



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI
UNIDAD ACADÉMICA DE CIENCIAS
ADMINISTRATIVAS Y HUMANÍSTICAS

CARRERA: CIENCIAS DE EDUCACIÓN MENCIÓN
MENCIÓN: EDUCACIÓN BÁSICA

TESIS DE GRADO

TEMA:

“APLICACIÓN DEL AULA MULTIMEDIA EN EL ÁREA DE CULTURA ESTÉTICA EN LA CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI PERÍODO ACADÉMICO 2011 – 2012”

Tesis presentada previa a la obtención del Título de Licenciada en Ciencias de la Educación, mención Educación Básica.

TESISTAS:

Cuchipec Chusín Gloria Isabel

Negrete Raura Blanca Flora

DIRECTOR:

Lic. Beltrán Herrera Patricio Marcelo

Latacunga – Ecuador

Mayo – 2013

AUTORÍA

Los criterios emitidos en el presente trabajo de investigación con el tema, **“APLICACIÓN DEL AULA MULTIMEDIA EN EL ÁREA DE CULTURA ESTÉTICA”**, son de exclusiva responsabilidad de las autoras, salvo las citas de autores de diferentes textos que constan en la misma.

.....
Gloria Isabel Cuchiipe Chusín
C.C. 0503274516

.....
Blanca Flora Negrete Raura
C.C. 0503447294

AVAL DEL DIRECTOR

En calidad de Director de Tesis del trabajo de investigación del tema: **“APLICACIÓN DEL AULA MULTIMEDIA EN EL ÁREA DE CULTURA ESTÉTICA EN LA CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI PERÍODO ACADÉMICO MARZO – SEPTIEMBRE 2011-2012”**, de las postulantes: Cuchipec Chusín Gloria Isabel, Negrete Raura Blanca Flora, de la Unidad Académica de Ciencias Administrativas y Humanísticas de la carrera de Ciencias de la Educación mención Educación Básica, considero que la presente Tesis cumple con los requisitos metodológicos y aportes científico-técnicos suficientes para ser sometidos a la evaluación del Tribunal de Validación de la Tesis por el Honorable Consejo Académico de la Unidad Académica de Ciencias Administrativas y Humanísticas de la Universidad Técnica de Cotopaxi designe, para su correspondiente estudio y calificación.

El Director

Latacunga, Mayo, 2013

.....
Lic. Beltrán Herrera Patricio Marcelo

AGRADECIMIENTO

Quiero agradecer muy profundamente a Dios que me dio sabiduría y a mis queridos padres que constantemente me han brindado su apoyo necesario para culminar mi carrera.

Gloria.

De igual forma un profundo agradecimiento a todos los docentes de la Universidad “TÉCNICA DE COTOPAXI”, que día a día me guiaron mediante sus enseñanzas y sobre todo brindando una amistad, fortaleciéndome para seguir en adelante.

Blanca.

DEDICATORIA

Al culminar una etapa más de mi vida estudiantil dedico este trabajo con todo amor y respeto a Dios, mis padres y a mi hija Emelyn, quienes me dieron el valor moral y ético para continuar con mis estudios hasta alcanzar este anhelo tan deseado.

Gloria

De manera especial a mis queridos padres Juan Negrete y Cristina Raura y a todos quienes me brindaron un apoyo incondicional para alcanzar mi más anhelado sueño.

Blanca.

ÍNDICE

CONTENIDO	(Págs.)
1.- FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA.....	1
1.1. Antecedentes Investigativos.....	1
1.3. Marco Teórico.....	3
1.3.1. La Sociedad.....	3-4
1.3.2. Educación del Siglo XXI.....	4-7
1.3.3. Tecnología de la información y comunicación.....	8-11
1.3.3.1. Actividades de las tecnologías de información y comunicación.....	12-13
1.3.4. Aula multimedia.....	13-15
1.3.5. Aplicación del aula multimedia en el área de cultura estética.....	16-25

CAPÍTULO II

2.-ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN.....	30
2.1. Breve Caracterización de la Institución.....	30-32
2.2. Análisis e interpretación de resultados.....	33-39
2.3. Encuesta dirigido a las autoridades de la Universidad Técnica de Cotopaxi.....	40
2.4. Análisis aplicadas a las autoridades.....	41
2.5. Conclusiones.....	42
2.6. Recomendaciones.....	43

CAPÍTULO III

3. DISEÑO DE LA PROPUESTA.....	44
3.1. Datos informativos.....	44
3.2. Justificación de la propuesta.....	45
3.3. Objetivos.....	46
3.4. Descripción de la propuesta.....	47
3.5. Plan operativo-Operacionalidad.....	48

3.6. Manual del paint.....	49
3.7. Presentación del paint.....	50
3.8. Objetivos.....	51
3.9. Introducción del paint.....	52
3.10. Importancia del paint y sus herramientas.....	54-65
Conclusiones.....	66
Recomendaciones.....	67
Resultados obtenidos del manual	68
4. Referencias Bibliográficas.....	69
4.1. Bibliografía Consultada.....	69
4.2. Bibliografía Citada.....	69-70
4.3. Bibliografía Virtual.....	71

ÍNDICE DE TABLAS

	Págs.
Tabla N° 1.- Aplicación del aula multimedia, en el área de cultura estética.....	33
Tabla N° 2.-Uso de recursos didácticos tecnológicos.....	34
Tabla N° 3.- Uso de internet en la investigación científica.....	35
Tabla N° 4.- Calidad de educación mediante el aula multimedia.....	36
Tabla N° 5.- Desarrollo de métodos y técnicas apropiadas.....	37
Tabla N° 6.- Las redes sociales forman parte del desarrollo de la educación.....	38
Tabla N° 7.- La importancia de la utilización de la pizarra electrónica.....	39

ÍNDICE DE GRÁFICOS

	Págs.
Grafico N° 1.- Aplicación del aula multimedia, en el área de cultura estética.....	33
Grafico N° 2.- Uso de recursos didácticos tecnológicos.....	34
Grafico N° 3.- Uso de internet en la investigación científica.....	35
Grafico N° 4.- Calidad de educación mediante el aula multimedia.....	36
Grafico N° 5.- Desarrollo de métodos y técnicas apropiadas.....	37
Grafico N° 6.- Las redes sociales forman parte del desarrollo de la educación.....	38
Grafico N° 7.- La utilización de la pizarra Electrónica es importante.....	39



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI

UNIDAD ACADÉMICA DE CIENCIAS ADMINISTRATIVAS Y HUMANÍSTICAS

TEMA:

“APLICACIÓN DEL AULA MULTIMEDIA EN EL ÁREA DE CULTURA ESTÉTICA EN LA CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI PERIODO ACADÉMICO 2011-2012”

RESUMEN

Esta investigación se desarrolló por la razón que en nuestro país el sistema educativo actual sufre deficiencias por falta de aulas virtuales o por el desconocimiento de la misma ya que esto es un grave problema que afecta y retrasa el aprendizaje en los estudiantes conllevando a la formación de profesionales con un bajo nivel de conocimiento académico.

La no aplicación del aula multimedia en el área de cultura estética en muchos centros educativos y de formación profesional en gran parte es por falta de apoyo de las autoridades nacionales, provinciales y cantonales que en muchos de los casos dan preferencias y brindan apoyo solo a ciertas instituciones señaladas y mas no a quienes verdaderamente lo necesitan otro de los casos es por la carencia económica en las diferentes instituciones fiscales como escuelas, colegios y universidades del país de esta manera perjudicando el adelanto y la actualización de la educación y por ende perjudicando a la sociedad en general.

El principal objetivo de la presente investigación es para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje y lograr obtener una educación de calidad con una formación de excelentes profesionales en beneficio de la sociedad en general, abarcando la aplicación de la tecnología actualizada y la utilización de los recursos didácticos multimedios que constantemente aplicamos para el desarrollo de la investigación académica y la aplicación en el arte, pintura, dactilopintura, teatro, música, danza y en todo ámbito que abarca la cultura estética



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI

UNIDAD ACADÉMICA DE CIENCIAS ADMINISTRATIVAS Y HUMANÍSTICAS

TOPIC:

“APLICACIÓN DEL AULA MULTIMEDIA EN EL ÁREA DE CULTURA ESTÉTICA EN LA CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI PERIODO ACADÉMICO 2011-2012”

ABSTRACT

This research was conducted for the reason that in our country the current education system suffers deficiencies due to lack of virtual classrooms or the lack of it as this is a serious problem that affects and slows learning in students leading to the formation of professionals with a low level of academic knowledge. The non-application of the multimedia classroom in the area of aesthetic culture in many schools and vocational training is largely due to lack of support from national, provincial and cantonal that in many cases give preferences and provide support only certain institutions but not reported and those who truly need it is another case of economic deprivation in different fiscal institutions such as schools, colleges and universities in the country thus hurting the advancement and upgrading of education and thus hurting the society in general. The principal objective of this research is to improve the teaching-learning process and achieve get a quality education with excellent training of professionals for the benefit of society at large, covering the application of current technology and resource utilization educational Multimedia constantly applied to the development of academic research and application in art, painting, dactilopintura, theater, music, dance and all area covered by the aesthetic culture.



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI

UNIDAD ACADÉMICA DE CIENCIAS ADMINISTRATIVAS Y HUMANÍSTICAS

AVAL DE TRADUCCIÓN

En calidad de docente del centro cultural de idiomas de la Universidad Técnica de Cotopaxi. Yo Lic. Lidia Rebeca Yugla Lema, con cédula de identidad N° 050265234-0, CERTIFICO que he realizado la respectiva revisión del ABSTRACT, con el tema.

“APLICACIÓN DEL MANUAL DE NORMAS DE COMPORTAMIENTO EN LA AULA MULTIMEDIA DE LA CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA EN LA UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI EN EL PERÍODO 2011-2012” a cargo del asesor Lic. Patricio Beltrán, cuyo autor es: AGUAYZA MANGUI PAÚL LEONARDO.

Latacunga, 10 de enero del 2013.

Lic. Lidia Rebeca Yugla

CC: 050265234-0

INTRODUCCIÓN

El presente trabajo de investigación se realizó con el proyecto de crear un aula multimedia para el desarrollo de la educación en el Ecuador que permitirá alcanzar metas dirigidas fijamente a todos los estudiantes, el uso de la tecnología dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje es de vital importancia ya que la ejecución de la misma pretende mejorar el desarrollo académico de los docentes y discentes frente al uso de las diferentes tecnologías mejorando la calidad del aprendizaje.

Con la creación de las aulas tecnológicas en la Provincia de Cotopaxi pretendemos aplicar en distintas instituciones educativas como vías de desarrollo hacia el futuro, es importante señalar que la trilogía educativa interviene estudiantes, padres y docentes con la implementación tecnológica deben estar capacitados para brindar ayuda permanente a quienes lo necesiten.

La educación en la actualidad atraviesa una etapa que dificulta el desarrollo de un buen aprendizaje, por la misma razón es importante señalar que nuestro país se encuentra en una situación socioeconómica y cultural muy difícil en la actualidad, las aulas tecnológicas es un desafío, sobre todo para los países en vías de desarrollo como el nuestro, el saber reconocer que la tecnología de la comunicación y la información son instrumentos para potenciar el crecimiento científico, cultural y económico, que cumple un papel preponderante en la creación de nuevos conocimientos, es necesario desarrollar trabajos que permitan comprender un nuevo contexto educativo más significativo para los estudiantes y docentes de una institución educativa con visión, misión a superarse en el presente y futuro mediante la creación de aulas tecnológicas.

Nuestra propuesta está basada en los siguientes objetivos; diseñar un aula multimedia en la Universidad Técnica de Cotopaxi en la especialidad de Educación Básica, optimizar un aprendizaje de calidad desarrollando un paso más adelante en la educación; un aula multimedia es una nueva herramienta que abre

nuevas puertas hacia el futuro una de ellas es la adquisición de información de tipo educativo, permitiendo la combinación de aprendizaje. Diagnosticar una captación sobre temas más complejos e importantes para los estudiantes, teniendo en cuenta que las aulas virtuales se han convertido en un factor importante en nuestras vidas, es indispensable ir creciendo junto con ellas. Desarrollar nuevas aplicaciones que gracias a la tecnología permite a todos los usuarios desenvolverse fácilmente dentro de sus labores especialmente educativas de nuestra provincia. A nivel educativo, hay que crear aplicaciones que ayuden a los estudiantes a comprender este fascinante reto de conocer la tecnología que tiene que utilizarse para poder obtener una educación de calidad, y a la vez obtener más beneficios de su materia de estudios.

Analizar si la investigación orienta que el estudiante sea un pequeño investigador ya que las aulas virtuales ayudan enormemente a que la enseñanza sea más atractiva y menos aburrida para los estudiantes y personas en general; siempre y cuando los procesos para la enseñanza sean los correctos, todo esto se puede lograr con un constante apoyo de todas las autoridades. Por lo anteriormente mencionado es de vital importancia dar solución al problema de la construcción de aula multimedia, si esta solución no se da en nuestra carrera los estudiantes no tendrán acceso a una educación de calidad y sobre todo actualizada. La formación de los mismos no aportara en el desarrollo y adelanto de la sociedad perjudicando y retrasando el proceso educativo a nivel primario, secundario y superior, Capítulo I contiene categorías fundamentales, capítulo II breve caracterización de la institución, análisis y resultado de las encuestas, capítulo III, desarrollo de la propuestas, anexos y bibliografía.

CAPÍTULO I

1.- FUNDAMENTACION TEÓRICA

Desde el origen de la humanidad hasta hoy en la actualidad la sociedad ha sufrido constantes cambios. Económico, político, social, cultural, religioso y educativo; buscando el desarrollo de la ciencia y tecnología para alcanzar un mundo globalizado en el ámbito educativo.

1.2.- ANTECEDENTES INVESTIGATIVOS

La sociedad es el conjunto de personas que interaccionan entre sí y comparten ciertos rasgos culturales esenciales, cooperando para alcanzar metas comunes, hace referencia a la agrupación de personas, mientras que la cultura hace referencia a toda su producción y actividad transmitida de generación en generación a lo largo de la historia, incluyendo costumbres, lenguas, creencias y religiones, arte, ciencia, etc. La diversidad cultural existente entre las diferentes sociedades del mundo se debe a la diferenciación cultural que ha experimentado la humanidad a lo largo de la historia debido principalmente a factores territoriales, es decir, al aislamiento e interacción entre diferentes sociedades.

En la sociedad el sujeto puede analizar, interpretar y comprender todo lo que lo rodea por medio de las representaciones simbólicas que existen en la comunidad. Es decir, los símbolos son indispensables para el análisis social y cultural del espacio en que se encuentra el hombre y a partir de la explicación simbólica de los objetos se puede adquirir una percepción global del mundo. Los habitantes, el entorno y los proyectos o prácticas sociales hacen parte de una cultura, pero existen otros aspectos que ayudan a ampliar el concepto de la sociedad

La sociedad se basa de un grupo de individuos marcados por una cultura en común, un cierto folclore y criterios compartidos que condicionan sus costumbres y estilo de vida y que se relacionan entre sí en el marco de una comunidad, aunque las sociedades más desarrolladas son las humanas de cuyo estudio se encargan las ciencias sociales como la sociología y la antropología.

Los expertos en el análisis de las sociedades establecen una serie de señas de identidad o de características que exponen que son imprescindibles que se cumplan para que las reuniones o asociaciones de grupos se consideren sociedades como tal así entre otras cosas, requieren tener una ubicación en una zona geográfica común estar constituidos a su vez en diversos grupos cada uno con su propia función social, deben tener una cultura común, pueden considerarse una población en su totalidad.

1.3.- MARCO TEÓRICO

La sociedad hoy en día tienen muchos conocimientos de diferentes tecnologías que comparten los grandes mundos y una de ellas es la aula multimedia que están adquiriendo todos los establecimientos educativos para mejorar la educación del siglo XXI en la actualidad y de nuestro país.

1.3.1.- La sociedad

“SANTACRUZ. Rafael (2007)”.- “La sociedad es la agrupación de personas, mientras que la cultura hace referencia a toda su producción y actividad transmitida de generación en generación a lo largo de la historia, incluyendo costumbres, lenguas, creencias y religiones, arte, ciencia, la diversidad cultural existente entre las diferentes sociedades del mundo se debe a la diferenciación cultural que ha experimentado la humanidad a lo largo de la historia debido principalmente a factores la interacción entre diferentes sociedades. La sociedad se basa en investigar trabajar avanzar y compartir cualquier individuo que esté ejerciendo una de estas tareas en los diferentes campos está aportando a la sociedad para formar un mundo mejor para el futuro”. Pág. 32.

“HARNECKERLMartha (2001)”.- “El entorno y los proyectos o prácticas sociales hacen parte de una cultura, pero existen otros aspectos que ayudan a ampliar el concepto de sociedad y el más interesante y que ha logrado que la comunicación se desarrolle constantemente es la nueva era de la información”. Pág. 98.

La tecnología alcanzada en los medios de producción, desde una sociedad primitiva con simple tecnología especializada de cazadores muy pocos una sociedad moderna con compleja tecnología muchísimo en todas las especialidades. Estos estados de civilización incluirán el estilo de vida y su nivel de calidad que, asimismo, será sencillo y de baja calidad comparativa en la

sociedad primitiva, y complejo o sofisticado con calidad comparativamente alta en la sociedad industrial.

“ÁLVAREZ Renato (2005)”. “Dentro de la sociedad el sujeto puede analizar interpretar y comprender todo lo que lo rodea por medio de las representaciones simbólicas que existen en la comunidad”. Pág. 37.

Los símbolos son indispensables para el análisis social y cultural del espacio en que se encuentra el hombre debe tomar en cuenta que mediante el descubrimiento de los símbolos se desarrollo la lectura y la escritura en la humanidad, la sociedad está integrada por diversas culturas y cada una tiene sus propios fundamentos e ideologías que hacen al ser humano único y diferente a los demás, está inmerso en la sociedad desde que nace hasta que muere. La sociedad existe desde la propia aparición del hombre, aunque su forma de organización se fue modificando a lo largo de la historia. La sociedad del hombre prehistórico se encontraba organizada en forma jerárquica, donde un jefe el más fuerte o sabio del grupo ocupaba el poder, la tendencia absolutista del poder empezó a variar ya que los estamentos inferiores de la sociedad pudieron llegar a ciertos sectores de importancia en la toma de decisiones a través de la democracia.

1.3.2.- Educación del siglo xxi

UNESCO (2010)”. “Estamos llegando al final del siglo XX y es tiempo de hacer un recuento de lo que hemos logrado en el campo de la educación. Lo que han sido nuestras fallas y si necesitamos continuar en la misma dirección hacia el siglo xxi o hacer las cosas de manera diferente”. Pág. 84

Es importante tener presente la relación del individuo y la sociedad. Si producimos individuos que son egocéntricos, agresivos, ambiciosos, codiciosos y competitivos, uno no puede organizarlos en una sociedad que no es violenta, pacífica, cooperativa y armoniosa. Si los organizamos dentro de una sociedad

comunista tendremos la violencia y la dominación que hemos visto en sociedades comunistas. Si los organizamos en una sociedad capitalista, la llamada sociedad libre, tendremos la violencia y las divisiones que hemos visto en tales sociedades. No es posible el surgimiento de una transformación fundamental en una sociedad a menos que el individuo se transforme.

La educación es por tanto el motor principal de la transformación social, ya que ella determina la clase de individuos que estamos produciendo. La prueba de la correcta educación hoy se está produciendo buenos ciudadanos planetarios en el siglo xxi sobre la educación.

“SILVA Tinajero (2011)”. “La forma en que vivimos ha cambiado drásticamente durante el siglo pasado y ese cambio puede ser entendido en función a lo que hemos logrado en el cambio de la educación”. Pág. 10.

Al principio del siglo xx la sociedad humana, en todo el mundo, fue acosada por tremendos problemas de desastres naturales, hambrunas, epidemias, transportación primitiva, comunicación ineficiente, carencias de cuidados para la salud y una agricultura pobre. Nuestro sistema de educación nos ha ayudado a cambiar todo eso, a desarrollar todo el conocimiento y el poder que fue necesario para hacer la transición a una sociedad moderna en la que hoy vivimos. Quizá haya todavía en algunas partes del mundo todavía una lucha para hacer esos cambios, pero por lo menos ya tiene idea de cómo hacerlo.

Los grandes pasos que han dado en este siglo en el campo, la ingeniería, medicina, agricultura, transportación, telecomunicaciones, y electricidad son todos una consecuencia directa de nuestros logros en la educación y tenemos la razón para sentirnos orgullosos por lo que hemos alcanzado. Sin embargo, los problemas que la sociedad humana está enfrentando hoy son totalmente diferentes si los problemas presentes pueden también resolverse de la misma manera en que hemos resuelto los otros problemas, a través de más conocimientos, mejor organización, más eficiencia y más logros educativos.

Deben modificar la visión de la educación para el siglo xxi, cuestionando como ¿Qué clase de mente debemos apuntar a producir?.¿Qué valores debemos intentar inculcar?. La receta no sería idéntica para todos los países y las diferentes culturas sino que deben ajustarse a su propia forma pero tomando en consideración de manera general las condiciones. Lo que afecta una parte del mundo hoy es preocupación todosnecesitamos una mente que sienta por el mundo entero no solamente por un país, el futuro que deben realizar mediante la educación se puede trabajar pensar y analizar para resolver problemas locales pero es importante hacerlo con un entendimiento global.

“DUARTE Sofia (2009)”. “La educación no debe referir a los niños como materia prima para el logro del progreso económico de una nación. Debe tomar en cuenta y preocuparse por el desarrollo de todos los aspectos del ser humano física, intelectual, emocional y espiritual para que él o ella vivan creativamente y felices como parte del todo”. Pág. 14.

Nuestro sistema de educación nos ha ayudado a cambiar todo eso a desarrollar todo el conocimiento y el poder que fue necesario para hacer la transición a una sociedad moderna en la que hoy vivimos, es importante que los niños crezcan con preguntas, en vez de respuestas, a cada edad las preguntas naturalmente son diferentes pero la habilidad de preguntar y aprender para uno mismo es más importante que obedecer y seguir incuestionablemente,de ello se desprende que no debe haber miedo en nuestra relación con el niño ya que el miedo mata la intención de las preguntas y la iniciativa. El niño debe ser libre de cometer errores y aprender por sí mismo, sin el constante miedo a ser reprendido por un adulto.

La visión de la educación no solamente están tomando la responsabilidad de impartir información y habilidades sino también despertar la sensibilidad y la creatividad en los niños, no hay un método establecido para ello para impartir la educación que han descrito que el niño absorbe los valores que está en el progreso científico y tecnológico, a través de más conocimiento, más riqueza, más poder y más control.

“MONTESSORI Cristina (2008)”. “La educación del siglo XXI debe encargarse del mayor progreso. Al presentar la visión de una correcta educación para el siglo XXI he tomado en cuenta considerablemente la vida poniendo énfasis en la necesidad de educar a todos los seres humanos y no únicamente su intelecto. Fuera de esta visión, desarrolló ciertos métodos y técnicas para el uso en niños pequeños”. Pág. 52.

Las técnicas y materiales que se viene desarrollando tienen un significado cuando el maestro comparte su visión de la vida; de otra forma el maestro puede utilizarlos para inculcar un sentido de competencia y logro entre los niños. Una escuela no es una escuela, sólo porque adopta el uso de esas técnicas y materiales, la técnica no crea la visión; es la visión la que crea la técnica. Es importante encontrar esa visión de la vida y vivir realmente la vida en consonancia con ello. A menos de que la educación ayude al estudiante, el no hacerlo tendría un significado muy pequeño. Significa que deben ser estudiantes toda la vida, vivir con preguntas de fondo y fundamentales, preguntas que ayudaraal ser humano vivir en armonía.

La educación no debe transformar en una igualadora de oportunidades y reductora de brechas económicas, hay que hacer un cambio profundo en la calidad de la docencia, esto no es sólo cuestión de tener maestros instruidos que conozcan realmente la materia que enseñan sino también de maestros capaces de transmitir con su ejemplo los valores esenciales del esfuerzo y la responsabilidad individual, que son esenciales para formar personas que puedan desarrollar una vida fructífera. Invertir en educación requiere poner a las mejores personas a enseñar.

La educación siempre está en constante cambio ya que en el siglo xx ha tenido varias falencias pedagógicas aspirando que para el siglo xxi la educación sea de calidad que beneficie a los niños, jóvenes y adultos mediante una buena interacción entre estudiante, maestros y padres de familia.

1.3.3. Tecnología de la información y comunicación

“MARXRené (2010)”. “Las tecnologías de la información y la comunicación TIC. Agrupan los elementos y las técnicas usadas en el tratamiento y la transmisión de las informaciones, principalmente de informática, internet y telecomunicaciones”. Pág. 72.

Las tecnologías de la información y la comunicación son entes eficientes y actualizados que pueden mejorar la vida de todos los habitantes del planeta, el uso de sus herramientas permitirá llegar a los objetivos planteados para formar parte de un mundo del milenio estos medios son necesarios para propagar los conocimientos y facilitar la comprensión de la ciencia y tecnología.

El uso de las tecnologías de información y comunicación entre los habitantes de una población, ayuda a disminuir el desconocimiento determinado la brecha digital existente en dicha localidad, ya que aumentaría el conglomerado de usuarios que utilizan las TIC como medio tecnológico para el desarrollo de sus actividades y por eso se reduce el conjunto de personas que no las utilizan. Se denominan Tecnologías de la Información y las Comunicaciones, en adelante TIC, al conjunto de tecnologías que permiten la adquisición, producción, almacenamiento, tratamiento, comunicación, registro y presentación de informaciones, en forma de voz, imágenes y datos contenidos en señales de naturaleza acústica, óptica o electromagnética.

Las Tics incluyen la electrónica como tecnología base que soporta el desarrollo de las telecomunicaciones, la informática y el audiovisual. Se pueden considerar las tecnologías de información y comunicación TICS como un concepto dinámico. Por ejemplo, a finales del siglo xix el teléfono podría ser considerado una nueva tecnología según las definiciones actuales. Esta misma definición podría aplicarse a la televisión cuando apareció y se popularizó en la década de los 50 del siglo pasado.

Las tecnologías de información y comunicación es un enfoque pedagógico y fundamental en la actualidad para el manejo del internet por parte de los docentes dentro del aula multimedia y también las TICS interconectan con algunas clases de redes de comunicación de multimedia en las distintos programas de avances tecnológicos.

“ACURE Tomas (2011)”. “Los usos de las TICS no paran de crecer y de extenderse, sobre todo en los países ricos, con el riesgo de acentuar localmente la Brecha digital, y social y la diferencia entre generaciones desde la agricultura de precisión y la gestión del bosque, a la monitorización global del medio ambiente planetario o de la biodiversidad, a la democracia participativa las TICS pasando por el comercio, la telemedicina, la información, la gestión de múltiples bases de datos”. Pág. 25.

El desarrollo de internet ha significado que la información esté ahora en muchos sitios. Antes la información estaba concentrada, la daban los padres, los maestros, los libros. La escuela y la universidad eran los ámbitos que concentraban el conocimiento. Hoy se han roto estas barreras y con internet hay más acceso a la información. El principal problema, es la calidad de esta información.

Internet y principalmente la web como medio de comunicación de las masas y el éxito de los blogs, de wikis o de tecnologías confieren a los TIC una dimensión social. La banda ancha originariamente hacía referencia a la capacidad de acceso a internet superior a los de un acceso analógico, a pesar que el concepto varía con el tiempo en paralelo a la evolución tecnológica, se considera banda ancha el acceso a una velocidad igual o superior a los 200 Kbps, como mínimo en un sentido. En todo el mundo la telefonía fija ha estado superada en número por los accesos de telefonía móvil, a pesar de ser un tipo de acceso que se encuentra desde hace menos años en el mercado, se debe a que las redes de telefonía móvil son más fáciles y baratas de desplegar. El número de líneas móviles en el mundo

continúa en crecimiento, a pesar que el grado de penetración en algunos países está cerca de la saturación.

Las TICS en el aula multimedia tendrá dos espacios que los educadores utilizarán de manera alternativa para compartir prácticas infantiles, primarias y secundarias con el objetivo de mostrar cómo los docentes puedan tener nuevas metodologías de enseñar a los estudiantes en la educación, las TICS con un enfoque pedagógico, es fundamental la actualización constante de los docentes y de las aulas, interconectando las clases con redes de comunicación multimedia y concibiendo la innovación como componente natural y permanente en la Educación realizadora.

“JARREN Laura (2011)”. “Las redes de televisión que ofrecen programación en abierto se encuentran en un proceso de transición hacia una tecnología digital. Esta nueva tecnología supone una mejora en la calidad de imagen, a la vez que permite nuevos servicios.” Pág. 19.

Estas redes se pueden implementar por medio de cables y también sin hilos, forma ésta mucho más común por la mayor comodidad para el usuario y porque actualmente muchos dispositivos vienen preparados con este tipo de conectividad. Los terminales actúan como punto de acceso de los ciudadanos a la sociedad de la Información y por eso son de suma importancia y son uno de los elementos que más han evolucionado y evolucionan, es continúa la aparición de terminales que permiten aprovechar la digitalización de la información y la creciente disponibilidad de infraestructuras por intercambio de esta información digital.

El PC ha dejado de ser un dispositivo aislado para convertirse en la puerta de entrada más habitual a internet. En este contexto el navegador tiene una importancia relevante ya que es la aplicación desde la cual se accede a los servicios de la Sociedad de la Información y se está convirtiendo en la plataforma principal para la realización de actividades informáticas.

El mercado de los navegadores continúa estando dominado por Internet Explorer de Microsoft a pesar que ha bajado su cuota de penetración en favor de Firefox y de Safari. La función tradicional de un navegador era la de presentar información almacenada en servidores, al pasar los años se fueron incorporando capacidades cada vez más complejas lo que en un principio eran simples pequeñas mejoras en el uso, con el tiempo se han convertido en auténticos programas que en muchos casos hacen la competencia a sus alternativas tradicionales. En la actualidad existen aplicaciones muy completas que pueden ejecutarse dentro de un navegador: Procesadores de texto, hojas de cálculo, bases de datos que cada vez incorporan más funcionalidades y que para muchos usos son capaces de reemplazar a sus alternativas del escritorio.

“ESCOSE Rita (2009)”. “El mercado de los reproductores portátiles. Se encuentra en un proceso de renovación hacia aquellos dispositivos que son capaces de reproducir MP3, todas las otras formas de audio, como los dispositivos analógicos radios, y dispositivos digitales lectores de CD en todos los formatos se encuentran en claro retroceso”. Pág. 35.

El proceso de renovación se encuentra con la convergencia de diversas funciones en un mismo aparato, como por ejemplo el teléfono móvil que muchas veces incorpora funciones de audio como reproductor de MP3 o radio. Las tecnologías están siendo condicionadas por la evolución y la forma de acceder a los contenidos, servicios y aplicaciones, a medida que se extiende la banda ancha y los usuarios se adaptan, se producen unos cambios en los servicios. Con las limitaciones técnicas iniciales 128 Kbps de ancho de banda, los primeros servicios estaban centrados en la difusión de información estática, además de herramientas nuevas y exclusivas de esta tecnología como el correo electrónico, o los buscadores.

El correo es uno de los servicios estrella de la sociedad de la información, proporcionado para los llamados motores de búsqueda, como google o yahoo, que son herramientas que permiten extraer de los documentos de texto las palabras

que mejor los representan. Estas palabras las almacenan en un índice y sobre este índice se realiza la consulta, permite encontrar recursos páginas web, foros, imágenes, vídeo, ficheros, etc., asociados a combinaciones de palabras. La información puede constar de páginas web, imágenes, información y otros tipos de archivos. Algunos motores de búsqueda también hacen minería de datos y están disponibles en bases de datos o directorios abiertos.

La tecnología en la actualidad está globalizando en cierta parte con la educación en especial en los grandes países desarrollados que son protagonistas y creadores de la ciencia y tecnología mejorando en gran parte una educación de calidad mediante el uso de los diferentes recursos didácticos tecnológicos.

1.3.3.1. Actividades de las tecnologías de información y comunicación

“MOREIRA Manuel Universidad de La Laguna, noviembre (2009)”. “Realizar actividades con Tics ayuda al desarrollo de habilidades de búsqueda y adquisición de información actividad didáctica material o recurso digital acceder y consultar bases de datos documentales portales web”. Pág. 63.

Especializados acceder y consultar enciclopedias, diccionarios y otras obras de referencia portales web de consulta wikipedia, diccionario y enciclopedias en CDROM encarta y similares visitar y obtener información de instituciones, empresas, asociaciones o personas individuales.

Permite mantener correspondencia escolar entre aulas correo electrónico, foros virtuales debates, preguntas o intercambio de mensajes telemáticos foro virtual comunicar noticias al alumnado en un aula virtual tablón virtual envío de trabajos al profesor transferencia de ficheros en aulas virtuales o como fichero adjunto en correo electrónico autorización en line entre profesor y alumnado mensajes personales a través de correo electrónico, ya que existen varias actividades en las diversas sitios de trabajo del conocimiento de las nuevas tecnologías en las aula multimedia que existe en nuestro país.

1.3.4. Aula multimedia

“SANTANDER Fernando (2010)”. “Los pizarrones interactivos, convierte su computadora y proyector en una poderosa herramienta para la enseñanza y capacitación”. Pág. 58.

Es una pantalla interactiva de gran tamaño en la que el maestro y los alumnos pueden explorar un sitio web, realizar una presentación o partir en un viaje virtual, contribuye a aumentar la motivación y el rendimiento de los alumnos, al convertir el aprendizaje basado en consultas en una experiencia dinámica en el salón de clases. Las Tics son las nuevas tecnologías aplicadas a la educación, el uso de estas tecnologías, entendidas tanto como recursos para la enseñanza como medio para el aprendizaje como medios de comunicación y expresión y como objeto de aprendizaje y reflexión.

Entre los beneficios más claros que los medios de comunicación aportan a la sociedad se encuentran el acceso a la cultura y a la educación, donde los avances tecnológicos y los beneficios que comporta la era de la comunicación lanzan un balance y unas previsiones extraordinariamente positivas que han incidido en que debe existir una relación entre la información que se suministra y la capacidad de asimilación de la misma por parte de las personas, por esto, es conveniente una adecuada educación en el uso de estos poderosos medios.

Los estudiantes del nivel socioeconómico alto, tienen los recursos necesarios para obtener y acceder a la tecnología que hará posible que esta modelo pueda ser vitalizado. Lo importante es saber cuáles son las posibilidades de los estudiantes que pertenecen al segmento de mercado que han definido en esta memoria, de usar los recursos tecnológicos disponibles.

“RUAL Flavio (2010)”. “La virtualidad nos ofrece la posibilidad de crear entornos nuevos de relación y como tales deben de ser tratados de forma distinta para extraer de ellos el máximo de su potencial”. Pág. 40.

Estos nuevos recursos tecnológicos están todavía en una fase de exploración, es enorme y su poder reside en nuestra capacidad de saber usarlos al máximo de sus posibilidades. La educación no puede ser ajena al potencial que los nuevos espacios de relación virtual aportan. Ante la rapidez de la evolución tecnológica, ahora más que nunca, la educación debe manifestarse claramente y situar la tecnología en el lugar que le corresponde, es el medio eficaz para garantizar la comunicación, la interacción, la información también el aprendizaje.

La experiencia ha brindado fortaleza que puede adquirir los procesos educativos con el uso de la tecnología. La mejor vía tecnológica para el desarrollo de proyectos, virtualizados las actividades académicas realizadas en las instituciones educativas presentaran varios criterios que han servido como base para justificar nuestra elección de la plataforma de desarrollo de la solución tecnológica que proponen el medio tecnológico como el internet.

La educación y la tecnología, mejorará la situación frente a los demás países de la región y del mundo y los múltiples beneficios que pueden obtener de los diferentes proyectos planteados, todos los ecuatorianos tienen la capacidad y el conocimiento, deben crear nuevas formas de acceder a la información aplicando los recursos tecnológicos de información y comunicación que ya se encuentran disponibles en nuestro país. Así la brecha tecnología y de educación que nos pone en desventaja se reducirá a tal grado que nos permitirá competir en iguales condiciones y responder a las exigencias del futuro.

Las aulas multimedia son equipos tecnológicos donde se pueden mejorar la educación superior a través de nuevos conocimientos por parte de los maestros quienes comparten estas informaciones a los estudiantes y las aulas multimedia es un sistema múltiple medio de expresión, físico, digital para presentar o comunicar información.

“MARQUÉZ Fernando (2001)”. “La tecnología aplicada a la educación es una realidad casi imposible. La necesidad de la sociedad de incorporar la TIC a la

educación hace que los docentes, alumnos, escuela y padres asuman un compromiso que demanda esfuerzo personal y conjunto con la totalidad del colectivo institucional”. Pág. 73.

Un importante desafío, sobre todo para los países en vías de desarrollo, es saber reconocer en las tecnologías de la comunicación y la información instrumentos para potenciar el crecimiento científico, cultural y económico. Siendo el área de investigación que tradicionalmente cumple un papel preponderante en la creación de nuevos conocimientos, es necesario desarrollar trabajos que permitan comprender un nuevo contexto educativo acorde a los tiempos que corren y más significativo para los chicos, jóvenes y docentes de una institución educativa con visión de futuro. Utilizar aulas multimedia ayuda a los alumnos a progresar más rápidamente en el aprendizaje de idiomas.

La utilización de los recursos didácticos tecnológicos permite que los estudiantes interactúen de mejor manera ya que los docentes deben estar completamente capacitados para brindar el buen manejo de los recursos didácticos, al momento de impartir un nuevo conocimiento.

“TERÁN Victoria (1998)”. “Los elementos de la multimedia en la educación es muy indispensables utilizar, la magia del último equipo para representar la información y desarrollo de equipo mejorado basados en materiales de aprendizaje”. Pág. 26.

El diseño instrucciones de estos sistemas debe basarse en un cuidadoso examen y el análisis de los muchos factores, tanto humanos como técnicos, relacionados con el aprendizaje visual. Fuera de todos los elementos, el texto tiene el mayor impacto en la calidad de la interacción multimedia. En general, el texto proporciona la información importante.

La aula multimedia es una herramienta muy importante para la educación de nuestro país ya que todos los estudiantes tienen que estar más cerca de las nuevas

tecnologías que ofrecen todos los países del mundo por lo tanto el alumno tiene más conocimiento de los nuevos contenidos que se van aplicando en la educación y así compartir sus nuevas expectativas a la sociedad ya que las aulas multimedia es un producto que se pueden hallar las informaciones por internet.

1.3.5. Aplicación del aula multimedia en el área de cultura estética.

BOSCO Lucia” (2008) “ Un aula multimedia en el área de cultura estética brinda un servicio más actualizado para el mejoramiento de la educación y por ende el progreso de la sociedad, dando el espacio eminentemente docente y estudiante contribuyendo a promover la permanente actualización pedagógica a través de plataformas como el aula virtual. Plantear un buen manejo con el proyecto de aulas multimedia en el área de cultura estética a nivel mundial la educación sigue en constante proceso de desarrollo, busca alcanzar metas dirigidas fijamente a todos los estudiantes. El uso de la tecnología en la educación a nivel mundial es de vital importancia y sobre todo el buen manejo y la ejecución de la misma”. Pág. 12.

La aplicación del aula multimedia en la cultura estética permite formar estudiantes con valores éticos, morales, sociales, solidarios, sensibles al arte y sus representaciones y diversas formas. Los estudiantes que precien las distintas manifestaciones artísticas y culturales de su entorno, son quienes expresan el arte interna mediante el uso de las computadoras graficando en el programa power point.

Los estudiantes interpretan instrumentos musicales con fácil ejecución y también emplean los criterios del diseño gráfico para la creación de entornos multimedia, construcción y representación de circuitos eléctricos básicos. Representar, interpretar gráficos con criterios de orden, empleando su creatividad para exponer su sensibilidad y transmitir nuevas ideas en el proceso enseñanza-aprendizaje, de igual forma interpretar instrumentos de fácil ejecución, conociendo y rescatando nuestra identidad musical; conocer y amar la patria, la institución a la que

pertenece mediante el canto correcto de los himnos y notas que se encuentran en la web.

Con la aplicación del aula multimedia en la cultura estética se crea mensajes visuales mediante la utilización de afiches para crear comunicación además permite construir mejores trabajos realizados por los estudiantes realizando diferentes cursos de pintura con la exposición de ganadores, decoración de espacios de la institución con los trabajos de los mismos estudiantes; presentado temas de interés y empleando técnicas de representación gráfica mediante la participación de grupos de estudiantes en estudiantinas.

La educación plástica y visual tiene como objetivo desarrollar en el alumnado capacidades perceptivas, expresivas y estéticas a partir del conocimiento teórico y práctico de los lenguajes visuales para comprender la realidad, cada vez más configurada como un mundo de imágenes y objetos que se perciben a través de estímulos sensoriales de carácter visual y táctil. Al mismo tiempo, busca potenciar el desarrollo de la imaginación, la creatividad y la inteligencia emocional, favorecer el razonamiento crítico ante la realidad plástica, visual y social dotar de las destrezas necesarias para usar los elementos plásticos como recursos expresivos y predisponer al alumnado para el disfrute del entorno natural, social y cultural.

En un proceso de cambios paulatinos en todos los ámbitos de la vida social y cultural del país, se hace indispensable prever las condiciones de enfrentamiento a las nuevas situaciones que impone la globalización, donde las actividades humanas se tornan cada vez más complejas. Versátiles y divergentes; ello significa la revisión de las bases educativas para que se proporcionen los ajustes adecuados en los programas y modalidades de las instituciones formadoras del estudiantado.

“SAMPIER Marlon (2008)”. Los materiales tecnológicos están enfocados en las áreas técnicas. A través de esta nueva forma de enseñanza el alumno y el docente pueden interactuar dentro de las aulas pedagógicas”. Pág. 19.

Una educación asincrónica introduce el problema de la poca capacidad que tiene la escuela de las artes para absorber las nuevas tecnologías, la educación ha replanteado sus objetivos, metas, pedagogías y didácticas, las mismas fuerzas tecnológicas que harán tan necesario el aprendizaje, lo harán agradable y práctico. Las escuelas, como otras instituciones, están reinventándose alrededor de las oportunidades abiertas por la tecnología de la información. Las redes educativas virtuales se están transformando en las nuevas unidades básicas del sistema educativo, que incluyen el diseño y la construcción de nuevos escenarios educativos, la elaboración de instrumentos educativos electrónicos y la formación de educadores especializados en la enseñanza en un nuevo espacio social.

Los contenidos relativos a plástica y música, como expresiones artísticas de representación de ideas y sentimientos, se desarrollan de forma globalizada, en ésta la educación plástica y visual se constituye en una materia con estructura propia de estas edades, enriqueciendo de manera plenamente diferenciada su capacidad de expresión artística mediante el desarrollo de los dos niveles en que se fundamenta la materia, con la tecnología el lenguaje plástico visual necesita de dos niveles interrelacionados de comunicación saber ver para comprender y saber hacer para expresarse, con la finalidad de comunicarse, producir y crear y conocer mejor la realidad para transformarla y transformarse, en definitiva para humanizar la realidad y al propio ser humano como eje central de la misma.

Saber ver para comprender implica la necesidad de educar en la percepción, supone ser capaz de evaluar la información visual que se recibe basándose en una comprensión estética que permita llegar a conclusiones personales de aceptación o rechazo según la propia escala de valores y, además, poder emocionarse a través de la inmediatez de la percepción sensorial para analizar después la realidad, tanto natural como social, de manera objetiva, razonada y crítica. Los contenidos audiovisuales y multimedia brindan una valoración de los referentes artísticos, contribuyen a desarrollar esta dimensión de la materia.

La cultura estética es el sistema de relaciones emocionales, sensibles, figurativas y estético educativas que establece el hombre en sus nexos conscientes con la naturaleza, la sociedad, el arte y el propio hombre, que denota un nivel de aprehensión espiritual de la realidad en una especie de síntesis inmanentes a la actividad que se revela cuando en el sistema de arte permite una construcción de la belleza existente en la imaginación.

Según “GUAYASAMÍN Oswaldo (2004)”. “La cultura estética es para herir, para arañar y golpear en el corazón de la gente. Para mostrar lo que el hombre hace la cultura estética expresa la imaginación propia de los niños, jóvenes y adultos siempre estará inmersa en el campo educativo brindando una enseñanza significativa para el buen desarrollo de la sociedad”. Pág. 22.

La educación desde sus inicios ha estado inmersa con los elementos primordiales de arte y cultura desarrollando la imaginación, pensamiento y la expresión interna del individuo mediante la pintura, dactilopintura, teatro y música. En la actualidad mediante la innovación tecnológica se ha creado instrumentos técnicas y estrategias para llegar con una buena enseñanza a la sociedad estudiosa despertando con ellos el amor y el interés hacia la cultura estética.

Para una buena aplicación del aula multimedia el docente debe saber expresar su imaginación necesita del saber anterior y pretende que el alumnado desarrolle una actitud de indagación, producción y creación siendo capaces de realizar representaciones objetivas y subjetivas mediante unos conocimientos imprescindibles, tanto conceptuales como procedimentales, que les permitan expresarse y desarrollar el propio potencial creativo. Para adquirir y desarrollar esta capacidad se establecen los contenidos de la experimentación y descubrimiento. El entorno audiovisual y multimedia detalla expresión y creación el aprendizaje de la producción, diseño y creación de imágenes, objetos o hechos a través de códigos visuales, artísticos y técnicos pueda concretarse en propuestas diversas de descripción y representación gráfico-plástica, de expresión subjetiva, de composición visual, de transferencia de lenguajes, o de transformación de

imágenes. Posibilita también su puesta en práctica tanto con medios gráfico-artístico tradicionales y actuales, como a través de tecnologías digitales, que abren vías de experimentación de nuevas formas de expresión y creación de la cultura estética.

La competencia en la cultura estética y artística implica conocer, apreciar, comprender y valorar críticamente diferentes manifestaciones culturales y artísticas, utilizando como fuente de disfrute y enriquecimiento personal considerando como parte del patrimonio cultural de los pueblos y por ende de toda la sociedad. En definitiva, apreciar y disfrutar el arte y otras manifestaciones culturales, tener una actitud abierta y receptiva ante la plural realidad artística, conservar el común patrimonio cultural y fomentar la propia capacidad creadora es el deber de todos los profesionales en el área de educación básica los valores estéticos y culturales de las producciones artísticas se contribuye a esta competencia cuando se experimenta e investiga con diversidad de técnicas plásticas y visuales y es capaz de expresarse a través de la imagen.

El trabajo con herramientas propias del lenguaje visual, que inducen al pensamiento creativo y a la expresión de emociones, vivencias e ideas proporciona experiencias directamente relacionadas con la diversidad de respuestas ante un mismo estímulo y la aceptación de las diferencias. A la competencia para aprender a aprender la cultura estética contribuye en la medida en que se favorezca la reflexión sobre los procesos y experimentación creativa ya que implica la toma de conciencia de las propias capacidades y recursos así como la aceptación de los propios errores como instrumento de mejora.

La importancia que adquieren en el currículo los contenidos relativos al entorno audiovisual y multimedia expresa el papel que se otorga a esta materia en la adquisición de la competencia en tratamiento de la información y en particular al mundo de la imagen que dicha información incorpora. Además, el uso de recursos tecnológicos específicos no sólo supone una herramienta potente para la

producción de creaciones visuales sino que a su vez colabora en la mejora de la competencia digital.

La cultura estética contribuye a la adquisición de la competencia en el conocimiento y la interacción con el mundo físico mediante la utilización de procedimientos, relacionados con el método, como la observación, la experimentación y el descubrimiento y la reflexión y el análisis posterior. Asimismo introduce valores de sostenibilidad y reciclaje en cuanto a la utilización de materiales para la creación de obras artísticas propias, análisis de obras ajenas y conservación del patrimonio cultural, aprender a desenvolverse con comodidad a través del lenguaje simbólico es objetivo del área, así como profundizar en el conocimiento de aspectos espaciales de la realidad, mediante los gráficos y la representación de las capacidades descritas anteriormente contribuyen a que el alumnado adquiera competencia de imaginación.

Entorno audiovisual y multimedia se encarga de identificar el lenguaje visual y plástico como son en prensa, publicidad y televisión, a través de los procesos, técnicas y procedimientos propios de la fotografía, el vídeo y el cine, para producir mensajes visuales. La experimentación y utilización de recursos informáticos y las tecnologías para la búsqueda, creación y manejo de la dactilopintura. Persistía hasta ese momento y continúa persistiendo con sus matices contextuales una franca orientación hacia considerar que el objetivo de la educación estética no es solamente el arte, sino todo el vasto campo de actividades del hombre. En los centros educativos, la educación estética se dirige y desarrolla a través de todo el proceso docente educativo es necesario precisar la importancia de la educación artística para el logro de una adecuada educación estética, ya que ella es su instrumento principal, la educación artística está constituida por un sistema de asignaturas de arte y literarias, así como por actividades extra docentes y extraescolares, de modo que los estudiantes puedan participar activa y creadoramente en el arte y en la literatura. Para el Perfeccionamiento de la Educación Estética las necesidades de continuar fortaleciendo todo el arsenal de

elementos que se plantearon con anterioridad en el programa de educación estética.

El objetivo de un aula multimedia es contribuir a la formación y desarrollo de la personalidad de niñas, niños, adolescentes y jóvenes mediante la apropiación, elaboración y manifestación de los valores éticos y estéticos contenidos en la herencia cultural y en las relaciones sociales, con vistas a construir su propia imagen como individuos y grupos, participar en el progreso de la nación y comprender mejor las relaciones con otros pueblos, ya que en la actualidad aparecen con fuerza el que se aborde una actividad que se realiza en la escuela es un acto cultural, desembocando en la bien divulgada idea de que la escuela tecnológica debe ser el centro cultural más importante de la comunidad.

Educación Estética y Educación Artística son realidades donde se muestra el desarrollo integral de niños y jóvenes, apoyándose en la diversidad de medios estético educativos al alcance de la escuela entre ellos el arte, la naturaleza y el trabajo, así como en la acción de numerosas instituciones de carácter artístico-cultural y social del país es vital para lograr tan importantes fines. en este propio material se demarca que el arte en especial, como medio fundamental de la educación estética, ejerce una función esencial no solo en el desarrollo de la capacidad estético-perceptiva de niños y jóvenes para la aprehensión de los valores artísticos; sino también en la configuración de una visión crítica del mundo y de la sociedad.

La experimentación y utilización de recursos informáticos y las tecnologías para la búsqueda, creación y manejo de la dactilopintura. Persistía hasta ese momento y continúa persistiendo con sus matices contextuales una franca orientación hacia considerar que el objetivo de la educación estética no es solamente el arte, sino todo el vasto campo de actividades del hombre.

“ESCOBAR Mariana (2010 – 2011)”. “La educación estética se hace necesario tener una delimitación lo más exacta posible de los principios, conceptos,

categorías, leyes y regularidades de los postulados teóricos de la misma ante las dificultades que en el orden conceptual, facto perceptual y práctico se ha venido presentando en torno al alcance de las categorías de lo estético y lo artístico”. Pág. 66.

El área de educación artística tiene un gran reto en el empleo de las nuevas tecnologías de enseñanza que corresponde, a la función de contemplación estética de la forma visual, por eso, los maestros que empleen las nuevas tecnologías para enseñar estarán conectando la escuela con su entorno socio cultural ayudando a la formación integral del niño.

Sin embargo el arte didáctico no es exactamente la otra cara de las relaciones entre arte y educación, respondiendo a un planteamiento propiamente artístico, de un valor atribuido desde la educación artística. Evidentemente, no se trata de un arte hecho para educar sino que se trata de producciones, artistas y tendencias que generan obras con un claro contenido comunicativo y expresivo, con mensajes claramente positivos, dentro de la subjetividad y el relativismo que el propio código artístico lleva implícito.

Las producciones con un importante potencial comunicativo, didáctico incluso en el sentido de pretender enseñar, a reflexionar generar un efecto en el espectador muchos comparten una pretensión didáctica en muchas de sus producciones, aunque en ocasiones su interpretación resulta poco accesible para quienes no conocen las claves de estas obras.

La relación de muchos de los artistas preocupados por la didáctica y por la educación artística en general con las nuevas tecnologías, con la publicidad, con la industria de la moda, en ocasiones suponen una aguda crítica hacia ellas y en otros casos se someten a ellas para formar parte de la comunicación mediática, podemos afirmar que parte de ese arte con pretensiones didácticas está estrechamente vinculado a esa función pedagógica del arte, reflexiona sobre el potencial formativo del arte, para hacer reflexionar, transmitir opiniones, críticas, visiones,

involucrándose en los sistemas de la sociedad, en la política, en los propios sistemas educativos, abriéndose al interculturalismo, cultivando su individualidad ya sea personal o social.

Esta presencia masiva de las tecnologías en el ámbito del arte y de su educación obliga a repensar los propios elementos que configuran la información, como la palabra hablada, escrita, la música, la imagen a través de lo que se denomina procesos de digitalización; las derivaciones en las asignaturas relacionadas con la expresión plástica y visual parecen inmediatas .

Estos autores sitúan el acento del cambio en la propia concepción de los procesos de comunicación, de manera que resulta conveniente replantearse cuál es la finalidad de la comunicación qué se quiere comunicar, a través de qué medios, visual y plástica supone poner a disposición de los alumnos que están inmersos en la cultura visual una herramienta más que tiene por objeto facilitar la comunicación a través de imágenes con una estructura visual estéticamente correcta, ya sean estas de carácter artístico o informativo, y por lo tanto vinculadas a cualquier tema del currículo escolar. Los autores sitúan el matiz, por tanto, en la intencionalidad artística, no mantenemos el término estética, por su carácter menos genérico sobre la comunicativa, lo que concierne a los objetivos de la disciplina.

La educación artística sea un área fundamental dentro de la planificación curricular de cualquier escuela, en cualquier nivel inicial, primario y medio pero al mismo tiempo tampoco nadie duda de que en casi la mayor parte de los casos su lugar esté relegado. Las causas de que puede aparecer como una paradoja la falta de recursos, la falta de planificación que en todas las escuelas exista docentes especializados a cargo del área la falta de voluntad política.

La escuela apunta que los niños construyan el lugar de espectadores tanto para con sus propias producciones como con las de sus compañeros y de otros creadores: artistas plásticos, diseñadores, humoristas, es decir todos aquellos que, de una

manera u otra, son creadores de la imagen con distintos sentidos, a veces el del arte y a veces otros como el diseño, donde se juega un papel entre lo funcional y lo estético.

La aplicación del aula multimedia en el área de cultura estética permite hacer uso de recursos didácticos y materiales para expresar ideas, sentimientos y emociones a la vez integra el lenguaje plástico y visual como la dactilopintura enriquece el pensamiento del estudiante.

CAPÍTULO II

2.- ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LOS RESULTADOS DE LAS ENCUESTAS

2.1.- BREVE CARACTERIZACIÓN DE LA INSTITUCIÓN

En Cotopaxi el anhelado sueño de tener una institución de Educación Superior se alcanza el 24 de enero de 1995. Las fuerzas vivas de la provincia lo hacen posible, después de innumerables gestiones y teniendo como antecedente la Extensión que creó la Universidad Técnica del Norte.

El local de la UNE-C fue la primera morada administrativa; luego las instalaciones del colegio Luis Fernando Ruiz que acogió a los entusiastas universitarios; posteriormente el Instituto Agropecuario Simón Rodríguez, fue el escenario de las actividades académicas: para finalmente instalarnos en casa propia, merced a la adecuación de un edificio a medio construir que estaba destinado a ser Centro de Rehabilitación Social. En la actualidad son cinco hectáreas las que forman el campus y 82 las del Centro Experimentación, Investigación y Producción Salache.

Hemos definido con claridad la postura institucional ante los dilemas internacionales y locales; somos una entidad que por principio defiende la autodeterminación de los pueblos, respetuosos de la equidad de género. Nos declaramos antiimperialistas porque rechazamos frontalmente la agresión globalizadora de corte neoliberal que privilegia la acción fracasada economía de libre mercado, que impulsa una propuesta de un modelo basado en la gestión privada, o tratado matizar reformas a la gestión pública, de modo que adopte un estilo de gestión empresarial.

En estos 17 años de vida institucional la madurez ha logrado ese crisol emancipador y de lucha en bien de la colectividad, en especial de la más apartada y urgida en atender sus necesidades. El nuevo reto institucional cuenta con el compromiso constante de sus autoridades hacia la calidad y excelencia educativa.

MISIÓN

La educación superior ante el encargo social adquiere notable importancia en el ámbito del desarrollo local y nacional con las perspectivas de alcanzar una nación que genere desarrollo tecnológico y científico, en ese marco la Unidad Académica de Ciencias Administrativas y Humanísticas tiene carreras que se refieren a la Administración, en las cuales se fomenta la gestión y economía, a través de la elaboración, análisis e interpretación de las ciencias administrativas, para ser utilizada como herramienta en la toma de decisiones administrativas y financieras, con conocimiento y ética profesional.

Las carreras Humanísticas se relacionan a la comprensión del hombre y la mujer ya sea en sus aspectos sociales educativos, comunicacionales y del derecho, se interesan especialmente en reflexionar sobre las conductas del ser humano, para describirlas, explicarlas y en otros casos buscar soluciones a sus problemáticas.

Dentro de este marco la UACCAAHH se proyecta con las exigencias del siglo XXI con la formación de profesionales altamente capacitados que actúen como ciudadanos responsables y comprometidos con el desarrollo social.

Somos una universidad pública, laica y gratuita, con plena autonomía, desarrolla una educación liberadora, para la transformación social, que satisface las demandas de formación y superación profesional, en el avance científico-tecnológico de la sociedad, en el desarrollo cultural, universal y ancestral de la población ecuatoriana. Generadora de ciencia, investigación y tecnología con sentido: humanista, de equidad, de conservación ambiental, de compromiso social

y de reconocimiento de la interculturalidad; para ello, desarrolla la actividad académica de calidad, potencia la investigación científica, se vincula fuertemente con la colectividad y lidera una gestión participativa y transparente, con niveles de eficiencia, eficacia y efectividad, para lograr una sociedad justa y equitativa.

VISIÓN

Universidad líder a nivel nacional en la formación integral de profesionales, con una planta docente de excelencia a tiempo completo, que genere proyectos investigativos, comunitarios y de prestación de servicios, que aporten al desarrollo local, regional en un marco de alianzas estratégicas nacionales e internacionales. Difunda el arte, la cultura y el deporte, dotada de una infraestructura adecuada que permita el cumplimiento de actividades académicas, científicas, tecnológicas, recreativas y culturales, fundamentadas en la práctica axiológica y de compromiso social, con la participación activa del personal administrativo profesional y capacitado.

2.1.-ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LOS RESULTADOS DE LAS ENCUESTAS

Encuesta dirigida a los estudiantes de la Universidad Técnica de Cotopaxi

1.- ¿Usted considera que con la aplicación del aula multimedia, en el área de cultura estética mejoraría la enseñanza-aprendizaje?

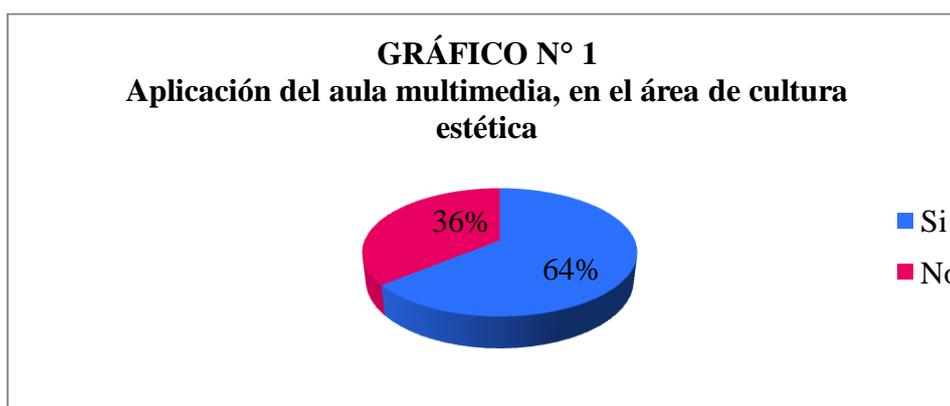
TABLA N° 1

Aplicación del aula multimedia, en el área de cultura estética

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	Porcentaje %
SI	32	64,0%
NO	18	36,0%
TOTAL	50	100,0%

Fuente: Universidad Técnica De Cotopaxi

Elaborado por las tesistas: Gloria Cuchipe, Blanca Negrete



Fuente: Universidad Técnica De Cotopaxi

Elaborado por las tesistas: Gloria Cuchipe, Blanca Negrete

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

Del total del 100% de encuestados 64% dijeron que si es importante la aplicación del aula multimedia, en el área de Cultura Estética y el 36% de los estudiantes encuestados interpretaron que no es importante la aplicación del aula multimedia, en el área de Cultura Estética, para la enseñanza-aprendizaje.

Es muy importante la aplicación del aula multimedia, en el área de Cultura Estética para docentes y estudiantes maestros de la Universidad para tener mejores conocimientos tecnológicos en el ámbito educativo.

2.- ¿Cree usted que el correcto uso de los recursos didácticos tecnológicos priorizan de mejor manera la enseñanza – aprendizaje?

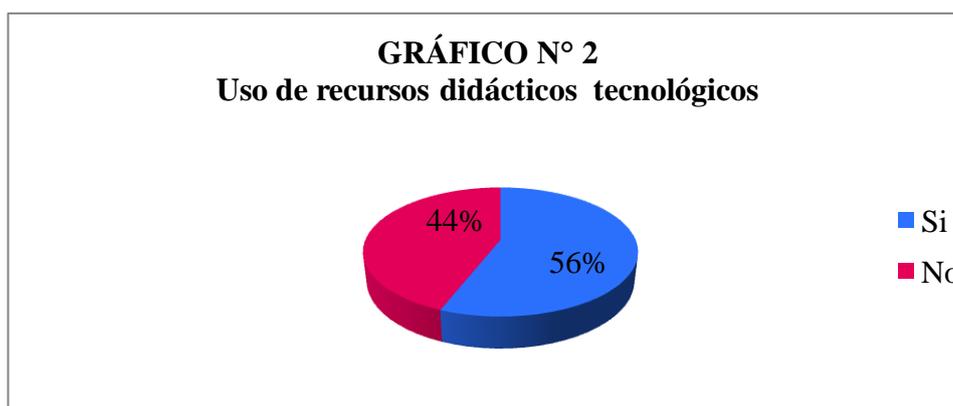
TABLA N° 2

Uso de recursos didácticos tecnológicos

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	Porcentaje %
SI	28	56,0%
NO	22	44,0%
TOTAL	50	100,0%

Fuente: Universidad Técnica De Cotopaxi

Elaborado por las tesistas: Gloria Cuchipe, Blanca Negrete



Fuente: Universidad Técnica De Cotopaxi

Elaborado por las tesistas: Gloria Cuchipe, Blanca Negrete

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

Del total del 100% de encuestados 56% comentan que el aula multimedia es un recurso didáctico, tecnológico en la enseñanza-aprendizaje y el 44% de los estudiantes encuestados interpretaron que el aula multimedia no es un recurso didáctico, tecnológico en la enseñanza-aprendizaje.

Con la implantación del aula multimedia en el área de cultura estéticamejoraría la educación superior, y los conocimientos científicos en la enseñanza-aprendizaje de los estudiantes de la Universidad, de la carrera de Educación Básica.

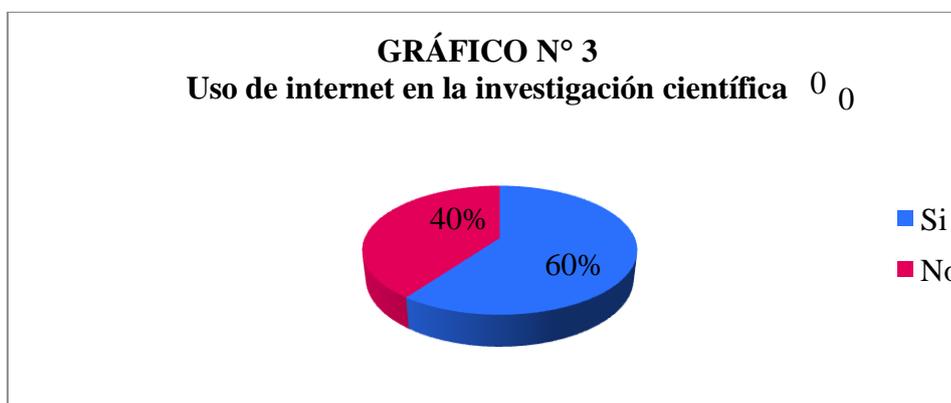
3.- ¿En la actualidad el uso del internet es considerado como un medio de investigación científica?

TABLA N° 3
Uso de internet en la investigación científica

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	Porcentaje %
SI	30	60,0%
NO	20	40,0%
TOTAL	50	100,0%

Fuente: Universidad Técnica De Cotopaxi

Elaborado por las tesis: Gloria Cuchipe, Blanca Negrete



Fuente: Universidad Técnica De Cotopaxi

Elaborado por las tesis: Gloria Cuchipe, Blanca Negrete

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

Del total del 100% de encuestados 60% comentan que el internet es un medio de investigación científica en el aula multimedia y el 40% de los estudiantes encuestados interpretaron que el internet no es un medio de investigación científica en el aula multimedia para los estudiantes universitarios.

Los conocimientos científicos e investigativos que recibiremos en el aula multimedia nos servirá mucho en el futuro para conseguir los objetivos propuestos, mucho más si están encaminadas con el proceso de enseñanza-aprendizaje.

4.- ¿Para brindar una educación actualizada y de calidad cree que es necesario contar con aulas multimedia?

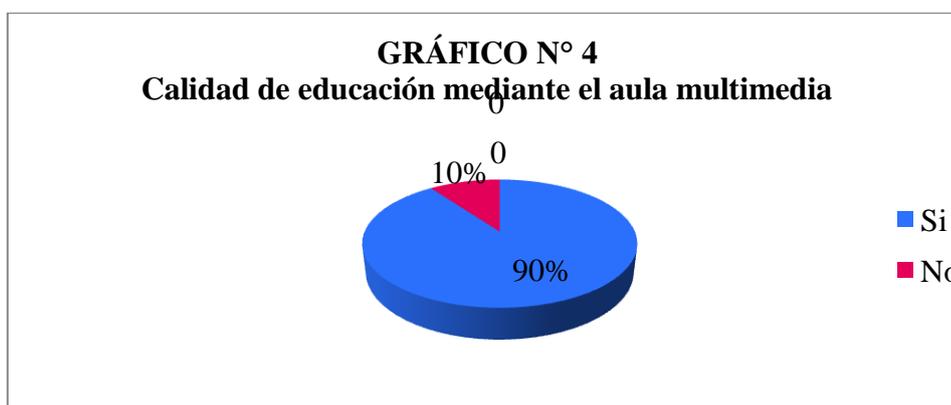
TABLA N° 4

Calidad de educación mediante el aula multimedia

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	Porcentaje %
SI	45	90,0%
NO	5	10,0%
TOTAL	50	100,0%

Fuente: Universidad Técnica De Cotopaxi

Elaborado por las tesis: Gloria Cuchipe, Blanca Negrete



Fuente: Universidad Técnica De Cotopaxi

Elaborado por las tesis: Gloria Cuchipe, Blanca Negrete

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

Del total del 100% de encuestados 90% interpretan que si es necesaria el aula multimedia en la carrera de educación básica de los estudiantes de la U.T.C. y el 10% de los estudiantes encuestados dicen que no es necesaria el aula multimedia en la carrera de educación básica de los estudiantes de la U.T.C.

Los docentes y estudiantes maestros de la Universidad Técnica de Cotopaxi, consideran que si es necesario el aula multimedia en la carrera de educación básica para los estudiantes de la U.T.C. para tener un manejo adecuado, y innovar a los estudiantes en su carrera profesional.

5.- ¿Para que la educación se desarrolle de mejor manera se debe utilizar métodos, técnicas actualizadas y apropiadas?

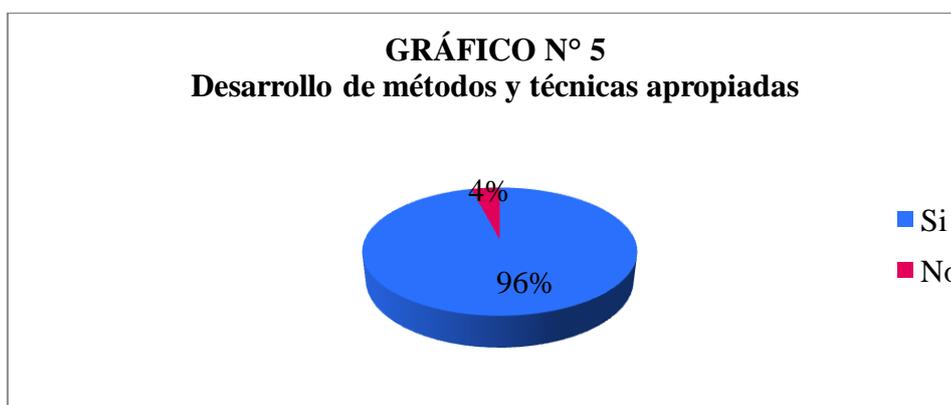
TABLA N° 5

Desarrollo de métodos y técnicas apropiadas

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	Porcentaje %
SI	48	96,0%
NO	2	4,0%
TOTAL	50	100,0%

Fuente: Universidad Técnica De Cotopaxi

Elaborado por las tesis: Gloria Cuchi, Blanca Negrete



Fuente: Universidad Técnica De Cotopaxi

Elaborado por las tesis: Gloria Cuchi, Blanca Negrete

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

Del total del 100% de encuestados 96% comentan que si es necesario utilizar métodos, técnicas actualizadas y apropiadas el aula multimedia para un manejo adecuado. y el 4% de los estudiantes encuestados dicen que no es necesario utilizar métodos, técnicas actualizadas y apropiadas el aula multimedia.

Es muy importante que la Universidad cuente con un aula multimedia en el área de Cultura Estética para que los estudiantes tengan un mejor aprendizaje en su formación académica.

6.- ¿Considera usted que las redes sociales como facebook forman parte del desarrollo de la educación en general?

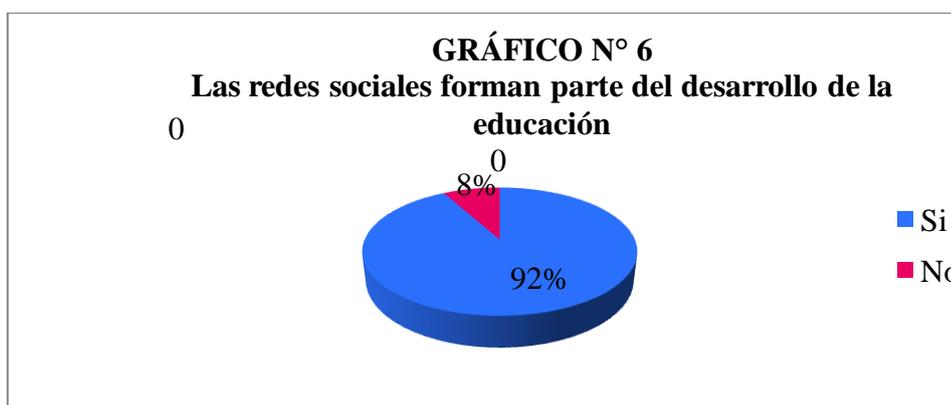
TABLA N° 6

Las redes sociales forman parte del desarrollo de la educación

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	Porcentaje %
SI	46	92,0%
NO	4	8,0%
TOTAL	50	100,0%

Fuente: Universidad Técnica De Cotopaxi

Elaborado por las tesisistas: Gloria Cuchiye, Blanca Negrete



Fuente: Universidad Técnica De Cotopaxi

Elaborado por las tesisistas: Gloria Cuchiye, Blanca Negrete

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

Del total del 100% de encuestados 92% analizan que si es necesario las redes sociales o facebook para desarrollo de la educación en general dentro del aula multimedia y el 4% de los estudiantes encuestados interpretaron que no es necesario las redes sociales como facebook para desarrollo de la educación en general dentro del aula multimedia.

La Universidad esta consiente que si es necesario la implantación del laboratorio del Aula Multimedia, para mejorar la calidad de educación en los estudiantes de la carrera de Educación Básica, para una educación de calidad y calidez.

7.- ¿Cree usted que con la utilización de la pizarra Eléctrica las clases en la universidad será más dinámicas y activas?

TABLA N° 7

La importancia de la utilización de la pizarra electrónica

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	Porcentaje %
SI	48	96,0%
NO	2	4,0%
TOTAL	50	100,0%

Fuente: Universidad Técnica De Cotopaxi

Elaborado por las tesis: Gloria Cuchipe, Blanca Negrete



Fuente: Universidad Técnica De Cotopaxi

Elaborado por las tesis: Gloria Cuchipe, Blanca Negrete

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

Del total del 100% de encuestados 96% interpretan que si es necesaria la utilización de la pizarra Eléctrica en el aula multimedia para las clases universitarias el 4% de los estudiantes encuestados interpretaron que no es necesaria la utilización de la pizarra Eléctrica en el aula multimedia para las clases de la universidad.

Considerando las respuestas emitidas por parte de los estudiantes, vemos que con la llegada del aula multimedia a la Universidad, ayudara a resolver los problemas cotidianos basados en el aprendizaje, sabiendo que en la actualidad las tecnologías son lo más importante para la vida profesional de un docente.



2.3.- ENCUESTA DIRIGIDO A LAS AUTORIDADES DE LA UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI

OBJETIVO: Conocer el uso y la importancia del aula multimedia en el área de Cultura Estética en la carrera de educación básica de la Universidad Técnica de Cotopaxi

1.- ¿Cree usted que con la implementación de un aula multimedia en la universidad mejore el proceso de enseñanza-aprendizaje?

Sería muy fundamental y de gran ayuda para el desarrollo de un aprendizaje de calidad y actualizado a que todas las áreas de la educación están relacionadas con el aula multimedia.

2.- ¿Según su criterio es importante que los docentes estén correctamente capacitados para dar un mejor manejo a los recursos didácticos y tecnológicos?

Por supuesto ya que nosotros somos quienes vamos a impartir las clases con la utilización de los recursos didácticos tecnológicos.

3.- ¿Cree usted que con la ampliación de un aula multimedia en el área de cultura estética mejoraría la imaginación en el arte y pintura?

Si se aplica de una forma correcta será de mucha ayuda y por ende mejorara en gran parte en todo lo que comprende cultura estética.

4.- ¿Según ustedes es necesario que la tecnología está inmersa dentro de la educación?

Siempre estará presente la tecnología en la educación ya que sin tecnología no abra avances en la educación.

5.- ¿Considera usted que el aula multimedia y los laboratorios tecnológicos son indispensables para alcanzar una educación de calidad y calidez?

En gran parte si ya que estos recursos en la actualidad llaman la atención a los estudiantes y hace que la clase se desarrolle de forma interactiva.

ANÁLISIS:

Al realizar las encuestas a las autoridades de la Universidad manifiesta que es primordial la creación de un aula multimedia ya que la misma ayudara en gran parte para desarrollar un aprendizaje de calidad que vaya siempre acorde con la ciencia y tecnología actual de igual manera mencionan que antes de impartir las clases con estos recursos didácticos todos los docentes deben estar conscientes y capacitados para dar un correcto manejo a estos recursos de esta manera se lograra un mejor aprendizaje de excelencia.

También mencionan que es primordial la aplicación de los recursos didácticos tecnológicos en el área de cultura estética ya que desarrollara de mejor manera la imaginación y creatividad en los estudiantes en especial a quienes gusten del arte y pintura logrando poner en práctica un aprendizaje significativo en beneficio de la sociedad.

CONCLUSIONES:

- La implementación de un aula multimedia en la carrera de educación básica es de vital importancia para que los estudiantes adquieran conocimientos científicos y técnicos mediante el uso de las Tics.
- El Aula Multimedia es un medio de investigación e información para los estudiantes y docentes de la carrera de Educación Básica, el uso adecuado de la misma ayuda a la conservación de los recursos didácticos tecnológicos.
- La aplicación del aula multimedia en el área de cultura estética, es necesaria para mejorar los conocimientos teóricos y prácticos desarrollando la creatividad en los estudiantes de la Universidad Técnica de Cotopaxi de la carrera de Educación Básica.
- En la actualidad existen estudiantes que no tienen un conocimiento claro sobre las bondades que ofrece el aula multimedia, esto provoca el retroceso educativo y perjudica al estudiante al no poder adquirir conocimientos actualizados que van acorde con la ciencia y tecnología.

RECOMENDACIONES:

- A los estudiantes de la Universidad que llenen sus expectativas tecnológicas aprovechando de la mejor manera los recursos didácticos existentes en el aula multimedia.
- Que los docentes y estudiantes que forman parte de la Universidad brinden un correcto manejo a todos los recursos didácticos tecnológicos, de esta manera se ayudara a mantener en un buen estado y no tener falencias al momento de usarlo.
- Los estudiantes deberán desarrollar su creatividad e imaginación mediante el desarrollo prácticas del dibujo y pintura en el programa paint.
- Que los estudiantes reciban capacitaciones sobre las ventajas y desventajas que brinda el aula multimedia en el proceso enseñanza-aprendizaje y deberán tener en cuenta que es de vital importancia recibir e impartir conocimientos actualizados.

CAPÍTULO III

3.- DISEÑO DE LA PROPUESTA

TEMA: “ELABORACIÓN DE UN MANUAL DE PAINT EN EL ÁREA DE CULTURA ESTÉTICA EN LA CARRERA DE CIENCIAS ADMINISTRATIVAS Y HUMANÍSTICAS DE LA UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI EN EL PERÍODO 2011-2012”

3.1.-Datos Informativos

Institución: Universidad Técnica de Cotopaxi

Sección: Diurna

Sector: San Felipe

Parroquia: Eloy Alfaro

Cantón: Latacunga

Provincia: Cotopaxi

Tesistas: Gloria Cuchipe
Blanca Negrete

Período: 2011-2012

Beneficiarios: Universidad Técnica de Cotopaxi

3.2.- Justificación de la propuesta

El manual está dirigida directamente a los docentes y educandos de la Universidad Técnica de Cotopaxi y por ende a todos quienes conforman dicha universidad, ya que se ha determinado las causas que inciden por la falta y el desconocimiento de la pintura en el área de cultura estética para el mejor desenvolvimiento académico de todos los educandos de la institución.

Es de vital importancia el tratar este tema ya que es un problema que se ha sumergido en la sociedad actual por lo que es muy esencial en todo momento cotidiano, porque un estudiante que asimile y la cultura estética en un futuro tendrán un gran desarrollo intelectual.

A esto debemos añadir que al realizar el manual lo hacemos por el bienestar de los maestros y estudiantes de la Universidad ya que se dotara de clases dinámicas con el manejo de la cultura logrando en el estudiante una visión de plasmar su imaginación mediante la pintura también servirá de mucho para las futuras generaciones que seguro también tendrán falencia en el manejo de la pintura y será de gran agrado llegar a obtener estudiantes que tengan un buen desempeño en cultura estética.

El manual realizado pretende ayudar a obtener un mejor conocimiento en el manejo de pintura en el área de cultura estética como también a todos los maestros es decir a todos quienes conforman la universidad Técnica de Cotopaxi esto les va ser de mucha ayuda para que la enseñanza-aprendizaje sea de manera excelente logrando un aprendizaje significativo que sirva de beneficio en el diario vivir de la sociedad poniendo en práctica sus ideas y conocimientos adquiridos durante la época de estudio.

3.3.- OBJETIVOS

Objetivo general

- ❖ Diseñar un manual para el manejo del programa paint en el área de cultura estética para el uso y la aplicación dentro de PEA en los estudiantes de la Universidad Técnica de Cotopaxi.

Objetivos específicos

- ❖ Diagnosticar las dificultades dentro del aula de clases por el desconocimiento del manejo correcto del programa paint para el desarrollo de un aprendizaje significativo.
- ❖ Desarrollar un manual práctica para el docente y estudiante sobre el manejo del programa paint para la enseñanza de la cultura estética.
- ❖ Analizar los fundamentos teóricos de un manual en el aula multimedia para el uso sofisticado de los estudiantes de la Universidad Técnica de Cotopaxi.

3.4.- DESCRIPCIÓN DE LA PROPUESTA

El manual para el correcto manejo del paint en el área de cultura estética que está dirigida especialmente para el docente que imparte esta asignatura y por ende esta guía beneficiará a todos los estudiantes quienes reciban esta clase en cultura estética, el gran objetivo planteado es de mejorar el proceso enseñanza-aprendizaje con esto estaremos ayudando el desarrollo imaginativo de todos los educandos.

La razón de elaborar esta guía es para que todos los estudiantes de educación básica tengan conocimiento y manipulen correctamente el programa para que su educación este a un nivel avanzado y tenga un rendimiento beneficiario en su profesión como profesional en la educación y aportar de una manera excelente en la enseñanza-aprendizaje a todos los periodos que vendrán en curso.

Este manual ayudará al docente que tiene desconocimiento del uso del paint en el área de cultura estética ya que está basada en información con datos reales los mismos que facilitaran la culminación del objetivo planteado anteriormente. De la universidad a tener un conocimiento sobre la importancia de la cultura estética y también ayudara a tener mejores conocimientos actualizados globalizando toda la sociedad actual.

El fin que persigue este manual una ayuda muy importante para los docentes de la universidad y para que mediante el uso de esta exista un verdadero cambio en la educación y lograr con éxito un mejor aprendizaje por parte de los estudiantes los mismos que ayudaran a mejorar el proceso de enseñanza – aprendizaje tanto en la universidad como en la sociedad así una mejora en el rendimiento académico de los estudiantes y que ellos mismos sean testigos de sus propios resultados que obtendrán con la ayuda de esta guía que será de mucha importancia para este periodo académico y al mismo tiempo a todos los periodos que vendrán en curso.

3.5.- APLICACIÓN O VALIDACIÓN DE LA PROPUESTA

3.5.1.- Plan Operativo para el desarrollo de la Propuesta

TIEMPO	PARTICIPANTES	CONTENIDO	OBJETIVO	ACTIVIDAD	RECURSOS	OBSERVACION
1h	Estudiantes de la Universidad Técnica de Cotopaxi	Encuestas Preguntas Científicas	Conocer cuánto saben los estudiantes del tema investigado	Visitar los diferentes cursos y aplicar la encuesta	Cuestionario Recurso Humano	Hubo poca participación por parte de los estudiantes.
1h	Estudiantes de la Universidad Técnica de Cotopaxi	Adecuación del espacio físico	Dar a conocer el funcionamiento del aula virtual	Charla acerca del funcionamiento del aula virtual	Infocus Computadora Recurso Humano Folletos	Una parte de los estudiantes desconocían el correcto funcionamiento del aula.
1h	Tesistas inmersas en el macro proyecto de la implementación del aula virtual	Uso adecuado de los recursos tecnológicos dentro del aula virtual	Conocer el uso y funcionamiento de los recursos tecnológicos	Charla del uso y funcionamiento de los recursos tecnológicos	Infocus Computadora Recurso Humano Folletos Impresiones	Los estudiantes estuvieron satisfechos con la información obtenida.
2h	Estudiantes de la Universidad Técnica de Cotopaxi	Implementación del aula virtual	Socializar el tema para que la comunidad educativa conozca sus beneficios	Charla sobre los beneficios del aula virtual	Recurso Humano Impresiones	Los estudiantes serán los encargados de socializar sobre este importante tema.

MANUAL DE PAINT



**PARA ESTUDIANTES DE LA UNIVERSIDAD TÉCNICA DE
COTOPAXI DE LA CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA**

Realizado por:

- ❖ Cuchipe Gloria
- ❖ Negrete Blanca

Latacunga – Ecuador

2013

PRESENTACIÓN

La presente guía de estudio se ha realizado siguiendo un determinado proceso por medio de las encuestas se pudo diagnosticar que la mayoría de los estudiantes de la Carrera de Educación Básica de la Universidad Técnica de Cotopaxi están de acuerdo que se elabore un manual en el área de cultura estética para el correcto manejo del programa paint de esta forma se podrá conocer conocimientos esenciales y necesarios, con la actividad educativa que brinda nuestra universidad para todos los estudiantes de diferentes carreras.

En la misma detallara pasos para ingresar al programa paint y los diferentes beneficios que se puede adquirir con este interesante programa los materiales tecnológicos educativos ayudara a conservar y preservar uso adecuado de los mismos este manual será aplicado en los estudiantes de la carrera de educación básica de la Universidad Técnica de Cotopaxi, por esta realidad el manual de paint permitirá mejorar el estudio y optimizar el rendimiento educativo en la enseñanza-aprendizaje.

Beneficiando a los estudiantes y docentes que día a día buscan un mejor aprendizaje que encamine conjuntamente con la ciencia y tecnología basándose en un proceso de enseñanza actualizado en todos los campos educativos.

A continuación presentamos un interesante manual para conocer acerca de los beneficios del programa paint en el área de cultura estética.

OBJETIVO GENERAL

- Mejorar el rendimiento educativo en el proceso enseñanza-aprendizaje de la carrera de educación básica mediante el desarrollo de un manual para el manejo adecuado del paint.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Concientizar a los estudiantes de la carrera de educación básica que utilicen adecuadamente el manual de paint en el aula multimedia para mejorar la educación superior en todas las carreras.⁵⁴
- Proponer a los estudiantes que utilicen el manual de paint para que tengan cuidado con los materiales tecnológicos del aula multimedia.

INTRODUCCIÓN

Paint.- Es un editor de gráficos rasterizados creado por Dan Silva para las artes electrónicas su versión original fue creada para los computadores Commodore amiga y fue lanzada en noviembre de 1985. Finalmente fue portado a otras plataformas, gracias a su sistema operativo basado en Unix, donde la aplicación obtuvo el estatus, de ser una aplicación tan útil que la gente compraba dicho computador sólo por el programa.

El Deluxe Paint se creó como herramienta interna de desarrollo de gráficos de nombre prisma medida que Silva fue añadiendo más características a prism, empezó a disponer de potencial comercial. Cuando el Amiga empezó a venderse en el año 1985, el paint rápidamente lo siguió. En poco tiempo fue aceptado por la comunidad de usuarios de Amiga y llegó a ser el editor de gráficos estándar para dicha plataforma.

Más tarde, el fabricante de amiga, Commodore International, firmó con para incorporar el programa y sus posteriores versiones 2, 3,4 y 5 en todos los amiga salidos de fábrica. Dicho acuerdo duró hasta la bancarrota de Commodore en 1994.

Con el desarrollo del Deluxe Paint, introdujo el estándar para gráficos. Fue comúnmente usado en el nuevo computador, pero nunca obtuvo la misma aceptación en otras plataformas. La conversión a PC fue usada por Lucasarts para hacer los gráficos para sus aventuras gráficas, como el juego monkey island.

Hubo cierta controversia legal sobre las imágenes creadas por el programa en sus primeras versiones, argumentaba que los derechos de copyright sobre las imágenes creadas con el nuevo software, los fabricantes de papel y lápices podrían reclamar su derecho de cualquier libro escrito con sus herramientas antiguas del hombre.

Paint cuyo nombre original es Paint brush fue desarrollado en el año 1982 por la recién creada Microsoft. Paint ha acompañado al sistema operativo Microsoft Windows desde la versión. Siendo un programa básico, se incluye en las nuevas versiones de este sistema ya que es una aplicación para dibujo programa, a pesar de sus mapas de bits y el manejo, edición y retoque de ilustraciones e imágenes.

Paint fue desarrollado para la recién creada Microsoft Paint ha acompañado al sistema operativo Microsoft Windows desde la versión. Siendo un programa básico, se incluye en las nuevas versiones de este sistema. Desde los comienzos del Paint, los niños fueron los primeros en utilizarlo, es por ello que actualmente se utiliza este sistema para las enseñanzas básicas en las escuelas.

También se le conoce como una potente herramienta, creada al principio de los tiempos, poco después de la invención de la electrónica, para la creación, modificación y sobre todo borrado de imágenes. Se usa principalmente en estudios de arquitectura por ser ideal para crear imágenes a partir de una simple planta, que puede ser introducida en el paint metiendo su dibujo en la disquetera. Pero sin duda, el triunfo total para este software, lo que le ha permitido perdurar a lo largo de los años, es su fácil accesibilidad, sólo hay que ir a inicio aplicaciones.

TEMA N°- 1

Tema: Paint

Objetivo:

- Alcanzar un mejor rendimiento académico en los docentes y dicentes en el proceso enseñanza-aprendizaje de la carrera de Educación Básica mediante la utilización de este manual.

Paint es un programa que se usa para dibujar, aplicar color y modificar imágenes en la computadora ayudando a los estudiantes a desarrollar su imaginación y creatividad también descubren nuevas texturas y colores. Ayuda a expresar sus emociones creando estas fantásticas manualidades que te proponemos en el paint.



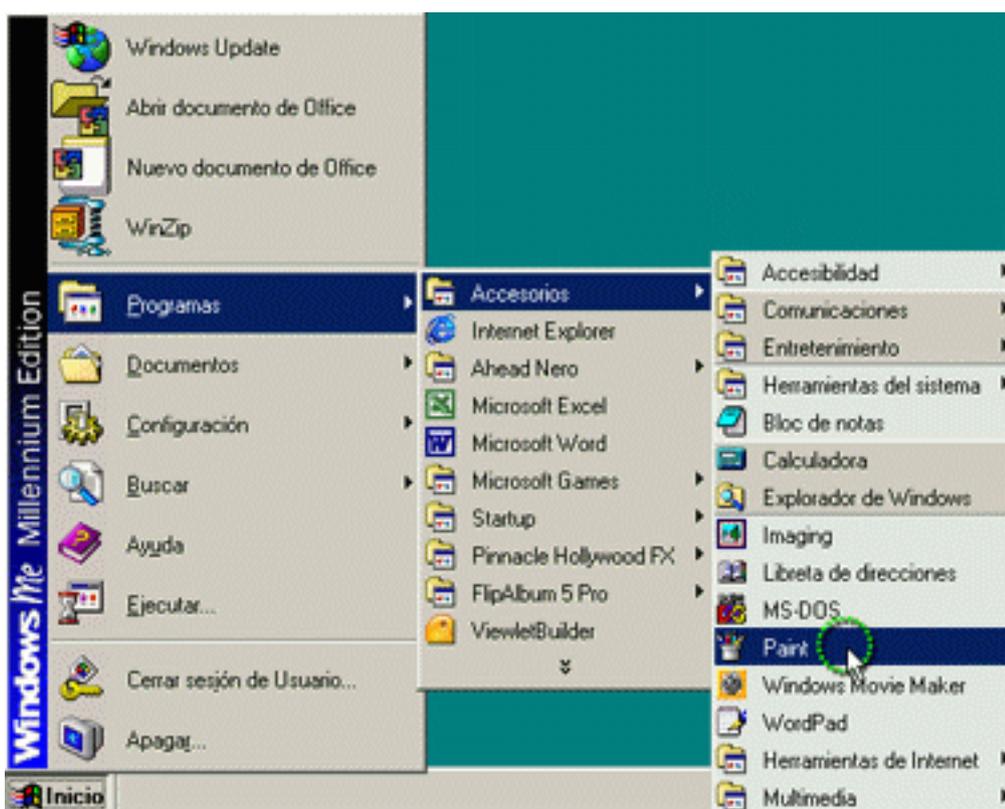
IMPORTANCIA

Es una de las herramienta más utilizadas que podemos encontrar en las escuelas colegios y jardines ya que permite que el niño haga uso de gran cantidad de iconos que pueden llegar a ser gran complemento en la educación puesto que permite que el niño utilice su imaginación para hacer cualquier clase de dibujos

además de todo aprendiendo las distintas formas geométricas que allí son utilizadas para hacer de manera más sencilla la producción del dibujo esto hace que sea una muy buena manera de explotar las capacidades intelectuales y artísticas de los niños además es una herramienta que no pasa de moda permitiendo que sea usada por cualquier cantidad de personas.

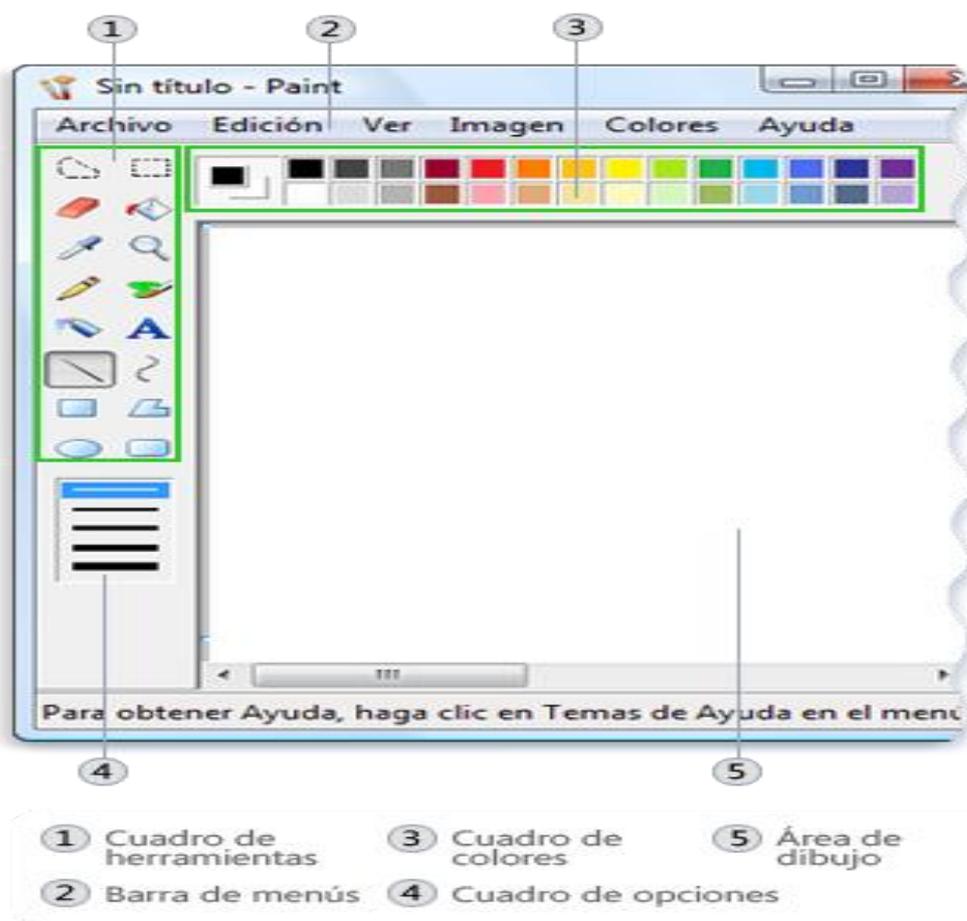
Para abrir el programa de paint ejecuta los siguientes pasos

1. Haz clic encima del botón inicio.
2. Mueve el puntero hacia arriba del menú que se ha desplegado, hasta llegar a programas.
3. Deslízate a la derecha y arriba a accesorios.
4. Por último a la derecha selecciona paint y haz clic.



Partes de paint

Cuando inicie paint, verá una ventana casi toda en blanco, con sólo algunas herramientas para dibujar y pintar. En la siguiente ilustración se muestran las diferentes partes de la ventana de paint.



Características de paint

Las versiones recientes de paint permiten al usuario elegir hasta tres colores a la vez: el color primario, clic izquierdo del ratón, color secundario, clic derecho del ratón, y tercer color, tecla control + cualquier clic del ratón.

El programa viene con las siguientes opciones en su caja de herramientas, de izquierda a derecha en la imagen.

Es de fácil acceso y fácil uso para todos quienes necesiten hacer uso de este programa.

Desarrolla la imaginación y la creatividad en los estudiantes no importa la edad.

Se puede plasmar toda clase de dibujos o elaborar tarjetas para diferentes ocasiones al igual que nos permite modificar fotos.

Herramientas de paint

- Selección Libre
- Seleccionar
- Borrador borrar color
- Rellenar
- Cuentagotas
- Zoom
- Lápiz
- Pincel
- Aerógrafo
- Texto
- Línea
- Curva
- Rectángulo
- Polígono
- Elipse
- Rectángulo redondeado

El menú imagen

Ofrece las siguientes opciones, espejar/rotar, expandir/contraer, invertir colores, atributos de imagen, borrar imágenes y dibujar opaco. El menú "colores" permite al usuario a editar colores sólo opción de menú en el marco de colores. El cuadro de diálogo editar colores muestra el selector de color estándar de Windows que incluye una paleta de color de 48 y 12 ranuras de color personalizado que se pueden editar. Al hacer clic en "Definir colores personalizados" muestra una versión cuadrada de la rueda de color que puede seleccionar un color personalizado ya sea con un cursor de forma de cruz, por tono, saturación y luminosidad, o por valores de rojo, verde y azul.

Hay 28 colores en el área de trabajo. Los colores de forma predeterminada en el cuadro de color son las siguientes: negro, blanco, gris, plata, marrón, rojo, verde oliva, amarillo, verde oscuro, verde, azul-verdoso, cían, azul marino, azul, púrpura, magenta, oro viejo, amarillo limón, gris pizarra, verde, azul oscuro, azul agua, medianoche azul, morado, violeta-azul, coral, marrón y naranja. Una paleta de colores también está disponible.



Uso de paint

Paint es un programa que se usa para dibujar, aplicar color y modificar imágenes. Puede usar paint como un bloc de dibujo digital para realizar imágenes sencillas y proyectos creativos o para agregar texto y diseños a otras imágenes, como las tomadas con una cámara digital.

Imagen sencilla



Trabajo con herramientas

Paint incluye una práctica colección de herramientas de dibujo en el cuadro de herramientas. Puede usar estas herramientas para crear dibujos a mano alzada y agregar diversas formas a las imágenes.

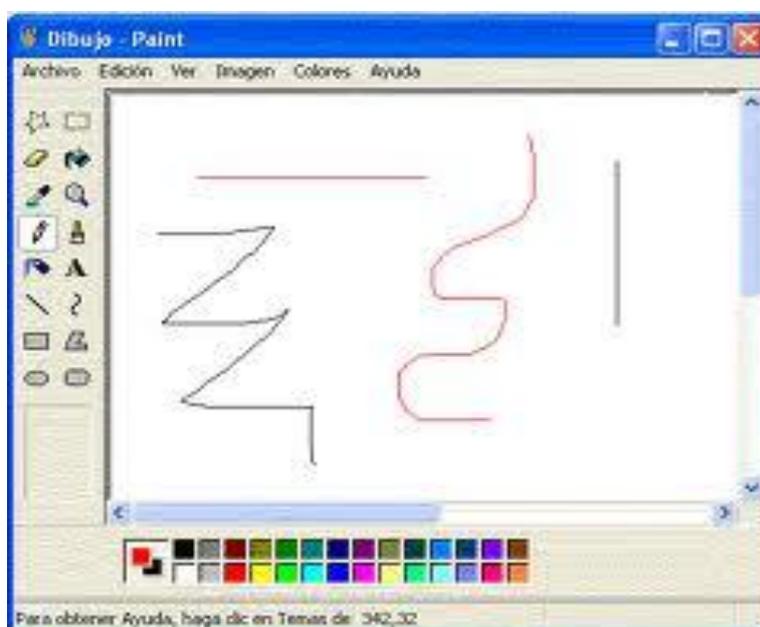
En esta sección se describen algunas tareas comunes. Para obtener información acerca de cómo usar cada herramienta del cuadro de herramientas de paint, consulte herramientas de paint.



Dibujar una línea

Algunas herramientas, como el lápiz, el pincel, la línea y la curva, permiten realizar diversas líneas rectas, curvas y onduladas. Lo que dibuja está determinado por la manera en la que mueve el mouse conforme dibuja, por ejemplo, puede usar la herramienta de línea para dibujar una línea recta.

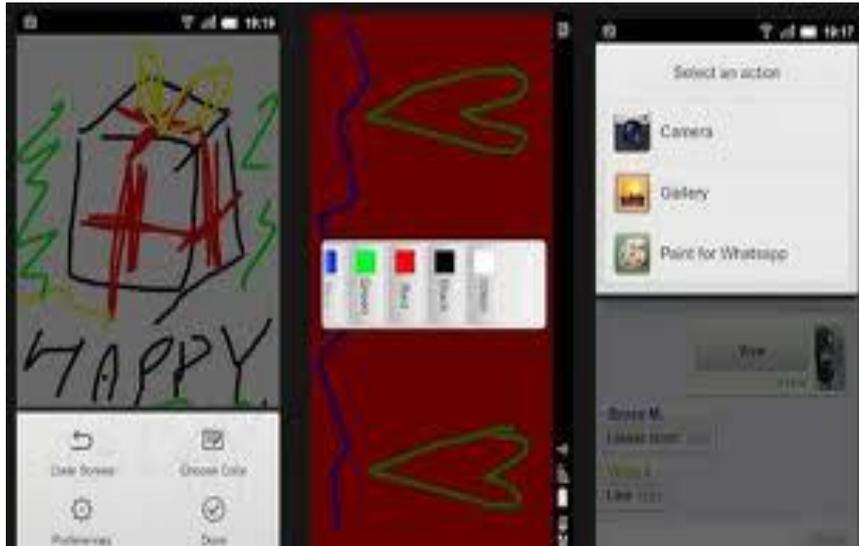
- 1.- En el cuadro de herramientas, haga clic en la herramienta línea.
- 2.- En el cuadro color, haga clic en el color que desee usar.
- 3.- Para dibujar, arrastre el puntero por el área de dibujo.



Dibujar un garabato

Los dibujos no tienen que estar compuestos únicamente de líneas rectas, por ejemplo, puede usar la herramienta curva para crear curvas suaves. El lápiz y el Pincel se pueden usar para crear formas de formato libre, completamente aleatorias.

- 1.- En el cuadro de herramientas, haga clic en la herramienta lápiz.
- 2.- En el cuadro Color, haga clic en el color que desee usar.
- 3.- Para dibujar, arrastre el puntero por el área de dibujo.



Sugerencia

Si desea crear una línea más ancha, use el pincel. El pincel se puede personalizar con diversos grosores.

Dibujar una forma

Algunas herramientas, como el Rectángulo y la elipse, le permiten agregar formas al dibujo. La técnica es la misma, independientemente de cuál sea la forma que elija. Por ejemplo, puede usar la herramienta Polígono para dibujar un polígono, que es una forma que puede tener un número cualquiera de lados.

- 1.- En el cuadro de herramientas, haga clic en la herramienta polígono.
- 2.- En el cuadro opciones, haga clic en un estilo de relleno.
- 3.- Arrastre el puntero por el área de dibujo y haga clic para terminar el primer lado.
- 4.- Arrastre el puntero para crear el siguiente lado y haga clic para terminarlo.
- 5.- Repita esta operación según sea necesario para los lados adicionales.
- 6.- Para crear el lado final y cerrar el polígono, haga doble clic.



Opciones de relleno

Contorno.- La forma será sólo un contorno, con el interior transparente.

Contorno con relleno.- La forma se rellenará con el color de fondo actual. Para definir un color de fondo, en el cuadro color, haga clic con el botón secundario del mouse en un color.

Sólido.- La forma se rellenará con el color de fondo actual pero no tendrá ningún contorno.



Para borrar parte de la imagen

Si comete un error o necesita cambiar parte de la imagen, use el borrador, de manera predeterminada, el borrador cambia cualquier área que borre a blanco, pero puede cambiar el color del borrador. Por ejemplo, si define el color del borrador en amarillo, todo lo que borre se convierte en amarillo.

- 1.- En el cuadro de herramientas, haga clic en la herramienta borrador.
- 2.- En el cuadro color, haga clic con el botón secundario del mouse en el color con el que desee borrar. Si desea borrar con blanco, no tiene que seleccionar ningún color.
- 3.- Arrastre el puntero por el área que desee borrar.



Cambio del efecto de las herramientas de dibujo

En el cuadro opciones, que se encuentra debajo del cuadro de herramientas, puede cambiar el modo en que una herramienta dibuja. Puede definir el grosor del pincel de la herramienta que afecta al grosor de lo que se dibuja en la pantalla y si las formas que dibuja tienen contorno o son sólidas.



Cambiar el trazo del pincel

- 1.- En el cuadro de herramientas, haga clic en la herramienta pincel.
- 2.- En el cuadro opciones, haga clic en la forma del pincel con la que desea pintar.

Opciones de la imagen del pincel

- 3.- Para pintar, arrastre el puntero por el área de dibujo.

Para almacenar una imagen

Guarde la imagen a menudo para asegurarse de que no pierde trabajo de manera accidental. Para ello, en el menú Archivo, haga clic en guardar. Esto guardará todos los cambios que haya realizado en la imagen desde la última vez que la guardó.

Sin embargo, la primera vez que guarde una imagen nueva, tendrá que asignarle un nombre de archivo. Lleve a cabo estos pasos:

- 1.- En el menú Archivo, haga clic en guardar.
- 2.- En el cuadro guardar como tipo, seleccione el formato de archivo que desee.
- 3.- En el cuadro nombre de archivo, escriba un nombre.
- 4.- Haga clic en guardar.



CONCLUSIONES

- El programa paint siempre estará inmerso en el campo educacional ya que es la base para el desarrollo de la imaginación de los estudiantes de esta manera expresando su sentimiento interno hacia fuera.
- El correcto uso del programa pint ayuda a obtener una mejor enseñanza - aprendizaje basándose en un aprendizaje significativo en la área de Cultura Estética en que los estudiantes podrán poner en práctica durante su vida cotidiana.
- Paint al igual que la cultura estética brindan al estudiante la imaginación de un mundo lleno de colores en donde ellos pueden interactuar dentro de la sociedad sobre todo inculcando a valorar y expresar lo nuestro.

RECOMENDACIONES:

- Motivar al estudiante sobre la importancia del programa paint para que el desarrollo de su imaginación sea propia de sí mismos mediante el uso de los materiales didácticos tecnológicos.

- Los estudiantes y docentes de la Universidad deben empaparse en el correcto uso y manejo del programa paint para un aprendizaje significativo de calidad.

- El docente de Cultura Estética debe inculcar en los estudiantes el respeto y valoración al desarrollo de su propia imaginación en los estudiantes ya que esta es una ruta en donde ellos puede plasmar su creatividad.

RESULTADOS OBTENIDOS

El manual de estudio paint es una de las herramienta que hemos introducido en la tesis de contenidos ayuda principal del alumno para preparar la asignatura de Cultura Estética, cada asignatura cuenta con una de estas guías de estudio preparadas por los docentes de cada curso. Estas guías cuentan con una introducción a la materia de estudio, una descripción de los objetivos de la asignatura, así como una explicación detallada de cómo preparar el temario, se señalan las páginas que es preciso trabajar, la documentación complementaria con la que ampliar vuestros conocimientos.

Pensando en los alumnos menos familiarizados con internet, hemos elaborado esta guía de estudio de modo fácil e intuitivo. El material se presenta clasificado por temas, cada uno de los cuales cuenta con un índice navegable por epígrafes. En el caso de que la bibliografía recomendada se encuentre disponible entre la documentación del curso, encontraréis enlaces a los textos legales, artículo.

También se puede acceder desde la misma guía a los índices de la bibliografía obligatoria de cada tema.

4.- REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

4.1.- BIBLIOGRAFÍA CONSULTADA

Libros de la cultura estética de Guayasamin Oswaldo (1974)

Libro de cultura estética de Mendoza Mariana (2012)

Libro de cultura estética de 8vo Año de Educación Básica de Guamán Arévalo,

Libro de cultura estética de Chiliza Chiquito Fanny Isabel (2000)

4.2.- BIBLIOGRAFÍA CITADA

“ACURE Tomas (2011)”. “El uso de las TICS” edición 1 Estados Unidos Pág. 25

“ÁLVAREZ Renato (2005)”. “Sociedad integrada por diversas culturas edición 3 Honduras Pág. 37

“BOSCO Lucia (2007)”. “Cultura Estética” edición 1 Quito Pág. 12

“DUARTE Sofia (2009)”. “Educación del siglo xx para niños” edición 4 España-Sevilla Pág. 14

“ESCOSE Rita (2009)”. “Mercado de Portátiles” edición 5 Nueva York-España Pág. 35

“ESCOBAR Mariana (2010 – 2011)”. “Educación Estética” edición 4 Argentina Pág. 66

“GUAYASAMÍN Oswaldo (2004) “Cultura estética” edición 3 Quito Pág. 22

“HARNECKERL Martha (2001)”. “Concepto de la sociedad” edición 2 Chile Pág. 98

“JARREN Laura (2011)”. “Editora de la revista la familia” edición 3 Quito Pág. 19

“MARQUÉZ Fernando (2001)”. Importancia de la tecnología edición Chile Pág. 73

“MARX René (2010)”. “La tecnología de información y comunicación” edición 4 Chile Pág. 72

“MONTESSORI Cristina (2008)”. “Estimulación cognitiva” edición 4 Argentina Pág. 52

MOREIRA Manuel Universidad de la Laguna, noviembre (2007)”. “Educación y sociedad de la información” edición 2 España Pág. 63

“RUAL Flavio (2010)”. Nuevos recursos tecnológicos Edición 2 Bolívar Pág. 40

“SAMPIER Marlon (2000)”. Los materiales tecnológicos en aras técnicas edición 5 Estados Unidos Pág. 19

“SANTACRUZ Rafael (2007)”. “La sociedad” edición 6 Lima –Lima. Pág 32

“SANTANDER Fernando (2010)”. Aula multimedia” edición 4 Chile Pág. 52

“SILVA Tinajero (2011)”. “Teoría de la Cultura Nacional” edición 5 Quito Pág. 10

“TERÁN Victoria (1995)”. “Elementos de la multimedia en la educación edición 2 Quito Pág. 26

“UNESCO (2010)”. Educación de Siglo XXI edición 3 Pág. 84

4.4.- BIBLIOGRAFÍA VIRTUAL

[http://“www.educacion.gov.ec”](http://www.educacion.gov.ec)

[http://es.wikipedia.org/wiki/ “educación”](http://es.wikipedia.org/wiki/educaci3n)

[http://unesco.com/ “multimedia”](http://unesco.com/)

[http://es.wikipedia.org/“educaciónecuador”](http://es.wikipedia.org/educacionecuador)

http://www.educacion.gov.ec/interna_destacados.php

[http://www.utc.edu.ec/imgportalutc/”](http://www.utc.edu.ec/imgportalutc/)

[http://www.unesco.org/education//declaration”](http://www.unesco.org/education/declaration)

[http://www.educacion.foro-mundial.org/”](http://www.educacion.foro-mundial.org/)

<http://www.desdemitrinchera.com./recordando-el-macuto-de-guayasamin>

<http://www.ucm.es/info/Psyap/Prieto/alum9798/aulas/2.3.html>

[http://www.multired.com/educa/edpinarg/volumen/1/aulavirtual.](http://www.multired.com/educa/edpinarg/volumen/1/aulavirtual)

<http://www.cotopaxinoticias.com>

[http://www.slideshare.net/charojph/libro la calidad de laeducacin-virtual-virtual-
educa-editores-claudio-rama-julio-domnguez-granda](http://www.slideshare.net/charojph/libro-la-calidad-de-la-educacion-virtual-virtual-educacion-editores-claudio-rama-julio-domnguez-granda)

[http://mundotecnologicoeducativo.blogspot.com/2008/02/impacto-de-la-
tecnologa-en-el-aula.html](http://mundotecnologicoeducativo.blogspot.com/2008/02/impacto-de-la-tecnologa-en-el-aula.html)

ANEXOS



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI

CUESTIONARIO DIRIGIDO A LAS AUTORIDADES DE LA UNIVERSIDAD

Instrucciones:

Marque con un visto la alternativa que usted considere correcta:

1.- ¿Cree usted que con la implementación de un aula multimedia en la universidad mejore el proceso de enseñanza-aprendizaje?

Si No

Porque.....
.....
.....

2.- ¿Es importante que los docentes estén correctamente capacitados para dar un mejor manejo a los recursos didácticos y tecnológicos?

Si No

Porque.....
.....
.....

3.- ¿Cree usted que con la ampliación de un aula multimedia en el área de cultura estética mejoraría la imaginación en el arte y pintura?

Si No

Porque.....
.....
.....

4.-¿Según ustedes necesario que la tecnología este inmersa dentro de la educación?

Si No

Porque.....
.....
.....

5.-¿Considera usted que el aula multimedia y los laboratorios tecnológicos son indispensables para alcanzar una educación de calidad y calidez?

Si No

Porque
.....
.....



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI

CUESTIONARIO DE PREGUNTAS DIRIGIDO PARA LOS ESTUDIANTES DE LA UNIVERSIDAD

Objetivo.- Conocer su criterio para determinar que tan importante es la implementación del aula multimedia en el área de cultura estética.

Instrucciones: Señor estudiante sírvase contestar las siguientes preguntas marcando con un visto en la alternativa que usted consideré necesaria.

1.- ¿Considera usted considera con la aplicación del aula multimedia, en el área de cultura estética mejoraría la enseñanza-aprendizaje?

Si

No

2.- Cree usted que el correcto uso de los recursos didácticos tecnológicos priorizan de mejor manera la enseñanza – aprendizaje.

Si

No

3.- ¿En la actualidad el uso del internet es considerado como un medio de investigación?

Si

No

4.- Para brindar una educación actualizada y de calidad cree que es necesario contar con aulas multimedia.

Si

No

5.- ¿Para que la educación se desarrolle en primera instancia se debe utilizar métodos y técnicas actualizadas?

Si

No

6.- ¿Considera usted que las redes sociales o facebook forma parte para el desarrollo de la educación?

Si No

7.- ¿Cree usted que con la utilización de la pizarra Eléctrica las clases en la universidad será más dinámicas y activas?

Si No

5.2.- FOTOS EVIDENCIAS

FOTOGRAFÍA N^o1

Espacio físico del aula multimedia de la Universidad Técnica de Cotopaxi



Fuente: Universidad Técnica De Cotopaxi

Elaborado por las tesisistas: Gloria Cuchiye, Blanca Negrete

FOTOGRAFÍA N^o 2

Clase demostrativa en el aula multimedia de la Universidad Técnica de Cotopaxi



Fuente: Universidad Técnica De Cotopaxi

Elaborado por las tesisistas: Gloria Cuchiye, Blanca Negrete

FOTOGRAFÍA Nª 3

Uso del Paint dentro del aula multimedia por los estudiantes.



Fuente: Universidad Técnica De Cotopaxi

Elaborado por las tesisistas: Gloria Cuchipe, Blanca Negrete

FOTOGRAFÍA Nª 4

Manejo de la pantalla táctil dentro del aula multimedia.



Fuente: Universidad Técnica De Cotopaxi

Elaborado por las tesisistas: Gloria Cuchipe, Blanca Negrete

FOTOGRAFÍA Nª 5

Lápiz de control de la pantalla táctil del aula multimedia.



FOTOGRAFÍA Nª 6

Colores en paint dentro del aula multimedia.



Fuente: Universidad Técnica De Cotopaxi

Elaborado por las tesis: Gloria Cuchiye, Blanca Negrete

FOTOGRAFÍA N^a 7

Representacion de videos en el aula multimedia.



Fuente: Universidad Técnica De Cotopaxi

Elaborado por las tesistas: Gloria Cuchipe, Blanca Negrete

FOTOGRAFÍA N^a 8



Fuente: Universidad Técnica De Cotopaxi

Elaborado por las tesistas: Gloria Cuchipe, Blanca Negrete

FOTOGRAFÍA N^o 9



Fuente: Universidad Técnica De Cotopaxi

Elaborado por las tesisistas: Gloria Cuchiye, Blanca Negrete

FOTOGRAFÍA N^o 10



Fuente: Universidad Técnica De Cotopaxi

Elaborado por las tesisistas: Gloria Cuchiye, Blanca Negrete