

CONCLUSIONES:

Se debe dar mayor divulgación y capacitación sobre los beneficios a los productores para aumentar los rendimientos de los cultivos. Se puede emplear en todos los cultivos y directamente al suelo. Continuar profundizando en el estudio de los beneficios que tiene para la agricultura orgánica.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICA:

Añasco y Picado, 2005. Preparación y uso de abonos orgánicos sólidos y líquidos.

Hernandez Escalona y coautores, 2001. Plaguicidas naturales de origen Botánico.

Ramirez, Cadillo y Morales, 2016. Evaluación de la calidad de un abono liquido producido via fermentación homoláctica de heces de alpaca.

MULTIMEDIA EDUCATIVA PARA EL DESARROLLO DE UNA CORRECTA EDUCACIÓN VIAL. EDUCATIONAL MULTIMEDIA FOR THE DEVELOPMENT OF A CORRECT ROAD EDUCATION.

Autores:

1. M. Sc.. Yaniris García Rivera, Centro Universitario Municipal Minas de Matahambre, Universidad Hermanos Saiz Montes de Oca, Profesora a tiempo parcial, ORCID: [0000-0002-6194-7842](https://orcid.org/0000-0002-6194-7842), yaniris@mm.pr.rimed.cu, Cuba,
2. Lic. Renier Serrano Moreno, Centro Universitario Municipal Minas de Matahambre, Universidad Hermanos Saiz Montes de Oca, Profesor a tiempo parcial, ORCID:0000-0002-6660-7601, reniersr@mm.pr.rimed.cu, Cuba,
3. M. Sc.. Darilys Collera Correa. Centro Universitario Municipal Minas de Matahambre, Universidad Hermanos Saiz Montes de Oca, ORCID: 00-0002-7664-3892, darilis@mm.pr.rimed.cu, Cuba,
4. M. Sc. Dania Rojas Carbonell, Centro Universitario Municipal Minas de Matahambre, Universidad Hermanos Saiz Montes de Oca, Pinar del Río, ORCID: 0000-0002-8883- 8320, dania.rojasc@upr.edu.cu, Cuba
5. M. Sc.. Griselda Caridad Cabrera Hernández, Centro Universitario Municipal, Minas de Matahambre, Universidad Hermanos Saiz Montes de Oca, Pinar del Río, ORCID: 0000-0001-9943- 0665, griselda.cabrera@upr.ed.cu, Cuba

Resumen

Una de las causas principales de los accidentes del tránsito, es la falta de educación vial dirigida a crear hábitos, sobre el tránsito. Estos deben desarrollarse desde los primeros años de vida. Para lograr una educación vial eficiente, no basta con impartir de manera sistemática los contenidos, se requiere mantener el interés y asegurar la ejercitación a través de una serie de

actividades que se pueden desarrollar en los distintos grados, años o niveles de educación. Por este motivo se confeccionó una Multimedia Educativa en la que se ofrecen sugerencias metodológicas a partir de diferentes juegos didácticos en los que se abordan las temáticas de validad y prevención de accidentes; con la cual el docente podrá enriquecer y situar al alumno ante las diferentes situaciones que se pudiera encontrar en su quehacer cotidiano. Cuenta con un menú de temas variados: Conociendo, empezando, recordando, jugando, mirando, relacionando, diseñando, glosario de términos

El trabajo tiene como objetivo: Elaborar una Multimedia Educativa para el conocimiento de una educación vial en los estudiantes de 4to grado del seminternado Isidoro García Rodríguez.

Con la utilización de la multimedia se logró mayor conocimiento sobre la educación vial en los estudiantes, así como el desarrollo de la imaginación y actitudes positivas ante diferentes situaciones que se le presentan.

Palabras claves: educación vial, juegos didácticos.

Summary

One of the main causes of traffic accidents is the lack of road education aimed at creating habits on traffic. These must develop from the first years of life. To achieve an efficient driver's education, it is not enough to systematically impart the contents, it is necessary to maintain interest and ensure exercise through a series of activities that can be carried out in different grades, years or levels of education. For this reason, an Educational Multimedia was made in which methodological suggestions are offered from different didactic games in which the issues of validity and accident prevention are addressed; with which the teacher can enrich and situate the student in the different situations that could be found in their daily work. It has a menu of varied topics: Knowing, starting, remembering, playing, looking, relating, designing, glossary of terms

The objective of the work is: To elaborate an Educational Multimedia for the knowledge of a road education in the 4th grade students of the Isidoro García Rodríguez semi-boarding school.

With the use of multimedia, greater knowledge about driver education was achieved in students, as well as the development of imagination and positive attitudes in the face of different situations that arise.

Keywords: driver's education, didactic games.

Introducción

Las lesiones causadas por accidentes de tránsito constituyen un grave problema de salud pública y una causa importante de muertes y heridas en todo el mundo. Además de los enormes costos económicos y sociales que suponen para las personas, las familias y la sociedad. Es incalculable el daño que puede acarrear el incumplimiento de las regulaciones viales, no solamente por el número de muertes que puede provocar, sino también por la gran cantidad de lesionados e incapacitados que, como secuela, quedan en la mayoría de los casos.

Son variados los tipos de transporte que se emplean y la vida social se incrementa por la participación de todos en los diferentes programas de desarrollo; por otra parte la aspiración de lograr un pueblo culto se propugna a partir de una cultura general integral en cuya materialización jugarán un papel determinante los educadores, lo que fundamenta la necesidad de una preparación vial, pues de ella dependerá en buena medida la preservación de las personas, que es uno de los preceptos declarados por nuestro gobierno.

Estas orientaciones lo apoyarán en su desempeño en la ejecución del proceso educativo, el trabajo con la familia y en la comunidad. La educación vial en los niños y niñas, adolescentes y jóvenes, contribuye a preservar su salud, a comportarse correctamente cuando transiten por la calle como peatones o futuros ciclistas.

El conocimiento y adopción de los preceptos de tránsito, derechos y responsabilidades en la vía, es vital en todo conductor de vehículo automotor, ciclista, peatón y pasajero desde los primeros años de vida y hasta la adultez, como elemento central en la prevención de los índices de morbimortalidad por accidentes de tránsito.

Una de las causas principales de los accidentes del tránsito, es la falta de educación vial dirigida a crear hábitos, más que reglas, sobre el tránsito. Estos hábitos deben desarrollarse desde los primeros años de vida del niño y, paulatinamente, hay que crear en él actitudes adecuadas sobre cómo debe comportarse en la vía, así como la responsabilidad que tiene ante los peligros que esta entraña. Para lograr una educación vial eficiente, no basta con impartir de manera sistemática los contenidos, se requiere mantener el interés y asegurar la ejercitación a través de una serie de actividades que se pueden desarrollar en los distintos grados, años o niveles.

Corresponde al personal docente de nuestras instituciones desempeñar un importante papel en la educación vial desde las edades más tempranas en las temáticas de prevención de accidentes y educación vial para ello deben estar preparados metodológicamente para insertar estas temáticas en las diferentes actividades del proceso docente educativo.

La protección de los derechos de la infancia y la adolescencia constituye uno de los pilares de nuestro trabajo, por lo que consideramos una excelente oportunidad para la formulación de estrategias de prevención de accidentes desde la perspectiva del juego como un recurso para procurar distracción y diversión como medio de formar la personalidad y de aprender de forma experimental a relacionarse en sociedad, a resolver problemas y situaciones conflictivas.

Para ello se confeccionó una Multimedia Educativa en la que se ofrecen una serie de sugerencias metodológicas de diferentes juegos didácticos en los que se abordan las temáticas de vialidad y prevención de accidentes donde el docente podrá enriquecer y situar al alumno ante las diferentes situaciones que se pudiera encontrar en su quehacer cotidiano; las que harán más objetivas las explicaciones que al respecto se realicen.

Desarrollo.

La científicidad de la educación presenta gran apoyo en la realización en los juegos con dirección, orientación metodológica y sistematicidad para activar el [pensamiento](#) rápido y fuerte, unido a la actividad práctica con vista a desarrollar aún más las capacidades intelectuales de los educandos.

Las Orientaciones Metodológicas constituyen un documento de primordial importancia pedagógica – metodológica para los docentes. Estas incluyen la concepción metodológica general de la Educación Vial en las diferentes especialidades y proposiciones o sugerencias para el desarrollo de los contenidos en las mismas.

Esta investigación tiene como objetivo: Elaborar una Multimedia Educativa propiciando el conocimiento de una educación vial en los estudiantes de 4to grado del seminternado Isidoro García.

Entre los contenidos fundamentales a desarrollar, se priorizarán:

1. La accidentalidad y sus consecuencias.
2. Cumplimiento de las Normas de educación vial para reducir el riesgo de accidentes
3. Importancia de la disciplina vial y práctica de la cortesía en el tránsito

Novedad Científica: Esta temática ha sido tratada con anterioridad, pero no se conoce de una Multimedia Educativa para el conocimiento de una educación vial utilizando juegos didácticos.

En esta investigación se diseñó un diagnóstico inicial donde se miden los siguientes indicadores:

Indicadores

1. Conocimiento de la educación vial
2. Adecuada selección del juego en la clase
3. La adecuada preparación del juego
4. Ejecución del juego

Una vez puesto en práctica el diagnóstico inicial a través de la observación al desarrollo del proceso docente educativo, se pudo comprobar que existen dificultades en indicadores como:

El indicador: Conocimiento de la educación vial solo el 40% de los maestros presentaban dominio sobre el tema.

El indicador: Adecuada selección del juego para el 20% de los maestros.

El indicador: La adecuada preparación del juego por los maestros 20%.

El indicador: Ejecución del juego en los maestros 20%

Limitaciones

- Insuficiente preparación de los maestros en cuanto al conocimiento de la educación vial
- Escasa vinculación de la temática de la educación vial en los diferentes momentos del proceso docente educativo
- Insuficiente utilización la REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS: impresa por parte de los maestros

El juego es una actividad recreativa que llevan a cabo los seres humanos con un objetivo de distracción y disfrute para la mente y el cuerpo, aunque, en los últimos [tiempos](#), los juegos también han sido utilizados como una de las principales herramientas al servicio de la [educación](#), esta es una actividad necesaria para los humanos en la esfera social, permite ensayar ciertas conductas sociales; a su vez es herramienta útil para adquirir y desarrollar capacidades intelectuales, motoras, o afectivas. Se requiere disponer de tiempo y espacio para poder realizarlo.

Lo que impulsó un estudio a profundidad que posibilitara eliminar las limitantes existentes y crear una Multimedia Educativa que gestionara de forma segura y organizada toda la información capaz de minimizar el esfuerzo en la búsqueda de ideas diferentes y de fácil acceso para su estudio, ya que garantiza una sencilla navegación por los distintos temas, estableciendo mecanismos de seguridad que protejan la información de manejos inadecuados. La Multimedia cuenta con herramientas necesarias para el estudio de la Educación Vial en la educación primaria. Además cuenta con un menú de temas variados: Conociendo, empezando, recordando, jugando, mirando, relacionando, diseñando, glosario de términos

Juegos didácticos. En la actualidad los pedagogos consideran los juegos como una herramienta fundamental para el proceso de enseñanza aprendizaje,

elevant el trabajo independiente de los estudiantes y resolver situaciones problemáticas en la actividad práctica.

El docente no puede valorar la efectividad del juego que realiza si lo emplea de forma abierta y sin intención didáctica, por lo que cada uno debe saber que estos juegos didácticos tienen un carácter motivador y ofrecen recursos básicos para el desarrollo de su [personalidad](#); son sin lugar a dudas, un proceso natural que permite la libertad para expresar su personalidad sin limitaciones, son además productivos desde el punto de vista del aprendizaje, pues ayudan a la asimilación de conocimientos y al desarrollo de hábitos y habilidades. Por estas características se entiende por juego didáctico a la actividad multifacética y fundamental que promueve sentimientos, deseos, aspiraciones, posibilidades de sentir, captar y producir de una manera espontánea. Permite desarrollar hábitos de organización de habilidades para la solución de diversas situaciones, desde el punto de vista del aprendizaje.

El juego es voluntario por el interés que despierta hacia una actividad grata, enérgica y libre de reglas rígidas. Por todas las razones planteadas anteriormente, los juegos didácticos no pueden verse como un método de sustitución de la clase, sino como un método unido directamente al aprendizaje. Debe utilizarse la forma planificada, en conexión con los objetivos del programa y su adecuada derivación hacia la clase sin dejar de tener en cuenta las características de los alumnos, su edad, intereses y necesidades, ya que su puesta en práctica reclama la adecuada orientación metodológica.

Resultados e impactos.

La multimedia educativa se implantó en el S/I Isidoro García de Minas de Matahambre. Tuvo gran impacto en los alumnos y maestros ya que fue una experiencia nueva para ellos, pues se vinculó la temática de educación vial de una manera novedosa a través del desarrollo de juegos didácticos lo que permitió que los educandos se mostraran motivados y creativos en el desempeño de los mismos; desarrollando conocimientos, habilidades, actitudes positivas sobre cómo debe comportarse en la vía, así como la responsabilidad que tiene ante los peligros que esta entraña.

CONCLUSIONES:

- La multimedia educativa propicia el conocimiento de una cultura vial con vista a desarrollar aún más las capacidades intelectuales de los estudiante
- Se logró en los maestros el desarrollo de habilidades de selección, preparación y ejecución, de diferentes juegos didácticos, demostrando que los mismos desarrollan en los estudiantes la imaginación, conocimientos, habilidades, actitudes positivas en los niños y estimula sus capacidades tanto visuales como creadoras, aprenden de una manera amena y divertida.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

ALFARO TORRES, ROLANDO. El juego, una necesidad vital. – p.30 – 33 –En: Educación ([La Habana](#)). – No. 32, [mayo- agosto. 1994](#).

Colectivo de autores. Educación Vial. Programa y Orientaciones Metodológicas. Ed. MINED, División Nacional de Tránsito y UNICEF. La Habana, 2003

Torres Cueto, Dra. G. Ma. Antonia y Cols: Programa Director de Promoción y Educación para la Salud. La Habana, 1999.

Torres, Mercedes y Graciela Piñero: Educación para la Salud 1 y 2. Dirección General de

Formación de Personal Docente, MINED, Ciudad de La Habana, 1975.

Ley No. 60 del Código del Tránsito.

Ley 109/2010 del Código de Seguridad Vial,

JUKORSKAIA, R. I. El juego y su importancia pedagógica. –La Habana :Ed. Pueblo y Educación, [1992](#). – 107

KURAMSHIN, I. Los juegos didácticos en las clases. – p. 17- 20. – En: Revista Escuela Media Nocturna ([Moscú](#)). – Vol 4, [junio](#)- agosto.[1989](#).

Anexos.

Nombre del juego: Diseñando.

Objetivos.

- Desarrollar de forma sistemática y progresiva habilidades que le permitan comportarse adecuadamente frente a los elementos activos del tránsito y adquirir una conciencia de responsabilidad ante sus peligros.
- Identificar los elementos significativos del espacio circundante.
- Contribuir a la formación de hábitos de conducta correctos en los niños y niñas, al intervenir como peatones y, fundamentalmente, en su condición de futuros ciclistas.

Tiempo de duración.20

Materiales a utilizar. Maqueta.

Mediante este juego permite al alumno el desarrollo del comportamiento que se deben cumplir en la vía pública, tanto en el campo como en la ciudad y en diferentes medios de transporte, incluyendo el ferrocarril; se inculca también el respeto hacia las autoridades del tránsito, así como a valorar el cumplimiento de las regulaciones del tránsito para garantizar el bienestar de todos los ciudadanos y ejemplificar alteraciones y accidentes del tránsito

Conocimiento previo que deben poseer los alumnos para el desarrollo del juego.

- Aunque por la acera se puede caminar en dos direcciones, debe hacerse siempre por derecha de esta y nunca por la calle
- Las calles se atraviesan siempre por las esquinas, por las zonas de paso, o partes de vía señaladas por las cebras o marcas para el cruce de peatones.
- Si la vía tiene doble sentido, se mira primero a la izquierda para atravesar una vía, y luego a la derecha para cruzar la otra.
- Si la vía tiene un solo sentido, se mira la flecha indicadora para saber en que dirección deben transitar los vehículos y se pasa cuando no se aproxime ninguno.
- Está prohibido sentarse en el contén o borde de la acera, porque esto acarrea peligro.
- Se debe tener cuidado al pasar por delante de los vehículos estacionados o parqueados, próximos a una esquina sin semáforo; hay que mirar el sentido del tránsito para estar seguro de que no se aproxima ningún vehículo.
- No se debe pasar por delante de los vehículos que detienen la marcha por un momento, para dejar o tomar pasaje, o por cualquier otro motivo; se debe esperar para hacerlo después que estos hayan continuado la marcha.

- No se debe pasar entre vehículos que estén estacionados o parqueados, y mucho menos cuando el que está delante da marcha atrás
- No jugar en las aceras y en las calles, para realizar actividades recreativas deben ir al parque, campos deportivos, los solares y las áreas de participación deportivas.
- En los días de lluvia se deben extremar las precauciones; hay que poner más atención en el tránsito. Los vehículos que en estas condiciones transitan por la vía demoran más tiempo en frenar.
- En los lugares donde no hay aceras los peatones tienen que transitar, solamente por los lugares destinados a los peatones tienen que transitar, solamente, por los lugares destinados a los peatones, a ambos lados de las calles y las carreteras, tratando de hacerlo siempre de frente al tránsito.
- En las esquinas donde no hay semáforos especiales para peatones, deben cruzar en la misma dirección en que circulan los vehículos, cuando se encienda la luz verde en esa dirección. Deben tomarse precauciones con los carros que doblen.
- Si la esquina tiene semáforo para peatones, debe cruzarse cuando se encienda la figura de color verde.
- Si el tránsito lo está dirigiendo un policía del tránsito debe de cruzarse solamente cuando este lo indique.
- Los ciclistas solo deben conducir a un metro de la acera, por la senda derecha y respetar las señales del tránsito.
- Las bicicletas deben tener las luminarias necesarias para conducir de noche. No cargar a más de una persona en las parrillas, ni llevar en ella a menores de 5 años.
- No ingerir bebidas alcohólicas para conducir un vehículo.

Un número importante de accidentes por atropello se producen debido al incumplimiento de las normas y a una mala conducta por parte de las personas que van a pie, para ello se hace necesaria la incorporación de la educación vial como educación en valores, generadora de unos hábitos y comportamientos adecuados desde las primeras edades, haciendo especial hincapié en el modelo de comportamiento por parte de las personas adultas tanto de la familia como del centro educativo, para que en estos primeros desplazamientos ejerzan una labor de supervisión y ejemplo de conductas positivas y correctas. Las calles son fundamentalmente espacios urbanos que permiten la circulación de personas y en algunos casos también de vehículos pero también son lugares que condicionan la vida de esas personas y que construyen la identidad de las ciudades.

El juego.

En la misma línea que el resto del material este juego se propone un acercamiento lúdico al conocimiento de la calle, presentando una maqueta configurable en la que sobre un fondo liso y con una calle, se puedan ir incorporando casas y tiendas, autos, señales, personas de diferentes edades y realizando diferentes actividades.

.Actividades con el juego.

Este juego permite, como la mayoría de los que forman parte de este material, que los propios niños y niñas jueguen de manera autónoma con él, pero también el juego colectivo, mediante una maqueta en la que todo el aula

pueda realizar su creación, incluso la interacción entre la persona adulta y el menor, haciendo reflexionar sobre los elementos que aparecen en la representación y que también pueden aparecer en la realidad, en los que realmente le gustaría que aparecieran

Este juego puede ser complementado con actividades a desarrollar con elementos contruidos con otros materiales en la propia escuela.

Se le presenta al niño una maqueta confeccionada previamente en la que ellos van colocar los elementos realizados con material de reciclaje, como casas, árboles, autos, niños, semáforos, policía, señales etc, lo pueden realizar por equipos en la que ellos representaran de manera creadora y van conformando la representación gráfica de la comunidad

Por supuesto, estas actividades deberían ser complementadas previamente con la salida al exterior de la escuela para conocer el barrio e identificar los elementos significativos, que después se podrían incluir en la representación que se va a hacer de la calle.

MINAS DE MATAHAMBRE “MI ENCUENTRO CON LA HISTORIA”

MATAHAMBRE MINES “MY ENCOUNTER WITH HISTORY”

Autores:

1. Lic. Renier Serrano Moreno, Centro Universitario Municipal Minas de Matahambre, Universidad Hermanos Saiz Montes de Oca, Profesor a tiempo parcial, ORCID: 0000-0002-6660-7601, reniersr@mm.pr.rimed.cu, Cuba,
2. M. Sc.. Yaniris García Rivera, Centro Universitario Municipal Minas de Matahambre, Universidad Hermanos Saiz Montes de Oca, Profesora a tiempo parcial, ORCID: [0000-0002-6194-7842](https://orcid.org/0000-0002-6194-7842), yaniris@mm.pr.rimed.cu, Cuba,
3. M. Sc.. Darilys Collera Correa, Centro Universitario Municipal Minas de Matahambre, Universidad Hermanos Saiz Montes de Oca, Profesora a tiempo parcial, ORCID: 0000-0002-7664-3892, darilis@mm.pr.rimed.cu, Cuba,
4. M. Sc. Dania Rojas Carbonell, Centro Universitario Municipal Minas de Matahambre, Universidad Hermanos Saiz Montes de Oca, Pinar del Río, ORCID: 0000-0002-8883- 8320, dania.rojasc@upr.edu.cu, Cuba
5. M. Sc.. Griselda Caridad Cabrera Hernández, Centro Universitario Municipal, Minas de Matahambre, Universidad Hermanos Saiz Montes de Oca, Pinar del Río, ORCID: 0000-0001-9943-0665, griselda.cabrera@upr.ed.cu, Cuba

Resumen

Minas de Matahambre en 1912, formaba parte de la llamada Hacienda San Cristóbal de Matahambre, en el Término Municipal de Pinar del Río. Las condiciones geográficas existentes influyeron sensiblemente en la definición de su desarrollo, limitada esta por las necesidades de los caminos. El difícil acceso a este lugar la mantuvo por mucho tiempo inexplorada y virgen pese a la evidencia sobre la existencia de mineral de hierro en El Copal, ubicado entre la Hacienda de Los Jobos y Nombre de Dios. A los estudiantes de los diferentes niveles de enseñanza les resulta interesante el conocimiento de la Historia Local, con la cual establecen lasos que los unen con el pasado,