

**Fortalecimiento de los valores de los estudiantes del grado tercero de la IEMI mediante el  
uso de los AOVA**

Trabajo para optar al título de Especialista en Informática para el Aprendizaje en Red

Fundación Universitaria Los Libertadores

**Juan Carlos Pinto González**

Aura Yaneth Ibáñez Velandia

Directora del Proyecto

Mayo, 2019

## **Resumen**

Este proyecto busca identificar qué valores son los menos practicados y que están afectando las relaciones y comportamientos interpersonales en los alumnos del grado tercero primaria de la Institución Educativa María Inmaculada, y que para dar solución a este problema se hará un fortalecimiento a través de las herramientas TICs con que cuenta la Institución, para así, diseñar una propuesta educativa mediante el uso de herramientas tecnológicas (OVA) que dirijan a los niños y niñas de grado tercero a la reflexión y sensibilización de los valores humanos de convivencia en un Ambiente Virtual de Aprendizaje

La línea de investigación será dirigida hacia los Sistemas Complejos y Aplicaciones Tecnológicas de Impacto Social; que consiste en hacer uso de las herramientas tecnológicas y de informática emergentes para afrontar fenómenos críticos sociales y de organización en este escenario presentado en el aula se hará un estudio y el control de los eventos presentados para dar solución a problemas a la raíz de la problemática y lograr un mejor desarrollo del ser humano.

**Palabras clave:** Herramientas, Fortalecer, Valores.

## **Abstract**

This project seeks to identify which values are the least practiced and which are affecting relationships and interpersonal behavior in students of the third grade of the María Inmaculada Educational Institution, and that to solve this problem will be strengthened through the tools ICTs that the Institution has, in order to design an educational proposal through the use of technological tools (OVA) that direct third-grade children to reflection and awareness of human values of coexistence in a Virtual Learning Environment.

The research line will be directed towards Complex Systems and Technological Applications of Social Impact; which consists in making one of the emerging technologies and computer tools to face social and organizational critical phenomena in this scenario presented in the classroom will be a study and control of the events presented to solve problems at the root of the problem and achieve a better development of the human being.

Keywords: Tools, Strengthen, Values.

## **Fortalecimiento de los valores de los estudiantes del grado tercero de la IEMI mediante el uso de los AOVA**

### **Problema**

Dentro de la problemática presentada en el aula se puede evidenciar que, los alumnos del grado tercero de primaria de la Institución Educativa María Inmaculada; durante el transcurso del año escolar 1999 han mostrado a través de su comportamiento poco interés por la convivencia y esto se observa en las actividades realizadas, en sus acciones y en sus relaciones tanto personales como hacia los demás. Se ven situaciones de irrespeto con vocabulario o acciones inadecuadas, constante uso de mentiras para justificar sus faltas, la impuntualidad en sus quehaceres y al no presentarse en los tiempos establecidos, falta de humildad ante las situaciones ajenas de sus compañeros, agresividad verbal o física ante cualquier problema y la irresponsabilidad de sus trabajos; esto es notable a la hora de realizar las distintas actividades que componen el desarrollo de la jornada académica.

En el aula de clase se evidencia que hay que hacer que los niños aprendan a dar valor a todas las conductas realizadas al igual que a los comportamientos frente a los demás y que esto les fortalecerá su convivencia de forma significativa y se sentirán mejor en el aula y por fuera de ella mejorando también el ambiente en que se encuentren.

Durante la jornada académica se evidenció algunas faltas a los valores tales como: el irrespeto algunos niños no reconocen, aceptan, aprecian y valoran al compañeros, son deshonestos

porque en ocasiones inclusive si los compañeros afirman que alguien hizo algún acto, él o ella niegan haberlo hecho o ser el responsable; son impuntuales cuando tranquilamente se acostumbran que el timbre indica la entrada a una nueva clase y sin embargo llegan después que el docente ya iniciado la clase; algunos no son humildes al ser ofensivos ante sus compañeros de menores recursos cuando estos tienen sus zapatos dañados o sus camisas apretadas porque sus padres no pueden comprarle una nueva; las agresiones por un pedazo de papel donde a veces se ofenden y golpean sin necesidad, y por último la irresponsabilidad cuando saben que tienen que cumplir con alguna actividad y tarea y por descuido o pereza no cumplen con ello.

Estos valores principalmente se deben reforzar mediante un estrategia que a los estudiantes facilite su comprensión; aunque se hacen llamados de atención no se ha manejado desde un espacio pedagógico con alguna herramienta que los motive a la hora de aprender, comprender y aplicar lo que se les enseña; y como es claro que la clase de informática es la preferida, que mejor que reforzar estos problemas desde donde ellos son más accesibles a dar atención y comprensión en lo que se quiere enseñar.

La observación en el aula sobre conlleva a la formulación del problema; en el quehacer diario el docente observa las diferentes formas en la falta de valores que impactan en la institución educativa, en especial en el aula de clase, a lo cual; se propone motivar a los alumnos a trabajar en torno a este tema que pretende fortalecer mediante la enseñanza-aprendizaje de los valores humanos de respeto, honestidad, puntualidad humildad, paz y responsabilidad; reconociendo que hay una falla desde una etapa o edad muy joven y que es aquí donde se debe inculcar a niño y niña el porqué es importante mantener la cultura del cumplimiento con los preceptos positivos que enardecen al ser humano, el proyecto se enfoca en identificar cuáles son las causas de este bajo cumplimiento de los valores, para luego diseñar e implementar la propuesta pedagógica que

involucre las nuevas Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) y por ello se enfocará en los recursos OVA y se implementará unos Ambientes Virtuales del Aprendizaje centrados en este tema tan importante en la sociedad como lo es el fortalecimiento de los valores humanos.

Debido a lo anterior expuesto surge la pregunta: *¿Cómo un Objeto Virtual de Aprendizaje permite fortalecer los valores en los estudiantes de grado tercero de la IEMI?*

### **Objetivo**

Diseñar una propuesta educativa mediante el uso de herramientas tecnológicas (OVA) que fortalezcan los valores humanos de convivencia en un Ambiente Virtual de Aprendizaje en los niños y niñas de grado tercero Primaria de la IEMI.

### **Objetivos específicos:**

- Seleccionar los recursos OVA que eliminen la indiferencia frente a problemas de convivencia del aula por la falta en los valores de respeto, honestidad, puntualidad, humildad, paz y responsabilidad.

- Clasificar los recursos tecnológicos para la utilización de OVA que faciliten la reflexión sobre el problema de convivencia en el aula y fuera de ella por la falta de valores.

- Construir una Plataforma (AVA) para que el estudiante interactúe y aborde temas de convivencia sobre conflictos sociales que se presentan con sus actos.

Este proyecto es importante porque da una solución a lo problemática; se enfoca en la función del docente; el docente cuando va al aula de clase, generalmente solo se centra en los contenidos propios de su área, pero que, si se apoya del uso de recursos tecnológicos de aprendizaje puede crear espacios autónomos de aprendizaje mediante el uso de las TICs, para que los alumnos puedan autónomamente dirigir sus aprendizajes según el diseño del docente patrones de comportamiento en sociedad o comunidad, herramientas dirigidas por el docente para que el estudiante refuerce sus valores; y que el no refuerzo de estos valores hace que se comiencen a presentar faltas en las actuaciones de los niños y niñas lo que conlleva a un bajo rendimiento académico, emotivo y funcional entre ellos; por esta razón se debe buscar una estrategia para que el docente refuerce e incentive esos valores como lo son respeto, honestidad, puntualidad, humildad, paz y responsabilidad; que no son relativos a los contenidos y temáticas de la mayoría de áreas que recibe un estudiante en su carga académica, pero que para su vida en sociedad son mucho más valorados a la hora de definir a una persona en cualquier campo.

Los niños y jóvenes hoy en día están muy inmersos en la parte tecnológica e informática; por ello dentro de los procesos de la enseñanza y el aprendizaje se debe mediar por estos recursos; las tecnologías de la información y la comunicación (TIC), se debe implementar en la Institución Educativa como una propuesta pedagógica abierta hacia estos recursos didácticos innovadores que generan en el estudiante la posibilidad de una educación autónoma que también refuerza el trabajo en equipo dentro de Ambientes Virtuales de Aprendizaje.

También es oportuno que esta propuesta logre involucrar a toda la comunidad educativa al uso de Objetos Virtuales de Aprendizaje y que todos den la importancia a lo que es

la formación en valores, resaltar los valores del respeto, honestidad, puntualidad; humildad, paz y responsabilidad; generando en los estudiantes la sana convivencia y que pueda identificar que una mala actuación puede genera distintos malestares a todos los demás indirectamente.

Frente a esta problemática el docente debe actuar desde todos los aspectos y ambientes posibles, en este caso el uso de ambientes virtuales, tomando los recursos de las redes virtuales más adecuados para su práctica, que estén dirigidos a la formación en valores, diseñar actividades pedagógicas a través de la nuevas tecnologías, que el alumno las pueda trabajar y que le ayuden al fortalecimiento de los patrones de comportamiento mediante ejemplos de actos de reflexión generados por ellos mismos junto con los trabajados en los entornos virtuales de aprendizaje y lo inciten a la superación de su fallas.

## **Antecedentes**

Este proyecto se refuerza en antecedentes investigativos que han sido de gran relevancia; a continuación, citaremos algunos institucionales y otros internacionales en otra lengua y que fundamento en nuestra temática.

### Antecedentes institucionales

Consultado el CRAI de la Fundación Universitaria Los Libertadores, en relación a al uso de los Recursos Virtuales de Aprendizaje para la formación, se puede referenciar para esta estrategia que también se centra en el manejo de recursos virtuales, que en estos proyectos fue

positiva su intervención. Cada proyecto referenciado permitió general el cambio en busca del objetivo, estos proyectos consultados son:

1. Diseño y construcción de un objeto virtual de aprendizaje, como estrategia para fortalecer la comprensión del concepto de fracción en los estudiantes de grado octavo del colegio Saludcoop sur IED. <https://repository.libertadores.edu.co/handle/11371/133>. Zapata, D. V. (2015).

2. Resolución de conflictos escolares en el Colegio Juan Lozano y lozano IED con estudiantes de grado décimo por medio de las TIC. <https://repository.libertadores.edu.co/handle/11371/863>. Andrade, V. M. (2016).

La creación de los AVA, Ambientes virtuales de Aprendizaje, se encuentra sustentado en distintas investigaciones institucionales, son herramientas que facilitan el aprendizaje a través de los distintos medios tecnológicos llevando a la interacción entre el maestro y los estudiantes mediados por la tecnología y los recursos OVA que encontramos en las redes o que creamos a través de ella, lo cual mejora significativamente el proceso de enseñanza-aprendizaje con estas herramientas por la innovación constante y llamativa de estos Objetos Virtuales de Aprendizaje buscan la motivación de los estudiantes y hacen que se sientan atraídos a su exploración al momento de formarse.

- En el primer referente institucional, Andrade en su investigación basada en un aprendizaje de interacción mediado por la tecnología llamado “Resolución de conflictos escolares en el Colegio Juan Lozano y lozano IED con estudiantes de grado décimo por medio de las TIC”. <https://repository.libertadores.edu.co/handle/11371/863>

Un ambiente de aprendizaje virtual involucra las herramientas virtuales y las Tics como recursos, elementos y medios para facilitar el proceso de enseñanza-aprendizaje. Estas herramientas les permiten a los estudiantes interactuar con procesadores de texto, imagen, videos, sonidos, animaciones, etc., que le facilitan y motivan a interactuar con el conocimiento.

En la actualidad estos ambientes son muy importantes por la velocidad del procesamiento de la información, la densidad de información y mayor interés de los niños y jóvenes por la utilización de aparatos tecnológicos. Por eso es necesario inducir a los estudiantes a un buen uso de la informática y motivarlos a un aprendizaje autónomo. (Andrade, 2016, p.32)

El uso de los recursos virtuales para el aprendizaje permite al educando aprehender todas estas herramientas, la cuales están a su alcance desde cualquier dispositivo electrónico que se encuentre conectado en red; y también acceder a ellos en cualquier momento, pues muchos de estos recursos pueden ser guardados en el dispositivo y ser consultados posteriormente, lo que le permite repasarlos y manejarlos de forma autónoma.

- En el segundo referente institucional, el cual es una investigación fundamentada en elaboración de OVAs, “Diseño y construcción de un objeto virtual de aprendizaje, como estrategia para fortalecer la comprensión del concepto de fracción en los estudiantes de grado octavo del colegio Saludcoop sur IED” <https://repository.libertadores.edu.co/handle/11371/133>; se retoma cómo los docentes han caído en la monotonía del pizarrón; de las clases construidas y dirigidas sólo desde la perspectiva del docente, y como esto no es constructivo en un espacio de constantes cambios, en especial en lo relacionado con la tecnología y la informática; por ello nos invita a salir de la monotonía y de los temas netamente conceptuales y académicos a una enseñanza que

motive a los estudiantes al uso de las tecnologías emergentes.

<https://repository.libertadores.edu.co/handle/11371/133>

Zapata en su escrito se plantea el siguiente análisis del uso y creación de los OVA para atender cualquier contexto temático:

Debido a que los métodos y estrategias que actualmente utilizan los docentes para el desarrollo de este concepto se encuentran centrados en la utilización de recursos didácticos tradicionales (tablero, papel, lápiz, guías, etc.), generando en los estudiantes ambientes poco motivadores para la comprensión y aplicación del concepto de fracción; así como, procesos de “evaluaciones” que no evidencian la apropiación del mismo. Por tal razón vemos importante y pertinente diseñar e implementar un OVA que permita desarrollar contenidos, actividades, y evaluaciones, fortaleciendo el proceso de enseñanza aprendizaje, potencializando las competencias necesarias para la solución de problemas en cualquier contexto en el cual se pueda aplicar. (Zapata, 2015, p.12)

Motivados por el manejo y creación de los Objetos virtuales o virtualización de la educación, se evidencia la necesidad de crear Objetos Virtuales de Aprendizaje para la implementación del aprendizaje de forma autónoma, al igual que para el diseño y fortalecimientos de Entornos Virtuales de Aprendizaje que motiven al educando a su formación, es muy importante lo expuesto anteriormente porque con ello podemos afrontar nuestra situación problema basada en el bajo cumplimiento de los valores humanos sociales que afrontan los alumnos del grado tercero.

### Antecedentes internacionales

En la parte internacional, como antecedentes internacionales buscamos la experiencia sobre uso plataformas para el aprendizaje virtual; las plataformas en las redes permiten crear las aulas interactivas de forma sincrónica o asincrónica para la implementación de los Entornos Virtuales de Aprendizaje; una de estas plataformas es la E-learning; que fomenta el apoyo al docente para la creación de sus Ambientes Virtuales de Aprendizaje, en ella se pueden alojar los OVA, permite la creación de actividades y la evaluación de los mismos, concentrados en los SCORM que se pueden subir fácilmente a sitios en internet como Milaulas.com.

Esta investigación en otra lengua llamada “Implementing a university e-learning strategy: levers for change within academic schools,” <https://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/09687760600668503>, de Rhona Sharpe, Benfield Greg & Francis Richard (2006)

En relación el aprendizaje electrónico, Rhona Sharpe, Benfield Greg & Francis Richard (2006), muestran las ventajas de llevar esta estrategia de e-learning así:

The most influential lever for change has been the production of school e-learning strategies that allowed schools to set their plans for their own developments within their own context. Within the devolved organizational culture described earlier this allowed schools to follow their own paths rather than insisting on consistency across the institution. There were several particular features of the school strategy process worthy of note:

- Asking champions to devise their school’s e-learning strategy ensured it was owned, local and relevant. We have seen a proactive culture emerging within schools taking their own responsibility for e-learning within their own domains rather than seeing it as being something that is done to them.

- Linking the staff development section to the existing annual staff development planning cycle and its associated funding enabled planning for e-learning to be integrated into existing university systems and associated the strategy writing process with a small amount of funding.
- The section of the template on rationale and goals led to a great deal of discussion and debate in some schools.
- The notion of ‘school-supported projects’ reduced the pressure on individual innovators to produce a successful project, involved greater numbers of staff and students and forced the issue of sustainability of e-learning within school systems and processes. (Rhona Sharpe, Benfield Greg & Francis Richard, 2006, p.146)

También otro referente internacional es Gámiz, en su trabajo “Entornos virtuales para la formación práctica de estudiantes de educación: implementación, experimentación y evaluación de la plataforma aulaweb”. Gámiz, (2009). <https://hera.ugr.es/tesisugr/1850436x.pdf>, que hace una descripción de cómo E-learning se convirtió en un gran aporte en el proceso de enseñanza aprendizaje mediante la siguiente afirmación:

El E-learning nace como fruto de la sociedad de la información y la comunicación y su influencia en los sistemas de enseñanza y aprendizaje, como una respuesta a los retos que se plantean en educación. Como base de esta modalidad de formación tenemos la idea de poner al servicio de la educación los avances científicos y tecnológicos desarrollados en los últimos tiempos.

Entre ellos, la herramienta básica es Internet y todas las posibilidades que puede aportar al mundo educativo. Otra de las necesidades que han llevado al desarrollo y la extensión de los sistemas de E-learning es la idea de la formación a lo largo de la vida, para la que las

estructuras y metodologías tradicionales parecen demasiado rígidas y poco adaptadas a un ritmo de aprendizaje que debe ser flexible y centrado en el alumno. (Gámiz, 2009, p.78-79)

Esta herramienta se convierte en el vehículo para la creación de un programa que recoja todo lo relacionado con los valores humanos y que sea útil para el objetivo que se busca con este proyecto; que motive a los estudiantes al rescate y fomento de los valores de respeto, honestidad, puntualidad, humildad, paz y responsabilidad, que ellos con el uso de las tecnologías que son su hobby lo exploten, exploren y construyan sus valores en lo positivo.

Dentro del marco conceptual o teórico, Las nuevas Tecnología de la Información y la Comunicación, TIC, y los valores humanos son herramientas que se pueden unir para el uso y fortalecimiento de cada una de ellas; cuando se pretende reforzar los valores humanos en el aula de clase es importante contar con los nuevos recursos que son más apropiados y acordes al momento y que han dado surgimiento a nuevos saberes. Los valores humanos se pueden fortalecer a través de herramientas OVA, estos los podemos tomar de distintos sitios de las redes en internet, como lo son videos de You Tube, audios, imágenes, pdf, documentos de Word, Excel o presentaciones de Power Point que usamos para crear las actividades relacionadas con los contenidos temáticos a que se haga referencia.

Con el surgimiento de las Aulas virtuales de Aprendizaje, las cuales son espacios en red que permiten al estudiante interactuar mediante el uso de dispositivos electrónicos con acceso a la red a plataformas que funcionan como salones académicos, allí el docente implementa los contenidos, actividades y evaluaciones en donde el estudiante podrá acceder mediante la supervisión y seguimiento del docente. Para el docente crear estos entornos hace uso de los OVA,

que pueden ser creados por el docente o tomados del banco de OVA en la red, los OVA son Objetos Virtuales de Aprendizaje que están diseñados para distintas temáticas y que junto con las actividades y las evaluaciones integradas se convierten en la herramienta virtual del docente para dirigir el aprendizaje el cual siempre irá soportado con la tutoría o asesoría del docente para que el estudiante no deje vacíos durante el proceso, además también contará con actividades colaborativas entre estudiantes que le permitirán reforzar el trabajo en grupo en estos Entornos Virtuales de Aprendizaje (EVA).

Los Objetos Virtuales de Aprendizaje, que se seleccionen como un contenido temático deben estar relacionados y contar con una información completa sobre su contenido. La importancia de contar con esta información permite asociarlo hacia el objetivo que se va enseñar, anexo de forma sencilla al AVA y mejora la facilidad para ubicarlo y poderlo usar en proyectos similares en el campo educativo, y así interactuar con ellos dentro de los Entornos Virtuales de Aprendizaje.

Los Entornos Virtuales de Aprendizaje son el conjunto de alojamiento, aplicación y desarrollo de los AVA, en donde el docente controla el desarrollo del programa de enseñanza y los alumnos inician y desarrollan de forma secuencial los procesos individuales y grupales o colaborativos, el constructivismo se convierte en el modelo pedagógico que hará que los estudiantes sean los constructores de sus valores y los establezcan en todo los ambientes en que se encuentren; gracias a este un espacio virtual, cuenta con accesos restringidos guiados por el docente, concebidos y diseñados para que los estudiantes que se encuentren inscritos en ella pueden ingresar y allí desarrollar lo que fue planeado con el fin de cumplir con los procesos que involucran el desarrollo de habilidades y saberes a través del uso de las herramientas tecnológicas e informáticas trabajadas.

En el marco tecnológico determinado por el tipo de investigación se da la identificación de las herramientas tecnológicas implementadas y desarrolladas en este proyecto de intervención, se define la función de cada una de ellas y su uso e importancia para el desarrollo dentro de la propuesta.

Para la determinación de funciones se plantea el uso del modelo pedagógico *ADDIE*; es un modelo que se basa en seguir un formato de instrucciones, y que se basa en las palabras salientes e las iniciales de su nombre: *Análisis, Diseño, Desarrollo, Implementación y Evaluación*. Es independiente a otros modelos pedagógicos que, aunque retoma algunos aspectos y se centra en ayudar a la construcción de un diseño, facilita la labor pedagógica para convertirla en marco general. Este modelo es determinante a la hora de implementar la plataforma e-learning.

La plataforma *E-Learning*; es una herramienta que puede ser usada en línea o de forma off-line para el diseño de Ambientes Virtuales de Aprendizaje, los cuales permiten el acceso a distintos recursos OVA, y que, por su facilidad de uso los podemos incorporar para fortalecer los contenidos temáticos del objetivo que se pretende lograr, además permite la incorporación de distintos tipos de actividades que ayudan a la aprensión de estos contenidos; estas actividades son auto evaluables dentro del mismo espacio permitiendo al estudiante conocer cuál fue su nivel de aprensión dentro del proceso desarrollado y retomar la herramienta para su repaso.

La herramienta *E-learning* es un objeto abierto o accesible de forma general para su trabajo e interactúa con muchas plataformas en las redes virtuales de internet. También puede ser trabajada sin necesidad de internet, pero se debe construir con objetos virtuales de aprendizaje locales del equipo.

Cuando ya se ha revisado y definida como terminada, esta construcción en *E-learning* puede ser empaquetado y llevado a un Ambiente Virtual de Aprendizaje como lo es *Milaulas.com*.

La plataforma o Espacio Virtual de Aprendizaje, [www.milaulas.com](http://www.milaulas.com); permite crear un Aula Virtual para el Aprendizaje en internet muy similar a lo que es Blackboard. Para el manejo de los docentes y que estos puedan tener el acceso a sus estudiantes tal como se hace en una institución física. Lo importante para un docente de primaria y sin recursos es que es una plataforma de acceso libre.

Las plataformas de E-learning y en la Milaulas.com están basados en el uso de otra plataforma reconocida llamada MOODLE; estas plataformas facilitan al docente la creación de Espacios Virtuales de Aprendizaje que podrá aplicar para sus alumnos mediante el uso de la TICs; mediante ellas podrá construir estrategias para el manejo y enseñanza de una temática desde la perspectiva de un docente o educador y teniendo en cuenta el entorno situación socio-económica de sus alumnos. Estas plataformas son diseñadas por programadores para que el docente pueda complementarla a sus necesidades y llevar un seguimiento de sus estudiantes. Este sistema integra todo lo que se maneja en un establecimiento y así crear ambientes de aprendizaje colaborativos y personalizados, el estudiante puede trabajar de forma sincrónica o asincrónica según su capacidad interpretativa.

Este proyecto se dirige el proyecto a la línea investigativa de los Sistemas Complejos y Aplicaciones Tecnológicas de Impacto Social; porque en el uso de recursos tecnológicos y de la información; los sistemas complejos se caracterizan por la interacción de un alto número de componentes que en este proyecto involucre la utilización de equipos de cómputo para la creación de herramientas virtuales como OVA, AVA y generar Entornos Virtuales de Aprendizaje, que

permitirán la creación de características nuevas para la enseñanza aprendizaje. El uso de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación que han surgido y mejorado cada día y que son conocidas dentro de las tecnologías emergentes, pueden tomarse como las nuevas formas de la educación personalizada y virtual.

### **Línea de investigación**

Se pretende en este proyecto abordar la línea de investigación de Sistemas Complejos y Aplicaciones Tecnológicas de Impacto Social; tomado de <https://www.ulibertadores.edu.co/vicerrectoria-investigacion/lineas-investigacion/>, visto desde los valores humanos y de su fortalecimiento en este proyecto; se caracteriza también por lo su intervención en comportamiento social que se va realizar con el grado tercero de la IEMI, este grupo de alumnos, desde el espacio de la tecnología y la informática, se busca que el docente cree una serie de clases virtuales cuya temática sea los valores humanos y las integre en un Entorno Virtual de Aprendizaje para dar solución a problemática del comportamiento presentado en el aula y que afectan el rendimiento y la convivencia en las clases y a la hora de interactuar, y que, de obtener cambios positivos se mejorará también académicamente.

El uso de los recursos virtuales de aprendizaje contribuye al desarrollo tanto del docente en su práctica pedagógico y manejo de loa Tics, como del alumno en su aprendizaje; crear y hacer uso de los entonos virtuales de aprendizaje en las instituciones educativas conlleva al uso de los recursos tecnológicos con que se cuentan y que van a la vanguardia de los avances en tecnología que se han presentado. Es por ello que en el proyecto de convivencia ciudadana, se pretende manejar los espacios para el fortalecimiento y establecimiento de los valores humanos

desde el área de informática, esta área en la Institución Educativa María Inmaculada maneja los recursos tecnológicos necesarios para trabajar entornos virtuales de aprendizaje, y debido a la problemática que se ha presentado con los alumnos, se debe aprovechar los recursos tecnológicos y de información con que cuenta la institución educativa para que junto con todos estos recursos, que son muy atractivos para los niños, se pueda explorar en el Entorno Virtual de aprendizaje creado por el docente se explora lo planeado y se cumple con cada una de las etapas de la misma, la cual está cargada de videos acorde con su edad de también lecturas y actividades individuales y colaborativas y así se refuerce cada uno de los valores en que está enfocado el proyecto.

La redes de la información en internet están muy cargadas de muchos recursos pedagógicos y de aprendizaje relacionados al rescate de los valores humanos, que mediados por el docente y en la creación y empaquetamiento en AVA de estas ayudas como videos en YouTube, contenidos, textos, actividades propuesta desde Colombiaaprende.edu.co, actividades encontradas o realizadas en educaplay.com y muchas otras páginas o plataformas hace de este paquete un completo programa de enseñanza-aprendizaje, y además gracias a su portabilidad está dispuesto en cualquier momento para su aplicación o desarrollo bajo la supervisión del docente quien cumplirá las mismas funciones de un docente en un aula de una institución física.

De esta forma, y considerando el comportamiento en el aula frente a la concepción de los valores humanos se plantea una transformación de las prácticas educativas en el comportamiento social del niño, el estudiante como creador de un aprendizaje presentado desde un espacio tecnológico y de información donde el docente vive una situación problemática, en su práctica profesional y que, al darle solución, se convierte en uno de los principales beneficiados.

Se pretende abordarla desde dos ejes de acción, que son: Educar para buen uso de la tecnología y la información como medio de aprendizaje y formación, y educar para desarrollar valores humanos, ética ciudadana y responsabilidad del entorno.

No es de desconocer que lo que está transformando la enseñanza en otros espacios del mundo es el uso correcto de las Tecnologías de Información y Comunicación (TICs), motivo por el cual se hace necesario colocarlo como una herramienta esencial para la enseñanza y el aprendizaje; se debe explotar todos los recursos con que cuenta la Institución Educativa y buscar la capacitación de los docentes para el uso de estos recursos y así mejorar la práctica docente.

En la educación para el desarrollo valores humanos, ética ciudadana y responsabilidad del entorno no es solamente centrarnos en los recursos con que cuenta la institución sino en el tipo de estudiante que estamos entregando a la sociedad; la calidad educativa es un factor que no solo se mide con el conocimiento temático; pues, el conocimiento lo podemos encontrar en los mismos dispositivos o redes, lo que se mide es el valor de esas personas que entregamos a la sociedad. Por esta razón este eje busca desde las tecnologías de la información y la comunicación, ayudar a construir un ser que sea reconocido por sus valores humanos, su ética profesional y la responsabilidad que tiene al pertenecer a una sociedad donde debemos ser responsables por nuestros actos no solo con los demás sino también con el entorno.

## **ESTRATEGIA DE INTERVENCIÓN**

### **Establecimiento de los valores humanos en estudiantes del grado tercero de la IEMI mediante el uso de los recursos virtuales de aprendizaje.**

Los valores humanos son catalogados como libertad de una persona sin transgredir la libertad del otro; están definidos por las acciones y actos que realizan con responsabilidad y que su aplicación armonizan la convivencia de los seres humanos en la sociedad, entre más planteados por las personas y ayuden en su difusión estos tienden a multiplicarse y mejorar las relaciones interpersonales, al fortalecimiento de una sociedad más unida éticamente formada y lo más importante es dar mayor relevancia a los valores positivos para que los valores negativos no se apliquen desde ninguna perspectiva; los valores humanos son aquellos que compartimos los seres humanos sin tener en cuenta a que raza o cultura o región se pertenezca.

El manejo de los Objetos Virtuales de Aprendizaje (OVA) permite crear herramientas enfatizadas al conocimiento, afianzamiento y fortalecimiento de los valores humanos, al tener clasificados cada uno de los valores con sus etapas de aprendizaje se realizará la organización del orden de cada OVA como herramienta de enseñanza de los Valores Humanos a través de aulas virtuales, estas tareas realizadas, permitirán la interacción con los actores sociales en el ámbito del espacio virtual creando los Ambientes Virtuales de Aprendizaje, AVA, y así, construir la propuesta virtual basada en la clasificación de los valores humanos aplicados en la escuela a los jóvenes como sujetos de enseñanza.

La implementación de este proyecto se justifica basado en los resultados de la observación.

Ficha de Observación:

| <b>Departamento de Vichada</b><br><b>Puerto Carreño</b><br><b>Institución Educativa María Inmaculada</b>   |   |                               |
|--|---|-------------------------------|
| Fecha:   | <b>04 de Febrero de 2019</b>  |                               |
| Grado:   | <b>Tercero A</b>  |                               |
| Periodo de Observación:  | <b>04/02/2019 - 05/04/2019</b>  |                               |
|  |   |                               |
| <b>Valor</b>   | <b>Descripción problemática</b>   | <b>Nivel Actual</b>           |
| RESPECTO   | Irrespeto hacia los compañeros inclusive cuando el docente está en el aula, no se respeta tampoco las pertenencias de los demás.  | Bajo                          |
| HONESTIDAD   | Se evidencia deshonestidad a la hora de afrontar alguna situación de trabajo o personal, niegan los hechos cuando hay testigos de los mismos.   | Bajo                          |
| PUNTUALIDAD  | la impuntualidad en la entrega de trabajos o llegada a las clases,  | Regular                       |
| PAZ  | Resuelven algunas veces sus diferencias a los golpes, las peleas por casos de intolerancia inclusive en las niñas.  | Regular                       |
| RESPONSABILIDAD  | Muchas veces no cumplen con sus obligaciones dentro y fuera del aula, la irresponsabilidad con sus deberes o tareas.  | Regular                       |
| HUMILDAD   | No diferencian entre una necesidad o falencia de un compañero que no cuenta con los recursos para comprar o cambiar algo que ya no le queda bien, zapatos, camisa, pantalón o cuadernos; ce genera burla o falta de humildad hacia los demás. Algunos muestran arrogancia frente a sus compañeros | Bajo                          |
| <b>Otras observaciones</b>   |   |                               |
| <p>el grado tercero ha mostrado una baja relación interpersonal y de convivencia lo cual ha creado un ambiente poco agradable para realizar las actividades cotidianas; desde lo cual, se puede categorizar que se está presentando falencias en los valores más característicos para una sana convivencia</p> |   |                               |
| Elaboró  |   | Cargo                         |
| Juan Carlos Pinto  |   | Docente director de grado 3ºA |

Conocedores de que los valores humanos intervienen en las acciones de los seres humanos para interactuar en sociedad; y que estos trascienden todas las sociedades para lograr una sana convivencia. El aula, o aun mayor, la institución educativa debe fortalecer los valores por su estrecha relación con lo ética y lo moral de los estudiantes independientemente de sus creencias de raza, credo o religión. La institución a través de sus docentes es el responsable en la institución de la formación y establecimiento de los valores humanos en los alumnos que tiene a su cargo dentro de sus espacios académicos y también de supervisar o vigilar que estos se mantengan en los momentos de compartir o socialización fuera del aula de clase.

La aplicación de los valores humanos mediante esta dinámica de un entorno virtual de aprendizaje, en el cual se insertarán OVA al AVA, se establecerán desde lo planeado por el docente al estructurar su Entorno Virtual de Aprendizaje, no se pretende aplicar solo concepto temáticos de conocimiento sino también se enfatice en lo social y lo humano y así, conllevar lo humano a través de lo virtual y no se termine esta relación, sino que, al contrario se multiplican al punto en que se apliquen día a día, trayendo beneficios para los receptores de estas herramientas.

Al tomar los valores humanos como tema para la creación de herramientas virtuales estos recursos se adhieren a la plataforma y deberán trascender y mantenerse inalterables, porque son estos los que definen al ser humano como especie y son la guía que ayuda a las personas a orientarse hacia lo que es bueno y lo que está correcto.

Aunque existen muchos valores, se pretende iniciar con algunos los cuales se transformarán en Objetos Virtuales de Aprendizajes, se iniciará con valores como el Respeto, la Honestidad, la Puntualidad, la Humildad, la Paz y la Responsabilidad y, a medida que se construyan más se ampliará la temática de este Ambiente Virtual de Aprendizaje.

El objetivo para lograr este fortalecimiento es motivar a los estudiantes del grado tercero de la Institución Educativa María Inmaculada sobre la importancia de mantener buenas relaciones y la convivencia en el aula y fuera de ella resaltando los valores de respeto, honestidad, puntualidad, humildad, paz y responsabilidad basados en herramientas tecnológicas que nos lleven a su entendimiento.

Ficha de evaluación ADIIE para la elaboración de la propuesta:

| <b>Fortalecimiento de los valores de los estudiantes del grado tercero de la IEMI mediante el uso de los AOVA</b> |             |       |         |     |     |     |  |
|---|-------------|-------|---------|-----|-----|-----|--|
| Institución Educativa maría Inmaculada  |             |       |         |     |     |     |  |
| Grado Tercero A   |             |       |         |     |     |     |  |
| CRONOGRAMA DEL PROYECTO   |             |       |         |     |     |     |  |
| Actividades del Proyecto  | RESPONSABLE | MESES | SEMANAS |     |     |     |  |
|   |             |       | S 1     | S 2 | S 3 | S 4 |  |
| <b>ETAPA 1<br/>DIAGNÓSTICO Y PLANEACIÓN</b>   |             |       |         |     |     |     |  |
| Identificación y descripción de las necesidades y problemáticas.(PEP)   | Docente     | 1     | X       |     |     |     |  |
| Descripción y caracterización del contexto socioeducativo y el entorno de aprendizaje.(PEP)                       | Docente     | 1     | X       |     |     |     |  |
| Caracterización de la situación deseable (expectativas). (PEP)  | Docente     | 1     | X       |     |     |     |  |
| Establecimiento de los requerimientos para desarrollar e implementar el proceso de formación. (RECURSOS )         | Docente     | 1     | X       |     |     |     |  |
| Propuesta preliminar del plan de trabajo (cronograma de actividades)  | Docente     | 1     | X       |     |     |     |  |
| <b>ETAPA 2<br/>DISEÑO PEDAGÓGICO</b>  |             |       |         |     |     |     |  |
| Determinación de objetivos de aprendizaje (SYLLABUS)  | Docente     | 1     | X       |     |     |     |  |
| Determinación del tipo de curso a diseñar y de sus estrategias de formación (SYLLABUS)                            | Docente     | 1     | X       |     |     |     |  |
| Definición del Modelo Pedagógico (SYLLABUS)   | Docente     | 1     | X       |     |     |     |  |
| Determinación del perfil del estudiante (SYLLABUS)  | Docente     | 1     | X       |     |     |     |  |
| Determinación del perfil del docente o tutor  | Docente     | 1     | X       |     |     |     |  |

|   |         |   |   |   |   |   |
|---|---------|---|---|---|---|---|
| Definición de las actividades de aprendizaje  | Docente | 1 | X |   |   |   |
| Definición del rol del docente o tutor (SYLLABUS)   | Docente | 1 | X |   |   |   |
| Definición del modelo o esquema funcional del curso (SYLLABUS)  | Docente | 1 | X |   |   |   |
| Definición de la evaluación del aprendizaje a lo largo del curso (SYLLABUS)   | Docente | 1 | X |   |   |   |
| Definición del modelo gráfico (SYLLABUS)  | Docente | 1 | X |   |   |   |
| <b>ETAPA 3<br/>PRODUCCIÓN DE RECURSOS Y MODELADO EDUCATIVO</b>  |         |   |   |   |   |   |
| Consolidación del equipo de trabajo para la producción y modelado educativo del curso   | Docente | 1 |   | X |   |   |
| Definición del producto   | Docente | 1 |   | X |   |   |
| Modelo pedagógico<br>° Modelo funcional y de experiencia<br>° Modelo visual e interfaces<br>° Planificación de la producción y del modelado educativo | Docente | 1 |   | X |   |   |
| Protocolo metodológico para el proceso de producción  | Docente | 1 |   |   | X |   |
| Proceso para la producción de recursos  | Docente | 1 |   |   | X |   |
| Proceso de modelado Educativo   | Docente | 1 |   |   | X |   |
| Empaquetamiento del curso   | Docente | 1 |   |   | X |   |
| <b>ETAPA 4<br/>MONTAJE EN LA PLATAFORMA</b>   |         |   |   |   |   |   |
| Elaboración de un protocolo para tener en cuenta durante proceso de montaje   | Docente | 1 |   |   |   | X |
| Alistamiento de la plataforma   | Docente |   |   |   |   | X |
| Evaluación y seguimiento:   | Docente | 1 |   |   |   | X |
| <b>ETAPA 5<br/>IMPLEMENTACIÓN Y ACTUALIZACIÓN</b>   |         |   |   |   |   |   |
| Conformación del equipo de trabajo para el despliegue y explotación del curso   | Docente | 1 |   |   |   | X |
| Protocolo para el despliegue del curso  | Docente | 1 |   |   |   | X |
| Estrategias de promoción, divulgación y comunicación  | Docente | 1 |   |   |   | X |
| Acceso y uso de la plataforma   | Docente | 1 |   |   |   | X |
| Protocolo para la impartición del curso   | Docente | 1 |   |   |   | X |
| Evaluación del curso  | Docente | 1 |   |   |   | X |

la Estrategias y actividades virtuales para el fortalecimiento de los valores se hará mediante el uso de los recursos que encontramos en las nuevas tecnologías de la comunicación y de la información; a través de la plataforma Milaulas.com para crear un Entorno Virtual de Aprendizaje (EVA), el docente con ayuda de las herramientas virtuales encontradas en internet, las creadas por él y que estén acordes con la temática de reforzar los valores humanos creará un Entorno Virtual de Aprendizaje en la plataforma, la cual implementará con contenidos de estudio acompañados con OVAs, incluyendo actividades para desarrollar y sistemas de evaluación virtuales para hacer seguimiento a lo planeado. Esta plataforma se convertirá en el curso de Valores humanos con el cual de manera virtual y haciendo uso de dispositivos que permitan el acceso a internet el estudiante sea matriculado o vinculado por el docente para el desarrollo de las actividades propuestas bajo su supervisión y así con ayuda de esta aula virtual le permita al estudiante establecer sus valores humanos y de comportamiento dentro de una sociedad.

En el siguiente plan de acción se contempla mediante el seguimiento de la siguiente estrategia de Planear – Hacer – Verificar – Actuar (PHVA):

***Planear:*** Se busca que los alumnos del grado tercero de primaria de la Institución Educativa María Inmaculada, que son niños entre 7 y 9 años de edad, población de ambos géneros; que cuentan con espacios como aula, patio de deportes y recreo, sala de sistemas o informática, internet, dotada con equipos para trabajo individual y con equipos audio visuales; aprovechen estos recursos para su situación problema, que es, la baja expresión de sus valores humanos, referentes éticos para la convivencia dentro y fuera del aula.

La planificación está enfocada hacia el docente, quien, a través del uso de los recursos encontrados en internet conocidos como Objetos Virtuales de Aprendizaje, los consolide en una

plataforma como E-learning y que cuando tenga todo el proceso de enseñanza-aprendizaje listo genere un empaquetamiento en un SCORM. Para la creación del Ambiente Virtual de Aprendizaje, se plantea el uso de la plataforma de Milaulas.com que permite el uso de estos recursos para incorporarlos en un aula virtual que será constituida por el docente, el cual deberá incorporar a sus alumnos para que accedan a las clases que se planearon.

Los valores humanos a reforzar en curso virtual se clasificarán acorde a la edad y ciclo en que se encuentran los estudiantes y siguiendo este orden así:

➤ Valores humanos- Definición general

- El respeto
- La honestidad
- La puntualidad
- La humildad
- La paz
- La responsabilidad

Cada tema contempla los videos, los contenidos, las actividades de percepción, las actividades individuales, las actividades colaborativas y la evaluación.

Como son plataformas cerradas sólo se puede acceder a ellas si se está autorizado por el docente, y el estudiante de hacer este acceso con un usuario y contraseña.

**Hacer:** Después de etapa de planeación, se inicia el desarrollo de las plataformas por parte del docente, se verifica que todas las actividades estén totalmente funcionales.

Se debe verificar que todos los estudiantes estén inscritos en la plataforma y debidamente autorizados con un usuario y contraseña para el acceso. El link para acceder al aula es el siguiente:

Dirección: <https://valoreshumanos3.milaulas.com>

Vista de la página- Inicio:

Valores Humanos - Grado Tercero

Invitado 1

Salir de la actividad

Área personal / Mis cursos / Valores Humanos

Valores Humanos

Modo de presentación preliminar

Valores Humanos

- LOS VALORES HUMANOS
- El Respeto
- La Honestidad
- La Puntualidad
- La Humildad
- La Paz
- La Responsabilidad

**LOS VALORES HUMANOS**

**LOS VALORES HUMANOS DESDE UN AMBIENTE VIRTUAL**

Los valores humanos se han convertido en el principio más importante para educar una sociedad y es necesario que eduquemos a nuestros hijos a través de los valores. Educar a nuestros hijos para que aprendan a dar valor a algunas conductas y

Los Valores

Los Valores.

Para acceder se necesita el siguiente usuario y contraseña

Usuario: **invitado**

Contraseña: **Invitado\_1**

Se hará inicialmente una etapa introductoria para la explicación del manejo del aula virtual, el acceso, la ubicación de los objetos de aprendizaje y el proceso de seguimiento de los

procesos y actividades. Luego de esta introductoria se tiene previsto la distribución del tiempo, actividades y recurso así:

| <b>SEMANA</b>    | <b>VALOR TRABAJADO</b> | <b>HORAS</b>    |
|------------------|------------------------|-----------------|
| 1                | Respeto                | 2               |
| 2                | Honestidad             | 2               |
| 3                | Puntualidad            | 2               |
| 4                | Humildad               | 2               |
| 5                | Paz                    | 2               |
| 6                | Responsabilidad        | 2               |
| <b>6 SEMANAS</b> |                        | <b>12 HORAS</b> |

Como parte de evaluación de conocimiento final se plantea una actividad grupal que consiste en lo siguiente:

Actividad Grupal: Construyan de forma colaborativa un escrito en el cual se responda: ¿Cuál es la importancia de los valores humanos? cada participante debe colaborar con tres (3) párrafos coherentes. Escriba en la sección de Comentarios.

Y además una actividad individual final así:

Actividad Individual: Escriba lo que entendió con relación a cada valor (Concepto) en un párrafo; y en otro párrafo seguido escriba un ejemplo descriptivo de ese valor.

Se debe mantener el orden y la disposición hacia los trabajos de cada día los cuales están dispuestos en el Espacio Virtual de Aprendizaje.

**Verificar:** La plataforma milaulas.com permite hacer el seguimiento de los procesos que va desarrollando cada alumno el cual puede ser evaluado por el docente mediante una escala valorativa cuantitativa.

Para los aspectos relacionados sobre la aplicación y el mejoramiento de la convivencia en el aula y fuera de ella se debe hacer el seguimiento visual del comportamiento para verificar el establecimiento de los valores los valore también generar actividades grupales que permitan comprobar que los valores reforzados en el aula virtual se están reflejando en los espacios sociales.

Para verificar si los resultados son positivos, se plantea hacer una comparación del antes y después de la aplicación del tema los valores humanos mediado por la utilización de las nuevas Tecnologías de la Información y la Comunicación que se hizo en la sala de sistemas mediante el uso de estos recursos que permitieron el acceso al aula virtual o Entorno Virtual de Aprendizaje.

**Actuar:** Acciones para el mejoramiento continuo; después de la verificación y el análisis de los resultados presentados se hacen los planteamientos a que tenga lugar; esta propuesta es una herramienta portable que se podrá utilizar continuamente para continuar con el proceso para los alumnos que presente las mismas condiciones planteadas en la situación problema.

Los contenidos de la propuesta Se plantean en el tema de los Valores Humanos para ser trabajados en seis semanas, y durante cada semana trabajar un valor humano así:

Inicialmente el concepto de los Valores Humanos:

al (es) Invitado 1

## Valores Humanos

Modo de presentación preliminar

**Valores Humanos**

- LOS VALORES HUMANOS
- El Respeto
- La Honestidad
- La Puntualidad
- La Humildad
- La Paz
- La Responsabilidad

### Transmitir y educar en valores a los hijos.



Un niño que conoce el límite del otro, podrá vivir una vida sana y saludable, sea en su entorno familiar o escolar. Un niño que sabe respetar a los demás, será más fácilmente respetado, y así con todo.

Los valores son las reglas de conducta y actitudes según las cuales nos comportamos y que están de acuerdo con aquello que consideramos correcto. Al nacer, los niños no son ni buenos ni malos. Con la ayuda de sus padres, educadores y de los que conviven con ellos, aprenderán lo que está bien y lo que está mal decir, hacer, actuar, vivir.

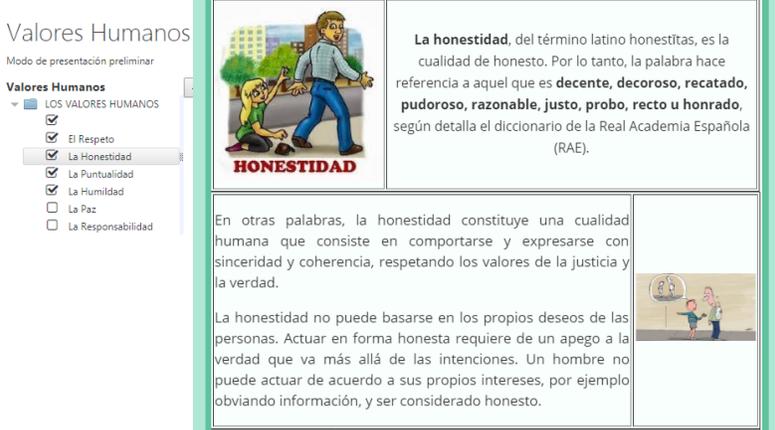
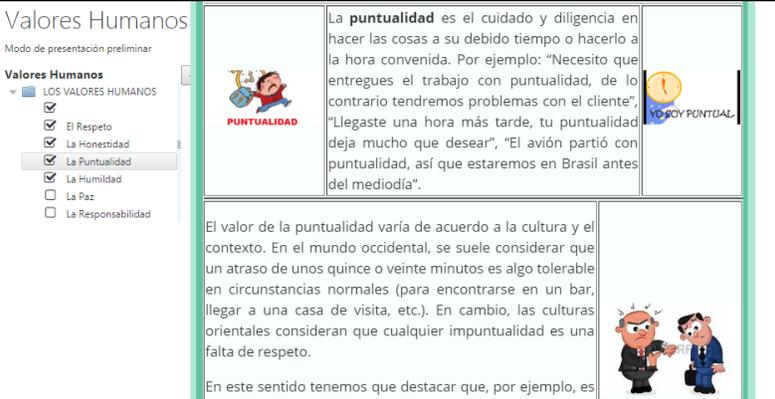
**Pero, ¿cómo educar a los hijos en valores?**

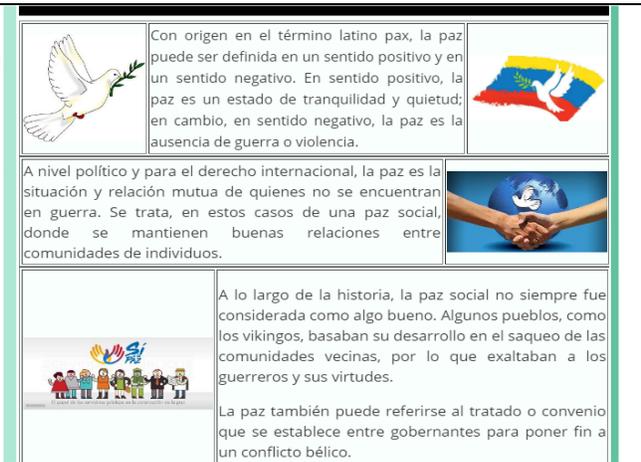
Primero, conociendo cada uno de los valores. en esta guía hicimos una selección de los principales valores para que los padres hagan un repaso y luego se los enseñen en el día a día a sus hijos, y con ejemplos.



### Actividades por Valor:

| SEMANA | VALOR   | ACTIVIDADES  |
|--------|---------|--|
| A      | Respeto | <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>Valores Humanos</p> <p>Modo de presentación preliminar</p> <p><b>Valores Humanos</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li><input checked="" type="checkbox"/> LOS VALORES HUMANOS</li> <li><input checked="" type="checkbox"/> El Respeto</li> <li><input checked="" type="checkbox"/> La Honestidad</li> <li><input checked="" type="checkbox"/> La Puntualidad</li> <li><input checked="" type="checkbox"/> La Humildad</li> <li><input type="checkbox"/> La Paz</li> <li><input type="checkbox"/> La Responsabilidad</li> </ul> <div style="display: flex; justify-content: space-between;"> <div style="width: 30%; text-align: center;">  </div> <div style="width: 65%;"> <p>La palabra <b>respeto</b> proviene del latín respectus y significa "atención" o "consideración".</p> <p>De acuerdo al diccionario de la Real Academia Española (RAE), el respeto está relacionado con la veneración o el acatamiento que se hace a alguien.</p> <p>El respeto incluye miramiento, consideración y deferencia.</p> </div> </div> <p>En este caso, partiendo de dicha definición, podemos establecer que un claro ejemplo de ello es cuando tenemos que asistir al funeral o sepelio de alguien conocido. Así, nos acercamos a los familiares del fallecido y les mostramos nuestros respetos por este trágico acontecimiento, le mostramos nuestro apoyo y le damos a conocer nuestra tristeza también.</p> </div> <p>Exploración del E-learning Valores Humanos, Conceptualización del valor (Lectura) en e-learning; video educativo sobre el valor humano en You Tube el cual se direccionará desde el AVA junto a las actividades a desarrollar en <a href="https://valoreshumanos3.milaulas.com/login/index.php">https://valoreshumanos3.milaulas.com/login/index.php</a> relacionadas al valor, evaluación en e-learning (actividad planificada). Actividad de Rellenar huecos con las palabras dadas; y Actividad Desplegable para escoger las palabras correctas.</p> |

|  |                    |  |
|--|--------------------|--|
|  | <p>Honestidad</p>  |  <p>Valores Humanos</p> <p>Modo de presentación preliminar</p> <p>Valores Humanos</p> <ul style="list-style-type: none"> <li><input checked="" type="checkbox"/> LOS VALORES HUMANOS</li> <li><input checked="" type="checkbox"/> El Respeto</li> <li><input checked="" type="checkbox"/> La Honestidad</li> <li><input checked="" type="checkbox"/> La Puntualidad</li> <li><input checked="" type="checkbox"/> La Humildad</li> <li><input type="checkbox"/> La Paz</li> <li><input type="checkbox"/> La Responsabilidad</li> </ul> <p>La <b>honestidad</b>, del término latino honestitas, es la cualidad de honesto. Por lo tanto, la palabra hace referencia a aquel que es <b>decente, decoroso, recatado, pudoroso, razonable, justo, probo, recto u honrado</b>, según detalla el diccionario de la Real Academia Española (RAE).</p> <p>En otras palabras, la honestidad constituye una cualidad humana que consiste en comportarse y expresarse con sinceridad y coherencia, respetando los valores de la justicia y la verdad.</p> <p>La honestidad no puede basarse en los propios deseos de las personas. Actuar en forma honesta requiere de un apego a la verdad que va más allá de las intenciones. Un hombre no puede actuar de acuerdo a sus propios intereses, por ejemplo obviando información, y ser considerado honesto.</p>   |
|  | <p>Puntualidad</p> |  <p>Valores Humanos</p> <p>Modo de presentación preliminar</p> <p>Valores Humanos</p> <ul style="list-style-type: none"> <li><input checked="" type="checkbox"/> LOS VALORES HUMANOS</li> <li><input checked="" type="checkbox"/> El Respeto</li> <li><input checked="" type="checkbox"/> La Honestidad</li> <li><input checked="" type="checkbox"/> La Puntualidad</li> <li><input checked="" type="checkbox"/> La Humildad</li> <li><input type="checkbox"/> La Paz</li> <li><input type="checkbox"/> La Responsabilidad</li> </ul> <p>La <b>puntualidad</b> es el cuidado y diligencia en hacer las cosas a su debido tiempo o hacerlo a la hora convenida. Por ejemplo: "Necesito que entregues el trabajo con puntualidad, de lo contrario tendremos problemas con el cliente", "Llegaste una hora más tarde, tu puntualidad deja mucho que desear", "El avión partió con puntualidad, así que estaremos en Brasil antes del mediodía".</p> <p>El valor de la puntualidad varía de acuerdo a la cultura y el contexto. En el mundo occidental, se suele considerar que un atraso de unos quince o veinte minutos es algo tolerable en circunstancias normales (para encontrarse en un bar, llegar a una casa de visita, etc.). En cambio, las culturas orientales consideran que cualquier impuntualidad es una falta de respeto.</p> <p>En este sentido tenemos que destacar que, por ejemplo, es</p> |

|  |                 |  |
|--|-----------------|--|
|  | <p>Humildad</p> | <p>Modo de presentación preliminar</p> <p><b>Valores Humanos</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li><input checked="" type="checkbox"/> LOS VALORES HUMANOS</li> <li><input checked="" type="checkbox"/> El Respeto</li> <li><input checked="" type="checkbox"/> La Honestidad</li> <li><input checked="" type="checkbox"/> La Puntualidad</li> <li><input checked="" type="checkbox"/> La Humildad</li> <li><input type="checkbox"/> La Paz</li> <li><input type="checkbox"/> La Responsabilidad</li> </ul>  <p>Exploración del E-learning Valores Humanos, Conceptualización del valor (Lectura) en e-learning; video educativo sobre el valor humano en You Tube el cual se direccionará desde el AVA junto a las actividades a desarrollar en <a href="https://valoreshumanos3.milaulas.com/login/index.php">https://valoreshumanos3.milaulas.com/login/index.php</a> relacionadas al valor, evaluación en e-learning (actividad planificada). Actividad de Rellenar huecos con las palabras dadas; y Actividad Desplegable para escoger las palabras correctas.</p>   |
|  | <p>Paz</p>      | <p>Modo de presentación preliminar</p> <p><b>Valores Humanos</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li><input checked="" type="checkbox"/> LOS VALORES HUMANOS</li> <li><input checked="" type="checkbox"/> El Respeto</li> <li><input checked="" type="checkbox"/> La Honestidad</li> <li><input checked="" type="checkbox"/> La Puntualidad</li> <li><input checked="" type="checkbox"/> La Humildad</li> <li><input type="checkbox"/> La Paz</li> <li><input type="checkbox"/> La Responsabilidad</li> </ul>  <p>Exploración del E-learning Valores Humanos, Conceptualización del valor (Lectura) en e-learning; video educativo sobre el valor humano en You Tube el cual se direccionará desde el AVA junto a las actividades a desarrollar en <a href="https://valoreshumanos3.milaulas.com/login/index.php">https://valoreshumanos3.milaulas.com/login/index.php</a> relacionadas al valor, evaluación en e-learning (actividad planificada). Actividad de Rellenar huecos con las palabras dadas; y Actividad Desplegable para escoger las palabras correctas.</p> |

|  |                        |  |
|--|------------------------|--|
|  | <p>Responsabilidad</p> | <div data-bbox="618 197 1414 625"> </div> <p data-bbox="618 625 1414 953"> Exploración del E-learning Valores Humanos, Conceptualización del valor (Lectura) en e-learning; video educativo sobre el valor humano en You Tube el cual se direccionará desde el AVA junto a las actividades a desarrollar en <a href="https://valoreshumanos3.milaulas.com/login/index.php">https://valoreshumanos3.milaulas.com/login/index.php</a> relacionadas al valor, evaluación en e-learning (actividad planificada). Actividad de Rellenar huecos con las palabras dadas; y Actividad Desplegable para escoger las palabras correctas </p> |
|--|------------------------|--|

Para el desarrollo de esta propuesta se hace necesario los siguientes recursos:

*Docente*; que tenga la disposición para la auto-capacitación en el manejo de los recursos tecnológicos que se ha requerido y mencionado durante todo el proceso. El docente es el encargado de gestionar los recursos virtuales a utilizar, creación del aula virtual y seguimiento de los procesos.

*Alumnos*: encargados de acceder a los procesos para comprobar su funcionalidad y logro del objetivo planteado.

*Recursos físicos y tecnológicos*: Sala de sistemas; equipos audio-visuales (parlantes, video beam, equipo central), portátiles uno por cada alumno; internet.

De ser posible se hará uso de los dispositivos personales (celulares o tablets) para comprobar la portabilidad de las herramientas implementadas.

Este seguimiento se visibilizará en el aula de clase mediado por el cumplimiento de las actividades de trabajo externas al proyecto; se entiende que los resultados son medibles en el ámbito visual y en el comportamiento; son resultados de alto impacto social, y se visibilizan en la convivencia y los de actos sociales. Lo que se espera es que al utilizar las herramientas tecnológicas que a ellos les encantan para su comprensión, ellos tomen ese gusto que tienen por estas nuevas tecnologías y capten los conceptos y ejemplos para su establecimiento en los valores humanos.

## **Conclusión**

Este es un trabajo propuesto y dirigido por un docente innovador, que hace una integración entre las Nuevas Tecnologías de la Información y la Comunicación y las Competencias Ciudadanas; que mediante el uso de vías de indagación identificó una problemática relacionada con la falta de convivencia y comportamientos indebidos en espacios sociables o de comunicación. Desde este punto de vista o de caracterización se inició un proyecto que busca el establecimiento de los valores humanos afectados e identificados como problemáticos.

Se propuso la intermediación de los recursos tecnológicos y de información, que son muy llamativos para los alumnos, para crear un Entorno Virtual de Aprendizaje viabilidad en el cual se dio todas las instrucciones de proceso y desarrollo para ser elaborados o abordados por el alumno; todos los procesos que realiza el alumno serán dirigidos y supervisados por el docente en el mismo espacio virtual quien hace retroalimentación sincrónica o asincrónica con el alumno.

Gracias al diseño de la propuesta educativa mediante el uso de herramientas tecnológicas (OVA) se pudo fortalecer los valores humanos de convivencia en un Ambiente Virtual de Aprendizaje en los niños y niñas de grado tercero Primaria de la IEMI.

Este Ambiente Virtual de Aprendizaje complementado con la selección los recursos OVA ayudan a superar la indiferencia frente a problemas vividos en el aula fortaleciendo los valores de respeto, honestidad, puntualidad, humildad, paz y responsabilidad.

Para cada valor se pudo hacer una clasificación de los recursos tecnológicos y OVA para utilizarlos como material que faciliten la reflexión sobre el problema de convivencia en el aula y fuera de ella por la falta de valores.

Se construyó una Plataforma (AVA) para que el estudiante interactúe y aborde temas de convivencia sobre conflictos sociales que se presentan con sus actos y que podrá retroalimentarse y mejorarse de acuerdo a las necesidades y situaciones presentadas.

Las recomendaciones del desarrollo de este proyecto es el deseo de innovar el trabajo de enseñanza y aprendizaje desde el rol del docente, buscando estrategias de interés para los estudiantes; esta es una estrategia que puede ser implementada en todas las áreas, y que, involucra al estudiante en la construcción de su propio conocimiento, tal como se hizo con el establecimiento de los valores humanos desde lo Espacios virtuales de aprendizaje que involucraron recursos virtuales de aprendizajes creados por el docente y otros que se encuentran en la internet para ser usados como OVA.

## Referentes Bibliográficos

Zapata, D. V. (2015). Diseño y construcción de un objeto virtual de aprendizaje, como estrategia para fortalecer la comprensión del concepto de fracción en los estudiantes de grado octavo del colegio Saludcoop sur IED.

<https://repository.libertadores.edu.co/handle/11371/133>

Andrade, V. M. (2016). Resolución de conflictos escolares en el Colegio Juan Lozano y lozano IED con estudiantes de grado décimo por medio de las TIC.

<https://repository.libertadores.edu.co/handle/11371/863>

Rhona Sharpe, Benfield Greg & Francis Richard (2006) Implementing a university e-learning strategy: levers for change within academic schools,

<https://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/09687760600668503>

Gámiz, (2009). Entornos virtuales para la formación práctica de estudiantes de educación: implementación, experimentación y evaluación de la plataforma aulaweb.

<https://hera.ugr.es/tesisugr/1850436x.pdf>

Líneas de Investigación, Fundación Universitaria Los Libertadores.

<https://www.ulibertadores.edu.co/vicerrectoria-investigacion/lineas-investigacion>.