hubiese gustado que fuera más extenso, esta observación deja una ventana abierta para la formulación de un nuevo proyecto, basado en este, considerando que las historias podrían ampliarse. En este sentido, es preciso aclarar que este software tiene la finalidad de iniciar en la temática y que por lo tanto debe ser complementado con otras estrategias y modalidades.

- Los indicadores mejor evaluados por las educadoras y los niños, acerca del software implementado, corresponden a lo entretenido que, a su juicio, es este recurso y a la facilidad en su manejo. Estas apreciaciones nos permiten concluir que existe un buen nivel de aceptación del recurso implementado.

6 BIBLIOGRAFÍA

ÁLVAREZ A. et al. *“Valores y temas transversales en el currículum”*, Editorial: Laboratorio Educativo y Editorial GRAÓ; Caracas, Venezuela, año 2000.

CASALS. E & DEFIS. O (1999). Educación infantil y valores. Bilbao: Desclée.

RUSSELL B. *“Ensayos Filosóficos”*, Editorial: alianza editorial S.A.; Madrid, España, año 1980.

RUSSELL B. *“Análisis del Espíritu”*, Editorial: PADOS.; Buenos Aires, Argentina, año 1958.

RUSSELL B. *“Religión y Ciencia”*, Editorial: The home university library.; México, año 1965.

PUIG. J, *“La construcción de la personalidad moral”* Editorial: Paidos Ibérica S.A.; Buenos Aires, Argentina, año 1996.

BOSSELLO. A. *“Escuela y Valores: La Educación Moral”* Editorial: C.C.S Alcalá.; Madrid, España, año 1998.

DOMÍNGUEZ. G. *“Los valores en la Educación Infantil”* Editorial: La Muralla; año 1999.

BOURDIEU, P; PASSERON, J. C *“La reproducción: Elementos para una teoría del sistema de enseñanza.”*. Editorial: Colección Fontamara. Págs. 7 a 31, Año

BRINDISI, V. “Educación para la paz”. Quehacer educativo, Vaivenes en la educación pública. FUM-TEP. Uruguay, 1999. N°34.

BRINDISI, Víctor. *“Educar en valores”*. Quehacer educativo, Planificación. FUM-TEP. Uruguay, 2000. N° 39.

CARRERAS, Ll. y otros. “Cómo educar en valores”. Ed. Narcea. España, 1997. Págs. 13 a 26.

CARRIZO, L. (Compilador). *“Tolerancia y Democracia cotidiana”*. Ed. Rosebud. Uruguay, 1996.

EAGLTON, T. *“Ideología”*. Ed. Paidós. España 1997. Cap. 1.

ESCÁMEZ SÁNCHEZ, *“Educación para la tolerancia”*. Vela Mayor, La escuela de todos. España, 1995.

ESCÁMEZ SÁNCHEZ, Juan y otros. *“Reflexión y Practica”*. *“¿Qué son los valores?”*. España, 1999. N°12

- FREIRE, P. “*La educación como práctica de la libertad*”. Ed. Tierra Nueva. Uruguay, 1969-70.
- GRASA, Rafael. “*Cuadernos de pedagogía*”. “*Armar la Paz*”. Uruguay, 1995. N°232
- LARROSA, J (ed.) “*Escuela, Poder y Subjetivación*”. Ediciones de La Piqueta. España. Cap3. Páginas 179-189.
- MARTINEZ, M. J. “*Los temas transversales*”. Ed. Magisterio del Río de la Plata. Bs. As., 1995.
- MEC. ANEP. CEP. “*Programa de educación primaria para las escuelas urbanas*”. (Revisión 1986: contenido). Ed. Gráficos de El país. S.A. Mdeo., 1995.
- PUIG, J & TRILLA, J. “*Cuadernos de pedagogía*”. “*La Educación en valores*”. Uruguay, N° 240.
- REBELLATO, J. “*La encrucijada de la ética*” Ed. Nordan. Uruguay, 1995. Cap1.6.
- SANCHEZ, A. “*Ética*”. Ed. Grijalbo. México, 1969. Cáp. 1.
- TOURAINÉ, A, “*¿Podemos vivir juntos?*”. Ed. Fondo de la Cultura Económica. Bs. As., 1997.
- TUVILLA, J. “*Derechos Humanos y educación*”. Ed. Derechos humanos. España 1998. N° 35.
- UNESCO. “*La tolerancia, umbral de la paz*”. Ed. UNESCO. 1994.
- ZAITEGI, M. “*Reflexión y Práctica*”. “*Algunas reflexiones en torno a la educación en valores*”. España, 1999. N° 12
- DEL CARMEN, M. et al. “Programa de educación en valores para la etapa infantil”. Edición Aljibes, S, Málaga, España 1995
- DELVAL. J & Enesco. I, “Moral, Desarrollo y Educación”, Editorial Anaya, Madrid, España 1994
- LAW. D & Harris.R, “Cómo inculcar valores a sus hijos”, los niños aprenden lo que viven, Plaza & Janés, Barcelona, España 2000
- ORTEGA, P. y otros (1996). *Valores y educación*. Barcelona: Ariel.
- CAMPS, V.(1994) *Los valores de la educación*. Madrid: Alauda-Anaya
- BUXARRAIS, M.R. (1997). *La formación del profesorado en educación en valores. Propuesta y materiales*. Bilbao: Desclée de Brouwer.

PROGRAMAS PEDAGÓGICOS. MINISTERIO DE EDUCACION. República de Chile. 2008.

BASES CURRICULARES. MINISTERIO DE EDUCACION. República de Chile. 2001.
(Román M. & Díez. E (2010) Curriculum y Aprendizaje. Bajado Diciembre 5, 2010 desde

LINKOGRAFIA

http://www.scielo.cl/scielo.php?pid=S0718-22362007000200006&script=sci_arttext
Consultada el 10 de Septiembre del 2010

<http://www.revmatanzas.sld.cu/revista%20medica/ano%202009/vol2%202009/tema09.htm>
consultada el 8 de Agosto de 2010

http://www.apoclam.net/cdprimaria/doc/asesoramiento/estudio/motivacion_____y_aprendizaje.pdf

<http://www.oei.es/valores2/boletin8.htm> consultada el 2 de Noviembre de 2010

<http://www.lacavernadeplaton.com/histofilobis/luishisto0304/platonlu0304.htm> consultada de 15 de Julio de 2010

(Martínez. E & Sánchez. S La motivación en el aprendizaje. Bajado Diciembre 5, 2010 desde <http://www.uhu.es/cineeducacion/didactica/0083motivacion.htm>)

ANEXO 2



Universidad del BioBio
 Facultad de Educación y Humanidades
 Pedagogía en educación Parvularia

EVALUACIÓN DEL SOFTWARE EDUCATIVO

Nombre: _____ Apellidos: _____
 Edad: _____ Nivel: _____
 Establecimiento: _____
 Fecha de aplicación: _____



↑ SI ME GUSTO: 1 PUNTO



↑ NO ME GUSTO: 0 PUNTO

El Software es entretenido		
Los Colores del software son entretenidos		
Los personajes del Software son divertidos		
La animación de los dibujos es dinámica		
Volvería a ver este Software		
El software me enseñó algo sobre como debo comportarme		
El tiempo de duración del Software fue el adecuado		
Me gusto el Software		

ANEXO 3

Encuesta Educadora

Establecimiento:
 Educadora del Nivel:
 Años de docencia
 Número de niñas: Número de niños:

Director:
 Técnico del Nivel:
 Número de alumnos:

Considera relevante el trabajo que se realiza en formación de valores mediante la utilización de un recurso tecnológico. (Software)	1	2	3	4	5	6	7		
El software presenta historias acorde a los valores expuestos en los programas pedagógicos.	1	2	3	4	5	6	7		
Se puede realizar una actividad de aprendizajes con este recurso educativo	1	2	3	4	5	6	7		
Considera que el software esta diseñado acorde a intereses de los niños-as	1	2	3	4	5	6	7		
La imagen del recurso educativo es entretenida para los párvulos	1	2	3	4	5	6	7		
El sonido es claro y adecuado para el trabajo con párvulos de NT2	1	2	3	4	5	6	7		
Los personajes son entretenidos para los párvulos	1	2	3	4	5	6	7		
Puede ser adaptado a realizar actividades propias	1	2	3	4	5	6	7		
Este software resulta comprensible para los párvulos	1	2	3	4	5	6	7		

Fortalezas	Debilidades

Sugerencias