



**UNIVERSIDAD ESTATAL DE MILAGRO
UNIDAD ACADÉMICA DE EDUCACIÓN SEMIPRESENCIAL
Y A DISTANCIA**

**PROYECTO DE GRADO PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE
LICENCIADA EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, MENCIÓN
INFORMÁTICA Y PROGRAMACIÓN**

**TÍTULO DEL PROYECTO
USO DE LAS TICS EN EL PROCESO DEL INTERAPRENDIZAJE DE LA
ASIGNATURA DE CULTURA ESTÉTICA**

**AUTORA:
JOUVÍN SORIA MAGDALIA TEODORA**

MILAGRO, 2013

ECUADOR



UNIVERSIDAD ESTATAL DE MILAGRO

UNIDAD ACADÉMICA DE EDUCACIÓN SEMIPRESENCIAL Y A DISTANCIA

ACEPTACIÓN DEL TUTOR

Por la presente hago constar que he analizado el proyecto de grado presentado por el Consejo Directivo de la Unidad Académica De Educación Semi Presencial y A Distancia, para optar al título de Licenciado en Ciencias de la Educación, Mención Educación Informática y programación y que acepto tutorial al estudiante, durante la etapa del desarrollo del trabajo hasta su presentación, evaluación y sustentación

Milagro, a los 19 días del mes de enero del 2013

Lic. Jacqueline Maridueña. MAE



DECLARACIÓN DE AUTORÍA DE LA INVESTIGACIÓN

La autora de esta investigación declara ante el Consejo Directivo de la Unidad Académica de Educación Semipresencial y A Distancia de la Universidad Estatal de Milagro, que el trabajo presentado es de mi propia autoría, no contiene material escrito por otra persona, salvo el que está referenciado debidamente en el texto; parte del presente documentos o en su totalidad no ha sido aceptado para el otorgamiento de cualquier otro Título o Grado de una institución nacional o extranjera.

Milagro, 2013

Magdalia Teodora Jouvín Soria
CI: 0911354066



UNIVERSIDAD ESTATAL DE MILAGRO
UNIDAD ACADÉMICA DE EDUCACIÓN SEMIPRESENCIAL Y A DISTANCIA

CERTIFICADO DE LA DEFENSA

EL TRIBUNAL CALIFICADOR previo a la obtención del título de Licenciada en Ciencias de la Educación mención: Informática y Programación otorga al presente proyecto de investigación las siguientes calificaciones.

MEMORIA CIENTIFICA	[]
DEFENSA ORAL	[]
TOTAL	[]
EQUIVALENTE	[]

PRESIDENTE DEL TRIBUNAL

PROFESOR DELEGADO

PROFESOR SECRETARIO

DEDICATORIA

Dedico este proyecto con mucho amor y cariño a nuestro CREADOR DIOS, por ser él quien me ha rodeado de su favor por medio de mi madre quien siempre me inculco la superación, esposo e hijos que son fuente de inspiración y los docentes que impartiendo sus conocimiento han sido fuente de motivación a la superación para llegar al fin de mi carrera como profesional.

Magdalia Teodora Jouvín Soria

AGRADECIMIENTO

Primeramente agradezco a Dios, porque es el autor de nuestro bienestar.

A mi familia que siempre me apoyaron moralmente para lograr culminar esta meta en mi vida.

Finalmente quiero agradecer a mi tutora MSc. Jacqueline Maridueña, por su apoyo incondicional en el desarrollo de este proyecto.

Magdalia Jouvín Soria



CESIÓN DE DERECHOS DE AUTOR

Lic. Jaime Orozco Hernández, MSc.

Rector de la Universidad Estatal de Milagro

Presente

Mediante el presente documento, libre y voluntariamente procedo a hacer entrega de la Cesión de Derecho del Autor del Trabajo realizando como requisito previo para la obtención de mi Título de Tercer Nivel, cuyo tema fue **USO DE LAS TICS EN EL PROCESO DEL INTERAPRENDIZAJE DE LA ASIGNATURA DE CULTURA ESTÉTICA** Y que corresponde a la Unidad Académica de Educación Semipresencial y A Distancia.

Milagro, 2013

MAGDALIA TEODORA JOUVÍN SORIA

CI: 0911354066

ÍNDICE GENERAL

Portada	ii
Aceptación del tutor	ii
Declaración de autoría de la investigación	iii
Certificado de la defensa	iv
Dedicatoria	v
Agradecimiento	vi
Índice general	viii
Índice de cuadros	xi
Índice de gráficos	xii
Índice de tablas	xiv
Resumen	xvi
Abstract	xvii
Introducción	1
Capítulo I	3
El problema	3
Planteamiento del problema	3
1.1.1 Problematización	3
1.1.2 Delimitación del problema	4
1.1.3 Formulación del problema	4
1.1.4 Sistematización del problema	5
1.1.5 Determinación del tema	5
1.2 Objetivos	5
1.2.1 Objetivo general	5
1.2.2 Objetivos específicos	5
1.3 Justificación	6
Capítulo II	7
Marco referencial	7
2.1 Marco teórico	7
2.1.1 Antecedentes históricos	7
2.1.2 Antecedentes referenciales	9
2.1.3 Fundamentación teórica	9
2.1.3.1 Nuevas tecnologías y educación	9

2.1.3.2 Las nuevas tecnologías como recursos para la enseñanza	11
2.1.3.4 Usando nuestra computadora con los estudiantes.....	12
2.1.3.5 El bum de las herramientas informáticas.....	13
2.1.3.6 La computadora en el aula.....	14
2.1.3.7 Innovando con el internet en la escuela	16
2.1.3.8 Trabajando con las tic con los niños de cuarto de básica.....	16
2.1.3.9 Importancia de la preparación docente del nivel básico	17
2.1.3.10 Calidad de los docentes de educación básica.....	17
2.1.3.11 Beneficios al usar herramientas tecnológicas.....	19
2.1.3.12 Importancia de los trabajos manuales	19
2.1.3.13 Puntos a considerar en el desarrollo de los trabajos manuales	20
2.1.4 Fundamentación filosófica	21
2.1.5 Fundamentación pedagógica.....	21
2.1.5.1 Adquisición de conocimientos según jean piaget	22
2.1.5.2 Acomodación e inteligencia.....	22
2.1.5.3 La interiorización según vygotsky.....	23
2.1.5.4 Los significado y asimilación en los niños	24
2.1.5.5 La zona de desarrollo potencial de las personas.....	24
2.1.5.6 La estructura del conocimiento a través del aprendizaje significativo	25
2.1.5.7 Información del aprendizaje de jerónimo bruner.....	26
2.1.6. Fundamentación psicológica.....	27
2.2. Marco legal	28
2.3 Marco conceptual.....	29
2.4 Hipótesis y variables	30
2.4.1 Hipótesis general.....	30
2.4.2 Hipótesis particulares.....	30
2.4.3 Declaración de variables.....	30
2.4.4 Operacionalizacion de las variables.....	31
Capítulo III	32
Marco metodológico.....	32
3.1 Tipo y diseño de investigación y su perspectiva general	32
3.1.1. Investigación descriptiva	32
3.1.2. Investigación aplicada.....	32
3.1.3. Investigación bibliográfica	33
3.2 la Población y la muestra	33

3.2.1 Características de la población	33
3.2.2 Delimitación de la población.....	33
3.2.3 Tipo de muestra	34
3.2.4 Tamaño de muestra	34
3.2.5 Proceso de selección	34
3.3 los Métodos y las técnicas	35
3.3.1 Métodos teóricos.....	35
3.3.2 Métodos empíricos.....	35
3.3.3 Técnicas e instrumentos	36
3.4 Procesamiento estadístico de la información	36
Capítulo IV.....	37
Análisis e interpretación de resultados.....	37
4.1 Análisis de la situación actual	37
4.2. Análisis comparativo, evolución, tendencias y perspectivas.....	60
4.3 Resultados.....	60
4.4 Verificación de hipótesis	61
Capítulo V.....	62
Propuesta	62
5.1 Tema.	62
5.3 Justificación.	62
5.2 Fundamentación.	63
5.4 Objetivos.....	65
5.5 Ubicación.....	65
5.6 Estudio de factibilidad.	66
5.7 Descripción de la propuesta.....	66
5.7.1 Actividades.	68
5.7.2 Recursos, análisis financiero.....	88
5.7.3 Impacto.....	89
5.7.4 Cronograma.....	896
5.7.5 Lineamiento para evaluar la propuesta.	87
Conclusiones	87
Recomendaciones.....	879

ÍNDICE DE CUADROS

Cuadro 1.	
Declaración de variables de la investigación.....	30
Cuadro 2.	
Operacionalización de variables de la investigación	31
Cuadro 3.	
Delimitación del problema. Escuela “Gran Mandamiento”	38
Cuadro 4.	
Muestra	38
Cuadro 5.	
Verificación de hipótesis general y particular	65
Cuadro 6.	
Actividades para la ejecución del proyecto	72
Cuadro 7.	
Recursos y análisis financieros	88

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico 1	
Uso del computador en Cultura Estética.	42
Gráfico 2	
Usan el computador con otras asignaturas	43
Gráfico 3	
capacidad para trabajar en la computadora	44
Gráfico 4	
Logro de conocimientos con el uso del computador	45
Gráfico 5	
Realizando diferentes actividades con cultura estetica	46
Gráfico 6	
Grado de conocimiento de Word, Excel, y PowerPoint	47
Gráfico 7	
Buscando informacion en internet	48
Gráfico 8	
Preferencias al realizar un investigación	49
Gráfico 9	
Estado de animó durante la clase de cultura estética	50
Gráfico 10	
Uso de las herramientas tecnológicas en clases.....	51
Gráfico 11	
Desarrollo del pensamiento al utilizar las TIC.	52

Gráfico 12	
Ayudan de las tecnologías para realizar investigaciones	53
Gráfico 13	
Capacidad creativa en los estudiantes	54
Gráfico 14	
Desarrollo de la imaginación utilizando las TIC	55
Gráfico 15	
Uso de programas interactivos	56
Gráfico 16	
Motivacion de los estudiantes	57
Gráfico 17	
Trabajos de investigacion con Herramientas Tecnológicas	58
Gráfico 18	
Uso del computador con otras asignaturas	59
Gráfico 19	
Grado de conocimiento del uso del computador e internet	60
Gráfico 20	
Incremento de herramientas tecnológicas.....	61
Gráfico 21.	
Escuela El Gran Mandamiento.....	69

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1	
Uso del computador en Cultura Estética	42
Tabla 2	
Usan el computador con otras asignaturas	43
Tabla 3	
Capacidad para trabajar en la Computadora.....	44
Tabla 4	
Logro de conocimientos con el uso del Computador.....	45
Tabla 5	
Realizando diferentes actividades con Cultura Estetica	46
Tabla 6	
Grado de conocimiento de Word, Excel, y PowerPoint	47
Tabla 7	
Buscando informacion en internet	48
Tabla 8	
Preferencias al realizar un investigación	49
Tabla 9	
Estado de animó durante la clase de Cultura Estética	50
Tabla 10	
Uso de las herramientas tecnológicas en clases.....	52

Tabla 11	
Desarrollo del pensamiento al utilizar las TIC.	51
Tabla 12	
Ayudan de las tecnologías para realizar investigaciones	52
Tabla 13	
Capacidad creativa en los estudiantes	53
Tabla 14	
Desarrollo de la imaginación utilizando las TIC.....	54
Tabla 15	
Uso de programas interactivos.....	55
Tabla 16	
Motivacion de los estudiantes	56
Tabla 17	
Trabajos de investigacion con Herramientas Tecnológicas	57
Tabla 18	
Uso del computador con otras asignaturas	58
Tabla 19	
Grado de conocimiento del uso del computador e internet	59
Tabla 20	
Incremento de herramientas tecnológicas.....	60



RESUMEN

El uso de las herramientas de la tecnología de la información y comunicación aplicada en la asignatura de cultura estética por los docentes es limitada, como consecuencias las destrezas para desarrollar su imaginación y creatividad son pocas por lo se requiere realizar un trabajo de investigación que nos permita conocer el desarrollo de esta asignatura con los estudiantes. Este proyecto podrá aclarar que para despertar eficazmente la creatividad e imaginación en los estudiantes es necesaria la utilización de las Herramientas de la Tecnología de la Información y Comunicación y que el docente podrá realizar un conjunto de actividades que le ayudaran a establecer y utilizar recursos que le van a permitir observar el progreso de construcción y creatividad de sus estudiantes. Es necesario que los docentes tengan conocimiento de la importancia que tiene esta asignatura para desarrollar habilidades, que están relacionadas con los contenidos curriculares de las otras asignaturas, como la percepción, expresión y estética, ayuda a la creatividad, fortaleciendo la memoria visual y la observación y así los estudiantes cultivaran su espíritu artístico, pues no solo pueden brillar los grandes matemáticos o filósofos, sino también cultivar y ayudar a desarrollar los futuros artistas de nuestro país. Para la elaboración de este proyecto se utilizó método teórico y empírico y se aplicara las herramientas necesarias para encontrar una propuesta que solucionara la problemática objeto de lo investigado. Los beneficiados directos serán los estudiantes de cuarto año de educación básica de la escuela El Gran Mandamiento y servirá de ayuda al docente como una herramienta de apoyo.

Palabras Claves: Creatividad, imaginación, herramientas, inter aprendizaje.



ABSTRACT

The use of the tools of information and communication technology applied in the subject of culture aesthetics by teachers is limited, as consequences the skills to develop their imagination and creativity are few so it is necessary to make a work of research which will allow us to learn about the development of this subject with the students. This project will be able to make it clear that effectively awakening creativity and imagination in students is necessary to use the tools of information and communication technology and that the teacher may make a set of activities that will help you to establish and use resources that you are going to allow observing the progress of construction and creativity of their students. It is necessary that teachers are aware of the importance of this subject to develop skills, That are related to the curricular content of the other subjects, such as perception, expression, and aesthetics, helps the creativity, strengthening the visual memory and observation and as well the students cultivate their artistic spirit, because not only can shine forth the great mathematical or philosophers, But also cultivate and helping to develop the future of our country artists. For the development of this project was used theoretical and empirical method and apply the tools necessary to find a proposal that will solve the problem of the investigated object. The direct beneficiaries will be the fourth-year students of basic education of the school The Great Commandment and will aid the teacher as a support tool.

Key Words: creativity, imagination, tools, interlearning.

INTRODUCCIÓN

Las herramientas Tecnológicas de la información es muy evidente que tiene influencia en la sociedad, por lo que la educación ha tenido que cambiar la manera de ejecutar su actividad, despertando el interés por el aprendizaje de la computación o informática, por tal motivo es necesario que no sea la excepción los estudiantes de cuarto año de educación básica de la escuela “El gran Mandamiento” de la ciudad de Guayaquil.

La escasa aplicación de las Herramientas Tecnológicas de la Información y Comunicación en la asignatura de cultura estética es debido al poco uso de las mismas; es necesario utilizar estas herramientas en esta asignatura ya que la asignatura de cultura estética ayuda al niño a despertar la creatividad, que no solo sirve en la edad pre-escolar para pintar y crear, sino que esto le servirá para ejercitar un mejor aprendizaje en las otras asignaturas.

Esto le permitirá desarrollarse mejor como estudiante en los años de bachillerato, ya que su inteligencia se desarrollara con mayor habilidad. Por lo tanto Se debería incluir varias actividades, usando herramientas informáticas que están a la disposición en nuestra sociedad.

El objetivo principal es ayudar para que el niño se familiarice con el uso de las TICs y que despliegue toda su creatividad de manera apropiada, así el estudiante no vera el uso de estas herramientas como un mundo que esta fuera del alcance de él o que es algo complicado, sino que llegue estar al tanto de estos recursos como una ayuda que le brindara muchos beneficios, sabiendo utilizarla correctamente, le servirá para toda su vida.

Este proyecto de investigación se lo ha dividido en cinco capítulos, en los cuales se destaca todo el proyecto de investigación que me permitió obtener una propuesta relacionada con el contenido y practica en su aplicación.

Capítulo I Se presenta el problema, delimitación del problema, formulación del problema, objetivos y justifico la investigación.

Capítulo II .- Está formado por el marco teórico con sus antecedentes, fundamentación teórica, en la que se ponen la plataforma que dan pasó a un trabajo científico, la definición de las variables. Se redacta la hipótesis y se culmina con la operacionalización de las variables.

Capítulo III

Comprende el marco metodológico y se selecciona la población y tamaño de la muestra, a quienes se les aplico los instrumentos de recolección de la información.

Capítulo IV.- En este capítulo se presenta el análisis e interpretación de datos en base a la aplicación de cuestionarios y entrevistas. Se realizaron tablas o cuadros estadísticos diagramas en forma de pastel donde se observan los resultados que permiten medir las variables de la investigación.

Capítulo V.- Aquí exponemos la propuesta, donde se hace referencia a las condiciones favorables para el uso de las tecnologías de la información y la comunicación con la asignatura de cultura estética, y que se lo realizo por medio de talleres que tienen como soporte una guía que ayudara al docente para llevarlo a la práctica durante sus horas de clases en la asignatura de cultura estética, estimulara al estudiante para que el estudiantes adquieran un aprendizaje significativo.

En este capítulo también se puede observar la ubicación de la escuela a través de un mapa del sector como también las actividades que ayudaran a implementar la propuesta, los recursos que se utilizaron el proyecto, culminando con el análisis financiero para su realización y aplicación.

Al terminar este proyecto espero ayudar a influir a la docente en el uso de las herramientas informáticas durante el desarrollo de la asignatura de cultura estética con los estudiantes

CAPÍTULO I

EL PROBLEMA

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1.1 Problematización

El uso del internet actualmente es muy necesario esto hace que se exijan cambios en el mundo educativo, y los profesionales de la educación tienen muchas razones para aprovechar las posibilidades que proporcionan las TICS, para impulsar este cambio hacia un nuevo paradigma educativo más personalizado y centrado en la actividad de los estudiantes. Nuestro sistema educativo a pesar que vive en la era del conocimiento y la tecnología, aún no ha podido utilizar de manera eficiente todos los nuevos recursos educativos como son las Tecnologías de la información y la Comunicación (TICS); para el mejoramiento del proceso de enseñanza aprendizaje.

A pesar de la existencia de dichas herramientas aún se sigue formando estudiantes donde predomina el memorismo, La poca iniciativa, la falta de reflexión y el poco dominio de los medios tecnológicos; como es el caso de los estudiantes de cuarto básica de la escuela El Gran Mandamiento ubicado en la ciudad de Guayaquil, provincia del Guayas, en el periodo lectivo 2013-2014 en cuanto al ineficiente uso de las herramientas tecnológicas en la asignatura de cultura estética que ayudarían al desarrollo de la creatividad, pero esta asignatura no se le ha dado la importancia necesaria, por lo tanto no se crean espacios que son tan necesarios para desarrollar la creatividad, se tiene poco conocimiento de las aportaciones de esta asignatura para el desarrollo del aprendizaje.

Debido al poco uso de las herramientas tecnológicas que, esta asignatura ha sido manejada exclusivamente con lápiz y papel pero en la actualidad existen recursos tecnológicos que permiten desarrollar la destreza en cultura estética.

Esto sucede porque el docente no tiene la preparación adecuada para abordar los temas de la asignatura aplicando las herramientas tecnológicas. Esto conlleva a que el estudiante tenga una formación académica no actualizada.

Cultura Estética es una forma de expresión del estudiante que el Ecuador ha brindado mucho talento artístico pero que tuvieron recurso para poder estimular a estos estudiantes. Este proyecto ayudara a mantener la identidad cultural, ya que los estudiantes podrán dirigir sus esfuerzos a desarrollar sus habilidades y actitudes en lo positivo y así ayudarlos para que estos estudiantes que viven en un lugar rodeado de otros compañeros que tratan de inducirlos a tener actitudes negativas, puedan salir adelante utilizando la creatividad, aplicando las herramientas necesarias serán motivadoras para que los estudiantes que tienen estas habilidades puedan desarrollarse y que pueda seguir creciendo en nuestro Ecuador el área artística.

1.1.2 Delimitación del problema

Área: Educación y Cultura

Línea: Modelos innovadores de aprendizaje y tecnología en educación

Campo de acción: Escuela mixta "El Gran Mandamiento", Cuarto año de Educación General Básica

Ubicación geoespacial: Guayas, Guayaquil, Ciudadela Valerio Estacio.

Ubicación temporal: 2012 - 2013

1.1.3 Formulación del problema

¿Cuáles son los factores que influyen en el uso de las herramientas tecnológicas en la asignatura de cultura estética para el desarrollo de la creatividad en los estudiantes de 4to año de educación básica en la escuela "El Gran Mandamiento" de la ciudad de Guayaquil durante el periodo 2013 - 2014?

1.1.4 Sistematización del problema

- ¿Cómo afecta el desconocimiento del uso de las tics en el proceso de INTERAPRENDIZAJE en la asignatura de cultura estética de los estudiantes de 4to. Año de educación básica de la escuela El Gran Mandamiento de la ciudad de Guayaquil durante el periodo 2013 - 2014?
- ¿Qué Conlleva la limitada valorización de la asignatura de cultura estética en los estudiantes de 4to. Año de básica de la escuela El Gran Mandamiento en la ciudad de Guayaquil durante el periodo 2013-2014?
- ¿De qué manera afecta la carencia de recursos informáticos en el INTERAPRENDIZAJE de los estudiantes de 4to. Año de básica de la escuela El Gran Mandamiento de la ciudad de Guayaquil. durante el periodo 2013-2014?

1.1.5 Determinación del tema

Uso de las tics en el proceso del INTERAPRENDIZAJE de la asignatura de cultura estética

1. 2 OBJETIVOS

1.2.1 Objetivo General

Identificar los factores que influyen en la creatividad usando las herramientas informáticas pertinentes para la aplicación de la asignatura de cultura estética en los estudiantes de 4to. Año básica en la escuela "El Gran Mandamiento" de la ciudad de Guayaquil durante el periodo 2013 – 2014.

1.2.2 Objetivos Específicos

- Verificar el conocimiento del uso de las tics en los estudiantes de 4to. Año de educación básica
- Analizar las causas que limitan la valorización de la asignatura de cultura estética y los beneficios de la asignatura de cultura estética para la creatividad de los estudiantes de 4to año de básica.
- Identificar el tipo de recurso informáticos que se están aplicando en la asignatura de cultura estética en los alumnos de 4to de básica.

1.3 JUSTIFICACIÓN

En la actualidad contamos con varias herramientas tecnológicas, que con el tiempo se han convertido en un aporte básico para la educación y son suficiente razón para que los docentes que están inmersos en la educación no desestimen estas ventajas con la que se cuenta en la actualidad, entonces los educadores deberían aprovechar las posibilidades de innovación metodológica que ofrece las tics para lograr una educación más eficaz con cualquier asignatura que estemos siendo guía en el aula.

Así si se habla de la asignatura de cultura estética, muchas veces los docentes no le dan la importancia necesaria o que solo se la toma muy en consideración en los años pre-escolares. No así en los años de la escuela, solo se los hace que dibujen y pinten, cuando hay actividades que ellos pueden desarrollar creando con sus manos, dando formas a objetos, haciendo que el estudiante utilice de forma adecuada su imaginación y creatividad.

Es necesario que los estudiantes en esta etapa de estudio puedan seguir desarrollando su creatividad que servirá de complemento para desarrollarse en otras asignaturas; el poco valor que los docentes le dan a la asignatura de cultura estética, hace que no se creen espacios necesarios para la aplicación de la misma, pero si fuera lo contrario los docentes podrían ir descubriendo inclinaciones artísticas que podrían tener ciertos estudiantes.

El no utilizar los recursos informáticos pertinentes en la asignatura de cultura estética, pensando que solo en esta asignatura se utiliza el papel y el lápiz, lo estamos alejando del mundo de la tecnología que está inmerso en todas las áreas, entonces es pertinente brindar recurso informático.

CAPÍTULO II

MARCO REFERENCIAL

2.1 MARCO TEÓRICO

2.1.1 Antecedentes históricos

El uso de las Tecnologías de la Información y Comunicación han revolucionado a la sociedad y va en aumento su crecimiento, imponiendo nuevos retos al sistema educativo y no solo en el mundo de la educación sino al mundo en general, pero estarán los docentes y los encargados de la dirección de la educación en los diferentes países sobre todo en nuestra América latina encaminando de una manera adecuada la adquisición de los conocimientos con respecto a las TICs.

El uso de las TIC se originó en los Estados Unidos, realizaban estudios para las milicias, que estaban en la Segunda Guerra Mundial; basándose en los estudios que habían realizado se usaron las ideas de utilizar determinados recursos tecnológicos, los cuales tuvieron aceptación, esto hizo que se establecieran nuevos comienzos a nivel mundial.

En la década de los 70 se inició a utilizar la computadora con beneficios educativos y en los 80 las tecnologías de la información y la comunicación nos dieron nuevas opciones, esto permitió generar una sucesión de materiales audiovisuales e informáticos que llegaron a formar parte de las tecnologías de la educación, estas empezaron a tener un rol muy importante que han ejecutado una innovación en el mundo globalizado y se han llegado a convertir en la sociedad de la información.

Las nuevas tecnologías de la información y la comunicación se cada día toma fuerza como un medio que va en aumento en nuestra sociedad, economía y cultura, conociendo que la meta y la naturaleza de la educación es ir desarrollando el hecho de aprender a aprender y de saber buscar, seleccionar, elaborar y difundir información por medio de cualquier lenguaje tecnológico de la comunicación.

Entonces la preocupación se hace latente y se realizan talleres, congresos destinadas a los docentes para prepararlos y hacer conciencia del reto que se enfrenta la comunidad educativa, es así que la UNESCO ha realizado diferentes seminarios sobre el impacto que tienen las TIC en la educación. Durante los días 27 y 28 de abril del 2010, la capital de Brasil recibió a muchos participantes interesados en conocer más sobre las tecnologías de información y comunicación destinadas a la educación.

Uno de los puntos importante fue definir cuáles son las magnitudes que deben establecerse los docentes, quienes desempeñan un papel muy importante en el aprendizaje ya que en la actualidad la sociedad educativa demanda la necesidad de incluir el aprendizaje de la Tecnologías de información y comunicación en todos los estratos educativos. Otro tema muy importante que se trato es el poder establecer una actitud que incremente de manera amplia y eficiente la integración de las tics en los procesos educativos.

Es evidente que está a plena vista el desafío de integrar las técnicas de la informática y la información al asunto educativo, ya que actualmente y en el futuro se hace notorio en nuestro alrededor que tenemos que realizar cambio en nuestras actividades cotidiana tener un grado mínimo de integración en la sociedad en que se desenvuelva.

Po lo tanto es necesaria que las instituciones educativas adopten estas nuevas tecnologías como contenido curricular y como herramientas de trabajo, el rápido desarrollo del tic, con el estallido en el uso del internet, ha permitido el aumento de los materiales didácticos y los recursos tecnológicos de apoyo en el aula.

Las tecnologías de la información originan la colaboración en los alumnos, les ayuda a centrarse en los aprendizajes, mejoran la motivación y el interés, favorecen el espíritu de búsqueda, ayudan a la integración y motivación al desarrollo de las habilidades mentales como es el razonamiento, la resolución de problemas, la creatividad y la capacidad de aprender a aprender.

Por lo que es necesario que resulte en conocimientos y el individuo debe apropiársela y reconstruir sus conocimientos. Por esta razón lo primero que debe hacerse claro es que la incorporación de las nuevas tecnologías en la educación no ha de poner en desmedro la noción del esfuerzo; los recursos informáticos deben ayudar al desarrollo de las capacidades cognitivas de los estudiantes, pero jamás en ausencia del esfuerzo personal del niño o niña.

2.1.2 Antecedentes Referenciales

En la Biblioteca General de la UNEMI no se ha encontrado ningún proyecto que sea igual o parecido al tema que se está desarrollando actualmente, por lo tanto es factible desde este punto de vista.

2.1.3 Fundamentación teórica

2.1.3.1 Nuevas tecnologías y educación

Las nuevas tecnologías son parte de nuestro modo de vivir, y que se tiene que no solo se tiene que llegar a cambiar la manera como se realizan las actividades con ellas sino también que las tics han llevado a cambiar la vida social y cotidiana de las personas; es indiscutible que la educación no puede estar indiferente a esta situación, ya que fuera del sistema educativo los niños, adultos están influenciados a utilizar estas herramientas por ejemplo soportes multimedia, software didáctico, programas de formación a distancia, etc.

La actitud que el docente tenga hacia los medio condicionaran la interacción que los niños establezcan con los mismos, hay que tener en cuenta que el rol fundamental en la formación en medio de comunicación lo tiene la familia y el docente, que influyen con los usos de estas herramientas tanto en el hogar y el aula, el docente

debe incentivar sus clases, discusiones sobre lo observado en la televisión, lo escuchado en la radio, lo leído en el periódico, ayudara a aumentar receptores informados y por lo tanto más críticos; estos medios también son considerado herramientas de la información y comunicación, anteriormente con mayor fuerza que ahora, pero que son medios que se pueden utilizar para despertar en el niño la investigación.

La importancia que la informática ha adquirido es tan grande que pocos países no han implementado en los últimos años algún plan para introducir las herramientas de la informática y la comunicación en las escuelas, el niño que no tenga la idea de cómo usar el computador se convierte en un analfabeto de la informática, por lo tanto se deben seguir objetivos concretos, amplios y útiles para forma una cultura general de los diversas actividades que puedan realizarse con la computadora. Formándolos en el uso del computador como herramienta para resolver problemas o crear con el uso de colores y gráficos como es el caso de la asignatura de cultura estética.

Las indagaciones han demostrado que usando las TIC's durante las experiencias de enseñanza aprendizaje, son muy motivadores para los alumnos logrando con mayor efectividad el logro de ciertos aprendizajes. Por lo tanto es necesario integrar las nuevas tecnologías, reformando adecuadamente el currículo escolar, incorporando una educación para el uso de las TIC's, donde sea utilizada no tan solo como una asignatura aparte sino como un eje transversal en las demás asignaturas.

Entre los argumentos a favor del uso de las TIC's se encuentra los siguientes puntos:

- Se pueden integrar transversalmente en el currículo.
- Optimiza su aprendizaje
- Aumentan el rendimiento y la eficiencia (ahorrando tiempo y esfuerzo).
- Favorecen diferentes formas de expresión y un pensamiento lineal.
- Es un desafío aprender a utilizar los recurso tecnológicos. etc.¹

¹ (AREA, 2009) (PRENDES, 2010) (DOMINGO & FUENTES, 2010)GRUPO OCEANO: *“Manual de recursos del maestro”*, p. 224.

En definitiva, son muy necesarias, sin olvidarse que forman parte de los recursos para ayudar en el trabajo educativo, tanto para los profesores y alumnado aprendiendo a ser, a saber, a saber hacer y a convivir; estas no solo agilizan los procesos que antes se realizaban de forma manual, sino que suponen un nuevo modo de realizar el trabajo, por tal motivo todas las personas deberían poseer un mínimo de capacidad de manejo de las nuevas tecnologías.

2.1.3.2 Las nuevas tecnologías como recursos para la enseñanza

Los usos pedagógicos de las TIC's son muchos y variados, al presente contamos con las siguientes que son las más utilizadas: la televisión educativa, el cd multimedia educativo y en internet: páginas web educativas, bibliotecas on-line, prensa electrónica, avances científicos-técnicos, blogs, redes sociales chats, las redes locales para la formación a distancia (videoconferencias) y el material informático para el autoaprendizaje. El uso de las tics da al docente la oportunidad de que el alumno sea quien experimente sobre la información que está recibiendo ya que estas permiten tener mucha información y siendo el estudiante mismo que la maneje, se puede ajustar a las necesidades de cada niño o niña durante el proceso instructivo, la información se la puede presentar de diferentes manera y así provoca la motivación del estudiante.

Es necesario que haya una interacción y así el niño pueda tener un aprendizaje significativo que pueda desarrollar su creatividad, ya que esto le servirá no solo en esta etapa de la vida, sino que le será muy útil durante el interaprendizaje de las otras asignaturas y será la plataforma para la predisposición a la adquisición de nuevos conocimientos, pero también hay que apelar a fomentar la capacidad crítica. Los docentes tendrán que tener mucho equilibrio con el uso de las TIC ya que este es un medio en los niños-a quieren utilizar las TIC direccionado a lo lúdico la mayor parte del tiempo.

Las TIC como recurso docente ayudan a que los alumnos obtengan conocimientos de todo tipo, ayudando a que el alumno tenga un espíritu crítico para poder escoger información que contribuyan a sus necesidades, pero esto debe ser guiado por los

docentes para que el niño o niña adquiriera la capacidad de seleccionar la información que si sirve y la que no es de utilidad. También ayuda a impulsar el trabajo en grupo para buscar resultados relevantes con respecto al tema de investigación.

2.1.3.4 Usando nuestra computadora con los estudiantes

El uso de los ordenadores en el aula es muy amplio, desde la incorporación de procesadores de textos u hojas de cálculo como herramientas de trabajo en el aprendizaje de diferentes asignaturas al uso de determinados programas. Las potencialidades de las TIC's aplicadas a lo didáctico tienen que ver con los actos de preparar, motivar, expresar, ver, oír o exponer, entre otras.

Las Tecnologías de la Información y la Comunicación permiten seleccionar la información teniendo en cuenta las necesidades de los niños o niñas, ya que se le deberá entregar información adecuada y precisa, combinando textos, y se debe avanzar o retroceder según la necesidad de la clase, donde el niño o niña no es pasivo, sino que participa.

Si se le da al niño o niña un material que combina textos, imágenes y sonidos debe ser aprovechado en la escuela para desarrollar su creatividad desarrollando formas de pensamientos nuevos, donde no se tendrá una educación pasiva, ya que el docente y a estudiantes serán participes de un mismo proyecto.

Las TIC's permiten dar rienda suelta a la creatividad y la expresión, por medio de un procesador de textos o un programa de dibujo se podrán convertir en herramientas útiles de un trabajo creativo.

El empleo de lo lúdico con las herramientas TIC's es fascinante y recreativo para los estudiantes, sobre todo en educación básica. El estudiante puede plasmar su idea de un modo gratificante, como expresión de su afectos y emociones, ya que nada se aprende mejor que cuando se está acompañado del placer y el entusiasmo, esto lo llevara a la búsqueda de nuevas destrezas, logrando la superación de nuevos

obstáculos, Se tienen rompecabezas o puzzles, o programas con números o de creación; según el año de básica con el que se esté trabajando, es así que las posibilidades lúdicas de las tecnologías superan mucho a la televisión comercial que es pasiva.

Se necesita propiciar en las escuelas una educación para los medios y las tecnologías para que los estudiantes aprendan a buscar, seleccionar y elaborar información, es necesario invertir económicamente en la adquisición de recursos tecnológicos suficientes para los establecimientos educativos y desarrollar estrategias para capacitar a los docentes en la utilización de las nuevas tecnologías con fines educativos.

Las TIC's son un medio por el cual se puede suscitar reflexiones sobre el lenguaje tecnológico, muchas veces más efectivo que el componente teórico de cualquier aprendizaje. Técnica, recursos, estilos, procesos pueden verse de modo práctico mediante el uso de las tecnologías de la información; pueden usarse software educativo, como enciclopedias o juegos de simulación, finalmente la enseñanza en línea mediante el uso de las herramientas de la web permite un amplio abanico de alternativas pedagógicas.

Es muy importante aplicar la estrategia de la actividad en grupo ya que da mucho valor a la cooperación que a la competencia y esto debe ser un dogma educativo, en grupos de niños relacionados en una actividad común, pero es necesario que el docente dirija la clase con puntos claros con los que realizaran el trabajo a desarrollarse y debe ser conducida objetivamente. El uso de las tics facilitan el aprendizaje de los estudiantes, no importando la edad, sexo raza, ni condición social, ya que si no se tiene un computador en casa se puede acudir a los centros de cómputo.

2.1.3.5 El bum de las herramientas informáticas

Las nuevas tecnologías han conquistado la sociedad a nivel general a ritmo acelerado que brindan una serie de herramientas y contextos de comunicación y de aprendizaje de importante potencialidad, la enseñanza también se impone modas y las nuevas tecnologías no han escapado de ellas.

El desarrollo de las nuevas tecnologías es continuo y creciente. Muchas de las creadoras aplicaciones se han vuelto invisibles ya que han llegado a formar parte de nuestra vida cotidiana en general, es entonces necesario reconocer la imperiosa necesidad de orientar las herramientas de la tecnología de la información y la comunicación de forma inevitable.

Así pues el desafío que involucra al sistema educativo es enorme, debido a que los nuevos medios reclaman la existencia de una nueva configuración del proceso didáctico y metodológico tradicionalmente usado en las instituciones educativas, donde el saber no tiene que recaer necesariamente en el docente y las funciones del estudiante no debe ser la de un mero receptor de información.

Esto lleva a plantear un cambio en los roles tradicionales desempeñados por las personas que intervienen en el acto pedagógico, que llevan al docente a ocuparse de dimensiones más importantes, como la de diseños de situaciones didácticas para el estudiante. No podemos olvidar que ante los modelos tradicionales de comunicación que se dan en nuestra cultura escolar, algunas de las nuevas tecnologías generan nuevas posibilidades de alumno-medio-alumno.

Las nuevas tecnologías exigen nuevos modelos de estructura organizativas de las escuelas, pues estos no solo condicionan el tipo de información transmitida, los valores y la filosofía que enmarcan a la educación, sino también la integración de los materiales en el proceso de enseñanza-aprendizaje, funciones que se le atribuyen al que la escuela debe promover una educación para el cambio.

2.1.3.6 La computadora en el aula.

Como se ha dicho, la integración de la informática en el aula puede realizarse a través de diferentes herramientas, como los procesadores de texto, las planillas de cálculo, las bases de datos o los programas gráficos. También puede usarse software educativo específico, como enciclopedias o juegos de simulación, que no requieren ningún tipo de entrenamiento. Finalmente, la enseñanza en línea mediante el uso de las herramientas de la web permite un amplio abanico de alternativas pedagógicas.

El procesador de textos ya está siendo utilizado en la escuela como una herramienta con la que trabajar el aprendizaje y el dominio de la lengua y en la fabricación de todo tipo de instrumentos para otras asignaturas o propósitos tanto para los estudiantes como para los docentes. La ventaja de tener una presentación siempre limpia y de poder corregir y modificar conservando el aspecto limpio y desechando de inmediato los errores hace de ellos una herramienta demandada por todos.

La posibilidad de darle luego una forma al texto modificando los tipos de letras, resaltando, subrayando, añadiendo dibujos o gráficos, alterando la distribución y formato de los párrafos hace que se convierta en un potente transmisor de comunicación añadida al contenido del texto. Y, evidentemente, tiene un efecto que no puede ser más que positivo en la capacidad de redacción, ya que puede usarse para la escritura de cuentos, trabajos de investigación, cartas, y en general textos de todo tipo. Con el ordenador se dan múltiples opciones de uso. Se pueden trabajar, por ejemplo, el vocabulario del estudiante o la redacción, proporcionándole archivos con ejercicios en los que tiene que realizar actividades que irán aumentando progresivamente su nivel de dificultad. Es lamentable que, en pocos centros se ha introducido la computadora con la finalidad de hacer un periódico escolar.

Los programas utilizados pueden ser para los textos, Works o Word, y publicar para insertar las imágenes. Pueden encontrarse infinidad de programas de este tipo en el mercado. Algunos de ellos son auténticas maravillas de la presentación multimedia, pero su contenido se ve reducido a esa función transmisora de la información contenida en ellos. Como herramienta de consulta y de ampliación de contenidos dan buen resultado.

Con los programas de refuerzo se pretende que el estudiante, mediante unas actividades más o menos lúdicas, realice una serie de acciones encaminadas al asentamiento, repaso, refuerzo, ampliación e inclusive evaluación de todo tipo de conceptos, realizando diversos niveles de complejidad sucesiva y ampliaciones de los aspectos contemplados, para dar una mayor cobertura y utilidad al programa.

Para ello lo habitual es que los programas actualmente ya incorporan una gran gama de aplicaciones y actividades con lo que se convierten en colecciones enteras que se pueden usar durante muy distintas sesiones y con objetivos muy diversos.

Con estas presentaciones hay que tener una planificación correcta y hacer uso de ellos integrándolos armónicamente en el conjunto de la tarea educativa. Es decir, su uso debería estar siempre englobado dentro del resto de las tareas de forma que se trabajen los conceptos, antes y después del uso del ordenador.

2.1.3.7 Innovando con el internet en la escuela

Es necesario que las escuelas estén conectadas a una red global y con este recurso trabajar con los niños y niñas los programas educativos y lograr las metas deseadas. La red, es un instrumento de una potencia extraordinaria, existe gran cantidad y calidad de información disponible en internet: texto, dibujos, videos, archivos de sonido, programas; por lo tanto es recomendable que los docentes aprendan a manejar las herramientas tecnológicas de manera correcta, permitiendo la mejora continua dentro del proceso educativo.

2.1.3.8 Trabajando con las tic con los niños de cuarto de básica.

Los niños de esta edad deberían estar familiarizados con el uso de las TIC, pero lamentablemente no es así, ya que todos no poseen un computador, sobre todo en las zonas marginales, es así que las escuelas deberían realizar proyectos para obtener el beneficio de contar con las Tecnologías de la Informática y la comunicación como parte del entorno educativo.

Los niños de 8 a 10 años ya tienen mucho interés por el uso del internet, por lo tanto es necesario realizar reglamentos y compromisos donde pueda quedar muy claro que aplicaciones deben practicar y cuáles no, e incluso por curiosidad incursionar en iconos que tenemos en internet, sobre pornografía, violencia, sectas, etc. Entre las reglas debe haber:

- Debe establecerse un tiempo límite de conexión a internet, como también horas prudentes, ósea no tardes en la noche.
- Que el niño no le diga a nadie su contraseña, ni a su mejor amiguito.

- Cuidarse de no dar información a nadie, etc. por medio de la red de su familia o familiares, que sea privada.
- No establecer citas con ninguna persona por medio del internet.
- En lo posible, es mejor que papá o mamá este con su hijo-a mientras están buscando alguna información o están trabajando con alguna actividad lúdica, como juegos, puzles, actividades relacionadas con dibujos etc.

2.1.3.9 Importancia de la preparación docente del nivel básico

El docente necesita de constante preparación científica, ya que de esta manera el podrá estar al día con los cambios permanentes que se tiene en la cultura y en la sociedad, y así poder tener armas frente a este mundo de constantes cambios, como lo que sucede actualmente con la cultura de las tecnologías de la informática y la comunicación (TIC) que no solo es parte de nuestro país, sino que es a nivel mundial, donde se hace más urgente todavía estar actualizado ya que estas han venido a forma parte de la vida misma de las personas.

Dentro de las nuevas tendencias educativas se presenta la importancia de contar con innovaciones que permitan el cambio y mejora del proceso educativo nacional tanto para los niveles de educación básica y nivel medio. Si bien es cierto, los docentes se han preparado en la didáctica, metodología y ramas afines a la educación, también deben tener habilidad para utilizar las herramientas TIC's que perfeccionen su trabajo en el aula, dando la oportunidad a que los estudiantes demuestren interés en el aprendizaje, ya que el uso de estas herramientas motivan la participación de los mismos y a su vez incrementa el rendimiento escolar.

2.1.3.10 Calidad de los docentes de educación básica

- El docente que se siente atraído por la enseñanza elemental es un buen candidato para trabajar con niños pequeños, aparte de esta característica debe también tener paciencia y controlar sus emociones para poder controlar a los niños que están a su cargo.

- El docente de educación básica debe estar dispuesto a trabajar con métodos y utilizar los recursos necesario para explicar la nueva lección, como es el caso de utilizar las TIC en el área de la asignatura de Cultura estética, que si se utilizan imágenes, sonidos, colores etc a través del computador se desarrollara mejor su creatividad ya que estará utilizando sus sentidos como es la vista, el oído, y la manipulación del mouse o teclado para realizar el trabajo que se está pidiendo realizar.

- El docente debe estar dispuesto a enseñar muchas materias para lo cual debe buscar procedimiento nuevos para que la enseñanza sea más eficaz y atractiva, y es el mismo maestro que tiene que enseñar la materia de cultura estética, y se hace complicado para ciertos docentes que tienen ciertas inclinaciones para las asignaturas básicas como matemática, lenguaje, etc. y para la materia de cultura estética es la menos tomada en cuenta por la falta de conocimiento acerca de la inmensa ayuda que tendríamos si los docentes le dieran el mismo entusiasmo que se les da a las otra asignaturas.

Es importante destacar que es necesario la acción en el aprendizaje del niño ya que el aprende lo que hace, la experiencia que va obteniendo y la manipulación de los objetos le ayudara a realizar abstracciones de sus propiedades, cualidades y características.

La actividad de aprender requiere de un proceso de que los estudiantes asimilen sus ideas. Es el equilibrio que le permite al niño adaptarse activamente a la realidad que es fin último del aprendizaje; la psicología nos dice que el profesor debe ayudar al niño en la esfera de trabajo creativo ya que la antigua experiencia puede ser expresada mediante un instrumento que puede ser la escritura, la pintura, el modelado o la actividad teatral; el trabajo creativo exige una acomodación de las experiencias antiguas a la estructura inherente del medio creativo, a una adaptación de dichas experiencias. La escuela es el lugar donde las situaciones de desarrollo son ideadas y donde el niño puede organizar inconscientemente su propia adaptación.

2.1.3.11 Beneficios al usar herramientas tecnológicas

- Ayuda a que el niño tome riesgos, y deje de lado los prejuicios que son parte de la edad, al observar las actividades que el puede hacer con el computador.
- El estudiante se va a sentir realizado al realizar los trabajos de forma activa y directa.
- Con el uso de las TIC se pueden llegar a descubrir habilidades ya que se encontrarán con situaciones que hagan surgir y evocar estas habilidades.
- El estudiante desarrollara formas de construir nuevos conocimientos ya que se puede crear nuevas contenidos de síntesis.
- Favorece el desarrollo de la creatividad, comunicación y razonamiento que al interiorizar el saber, tiene la capacidad de comunicarlo a los demás.

2.1.3.12 Importancia de los trabajos manuales

Es necesario precisar que si una institución educativa no cuenta con internet ni computadoras, puede optar por utilizar un televisor y un DVD con un CD que contenga el desarrollo de diferentes actividades manuales, ya que son elementos que forman parte del conjunto de las tic.

En la asignatura de cultura estética se puede trabajar con varias actividades; como es la música, danza, dibujo y la realización de trabajos manuales aplicando diferentes técnicas, esto hará que los estudiantes desarrollen su inteligencia y le ayudara a su capacidad de organización y colaboración, aprenderá a socializarse ya que tendrá que trabajar en equipo.

Antiguamente y creo que sin temor a equivocarme se le daba muy poca importancia a esta asignatura ya que se la relegaba solo a los que tienen inclinaciones artísticas y por lo tanto en las escuela se la marginaba, pero las investigaciones psicológicas han demostrado que con el arte se estimula la expresión, comunicación y abstracción hay disfrute en la elaboración de las actividades que el estudiante puede ejecutar con sus manos , cuerpo y permite al estudiante ampliar el conocimiento la construcción del mundo.

La asignatura de cultura estética contribuye a la formación visual, auditiva, dramática o narrativa y esto se lo debe aplicar en las instituciones educativas de forma individual y colectiva; esta asignatura puede llegar a ser una herramienta excelente para incentivar las dinámicas grupales que ayuden a despertar la creatividad, así cuando tenga que resolver algún problema, es precisamente en estos momentos de decisiones que se pone de manifiesto el desarrollo de la inteligencia creativa, el cómo despunta resolviéndolo.

2.1.3.13 Puntos a considerar en el desarrollo de trabajos manuales

- Se debería tener un salón donde se realicen diferentes actividades en esta asignatura, sino se tiene un salón, en la misma aula destinar un día donde se puedan realizar las exposiciones de las actividades que los estudiantes han realizado.
- No se le debe dar una calificación estricta al trabajo que realiza el estudiante comparándolos con otros trabajos, porque esto debilitaría su creatividad.
- Se debe implementar diferentes actividades como: pintado, collage. Pintura, teatro, utilización de materiales desechables para explorar formas, colores etc.
- En las actividades que se plantee realizar con sus estudiantes, trate de utilizar materiales que sean de fácil adquisición y no muy costosos para que todos se beneficien de las actividades sin excepción.
- La elaboración de trabajos manuales en los niños es una actividad inolvidable y muy placentera.
- Ud. y sus compañeros docentes Feliciten e incentiven a los estudiantes por la elaboración de sus trabajos, ya que estos los hará sentirse seguros y querrán seguir desarrollando creativities, utilizando su imaginación.

2.1.4 Fundamentación Filosófica

Para Aristóteles todos los seres vivos tienen algún tipo de conocimiento de acuerdo a las funciones propias de cada uno de ellos. Para él, la experiencia, el contacto con la realidad es el punto de partida de todo conocimiento, él le da mucho valor a los sentidos; todas las personas desean saber y conocer más de lo que le rodea, de esta manera los sentidos tienen mucha importancia y el que más resalta es el de la vista ya que con este sentido podemos realizar actividades según lo que observamos. Y en los niños cuando ellos no están realizando ninguna actividad ellos prefieren ver televisión, ya que con este medio le brinda mucha atracción y puede conocer y realizar diferencias.

El grado superior del conocimiento es el conocimiento intelectual, y es llevado a cabo por el entendimiento que opera desarrollando razonamiento y hace posible las ciencias. La imaginación se convierte en intermediaria entre la sensación y el pensamiento haciendo posible la opinión la ciencia y la intelección.

Si analizamos este punto de vista la imaginación es distinta a la percepción y al pensamiento, la imaginación está al alcance de nuestro poder siempre que nosotros queramos, pero no así el poder formar opiniones como queramos ya que esta opinión debe estar sostenida en conocimientos adquiridos.

2.1.5 Fundamentación pedagógica

Es necesario realizar una vista preliminar de la teoría del desarrollo cognitivo y así observar cómo estas teorías tienen gran influencia actualmente en el sistema educativo y es en base a estas teorías que se realizan los textos de educación y las planificaciones que los docentes tienen que preparar para dar a conocer los conocimientos de una forma adecuada y utilizar todas las herramientas necesarias dependiendo de la asignatura a compartir con sus estudiantes. A continuación veamos lo que nos dicen estas teorías:

2.1.5.1 Adquisición de conocimientos según Jean Piaget

Para Piaget el desarrollo de la inteligencia sensorio motriz es aquella que describe el desarrollo de la inteligencia práctica y basa su acción a partir del conocimiento que generan los niños acorde con los objetos y el tiempo.

La teoría de Juan Piaget está enfocada en la forma que los niños edifican el conocimiento y como cambias estas edificaciones con el pasar del tiempo, pensaba que los niños intentar dar sentido a su mundo. Durante la infancia, niñez y la adolescencia, los chicos desean comprender como funciona el mundo social y físico, los niños tratan de comprender y construir una teoría acerca de lo que ya han aprendido de los objetos y de las personas y se esfuerzan por someter estas teorías a la experiencia, y así esperan que sucedan ciertas cosas y cuando esto sucede esta creencia en el niño se fortalece pero si sucede lo contrario entonces el niño trata de modificarla. Por ejemplo: un infante empuja algún objeto que está en la mesa, el niño espera que al empujar otro objeto ocurra lo mismo, teoría comprobada para él.

2.1.5.2 Acomodación e inteligencia

Según el psicólogo Jean Piaget, la inteligencia se basa en la capacidad de mantener las representaciones del mundo que le rodea al sujeto y que van siendo edificados por el este, ósea es la capacidad común de las personas de mantener una concordancia entre el mundo y sus representaciones cognitivas para trabajar en él. La adaptación es a su vez el proceso que explica el desarrollo y el aprendizaje y esto se realiza mediante dos procesos: asimilación y acomodación.

La asimilación se la define como el proceso de agregar a una representación una nueva información para comprenderla es decir que cuando el sujeto se enfrenta a una situación nueva, tratara de conducirla mediante las representaciones que ya posee y así las representaciones no sufren un cambio total en su naturaleza, sino que se aumentan para utilizarse a nuevas situaciones.

Acomodación, es lo contrario de la asimilación, esta modifica una conducta que está ya adecuada para poder dominar una nueva situación e incorporar una nueva información, que no se podría comprender sin las representaciones anteriores. Por ejemplo si el niño de 8 años lee una fábula, pero no logra comprenderla como tal, entonces es cuando sale a relucir la acomodación de su cognición, y la fábula la deduce mejor como un cuento, es aquí donde se genera una nueva representación.

El niño de siete años hasta los diez años ya puede realizar operaciones lógicas pero sencillas, en este periodo el niño descubre que el universo se divide en dos partes distintas, una en la que todo es posible pero no real esta es la zona de cuentos y de la fantasía y la otra parte es el mundo real en la cual no todo es posible y poco a poco entra en el realismo objetivo.

Es necesario reconocer lo que nos dice este gran pedagogo. El docente debe aprovechar esta etapa del niño donde está adecuando sus conocimientos en forma progresiva, por lo tanto se debe desarrollar su creatividad para que el con los conocimientos que ya tiene y con los nuevos puede ser el creador de nuevas ideas es de vital importancia en esta etapa aplicar de manera adecuada la asignatura de cultura estética, ya que esta asignatura no solo se la enfoca desde el punto de vista de papel y lápiz para dibujar y colores para pintar sino que también se hace uso de lo artístico como es la danza, música teatro donde el niño ejecuta acciones porque realiza movimientos con su cuerpo e involucra sus pensamientos.

2.1.5.3 La interiorización según Vygotsky

El núcleo central de la teoría de Vygotsky destaca la relación de que los seres humanos poseen la capacidad de transformar el medio para sus propios fines. La idea fundamental de su obra es que el desarrollo de los humanos solo puede ser explicado en términos de interacción social. El desarrollo consiste en la interiorización de instrumentos culturales que pertenecen al grupo humano al cual nacemos; para Vygotsky, el pensamiento del niño no se desarrolla dentro de un vacío, sino que está sujeto a las influencias del contexto sociocultural, especialmente en lo referente a los procesos psicológicos

2.1.5.4 Los significado y asimilación en los niños

Según Vygotsky, el medio social es el que proporciona los medios de medición pero esto no solo consiste de tomarlos del mundo social externo, sino que hay interiorizarlos, esto exige una serie de transformaciones psicológicas, para él los significados provienen del mundo social externo que deben ser asimilado por cada niño: toda función aparece dos veces: primero entre personas y segundo en el interior del propio niño esto se explica en que todas las funciones superiores se originan como relaciones entre seres humanos.

Vygotsky también hace énfasis en que el niño desarrolla su aprendizaje según el sistema cultural donde desenvuelva, tenemos que hacer hincapié en que al niño está involucrado en lo cultural, y la asignatura de cultura estética se presta para desarrollar su aprendizaje ya que se involucra en la cultura. Por ejemplo: la práctica de las danzas folclóricas.

2.1.5.5 La zona de desarrollo potencial de las personas

Vygotsky, al enseñar sobre la zona de desarrollo próximo expandió las posibilidades de aprendizaje del niño, convirtiendo las experiencias en desarrollo. El nivel de desarrollo real representa los mediadores ya internalizados por el sujeto. En el desarrollo potencial está constituido por lo que el sujeto ya es capaz de hacer con la ayuda de otras personas, factores que fueron tomados muy en consideración por la enseñanza.

La diferencia entre el desarrollo potencial sería la zona de desarrollo próximo de ese sujeto en esa tarea o dominio concreto. Vygotsky, considera que la zona de desarrollo potencial es el que debe captar mayor interés tanto para los docentes como para los psicólogos, o sea que debe considerar las conductas en procesos de cambio es decir si tiene una especial importancia en los procesos de instrucción de mediadores para su internalización.

En la educación escolar hay que diferenciar entre lo que el estudiante es capaz de aprender y realizar por si solo y lo que es capaz de aprender con la ayuda de otras personas, esto delimita el margen de acontecimiento de lo que el docente debe

realizar con los estudiantes dándoles a conocer lo que realmente ellos no pueden realizar por sí mismo pero que se puede realizar la actividad en marcha si el docente le da la ayuda pedagógica adecuada.

El conocimiento está en constante transformación y cada generación se adueña de él para darle solución a nuevos problemas. El conocimiento no es estático, es dinámico de la vida misma.

2.1.5.6 La estructura del conocimiento a través del aprendizaje significativo

Ausubel nos dice que el cerebro humano almacena información de una forma organizada y que están formados por jerarquía conceptual donde los elementos más específicos del conocimiento dan forma a conocimiento más generales e inclusivo, es decir estamos hablando de la asimilación.

Ausubel distingue tres tipos de aprendizajes significativos; representacional, de conceptos y proposicional. El aprendizaje representacional es de tipo básico de aprendizaje significativo, en él se asigna significados a determinados signos (palabras), y se identifican estos símbolos con su referente es decir, objetos, eventos, conceptos. Los conceptos representan en cierta forma un aprendizaje representacional ya que estos son representados también por símbolos o categorías. El aprendizaje proposicional se encarga de lo que significan las ideas expresadas en una proposición, que constituyen un concepto es decir aprender su significado como un todo.

En conclusión, a su vez Ausubel dice que las nuevas ideas llegan a ser aprendidas solo cuando pueden relacionarse a conceptos que ya existen en la estructura cognoscitiva, si este nuevo conocimiento no se lo puede relacionar con las estructuras ya existentes no puede ser aprendido ni retenido; es entonces que el docente debe organizar la clase de tal manera que se puedan ir construyendo dichos conceptos, así mismo el estudiante debe formar parte activa de dicho proceso y buscar ideas que ya existen en su mente y puede incluirlas en la nueva información.

Cuando los conceptos integradores no existen en el estudiante Ausubel propone el uso de los puentes cognoscitivos como un método para manipular dicha estructura. Estos deben de servir como un enlace entre lo que el estudiante ya conoce y el conocimiento que va a obtener: son materiales introductorios de mayor nivel de abstracción e exclusividad que el docente tiene que presentarlos antes que el material a ser aprendido.

Fabulosa esta teoría donde se pone de manifiesto que el docente tiene que hacer uso de recursos introductorios de tal manera que el estudiante pueda abstraerlos para iniciar una nueva clase: por ejemplo podemos utilizar una de las Herramientas de la Tecnología de la Información como es el proyector, si queremos que el niño se inspire en construir un paisaje usando su creatividad, podemos mostrar diferentes paisaje, el niño podrá realizar la abstracción y crear su propio dibujo.

2.1.5.7 Información del aprendizaje de Jerónimo Bruner

Para Bruner la información que tiene el estudiante no es tan relevante como las estructuras que se forman a través del proceso de aprendizaje, reordenar o transformar la información de modo que permitan desarrollar una comprensión es decir, que se trata de un aprendizaje por descubrimiento. Bruner propone cuatro aspectos fundamentales durante la instrucción, la motivación para aprender, la estructura del conocimiento, la secuencia de presentación y el refuerzo al aprendizaje. Teoría que ha sido tomada muy en consideración en el proceso de la enseñanza.

Bruner considera que el aprendizaje depende siempre de la exploración de alternativas: la activación es la que se realiza al despertar la curiosidad y se crea un estado de incertidumbre y de imprecisión. El mantenimiento se lo realiza una vez establecido el estado de curiosidad y es necesario mantenerlo para poder explorar los nuevos conocimientos y estos deben ser de ayuda para afrontar los riesgos. La dirección es importante para tener un seguimiento determinado, es decir que la exploración debe tener dirección.

Este conocimiento debe ser presentado de forma sencilla para que el estudiante pueda comprenderlo, esto depende de tres factores: modo de representación, economía y poder. Con respecto al modo de aprender cualquier conocimiento puede ser representado como un conjunto de acciones adecuadas para obtener un resultado, también se lo puede representar a través de imágenes gráficas y esto explica un concepto sin necesidad de definirlo; finalmente un conocimiento determinado puede ser dado a través de proposiciones lógicas.

2.1.6. Fundamentación psicológica.

Cuando se habla del aspecto psicológico se tiene que hablar sobre la conducta del individuo, el cual podemos identificarlos plenamente en las personas y su entorno, en este caso hablando de los estudiantes de educación básica, el docente tiene que crear un ambiente favorable donde se asocie con el estímulo que va a tener una respuesta ya sea esta positiva o negativa.

Las emociones están presentes en nuestras vidas, y no puede ser de otra manera, no podemos vivir anestesiados. Si optamos por querer aprender, querer vivir, nos tenemos que emocionar. Los sentimientos son para sentir, nos tenemos que dar permiso para sentirlos.

Cuando el estímulo está bien dirigido es cuando se puede llegar a producir una respuesta satisfactoria, se produce un fortalecimiento a dicho aprendizaje, al agregar las tecnologías de la información y la comunicación en la educación se convierte en un componente necesario de apoyo durante el proceso de enseñanza aprendizaje en la educación actual, ya que el alumno tiene que relacionarse con lo actual que está en el medio y que no solo los adultos lo perciben, sino con mucha más razón los niños, se hace imprescindible que el docente utilice esta herramienta ya que le facilita la labor pedagógica y así se lograra una interacción entre el docente, alumno y las TIC.

Cuando los niños interactúan con un ordenador, por ejemplo cuando bajan algún juego del internet ellos se emocionan al ver que le otorgan puntajes y que tiene que pasar desafíos, estos se convierte en algo emocionante para ellos, es así que si el niño obtiene reconocimientos, los resultados en su aprendizaje serán mejor ya que él pone en función todo su esfuerzo que resultara en una mejor desarrollo cognitivo.

Al hablar de actividades lúdicas realizadas a través del ordenador, se puede ayudar al niño a ordenar y clasificar, otra actividad que podemos nombrar las actividades que se realizan por medio de juegos, donde se pone de manifiesto la competencia, ayudara al niño a experimentar la superación personal, que el niño conozca sus límites, la autoestima, aceptar que a veces se pierde pero que va a ir aprendiendo de estos fracasos. Ya que el niño va q querer ganar se esforzara por superar los fracasos y lo tomara como parte del hecho de aprender.

También se puede encontrar juegos que lleva a los niños eludiendo la realidad la cual les ayudara en su creatividad porque los llevara a un mundo ficticio y en el cual tienen que hacer uso de conocimientos matemáticos u otras asignaturas según su edad.

2.2. MARCO LEGAL

La ley de educación en el Ecuador con respecto a la Técnicas de la Informática y la comunicación (TIC) está apoyando a las escuelas y colegios dotándolas de equipos informáticos e internet, así está establecido en el acuerdo 224-11, artículo 1

Acuerdo 224-11 Instituyese la incorporación al proceso educativo de las Tecnologías de Información y Comunicación (TIC), como contribución al mejoramiento de la calidad educativa y al fomento de la ciudadanía digital en la comunidad educativa

Art. 1.- Instituir la incorporación al proceso educativo de las Tecnologías de Información y Comunicación (TIC), como contribución al mejoramiento de la calidad educativa y al fomento de la ciudadanía digital en la comunidad educativa, a través de la dotación de equipos informáticos y el uso de tecnologías e Internet en los establecimientos educativos públicos del país.²

² Acuerdo 224-11, www.legal.gen.ec/Acuerdo-224-11-Instituyese-incorporacion-proces...

Otro artículo muy importante es en el que se establece que dotara de equipamiento informático, se crean las aulas tecnológicas para que se capacite tanto a los estudiantes como a los docentes en el uso de las TIC.

Art. 6.- Establecer que la Subsecretaría de Calidad Educativa, a través de la Gerencia del Proyecto Sistema Integral de Tecnologías para la Escuela y la Comunidad - SITEC, incorpore en las instituciones educativas públicas que serán intervenidas, lo siguiente:

1. Dotación de equipamiento informático;
2. Entrega de contenidos educativos especializados;
3. Apertura de aulas tecnológicas en los planteles educativos públicos para la capacitación de la comunidad educativa en el uso de tecnologías;
4. Formación en el uso de las tecnologías a los docentes de las unidades educativas públicas; y,
5. Acompañamiento, evaluación y sostenibilidad.³

2.3 MARCO CONCEPTUAL

Herramientas tecnológicas: Son programas y aplicaciones que tienen diferentes funciones y facilitan a realizar el trabajo entre estudiantes y docentes.

Capacitación de los docentes: Son procedimientos planteados para preparar a los docentes en los nuevos procedimientos que impone la educación actualmente.

Interaprendizaje: Es la dinámica que se debe realizar entre estudiante y docentes, donde los estudiantes tienen una participación activa realizándolo en forma grupal.

Recursos informáticos: Son todos los elementos que pertenecen a la computadora como: herramientas, dispositivos (periféricos) y la capacidad con la que cuenta una computadora.

Motivación: Son los impulsos que mueven a las personas a realizar determinadas acciones y persistir en ellas para su culminación

Creatividad: pensamiento original, imaginación constructiva, pensamiento creativo, que habitualmente producen soluciones originales.

³ <http://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2012/08/ACUERDO-141-11.pdf>, extraído el 20 de mayo de 2013

Dispositivos: elemento de un sistema que son utilizados en las tecnologías y que son reconocidos por el sistema operativo y para ello se utilizan drivers.

2.4 HIPÓTESIS Y VARIABLES

2.4.1 Hipótesis General.

El desconocimiento es uno de los factores que inciden en el poco uso de las herramientas tecnológicas en el proceso de interaprendizaje de la asignatura de cultura estética.

2.4.2 Hipótesis Particulares

- La desmotivación es uno de los efectos por el desconocimiento en el uso de las herramientas tecnológicas en el proceso de interaprendizaje en la asignatura de cultura estética.
- La falta de capacitación de los docentes es uno de los motivos sobre el poco valor en el uso de las herramientas tecnológicas aplicadas a la asignatura de dibujo.
- La desactualización es un resultado de la carencia de los recursos Informáticos.

2.4.3 Declaración de Variables.

Cuadro 1. Declaración de variables de la investigación

VARIABLE INDEPENDIENTE	VARIABLE DEPENDIENTE
Herramientas tecnológías	Aprendizaje en la asignatura de cultura estética

Fuente: " Uso de las tics en el proceso del INTERAPRENDIZAJE de la asignatura de cultura estética de la escuela" El Gran Mandamiento".
Autora: Jouvín Magdalia

2.4.4 Operacionalización de las variables.

Cuadro 2.Operacionalización de variables de la investigación

VARIABLES	DEFINICIONES	INDICADORES	TÉCNICAS	INSTRUMENTOS
Herramientas tecnológicas	Son recurso tecnológico que se lo aplica en diferentes funciones y ayudan en el trabajo educativo intercambiando información y conocimiento.	Nivel de conocimiento de las TIC's Capacitación en el uso de las TIC's.	Estrategia metodológicas	Encuesta
Interaprendizaje en la asignatura de cultura estética	Es el intercambio de ideas donde participa tanto el docente como los estudiantes, los cuales se tienen que agrupar y tratar de llegar a conclusiones claras	Nivel de mejoramiento en el Interaprendizaje de la asignatura de cultura estética mediante el uso de las TIC's. Conocimiento de nuevas herramientas tecnológicas para ser usadas en la asignatura de Cultura Estética.	Recurso Interactivo Tutorial	Encuesta

Fuente: Proyecto de investigación
Autora: Jouvín Magdalia

CAPÍTULO III

MARCO METODOLÓGICO

3.1 TIPO Y DISEÑO DE INVESTIGACIÓN Y SU PERSPECTIVA GENERAL

3.1.1. Investigación descriptiva

Mediante este proceso podremos establecer una mejor perspectiva, con respecto a los estudiantes y docentes y nos dará un resultado del uso del recurso tecnológico con los que contamos actualmente y determinar si se los está utilizando durante las horas de cultura estética.

Este proyecto se lo debe ejecutar por medio de la investigación descriptiva, porque realmente nos permitirá tener información adecuada de las causas y efectos de este proyecto, porque es necesario proporcionar al docente y a los estudiantes la información precisa para que ambos sujetos puedan poner en práctica el uso de las TIC., que les ayudara durante sus días de aprendizaje a tener una mejor creatividad.

3.1.2. Investigación Aplicada

Cuando ya se obtengan los resultados si se aplican a medias o definitivamente no se los utiliza en la asignatura de cultura estética, ahora si llegara el momento para poner en práctica, con una base firme, se realizaran actividades que contribuyan a las necesidades con la asignatura de cultura estética y el uso de las TIC con los estudiantes de cuarto año de educación básica, De la Escuela El Gran Mandamiento.

Lo que se requiere es establecer las mejoras pertinentes, por el hecho de no utilizar las Herramientas Tecnológicas de la Información y que ha causado un cierto grado de desinterés en ejecutarlas.

3.1.3. Investigación bibliográfica

Necesariamente tenemos que sustentar este proyecto en escritos que ya están en el mercado o que están incursionando por vía internet ya que de esta forma obtendremos información sobre el uso de las tecnologías de la información y comunicación y podremos concretar con mayor precisión nuestra información en este proyecto y nos proporcionara a tener un muy buen sustento durante su desarrollo.

3.2 LA POBLACIÓN Y LA MUESTRA

3.2.1 Características de la población

En la Escuela El Gran Mandamiento hay treinta alumnos en cuarto curso y contamos también con el director de la escuela y el docente de este curso, que estarán laborando durante el año escolar 2013 - 2014, estos estudiantes constan estrictamente en el libro de matrícula y son estudiantes que asisten normalmente a las clases, por lo que se puede deducir que el tamaño de la población para este proyecto es netamente finito.

3.2.2 Delimitación de la población

Como hemos indicado en este proyecto que nuestra investigación es finita porque estamos trabajando con 30 estudiantes de cuarto año de educación básica de la Escuela Mixta El Gran Mandamiento de la ciudad de Guayaquil y que ratificamos que están 14 mujeres y 16 varones con los que pondremos con precisión la ejecución de este proyecto.

Cuadro 3. Delimitación del problema. Escuela “El Gran Mandamiento”

Nº.	Detalle	Número
1	Autoridad	3
2	Docente	8
3	Estudiantes	30
	Total	41

Fuente: Director de la escuela “El Gran Mandamiento”, 2013-2014

3.2.3 Tipo de muestra

Como hemos considerado a todos los estudiantes de cuarto año de educación básica todos los que pertenecen al cuarto año de educación básica, todos tendrán que realizar un cuestionario de preguntas que son la muestra estadística para este proyecto.

3.2.4 Tamaño de muestra

El tamaño de la muestra de mi investigación está basada en treinta estudiantes que formaran parte de estudio para este proyecto y tendremos que trabajar con cada uno de los estudiantes de cuarto año de educación básica.

Cuadro 4. Muestra

SEXO	ESTUDIANTE
MASCULINO	16
FEMENINO	14
TOTAL	30

3.2.5 Proceso de selección

Como lo hemos venido planteando en este proyecto que cuarto curso de básica de la escuela “El Gran Mandamiento” tenemos 30 estudiantes, trabajaremos con todos ellos, entonces decimos que la muestra es probabilística.

3.3 LOS MÉTODOS Y LAS TÉCNICAS

3.3.1 Métodos teóricos

Método Inductivo.

Partiremos para la elaboración de este proyecto de lo particular a lo general, para entonces con precisión explicar las causas del porque la docente no se ha familiarizado y ha utilizado estas herramientas en el proceso del interaprendizaje con los estudiantes de cuarto año de educación básica de la Escuela El Gran Mandamiento.

Método Analítico

Este método es preciso para elaborar el proyecto de investigación ya que se hace relevante analizar sus partes para tener una lógica durante el proceso de la investigación en el “uso de las TIC en la asignatura de cultura estética de cultura estética” para poder conocer con mayor precisión el tema en estudio. Se tomara en consideración como base de este trabajo: libros electrónicos, libros físicos y revistas electrónicas científicas, servirá para analizar, ordenar y clasificar la información sobre el tema de estudio antes mencionado.

3.3.2 Métodos empíricos

Observación

Podremos conocer de qué manera se está desarrollado las clases de cultura estética, si se está utilizando las herramientas tic's tanto la docente como los estudiantes y se existe alguna motivación por parte del docente en el uso de las TIC.

Por tal motivo creo fielmente que es necesario que aplique este método ya que nos dará un vistazo para la ejecución de este proyecto.

3.3.3 Técnicas e instrumentos

Encuesta

El proyecto de investigación se realizara aplicando una encuesta con alternativas múltiples dirigidas a los estudiantes, el mismo que será formulado en un formato que contendrá preguntas en forma clara, sencilla y precisa y de esta manera puedan ser tabuladas.

Entrevista

En este proyecto realizaremos la entrevista respectiva con el docente donde por medio del dialogo podremos conocer su accionar con las TIC.

3.4 PROCESAMIENTO ESTADÍSTICO DE LA INFORMACIÓN

Cuando visite la Escuela mixta El Gran Mandamiento, conversamos con la docente de cuarto año de educación básica para realizar una breve investigación y asi conocer sobre cómo imparte su clase en la hora que les da cultura estética para despertar la creatividad e imaginación en sus estudiantes, la docente me supo manifestar que al momento no tiene muchos recursos tecnológicos.

Para hacer efectivo este proyecto utilizare Word, Excel, para realizar ciertas preguntas claves para que tanto los estudiantes como la docente sean partícipes de este trabajo al contestarlas las cuales serán sometidos a un proceso estadístico y obtendremos las cantidades y porcentajes correspondientes a cada pregunta, el mismo que se lo proyectara a través de gráficos estadísticos, donde se realizará el respectivo cuadro de análisis.

CAPÍTULO IV

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

4.1 ANÁLISIS DE LA SITUACIÓN ACTUAL

En el sistema educativo la asignatura de cultura estética ha sido considerado como de menor importancia en relación con las otras asignaturas, ya que la asignatura de cultura estética se le da mucho énfasis cuando los estudiantes están en jardín, lo que no ocurre así cuando ya están en cursos superiores como es en cuarto año de educación básica.

La asignatura de cultura estética es una asignatura que se la debería plantear con igual énfasis que las otras materia ya que el motivo por el cual si se le da atención es en la etapa de jardín, porque en esa etapa el estudiante está desarrollando sus capacidades sensoras, motrices, de observación, de clasificación etc. Pero que debería seguir en aumento ya que el estudiante conforme va creciendo se va orientando de una mejor manera.

Actualmente contamos con herramientas tecnológicas que son recursos que deberían utilizarse no solo con las otras asignaturas sino también en la asignatura de cultura estética, ya que con las TIC se puede trabajar de tal manera que los estudiantes adquieran los conocimientos observando, escuchando y haciendo y así podrán desarrollar mejor su imaginación y creatividad.

Al desarrollar la creatividad, los estudiantes tendrán una base de predisposición para ejecutar las actividades de las otras asignatura, por lo tanto esta asignatura debe ser más considerada; en el presente capítulo se detalla el desarrollo de la situación actual basados en las encuestas realizadas a los expertos y a los sujetos voluntarios.

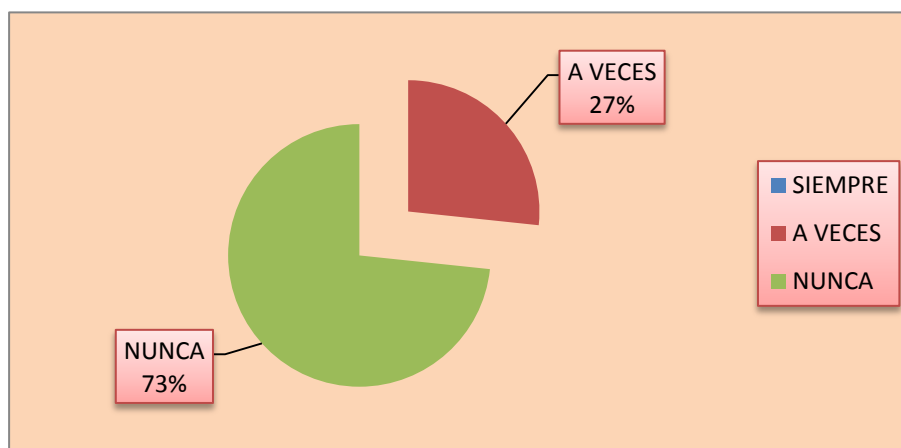
ANALISIS DE LA ENCUESTA REALIZADA A LOS ESTUDIANTES

Pregunta: 1. ¿Usan el computador en la clase de Cultura Estética?

Tabla # 1. Uso del computador en Cultura Estética

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SIEMPRE	0	0%
A VECES	8	27%
NUNCA	22	73%
TOTAL	30	100%

Gráfico 1. Uso del computador en Cultura Estética



Fuente: Estudiantes del cuarto año de educación general básica
Realizado por: Magdalia Jouvín

Análisis:

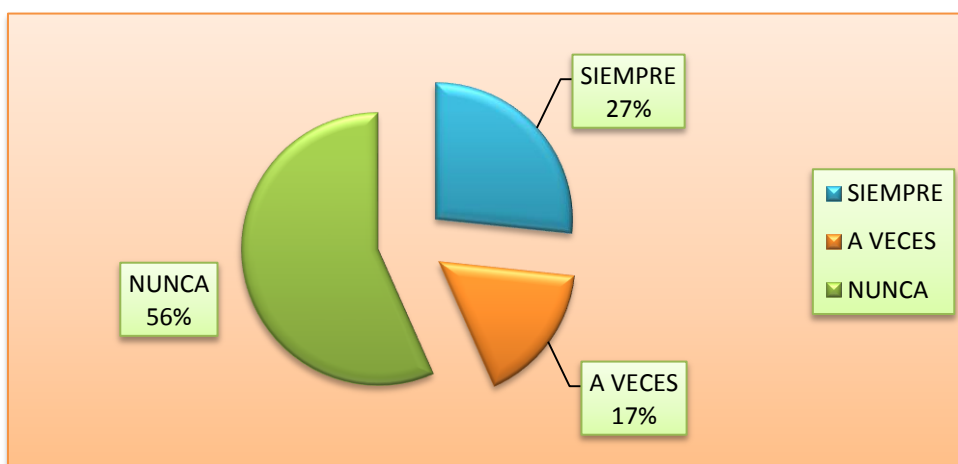
Se observa en el gráfico que el 27% de los estudiantes utilizan a veces esta herramienta. En cambio el 73% nos contestó que no utilizan el computador, con lo que se demuestra que no usan el computador en la clase de cultura estética como debería de utilizárselo.

Pregunta: 2. ¿Usan el computador con las asignaturas de: Matemática, Lenguaje, estudio sociales?

Tabla # 2. Usan el computador con otras asignaturas

ALTERNATIVA	FRECUENCIAS	PORCENTAJES
SIEMPRE	8	27%
A VECES	5	17%
NUNCA	17	57%
TOTAL	30	100%

Gráfico 2. Usan el computador con otras asignaturas



Fuente: Estudiantes del cuarto año de educación general básica
Realizado por: Magdalia Jouvín

Análisis:

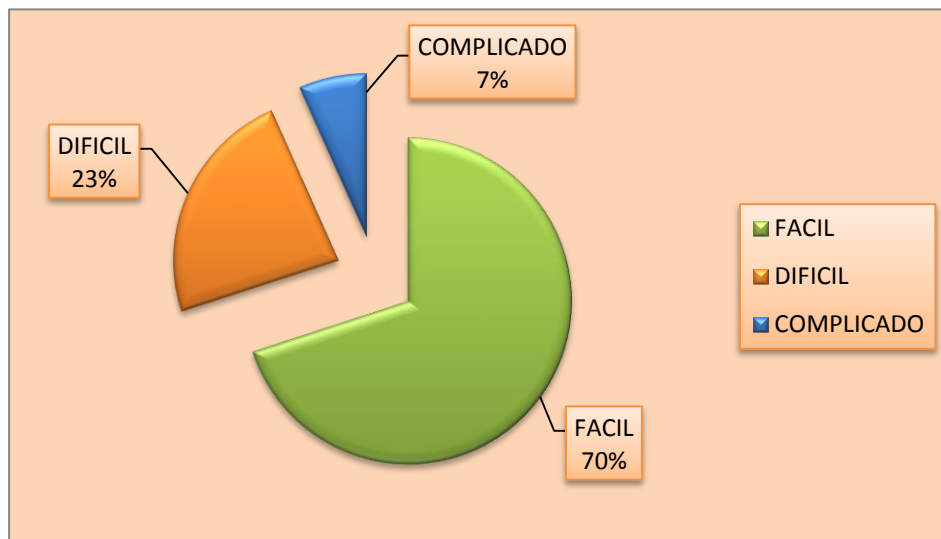
El 56% de los estudiantes del 4to año de básica contesto que nunca usan el computador en las asignaturas de Matemática, Lenguaje y Estudio Sociales. El 17% lo usan a veces y el 27% usan siempre el computador en estas asignaturas, esto demuestra que los estudiantes muy poca veces se vinculan con esta herramienta.

Pregunta: 3. ¿Cómo les resulta el trabajo en computadora?

Tabla # 3. Capacidad para trabajar en la computadora

ALTERNATIVA	FRECUENCIAS	PORCENTAJES
FACIL	21	70%
DIFICIL	7	23%
COMPLICADO	2	7%
TOTAL	30	100%

Gráfico 3. Capacidad para trabajar en la computadora



Fuente: Estudiantes del cuarto año de educación general básica
Realizado por: Magdalia Jouvín

Análisis:

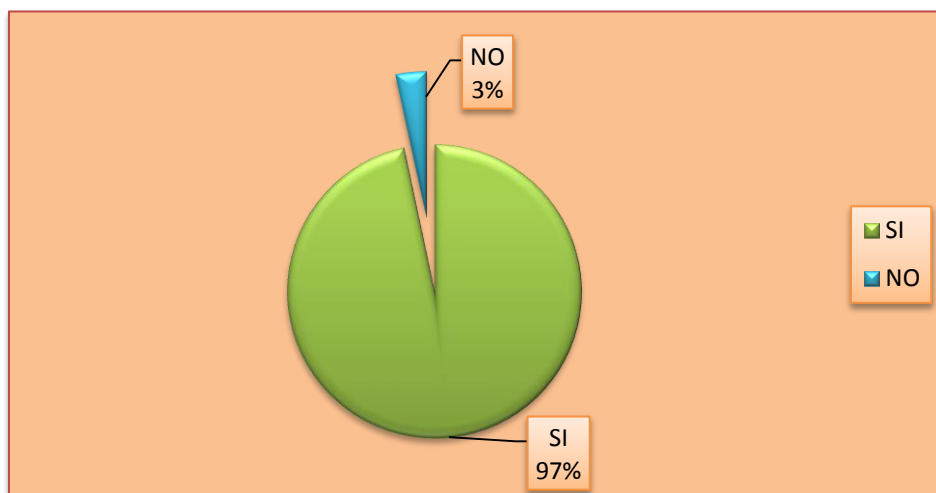
Al 70% de los encuestado revelo que le resulta fácil el trabajo en el computador, al 23 % se les hace difícil trabajar en el computador y a el 7% les resulta complicado trabajar en el computador, lo que refleja que los estudiantes están dispuestos para utilizar el computador.

Pregunta: 4. ¿El uso del computador le ayuda adquirir conocimientos en el aprendizaje?

Tabla # 4. Logro de conocimientos con el uso del computador

ALTERNATIVA	FRECUENCIAS	PORCENTAJES
SI	29	97%
NO	1	3%
TOTAL	30	100%

Gráfico 4. Logro de conocimientos con el uso del computador



Fuente: Estudiantes del cuarto año de educación general básica
Realizado por: Magdalia Jouvín

Análisis:

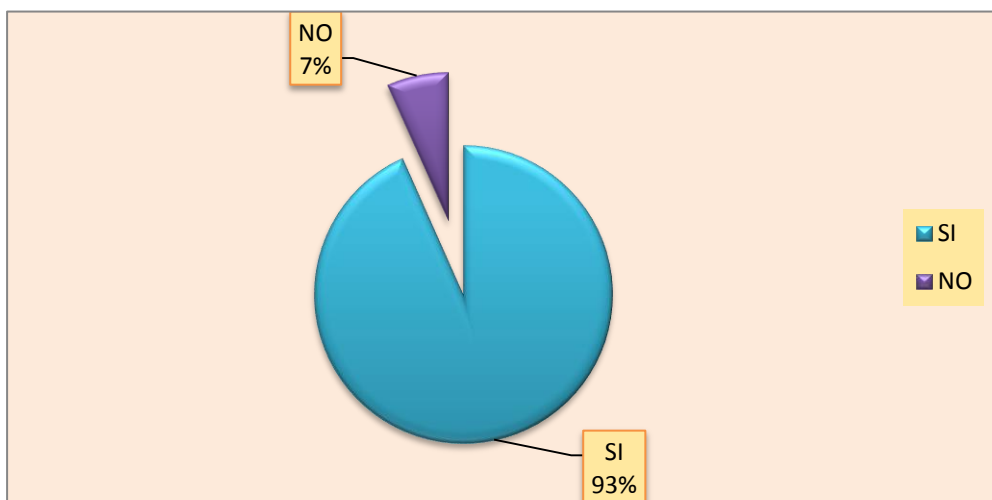
El 97% de los estudiantes que contestaron la encuesta nos dicen que el uso de computador si les ayuda a adquirir nuevos conocimiento y el 3% dicen que el uso del computador no les ayuda a obtener conocimientos en el aprendizaje, encontramos con esta pregunta que los estudiantes están de acuerdo que esta herramienta les ayudara a desarrollar mejor los conocimientos.

Pregunta: 5. ¿Te gustaría usar el computador durante las clases de cultura estética: dibujando, pintando y graficando?

Tabla # 5. Realizando diferentes actividades con Cultura Estética

ALTERNATIVA	FRECUENCIAS	PORCENTAJES
SI	28	94%
NO	2	6%
TOTAL	30	100

Gráfico # 5. Realizando diferentes actividades con Cultura Estética



Fuente: Estudiantes del cuarto año de educación general básica
Realizado por: Magdalia Jouvín

Análisis:

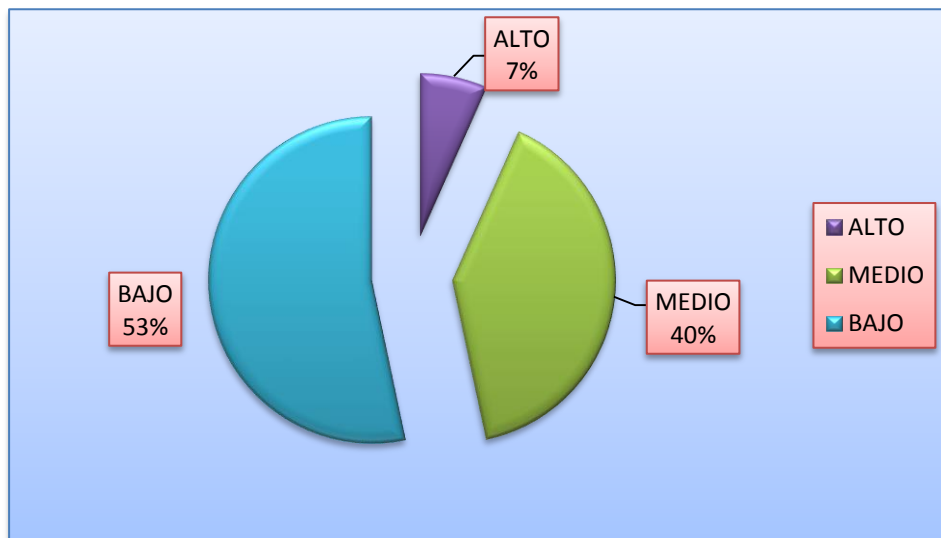
Al 93% de los estudiantes de 4to año de básica que fueron encuestados si les gustaría usar el computador en la clase de la asignatura de cultura estética para dibujar, pintar, graficar. Y al 7% no le gustaría usar el computador en dicha clase, esto demuestra que casi todos los estudiantes les gustaría utilizar esta herramienta durante la clase de cultura estética.

Pregunta: 6. ¿Conoces las herramientas TIC?

Tabla # 6. Grado de conocimiento de las tic

ALTERNATIVA	FRECUENCIAS	PORCENTAJES
ALTO	2	7%
MEDIO	12	40%
BAJO	16	53%
TOTAL	30	100%

Gráfico 6. Grado de conocimiento de Word, Excel, y PowerPoint



Fuente: **Estudiantes del cuarto año de educación general básica**
Realizado por: Magdalia Jouvín

Análisis:

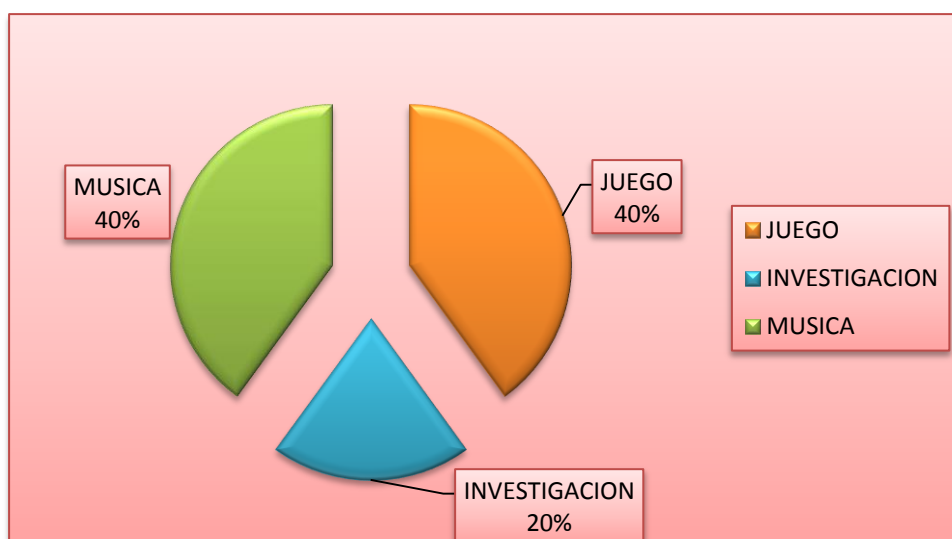
El 53% de los encuestados del 4to año de educación básica presenta un porcentaje bajo sobre el grado de conocimiento de las tic; en la que obtuvimos como respuesta que 40% tiene un porcentaje medio y tan solo el 7% tiene un porcentaje alto de conocimiento de las herramientas TICs.

Pregunta: 7. ¿Qué tipo de información te gusta buscar más en internet?

Tabla # 7. Buscando información en internet

ALTERNATIVA	FRECUENCIAS	PORCENTAJES
JUEGO	12	40%
INVESTIGACION	6	20%
MUSICA	12	40%
TOTAL	30	100%

Gráfico 7. Buscando información en internet



Fuente: **Estudiantes del cuarto año de educación general básica**
Realizado por: **Magdalia Jouvín**

Análisis:

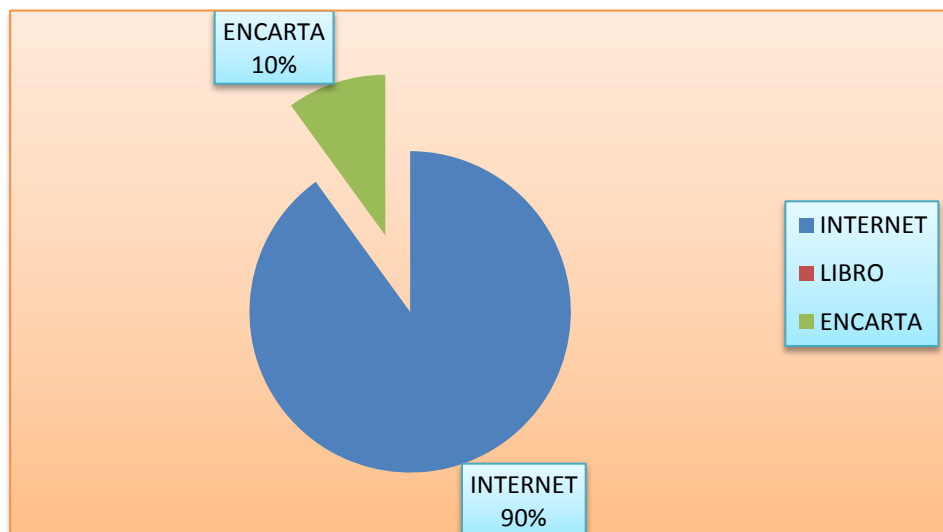
El 40% de los estudiantes del 4to año de básica manejan el internet para buscar juego el 20% para hacer investigaciones y el otro 40% para escuchar música, lo que muestra que los estudiantes están dispuestos a trabajar con esta herramienta en el área de cultura estética.

Pregunta: 8. ¿Cuándo el docente te envía hacer investigaciones prefieres hacerlo en?:

Tabla # 8. Preferencias al realizar un investigación

ALTERNATIVA	FRECUENCIAS	PORCENTAJES
INTERNET	27	90%
LIBRO	0	0%
ENCARTA	3	10%
TOTAL	30	100

Gráfico 8. Preferencias al realizar un investigación



Fuente: Estudiantes del cuarto año de educación general básica
Realizado por: Magdalia Jouvín

Análisis:

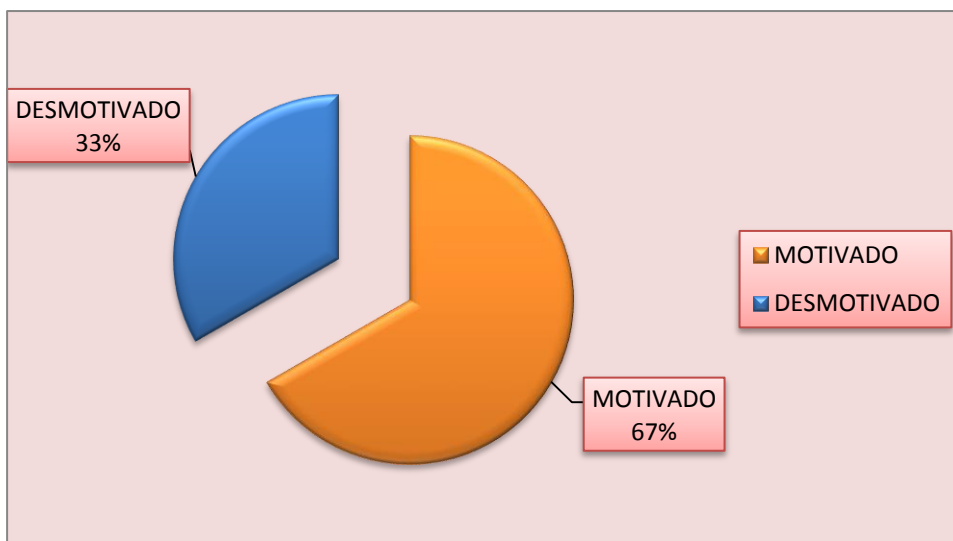
El 90% de los estudiantes encuestado del 4to año de básica señalaron que sus trabajos de investigaciones que el docente le envía lo realizan en internet, el 10% las realiza en Encarta y ninguno de ellos las hace en libro, lo que demuestra que los estudiantes tienen disposición para usar la herramienta del internet.

Pregunta: 9. ¿Cómo te sientes en las clases de cultura estética?.

Tabla # 9. Estado de ánimo durante la clase de cultura estética

ALTERNATIVA	FRECUENCIAS	PORCENTAJES
MOTIVADO	20	67%
DESMOTIVADO	10	33%
TOTAL	30	100%

Gráfico 9. Estado de ánimo durante la clase de cultura estética



Fuente: Estudiantes del cuarto año de educación general básica
Realizado por: Magdalia Jouvín

Análisis:

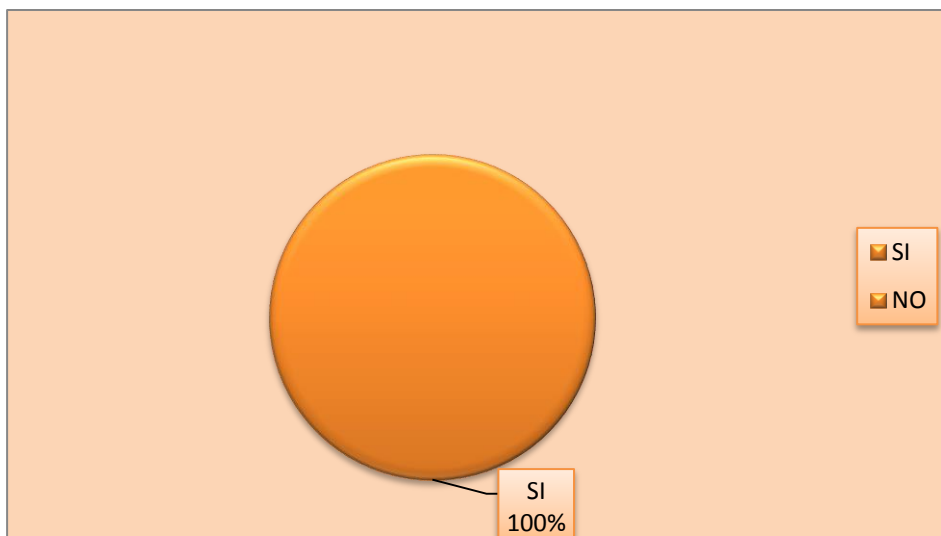
El 67% de los estudiantes del cuarto año de básica que fueron encuestados se encuentran motivados en la clase de cultura estética y el 33% se encuentra desmotivado en dicha clase, con esta respuesta ayuda a entender que los estudiantes les gusta esta asignatura, pero que es necesario utilizar herramientas para evitar el aburrimiento.

Pregunta: 10. ¿Te gustaría recibir clases utilizando tecnología?

Tabla # 10. Uso de las herramientas tecnológicas en clases

ALTERNATIVA	FRECUENCIAS	PORCENTAJES
SI	30	100%
NO	0	0%
TOTAL	30	100%

Gráfico 10. Uso de las herramientas tecnológicas en clases



Fuente: Estudiantes del cuarto año de educación general básica
Realizado por: Magdalia Jouvin

Análisis:

El 100% de los alumnos del 4to año de básica que fueron encuestados todos ellos dijeron que si les gustaría recibir sus clases utilizando tecnología de punta, por lo que se llega a entender que los estudiantes en su totalidad desean recibir las clases con la aplicación de una de herramientas tecnológicas.

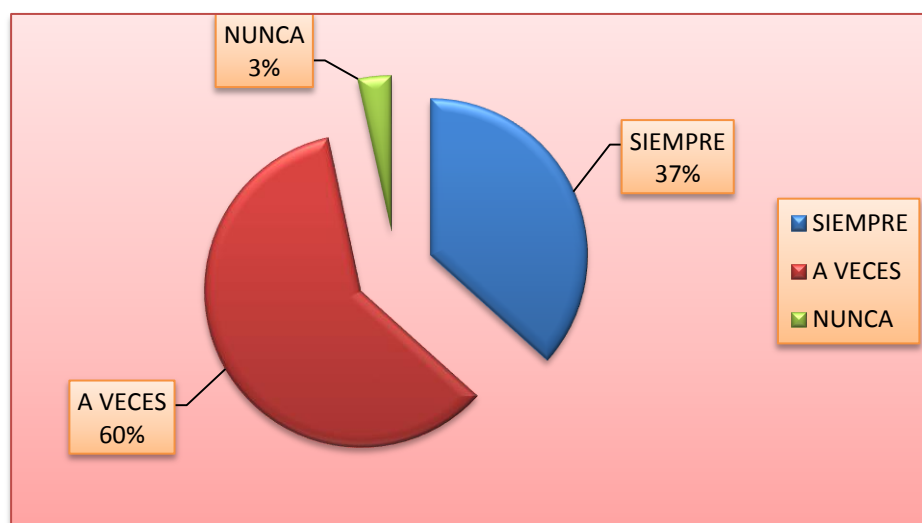
ANALISIS DE LA ENCUESTA REALIZADAS A LOS PADRES DE FAMILIA

Pregunta: 1. ¿Con el uso de las tecnologías de la Información y comunicación los estudiantes desarrollan mejor sus pensamientos?

Tabla # 11. Desarrollo del pensamiento al utilizar las TIC

ALTERNATIVA	FRECUENCIAS	PORCENTAJES
SIEMPRE	11	37%
A VECES	18	60%
NUNCA	1	3%
TOTAL	30	100

Gráfico 11. Desarrollo del pensamiento al utilizar las TIC



Fuente: Encuesta aplicadas a los Padres de Familia
Realizado por: **Magdalia Jouvín**

Análisis:

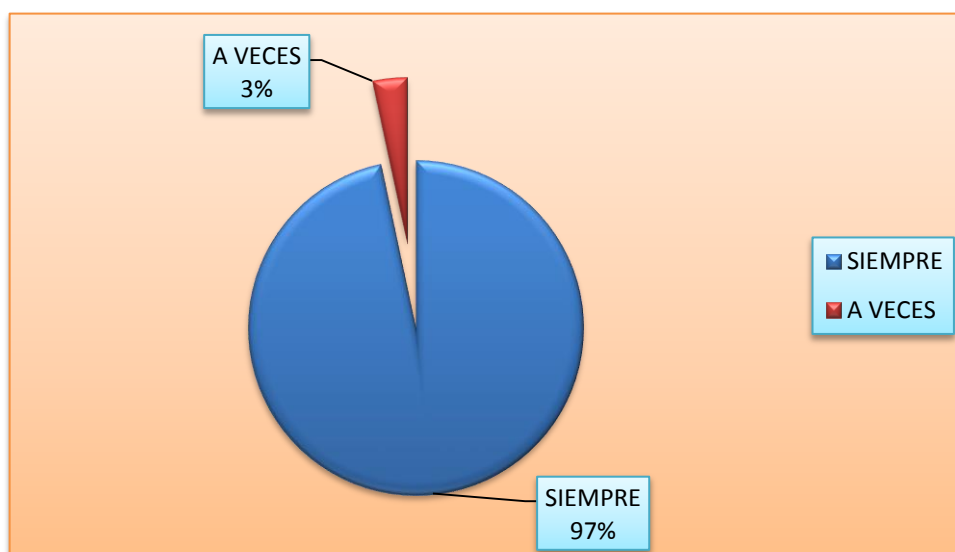
El 60% de los padres de familia encuestado dicen que el estudiante a veces mejor su pensamiento con el uso del computador el 37% dice que a veces y el 3% dice que nunca los estudiantes mejoran sus pensamientos con el uso del computador.

Pregunta: 2. ¿Las herramientas tecnológicas actuales prestan gran ayuda a los estudiantes para buscar mejores investigaciones?

Tabla # 12. Ayudan de las tecnologías para realizar investigaciones

ALTERNATIVA	FRECUENCIAS	PORCENTAJES
SIEMPRE	29	97%
A VECES	1	3%
TOTAL	30	100%

Gráfico 12. Ayudan de las tecnologías para realizar investigaciones



Fuente: Encuesta aplicadas a los Padres de Familia
Realizado por: Magdalia Jouvín

Análisis:

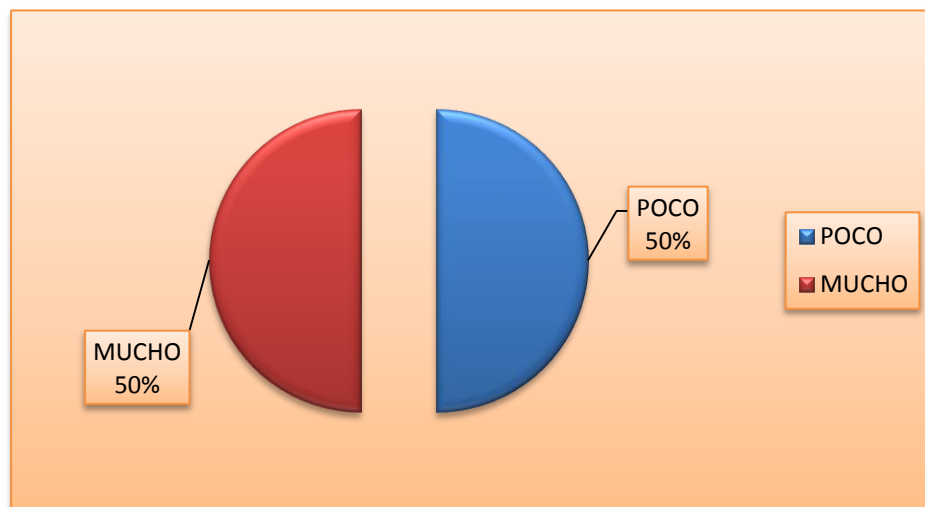
El 97% de los padres de familia encuestados dicen que las herramientas tecnológicas usadas actualmente sí ayudan a que los estudiantes busquen mejor sus investigaciones y el 3% de ellos dicen que dichas herramientas no ayudan a mejorar las investigaciones de los estudiantes.

Pregunta: 3. ¿Cree usted que usando la tecnología mejorara la capacidad de creatividad de los estudiantes?

Tabla # 13. Capacidad creativa en los estudiantes

ALTERNATIVA	FRECUENCIAS	PORCENTAJES
POCO	15	50%
MUCHO	15	50%
TOTAL	30	100%

Gráfico 13. Capacidad creativa en los estudiantes



Fuente: Encuesta aplicadas a los Padres de Familia
Realizado por: Magdalia Jouvin

Análisis:

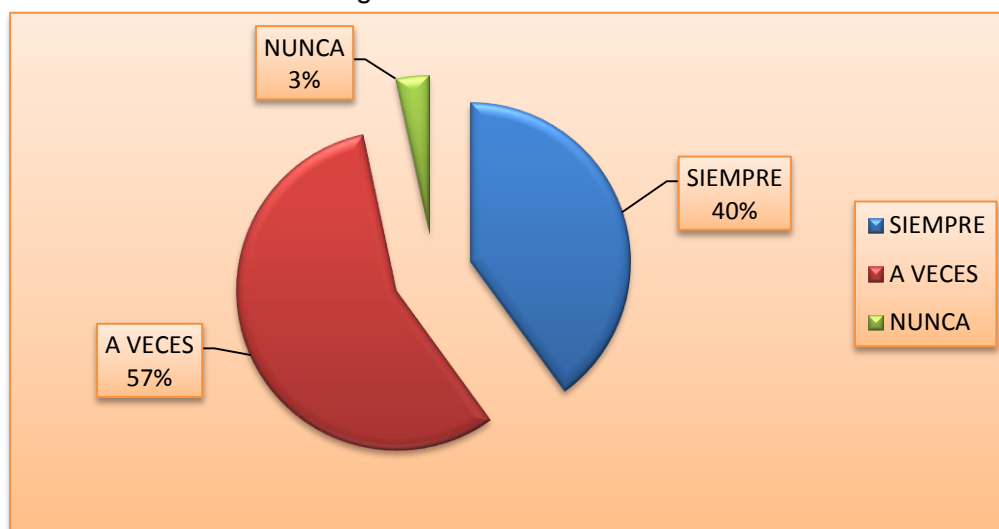
El 50% de padres de familia dice que mejorara poco la capacidad de creatividad de los estudiantes y el otro 50% dice que dicha capacidad ayudara mucho usando la tecnología, esto nos demuestra que la mitad de los padres de familia desean que mejoren sus hijos en el desarrollo de la capacidad creativa.

Pregunta: 4. ¿Cree usted que el estudiante puede desarrollar la imaginación utilizando las herramientas de la tecnología de la información y comunicación?

Tabla # 14. Desarrollo de la imaginación utilizando las TIC

ALTERNATIVA	FRECUENCIAS	PORCENTAJES
SIEMPRE	12	40%
A VECES	17	57%
NUNCA	1	3%
TOTAL	30	100%

Gráfico 14. Desarrollo de la imaginación utilizando las TIC



Fuente: Encuesta aplicadas a los Padres de Familia
Realizado por: Magdalia Jouvín

Análisis:

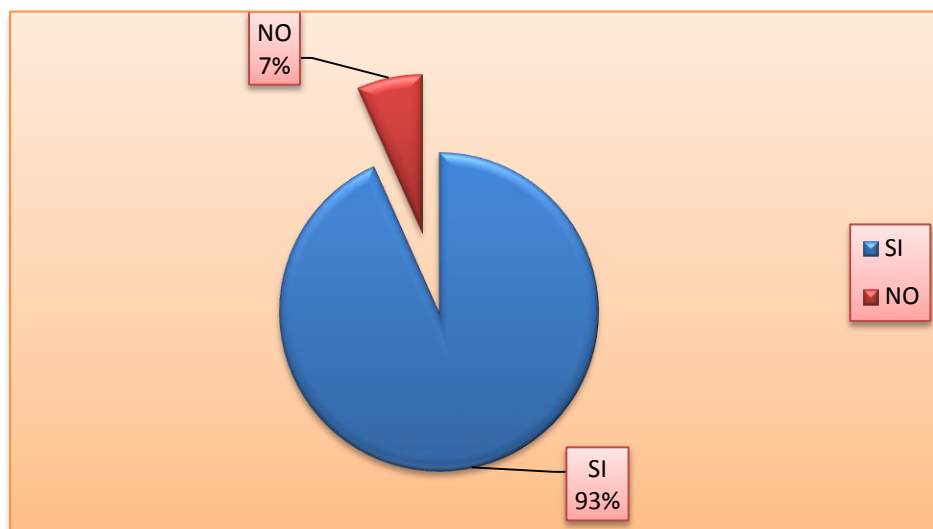
El 40% de los padres de familia dicen que el estudiante siempre va a desarrollar su imaginación utilizando el computador, el 57% dicen que los estudiantes a veces y el 3% dice que nunca el estudiante va a desarrollar su imaginación utilizando el computador.

Pregunta: 5. ¿Las destrezas mentales se desarrollan mejor utilizando programas interactivos?

Tabla # 15. Uso de programas interactivos

ALTERNATIVA	FRECUENCIAS	PORCENTAJES
SI	28	93%
NO	2	7%
TOTAL	30	100%

Gráfico 15. Uso de programas interactivos



Fuente: Encuesta aplicadas a los Padres de Familia
Realizado por: Magdalia Jouvín

Análisis:

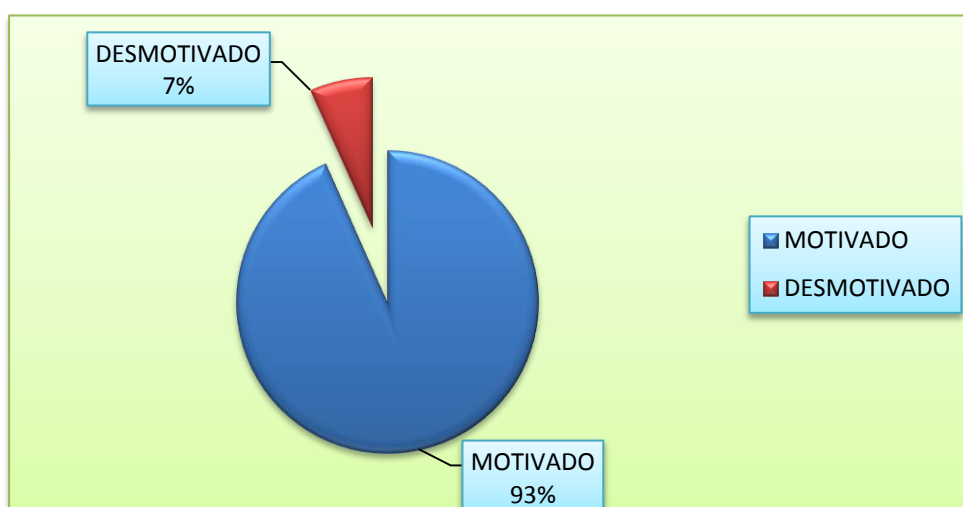
El 93% de padres de familia dicen que los programas interactivos si ayudan a un mejor desarrollo de las destrezas mentales y el 7% dicen que estos programas no ayudan a dichos desarrollos, esto ayuda a tener en claro que los padres de familia están de acuerdo en que se utilice herramientas que ayuden a que sus hijo desarrollen destrezas mentales.

Pregunta: 6. ¿Cómo se siente su representado cuando acude a un centro de cómputo para que realice investigaciones?

Tabla # 16. Motivación de los estudiantes

ALTERNATIVA	FRECUENCIAS	PORCENTAJES
MOTIVADO	28	93%
DESMOTIVADO	2	7%
TOTAL	30	100%

Gráfico 16. Motivación de los estudiantes



Fuente: Encuesta aplicadas a los Padres de Familia
Realizado por: Magdalia Jouvín

Análisis:

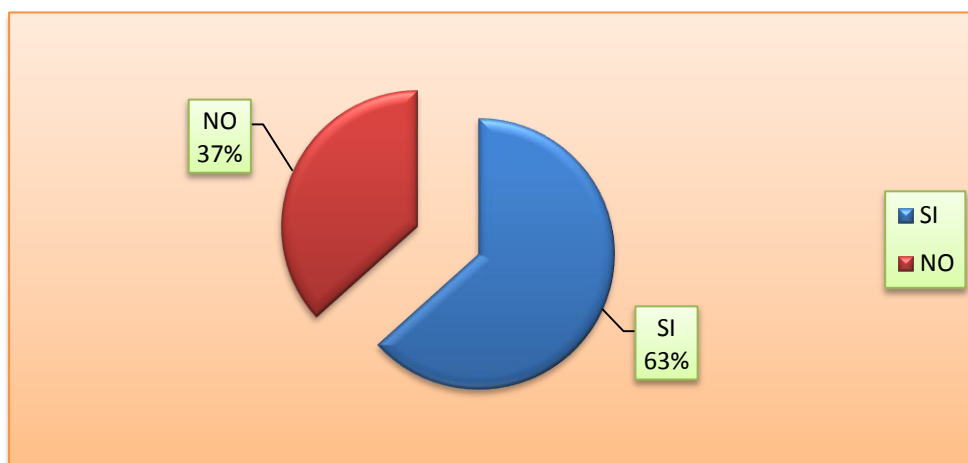
El 93% de los padres de familia confirmaron que sus representado se hayan motivados cuando estos tienen que ir a un centro de cómputo a realizar sus investigaciones y el 7% de ellos dijeron que su representado no se encuentran motivados cuando sus representados tienen que ir a un centro de cómputo a realizar investigaciones.

Pregunta: 7. ¿Estarías de acuerdo que el docente envié trabajos de investigación usando herramientas tecnológicas?

Tabla # 17. Trabajos de investigación con Herramientas Tecnológicas

ALTERNATIVA	FRECUENCIAS	PORCENTAJES
SI	19	63%
NO	11	37%
TOTAL	30	100%

Gráfico 17. Trabajos de investigación con Herramientas Tecnológicas



Fuente: Encuesta aplicadas a los Padres de Familia
Realizado por: Magdalia Jouvín

Análisis:

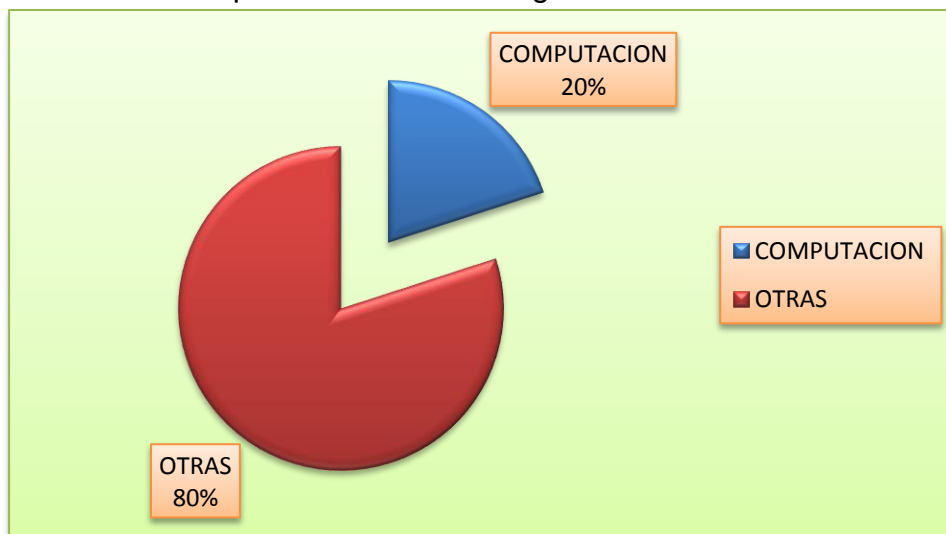
El 63% de padres de familias que fueron encuestados confirmaron que si están de acuerdo que se envíen trabajo de investigación usando herramientas tecnológicas y el 37% no están de acuerdo que se envíen estos trabajos de investigación, esto demuestra que los padres de familias desean que sus hijos realicen investigaciones usando herramientas tecnológicas.

Pregunta: 8. ¿Considera usted que el computador se debe utilizar solo en la asignatura de computación?

Tabla # 18. Uso del computador con otras asignaturas

ALTERNATIVA	FRECUENCIAS	PORCENTAJES
COMPUTACION	6	20%
OTRAS	24	80%
TOTAL	30	100%

Gráfico 18. Uso del computador con otras asignaturas



Fuente: Encuesta aplicadas a los Padres de Familia
Realizado por: Magdalia Jouvín

Análisis:

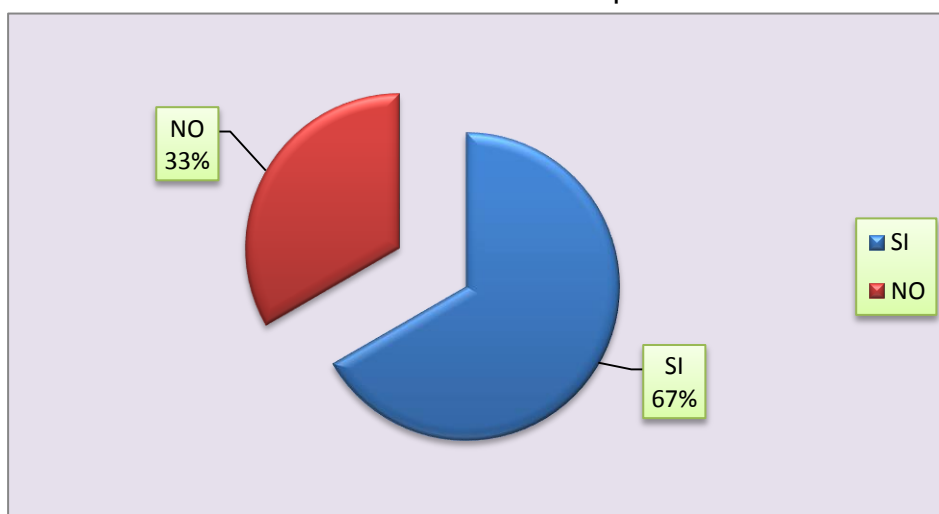
El 80% de los padres de familias encuestado creen que el computado también puede ser utilizado en otras asignaturas y el 20% de ellos dicen que solo debe utilizarse el computador en la asignatura de computación. Los padres de familias están de acuerdo que el computador se debe utilizar con las demás asignaturas.

Pregunta: 9. ¿Cree usted que su niño debe de estar familiarizado con el uso del computador e internet?

Tabla # 19. Grado de conocimiento del uso del computador e Internet

ALTERNATIVA	FRECUENCIAS	PORCENTAJES
SI	20	67%
NO	10	33%
TOTAL	30	100%

Gráfico 19. Grado de conocimiento del uso del computador e Internet



Fuente: **Encuesta aplicadas a los Padres de Familia**
Realizado por: Magdalia Jouvín

Análisis:

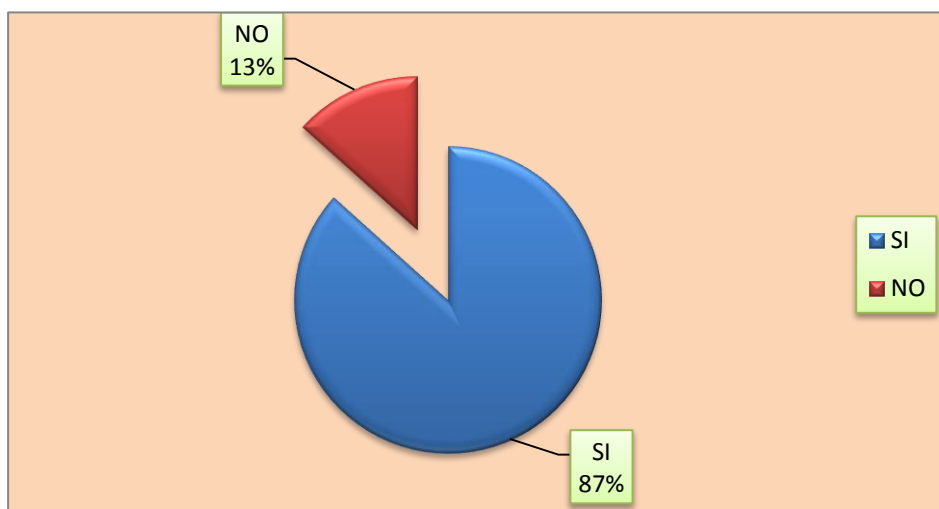
El 67% de los padres de familias consideran que los niños si debe estar relacionado con el computador e internet y el 33% consideran que los niños no deben estar relacionados con el computador e internet. Nos demuestra el resultado de esta pregunta que los padres están de acuerdo que su hijo debe relacionarse con el uso de las TIC.

Pregunta: 10. ¿Considera usted que la institución debe impulsar la gestión administrativa que permita incrementar el número de equipos y herramientas tecnológicas a beneficios de los estudiantes del establecimiento?

Tabla # 20. Incremento de herramientas tecnológicas

ALTERNATIVA	FRECUENCIAS	PORCENTAJES
SI	26	87%
NO	4	13%
TOTAL	30	100%

Gráfico 20. Incremento de herramientas tecnológicas



Fuente: Encuesta aplicadas a los Padres de Familia
Realizado por: Magdalia Jouvín

Análisis:

El 87% de los padres de familia confirmaron que los padres de familia que fueron encuestado dijeron que la institución si debe de realizar gestiones que le permita incrementar su número de equipo tecnológico y el 13% confirmaron que la institución no debe gestionar dicha administración que le permita incrementar sus equipo.

ANALISIS DE LA ENCUESTA DIRIGIDA AL LIC. LERRY MEDINA OBANDO, DIRECTOR DE LA ESCUELA EL GRAN MANDAMIENTO.

En la entrevista que se le realizo al Lic. Lerry, contesto que él no estaba muy al tanto de lo que son las TIC y luego de darle una breve explicación él contestó de la siguiente manera:

En la pregunta de si es importante el uso de las herramientas tecnológicas nos dijo que es importante ya que ayuda al desarrollo intelectual del estudiante. Esto nos ayudaba confirmar que en efecto es necesario el uso de estos recursos.

En la segunda pregunta él contesta que el uso de las tic ayuda a mejorar su creatividad e imaginación al igual que nos dice que él está muy de acuerdo en realizar gestiones y que lo ha realizado acudiendo a las autoridades para que le doten de estas herramientas.

En el ítem cuatro él nos contesta que el docente al utilizar estas herramientas debe ser muy precavido al trabajar con los estudiantes para evitar contratiempos, esto se debe a que el internet es una arma de doble filo ya que también presentan recursos que los niños no deben observar o escuchar

Cuando le preguntamos si la institución cuenta con el servicio de internet nos dice que no, pero que si han realizado gestiones, pero que si cuentas con herramientas como TV. DVD y que se podrían utilizar.

En la pregunta siguiente el Lcdo. Lerry nos dice que está muy de acuerdo en que se puedan utilizar estas herramientas en la asignatura de cultura estética, en la pregunta siete él nos dice que si es muy necesario que los niños incursionen en utilizar el internet, pero que este momento no cuentan con este recurso.

Por ultimo en el ítem ocho no dice que los niños al familiarizarse con el uso de las tecnologías contribuirían a un mejor desarrollo educativo, pero que al no poseer las últimas tecnologías como es el uso del internet, el docente tiene la facultad de utilizar las herramientas que están a su disposición.

ANALISIS DE LA ENTREVISTA REALIZADA A LA PROFESORA DOCENTE DEL CUARTO GRADO DE EDUCACION BASICA

En la pregunta uno que le hicimos a la docente sobre si la asignatura de cultura estética ayuda a desarrollar la capacidad cognoscitiva, ella nos manifestó que por medio de la manipulación y construcción, los estudiantes si mejorarían sus capacidades.

En el segundo ítem nos manifestó que en la actualidad es necesario que los estudiantes hagan uso de las herramientas tecnológicas y que contribuirá al mejor desarrollo de la creatividad e imaginación, siempre y cuando se le de el uso adecuado.

La profesora también nos indicó que debería ser indispensable el uso de las TIC ya que con estos recursos se puede llegar a tener una clase más dinámica y significativa y que se debería tener una secuencia en su utilización.

También nos afirmó que utilizando CD interactivos el estudiante podrá tener un mejor rendimiento escolar, también nos manifestó que también debe seleccionar las TIC de acuerdo a la edad del estudiante.

En la pregunta ocho no dice que hay instituciones que no cuentan con herramientas tecnológicas, pero que el docente debe ingeniárselas para que la clase no este limitada a solo dibujar y pintar sino que sea una clase participativa.

También nos dice que es muy agradable trabajar con las Tecnologías de la Información y Comunicación y que los estudiantes efectivamente crecerían su nivel de adquisición y asimilación de conocimientos porque no solo se va a limitar a una clase teórica sino también práctica.

4.2 ANÁLISIS COMPARATIVO, EVOLUCIÓN, TENDENCIAS Y PERSPECTIVAS.

- Los recursos de enseñanza aplicada en cuarto año de educación básica de la escuela El Gran Mandamiento no refleja que se esté ejecutando el proceso educativo con la asignatura de cultura estética.
- Como consecuencia de la falta de capacitación de la docente, se ha descuidado el desarrollo pedagógico en esta asignatura.
- La aplicación no adecuada en el desarrollo de la asignatura provoca poca valorización en el proceso metodológico de esta asignatura.
- Entonces existe clara evidencia que en el proceso de planificación de esta asignatura, no se lleva una correcta metodología.

4.3 RESULTADOS.

- Los resultados obtenidos de acuerdo a la encuesta realizada a los alumnos y padres de familia dieron como resultado lo siguiente:
- Se refleja el desconocimiento y desactualización del conocimiento del docente en la asignatura de cultura estética, esto hace que los estudiantes reflejen un rendimiento escolar en la que no desarrollan su creatividad.
- Por lo que la hipótesis propuesta que se plantea al inicio del presente proyecto nos muestra la evidencia de la realidad académica en que se desenvuelve el cuarto año de educación básica de la escuela El Gran Mandamiento, es necesario la aplicación en la planificación académica que propicien el uso de las TIC en la asignatura de cultura estética.
- Comprobamos la hipótesis planteada, aplicando las encuestas y entrevistas que se aplicó a los estudiantes y padres de familia y sirvió de análisis con los diferentes hechos y fenómenos involucrados en la problemática y así dar soluciones evidentes, que está redactada en la propuesta de mi investigación.

4.4 VERIFICACIÓN DE HIPÓTESIS

Cuadro 5. Verificación de hipótesis general y particular

HIPÓTESIS	VERIFICACIÓN
<p>General: El desconocimiento es uno de los factores que inciden en el poco uso de las herramientas tecnológicas en el proceso de INTERAPRENDIZAJE de la asignatura de cultura estética General:</p>	<p>De acuerdo a los resultados obtenidos en la encuesta se comprueba que hay un desconocimiento ya que un 7% conocen estas herramientas para utilizarlas con la asignatura de cultura estética, esto incide negativamente durante el inter aprendizaje de esta asignatura.</p>
<p>Particulares: La desmotivación es uno de los efectos por el desconocimiento en el uso de las herramientas tecnológicas en el proceso de INTERAPRENDIZAJE en la asignatura de cultura estética.</p>	<p>Con las respuestas obtenidas se puede comprobar que al no utilizar las tics hay desmotivación durante el proceso de INTERAPRENDIZAJE en la asignatura de cultura estética.</p>
<p>La falta de capacitación de los docentes es uno de los motivos sobre el poco valor en el uso de las herramientas tecnológicas aplicadas a la asignatura de cultura estética.</p>	<p>De los resultados obtenidos se pudo comprobar que los docentes últimamente no han tenido capacitación en el uso de las TICs por lo que no se la aplica en esta asignatura.</p>
<p>La desactualización es un resultado de la carencia de los recursos Informáticos.</p>	<p>Con los resultado obtenidos se comprobó que hay poco conocimiento con lo que son las Tics, y también cuentan con pocas herramientas adecuadas para ponerlas en práctica.</p>

Fuente: " Uso de las tics en el proceso del INTERAPRENDIZAJE de la asignatura de cultura estética de la escuela" El Gran Mandamiento".
Autora: Jouvín Magdalia

CAPÍTULO V

PROPUESTA

5.1 TEMA.

CD tutorial para la elaboración de trabajos manuales en el proceso de interaprendizaje de la asignatura de cultura estética con los estudiantes de cuarto año de educación básica.

5.3 JUSTIFICACIÓN.

Es totalmente evidente que actualmente contamos con la tecnología de la información y la comunicación que garantiza una ayuda eficiente a los docentes a poder adquirir conocimientos de una mejor modo y tener una mejor disposición en el arte de la educación y más aún si se trata de la asignatura de cultura estética y si está al alcance de los docentes debería utilizar estas herramientas y no desechar esta gran ventaja con la que se cuenta en la actualidad, hay suficientes razones para beneficiarse de las posibilidades de innovación metodológica que ofrece las tics para lograr una educación más certera con cualquier asignatura que este siendo guía en el aula.

Así si se habla de la asignatura de cultura estética, muchas veces los docentes no le dan la importancia necesaria o que solo se la toma muy en consideración en los años pre-escolares, no así en los años de la escuela, es necesario que los estudiantes en esta etapa de estudio puedan seguir desarrollando su creatividad que servirá de complemento para desarrollarse en otras asignaturas.

El poco valor que los maestros le dan a la asignatura de cultura estética, hace que no se creen espacios necesarios para la aplicación de la misma, pero si fuera lo contrario los maestros podrían ir descubriendo inclinaciones artísticas que podrían tener ciertos estudiantes.

Al no recurrir a las riquezas informáticas pertinentes en la asignatura de cultura estética, pensando que solo en esta asignatura se utiliza el papel y el lápiz, lo estamos alejando del mundo de la tecnología que está inmerso en todas las áreas, entonces es pertinente buscar si no lo hubiere en el establecimiento, realizando ciertos proyectos donde se puedan adquirir recursos para brindar a los estudiantes una mejor información al utilizar las TIC.

5.2 FUNDAMENTACIÓN.

En la actualidad el uso de la tecnología de la información y comunicación, es parte de nuestra vida diaria y esto va en aumento en nuestra sociedad, entonces se hace evidente el desafío de integrar las TIC al proceso educativo ya que estas son una disciplina que nos ayuda en el campo de la didáctica ya que tiene por objeto de estudio, los medios, el seleccionar, organizar y todos los recursos o herramientas relacionados con el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Se considera la tecnología como un conjunto de acciones, intervenciones o procesos que buscan la conquista de determinados fines, por tanto se puede considerar que la didáctica es una tecnología, ya que actualmente la acción educativa es planificada y se utiliza frecuentemente artefactos e instrumentos didácticos y que funcionan de una forma programada e intencional.

Es evidente que a los niños les encanta utilizar un computador u observar una herramienta tecnológica como videos donde ellos puedan interactuar, entonces los docentes deben utilizar estos medios didácticos como una herramienta fresca donde al estudiante se va a poder centrar en el aprendizaje, donde su motivación estará en un nivel alto y el interés del estudiante será mayor y podrá construir relacionar y

estimulara el desarrollo de habilidades intelectuales como el razonamiento, la resolución de problemas y la creatividad, factor muy importante durante su vida estudiantil y aún más allá, en el desarrollo de su vida misma.

Es responsabilidad de los docentes buscar los medios disponibles en su entorno para que los estudiantes puedan tener una relación con las herramientas de la comunicación y la información ya que estos medio están involucrados en toda la sociedad.

Al hablar de las TICs me refiero no solamente al uso de un computador, sino también de un proyector, televisor, DVD, etc., así en el caso de la escuela El Gran Mandamiento con el estudiante de cuarto año de educación básica surge la necesidad de usar estas herramientas en la asignatura de cultura estética, y de esta manera superar el desarrollo de la creatividad e imaginación que ayuden a superar esta deficiencia, es por esto que se propone un plan que mejore la calidad de desempeño en los estudiantes, esta investigación se propone desarrollar un taller que ayude al docente a desarrollar las habilidad de desarrollar con creatividad el desarrollo de la asignatura de cultura estética.

El taller estará orientado a proveer a los docentes herramientas que mejoren su labor educativa, dentro de las herramientas se han desarrollado diferentes actividades las misma que ayudaran que los estudiantes desarrollen habilidades indispensables en el desarrollo de la asignatura de cultura estética y así conseguir que los estudiantes tengan momentos fascinantes al crear y realizar objetos, observando, escuchando y haciendo y lograr que se conciba un aprendizaje significativo en los estudiantes.

Es tan necesario que durante las horas de la asignatura de cultura estética el estudiante tenga momentos emotivos por supuestos controlados, que le servirá para liberar momentos de frustración que a veces el estudiante tiene con las otras asignaturas y que irremediamente le ayudara en los días postreros a desarrollarse mejor.

5.4 OBJETIVOS.

Objetivo General de la propuesta.

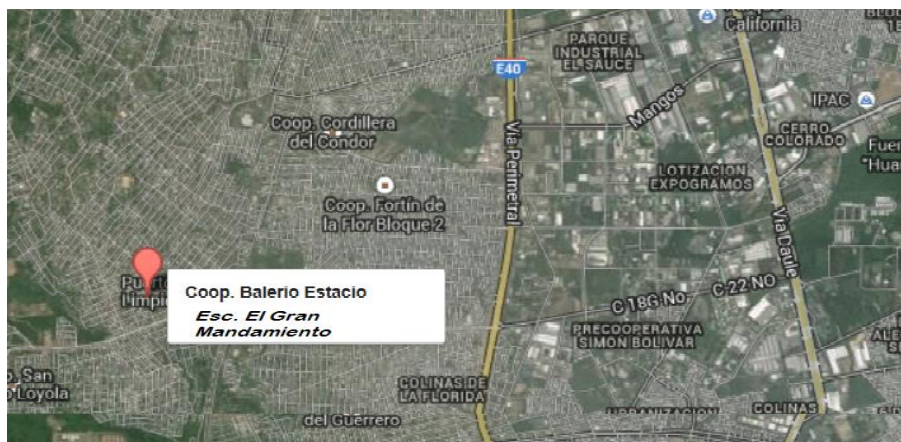
Fortalecer habilidades en la elaboración de actividades en la asignatura de cultura estética con los estudiantes del cuarto año de educación básica # 1166 “El Gran Mandamiento” de la ciudad de Guayaquil, año lectivo 2013-2014, por medio de la implementación de talleres sobre técnicas aplicadas a la asignatura de cultura estética y una guía de actividades para el docente, con la finalidad de que los niños tengan un aprendizaje significativo.

Objetivos Específicos de la propuesta.

- Elaborar una guía práctica de actividades para estimular el desarrollo de las habilidades en la asignatura de cultura estética con los estudiantes del cuarto año de educación básica de la escuela El Gran Mandamiento # 1166 de la ciudad de Guayaquil.
- Realizar talleres basados en la utilización de herramientas prácticas para impulsar el desarrollo de las habilidades de los estudiantes.
- Proponer la utilización de la guía práctica dentro del programa de estudios.

5.5 UBICACIÓN.

Grafico 21. Escuela El Gran Mandamiento



5.6 ESTUDIO DE FACTIBILIDAD.

Económica.- Este proyecto es económico ya que no es muy costoso, porque necesitamos de un computador y cd.

Técnica.- Vamos a utilizar una guía de recursos donde los alumnos podrán aplicar la creatividad realizando diferentes actividades con la asignatura de cultura estética, Necesarias para un buen desarrollo escolar.

Operativa.- Es operativa porque el director de la escuela “El Gran Mandamiento”, me brindo todo el apoyo posible para realizar este proyecto, ya que los niños de la institución van a gozar de recursos didácticos interactivos de la asignatura de cultura estética

5.7 DESCRIPCIÓN DE LA PROPUESTA.

La propuesta consiste en la implementación de talleres y una guía de actividades que deberá ser implementado por el docente de cuarto año de educación básica.

En la educación básica considero que la asignatura de cultura estética es esencial en la vida del estudiante, es uno de los principales objetivos en la educación, en donde se debe estimular el desarrollo de habilidades creativas. Para ello es aconsejable que se dispongan de espacios donde el estudiante encuentre diversidad de situaciones que impliquen la elaboración de dibujos, trabajos manuales con materiales sencillos, no costosos, como elaboración de objetos con materiales reciclables.

Es deber del docente establecer ambientes propicios e interesantes para ella y para los estudiantes y no caer en la rutina y porque no aprovechar también los comentario de los estudiantes con relación al desarrollo de la asignatura durante la clase, esto se lo debe realizar para no caer en la rutina.

Por tal motivo los talleres y la guía tienen como objetivo apoyar al docente de cuarto año de educación básica con respecto a las herramientas prácticas para desarrollar habilidades que desarrollen la creatividad y ejecución de trabajos prácticos.

Las actividades que se proponen al docente son de construcción como crear artilugios, collages, desarrollo de actividades cromáticas como imitar destellos sobre una cartulina de color negro, con papel, en fin una serie de actividades donde los estudiantes podrán construir utilizando su imaginación y creatividad y podrán observar plasmadas sus ideas terminando su trabajo.

Es necesario crear un ambiente que despierte la curiosidad en el estudiante, colocando en el salón trabajos terminadas con materiales reciclables con el uso de cartulinas o con revistas y de esta manera el estudiante se predispondrán a trabajar y así fomentar la curiosidad y el deseo de querer realizarlo, esto ayudara a que el estudiante se fije una meta y que tendrá que realizar pasos para llegar a su fin, de esta manera al estudiante está aprendiendo que todo es posible cuando se lo propone siguiendo pasos y teniendo el deseo de realizarlo, por tal motivo es importantísima esta asignatura porque no solo lo ayudara al estudiante desarrollando destrezas creativas sino que esta habilidad que la ejecuta en la asignatura de cultura estética también le servirá para desarrollarse y crecer en el progreso de otras asignaturas, como la asignatura de matemática, que se tienen que dar pasos para el desarrollo de los ejercicios, lenguaje donde tiene que fijarse pasos para desarrollar un cuento, realizar resúmenes etc.

Se sugiere también al docente la utilización de medios como: DVD, CD, grabadoras, televisor, lápices de colores, cartulinas, pinturas, botella de plástico, entre otros, es de vital importancia que el material este alcance de todos los niños, para que ningún estudiante se quede sin realizar su trabajo.

La propuesta se encuadra en el diseño y aplicación de talleres y una guía de actividades para el docente, que se aplicaran en los 4 talleres de aproximadamente 2 horas clases dirigido a la docente de cuarto año de educación básica, la aplicación de los talleres se realizaran por parte del investigador, en el salón de clases de la misma institución, cada actividad estará enfocado a desarrollar en los docentes el

uso de herramientas practicas alineadas a ampliar las habilidades en la asignatura de cultura estética, este material también será de mucha ayuda en la participación de actividades grupales durante el proceso de enseñanza y hacer que los estudiantes tengan una participación dinámica y respetuosa durante el proceso de interaprendizaje.

5.7.1 Actividades.

Para la ejecución de la presente propuesta se planificó la ejecución de las siguientes Actividades.

Cuadro 6. Actividades para la ejecución del proyecto.

ACTIVIDADES	Mayo 13	Mayo 14	Mayo 15	Mayo 17
Taller Número 1	Técnica de construcción			
Taller Número 2		Técnica de cromática		
Taller Número 3			Técnica de Collage	
Taller Número 4				Técnica con Material reciclable

DESARROLLO DE LAS ACTIVIDADES

Para poder desarrollar las actividades en la asignatura de cultura estética, nos enfocamos en el desarrollo de trabajos manuales, ya que al momento las computadoras no están en un buen estado, pero si cuentas con televisor y DVD. Y nos dirigimos de la siguiente forma:

En la actividad No. 1 desarrollamos la técnica de construcción, la cual consta de tres trabajos manuales: Elaboración de pompones, un gusano de cartón y adorno para su cuarto.

-Para realiza los pompones necesitamos un cd que no te sirva en el cual le pegas con silicona dos palillos de helado a una distancia de tres cm, cada palillo; envuelves lana sobre los palillos, luego en la envoltura que has hecho lo amarras por la mitad, recortas a los lados y por último estiras todas las puntas y tienes listo tu pon pon.

-Para realizar el gusanito de cartón consigues una cubeta de huevo, recortas una fila, pintas cada cubito de diferente colores con tempera, le pegas los ojitos y por último le añades las pipas como las antenitas y terminaste

-Como último punto comenzamos a elaborar el trabajo que se llama adorno para tu cuarto, que consiste en construir una plancha de paletas sobre una cartulina de unos 20 cm, de ancho y sobre esta pegas tu nombre que está elaborado de plastilina, por último le pasas goma al trabajo para que te queden brillosas las letras y le adorna como tu prefieras y listo.

Puedes observar cómo te quedaran tus trabajos.

Pon Pon



Gusanito



Adorno para
Tu cuarto



En la actividad No. 2 desarrollamos la técnica cromática, que consiste en dar efectos de brillo y relevancia en la combinación de colores, donde no solo se enfoca en dibujar y pintar; también consta con la ejecución de tres trabajos muy prácticos: Destellos de luz, descubriendo el color y siluetas.

-Como primer paso se buscaron todos los materiales que se necesitan para la elaboración de los tres trabajos que se realizaran en esta actividad para no tener dificultades en el momento de la ejecución.

-empezamos a elaborar el trabajo destello de luz, que consiste dibujar con crayones estrella en una cantutilla y líneas como colas de las estrellas, sobre esas líneas le pasamos el crayón blanco afirmando fuerte; luego con una brocha pintamos de tempera negra sobre el dibujo realizado y secamos la humedad con una franela, te quedara un cuadro de cielo con destellos de luz.

-realizamos el otro trabajo que es descubriendo el color que consiste en pintar sobre la cartulina de forma inclinada rayas gruesa con diferentes colores; rosear con talco todo el dibujo , cubrimos con tempera negra. Y por último con un palillo dibujamos silueta y quitamos de las siluetas la tempera y nos quedara un estupenda pintura.

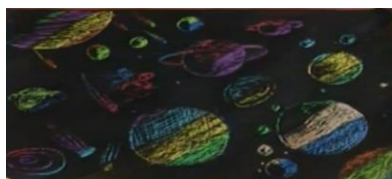
-Y como último paso realizamos el trabajo siluetas que consiste en dibujar con crayón negro rectángulos que simulen edificios y con un crayón azul trazar rayas que parezcan rayos en la noche, con crayón amarillo hacer circulo pequeños en los edificio que dan el toque de luces, seguidamente pintamos el trabajo con tempera negra y habremos terminado nuestro trabajo.

Todos los trabajos de estas actividades te quedaran así.

Destello de luz



Descubriendo el color



Siluetas



En la actividad No. 3 Desarrollamos la técnica de collage en la cual utilizamos diferentes colores y texturas de papel e incluso fotografías o figuras de revistas, esta es una actividad muy creadora y motivadora ya que el estudiante pone de manifiesto la elaboración de diseños variados y combinados.

-Al igual que las otras actividades lo primero que realizamos con la docente del grado es tener listo todos los materiales necesarios para esta actividad

-Damos inicio al primer trabajo de collage que es interpreta tu creación, en el cual sobre un formato de cartulina se recorta y se pegan papel cometa celeste y azul, que pueden ser cortados con tijera o solo utilizando las manos, damos formas diferentes, también le añadimos figura de una persona y una figura del mundo, por último le pegamos estrellitas para que le den un toque de cielo con estrellas. El niño le puede dar el toque de acuerdo a su personalidad y estilo.

- el segundo trabajo es utilizar otro tipo de elementos como es el cartón y papel de revistas, donde formaremos una isla, cuyo sol lo recortaremos de un vaso de cola de cartón desechable; sobre una cartulina pegamos trozos de papel de color celeste de revistas viejas que van a dar forma al agua y con trozos de papel de color café, recortamos trozos de papel en forma de triángulo y formamos las islas y las ramas de palma de coco y para las hojas recortamos triángulos de color verde y habremos terminado nuestra obra de arte.

-por ultimo realizamos el trabajo con solo revistas y figuras de animales, donde recortaremos hojas de color celeste en forma de rectángulos pequeños y lo pagaremos en la cartulina que le van a dar el toque de cielo, recortamos también rectángulos de color verde y formaremos el pasto, también de hojas de color café se recortan en forma de triángulo y formamos el árbol, con algodón le damos forma a las nubes y con papel amarillo formaremos el sol y culminaremos nuestro trabajo.

A continuación observa cómo te quedarán los trabajos s de esta actividad.

Interpreta tu creación



La isla



Paisaje



En la actividad No. 4 Técnica con material reciclable, la cual consiste en obtener materiales que se encuentran en nuestra vida diaria y que los desechamos porque ya no los necesitamos, pero por medio de esta técnica el estudiante va a despertar su imaginación y creatividad dándole otra utilidad a estos materiales.

Lo primero que realizamos es buscar y recolectar los materiales que necesitamos en el desarrollo de esta actividad.

-El primer trabajo es realizar un servilletero con un frasco de shampoo vacío de cualquier modelo, le recortamos la parte de la tapa del frasco, y queda con la forma de un servilletero seguidamente lo adornamos dibujándole flores con tempera de diferente colores, pintando los fillos también, luego sobre las flores pegamos botones y por último coloca varias servilletas y estará listo tu trabajo.

-El segundo trabajo es realizar un par de pingüinitos para lo cual a un tubo de papel higiénico le añadimos una bolita hecha con papel higiénico ya que esta parte va a ser la cabeza del pingüino, pintamos con tempera blanco la parte de la cara y barriga y con negra pintamos el resto de nuestro trabajo las patas las haces con cartulina amarilla, simplemente recortas tres triángulos dos para las patitas y el que sobra es para el piquito las aletas las recorta de un pedazo de cartulina negra, son dos rectángulos, para las dos aletas y por último le pegas los ojitos pegas al pingüino y tendrás listo tu trabajo.

-Como último trabajo tenemos la elaboración de un reloj para lo cual necesitamos un plato desechable, en el cual pintamos el filo como tu imaginación te lo indique, realizándole flores o rayas o simplemente esparciéndole varios colores a los fillos, luego con marcador negro le escribes la numeración que tienen los relojes, por último recortas las manecillas del reloj en cartulina negra y con una tachuela adhieres las manecillas al plato y tu reloj estará listo donde pondrás en práctica y aprenderás a observar la hora. Observa cómo te quedaran tus trabajos.

Servilletero



Pingüino



Reloj





**GUÍA DE ACTIVIDADES
PARA MEJORAR EL
PROCESO DE
INTERAPRENDIZAJE DE LA
ASIGNATURA DE CULTURA
ESTÉTICA**

**CUARTO AÑO DE EDUCACIÓN
GENERAL BÁSICA**



GUÍA DE ACTIVIDADES EN EL PROCESO DE INTERAPRENDIZAJE DE LA ASIGNATURA DE CULTURA ESTÉTICA

Introducción

La asignatura de cultura estética es indispensable para el desarrollo de las personas, porque si el ser humano en su etapa de niñez no perfecciona la cualidad de la imaginación y creatividad le perjudicará para su crecimiento intelectual durante su vida de estudiante y en su desenvolvimiento en su edad adulta como profesional, no se atreverá con facilidad a conquistar sueños y culminar metas.

Si tomamos en serio las herramientas de la tecnología de la información y comunicación como una verdadera técnica útil de enseñanza aprendizaje, es cuando el estudiante podrá descubrir facetas de su imaginación, especular en nuevas alternativas para ejecutar un trabajo, esto favorecerá en su cambio de conducta y se va a enriquecer durante las actividades grupales.

Hay que comprender que las TIC están compuestas no solo de un computador sino que partes de las tecnologías de la comunicación y la información están compuestas de Televisor, DVD, proyector, grabadora, etc.

El objetivo principal del docente es crear un entorno favorable que ayuden al desarrollo integral de la personalidad y participación productiva en el contexto social entonces no debemos limitarnos con la asignatura de cultura estética al utilizar las TIC, ya que si no tenemos un computador en nuestra aula de clase, podemos utilizar un televisor y un DVD para observar la ejecución de trabajos que pueden realizar los niños observando y escuchando, por último si no se tuviera un televisor y un DVD, se podría utilizar la grabadora, para aprender algún tipo de música o realizar algún tipo de danza, esta actividad interactiva que realizan los estudiantes será de mucha motivación para ellos y saldrán de la monotonía de dibuje y pinte en la asignatura de cultura estética.

A continuación se presenta algunas actividades didácticas que son algunas alternativas valiosas para que los estudiantes tengan un interaprendizaje creativo y dinámico, donde ellos van a valorar su desarrollo al ver que ellos han sido los diseñadores de determinado trabajo y así se le está asegurando un aprendizaje significativo, para lo cual se presenta la GUIA DE ACTIVIDADES EN EL USO DE LAS TICS EN LA ASIGNATURA DE CULTURA ESTÉTICA para los estudiantes de cuarto de año de educación básica, en una forma innovadora, con colores, dinámica para que se convierta en un material de apoyo para el docente de este curso.

Se cuenta con materiales fáciles de obtener como cartulina de colores lápices y materiales reciclables para que el estudiante construya estampados colaje, tejidos, etc.

ACTIVIDAD N° 1

TECNICA DE CONSTRUCCIÓN

Objetivo: Que el niño desarrolle la capacidad de combinar elementos construyendo formas con materiales que son de fácil adquisición por su costo y combinarlos con materiales que se encuentran con facilidad en sus casas.

POMPONES.

MATERIALES:

1 C.D RECICLADO - 2 PALITOS DE PALETA RECICLADOS.
1 PISTOLA DE PEGAMENTO. - 1 ROLLO DE HILO DE LANA.
1 TIJERA.

PASOS



1.- Pegamos dos palillos de helado con silicona al C.D



2.- Envolvemos la lana sobre los palillos



3.-Con lana, hacemos un nudo en la mitad y cortamos con la tijera



4.- Abrimos las puntas de la lana y terminaste tu pompón.

GUSANITO DE CARTÓN

MATERIALES.

1 CARTÓN DE HUEVOS

TEMPERA: AMARILLA, VERDE, ROJA.

1 PINCEL. 2 OJITOS MÓVILES. 1 LIMPIA PIPAS. PEGAMENTO. TIJERA.

PASOS



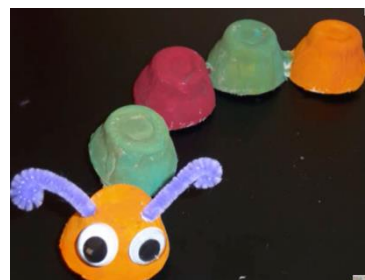
1.- Recortar y pintar de diferentes colores una fila de la plancha de cartón de huevos.



2.- Luego le añadimos los ojitos móviles



3.- Perforamos dos orificios con una punta, para ubicar las dos antenitas.



4.- deja que se sequen la tempera y tienes listo tu gusanito.

ADORNO PARA TU CUARTO

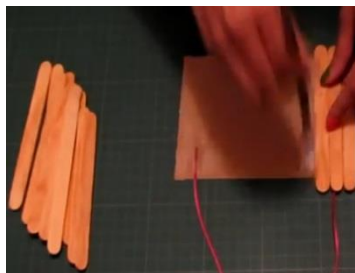
MATERIALES:

- Palillos de helado.
- Cartulina.
- Cinta Scotch
- Goma.
- Plastilina.
- Cinta para colgar tu adorno

PASOS



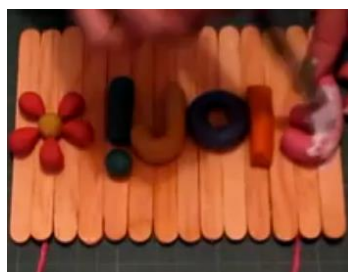
1.-Recopilamos los materiales y recortamos 30 c.mde la cinta



2.- Pegamos la cinta sobre la cartulina, aplicamos goma y se colocan los palillos de helado.



3.- Con la plastilina se forman las letras.



4.- Se cubre con goma todas las letras.



5.- Le añades adornos a tu gusto.

ACTIVIDAD N° 2

TÉCNICA CROMÁTICA.

Objetivo: El estudiante va a reflejar su personalidad individual al darle un toque personal en la elaboración de las formas y la estética que le va a dar en su pintado y acabado y podrá desbordar su imaginación elaborando diferentes combinaciones con los colores. En esta técnica utilizamos los colores en crayones para formar los dibujos y salimos de los estilos tradicionales de dibujar y pintar solamente.

DESTELLOS DE LUZ.

MATERIALES:

CARTULINA. CRAYONES. TEMPERA. BROCHA. FRANELA.

PASOS



1.- Con los crayones forma estrellas de diferentes colores.



2.- Debes pasar varias veces el crayón de color blanco sobre el dibujo realizado.



3. Se disuelve la tempera con agua y con la brocha se cubre el dibujo.



4.- Luego se pasa la franela para sacar un poco de humedad.



5.- Como puedes observar así quedará tu trabajo.

DESCUBRIENDO EL COLOR

MATERIALES: CARTULINA – CRAYONES – TALCO -- TEMPERA NEGRA --
BROCHA -- UN PALILLO DE DIENTES

PASOS



1.- Formamos rayas sobre la cartulina afirmando el crayón para que resalte el color.



2.- Ponemos talco sobre los colores y lo esparcimos.



3.- Cubrimos la superficie con tempera negra.



4.- Con un palillo se forman dibujos y se retira la tempera de color negro.



5.- Como puedes observar así quedará tu trabajo, puedes usar tu imaginación y hacer una variedad de dibujos.

SILUETAS

MATERIALES:

- Cartulina
- Crayones
- Tempera negra
- Brocha

PASOS



1.- Realizamos el dibujo sobre la cartulina utilizando el crayón.



2.- Decora el dibujo con crayones de varios colores.



3.- Sobre los rayos se pasa con firmeza el crayón blanco para que resalten después de aplicar tempera de color negro.



4.- Como puedes observar así quedará tu trabajo, puedes usar tu imaginación y hacer una variedad de dibujos.

ACTIVIDAD N° 3

TÉCNICA COLLAGE.

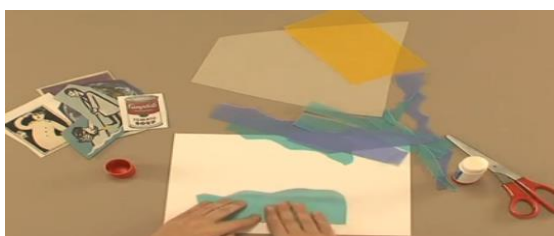
Objetivo: En esta actividad el estudiante va a reflejar el grado de soluciones que le puede dar a ciertas dificultades que se les presente, ya que en esta técnica se utilizan diferentes recursos que lo podemos encontrar en la naturaleza o en objetos variados de papel, donde si el estudiante no tiene un elemento va a desarrollar su imaginación escogiendo otro elemento que va a permitir que su trabajo siga adelante y se vea muy bien.

INTERPRETA TU CREACIÓN.

MATERIALES:

- Tijeras
- Cartulina
- Pegamento
- Papel periódico o revistas
- Fotografías o imágenes impresas
- Papeles de colores.

PASOS



1.- Recorta papeles y figuras que se van a utilizar en esta actividad.



2.- Pega los papeles y figuras sobre la cartulina y ordénalos a tu gusto.



3.- Ordena las figuras utilizando tu imaginación y creatividad y



4.- Como puedes observar así quedará tu trabajo, decóralo a tu gusto y puedes hacer una variedad de dibujos.

LA ISLA.

MATERIALES:

- Tijeras
- Cartulina
- Pegamento
- Papel periódico o revistas
- Vaso de cartón
- Algodón

PASOS



1.-Se recorta en círculo el fondo del vaso que va a ser el sol de nuestro paisaje.



2.- Se coloca con pegamento el material recortado, sobre la cartulina que va a formar el mar.



3.- De los recortes de revistas en forma de triángulos y cuadrados podemos formar árboles.



4.- Colocamos algodón para formar las nubes, y terminaste tu paisaje.

TRABAJO CON PAPELES DE COLOR

MATERIALES:

- Tijeras
- Cartulina
- Pegamento
- Papeles de color
- Figuras de animales

PASOS



1.- Recorta rectangularmente papel de colores verde y blanco y pégalos sobre la cartulina y forma el césped.



2.- Recorta rectángulos de papel color celeste, azul y blanco para formar el cielo.



3.- Recorta papeles de color café, verde, amarillo y forma la figura de un árbol y del sol.



4.- Por ultimo coloca figuras en forma de nubes y de animales y añádelos a tu paisaje.

ACTIVIDAD N° 4

TÉCNICA CON MATERIAL RECICLABLE.

Objetivo: Utilizando materiales reciclables el niño va a llegar a adquirir la habilidad de trabajar utilizando diferentes texturas de materiales y le va a permitir desarrollar el pensamiento del niño armonizando un material con otro al igual que va a estimular la reflexión dándole el uso adecuado a los diferentes materiales, donde también va a adquirir el deseo de terminar su trabajo, esto va a ser que el niño vaya adquiriendo conciencia a que también debe terminar sus tareas en las otras asignaturas.

SERVILLETERO

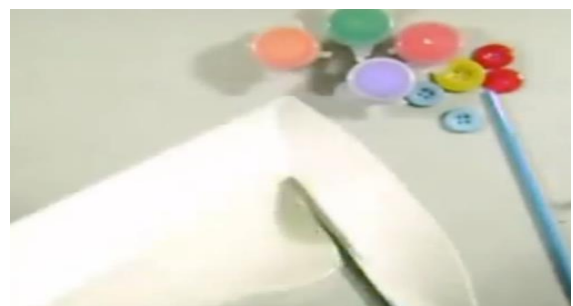
MATERIALES:

- Botella vacía de shampoo
- Tempera (naranja, morado, verde)
- Pincel
- Botones (2 rojos, azul y un amarillo)
- Tijera
- Pistola de silicona

PASOS



1.- El envase de champo puede ser de cualquier modelo.



2.- Sácale la etiqueta del envase y recorta la botella vacía.



3.- Se pintan flores de diferentes colores



4. Pinta el borde del servilletero y pégale los botones.

ELABORANDO UN PINGÜINO

MATERIALES:

- 1 tubo de papel higiénico
- 1 pedazo de papel higiénico
- Cartulina amarilla
- Tempera (negra, blanca)
- Ojos móviles
- Brocha
- Pegamento
- Tijera

PASOS



1.- Al tubo de papel higiénico se le coloca un pedazo papel higiénico.



2.- Se lo pinta con tempera negra usando una brocha, o pincel.



3.- Recortar la cartulina amarilla y formar un triángulo para la nariz.



4.- Colocar los ojos móviles, patas, aletas y nariz.



5.- Trabajo finalizado con todos los materiales y detalles necesarios.

FABRICANDO UN RELOJ

MATERIALES:

- 1 Plato de papel
- 1 Tachuela para sujetar el papel
- 1 Pedazo de cartulina negra
- 1 Tijera.

PASOS



1.- Con marcador negro se escriben los números y se recorta la cartulina formando las manecillas.

2.- Con la tachuela se fijan las manecillas y queda listo tu reloj de pared.

5.7.2 Recursos, Análisis Financiero.

Cuadro 7. Recursos y análisis financieros

RECURSOS	CANTIDAD	VALOR UNITARIO	VALOR TOTAL
Directora de proyectos	1	400,00	400,00
Energía Eléctrica	2	15,00	30,00
Empastado	1	20,00	20,00
Movilización		30,00	30,00
Alquiler de computador	2	40,00	80,00
Internet	2	25,00	50,00
Documentación		15,00	15,00
CD's	4	1,50	6,00
Asesor técnico	1	120,00	120,00
Anillados	4	3,00	12,00
Encuestador	1	10,00	10,00
Asesor pedagógico	1	60,00	60,00
Cartuchos de tinta	2	22,00	44,00
Resma de papel		5,00	10,00
TOTAL			887,00

Fuente: Proyecto de investigación

Elaborado por Magdalia Jouvín Soria, 2013-2014

5.7.3 Impacto.

El impacto que produjo la ejecución de este proyecto en:

Los estudiantes.

Fueron incentivados con la presentación del C. D interactivo y ahora los estudiantes de la escuela El Gran Mandamiento tienen gran interés en aprender a utilizar mejor los recursos de la asignatura de cultura estética, ya que los estudiantes participan con la realización de trabajos manuales, los mismos que le ayudan a desarrollar una mejor creatividad.

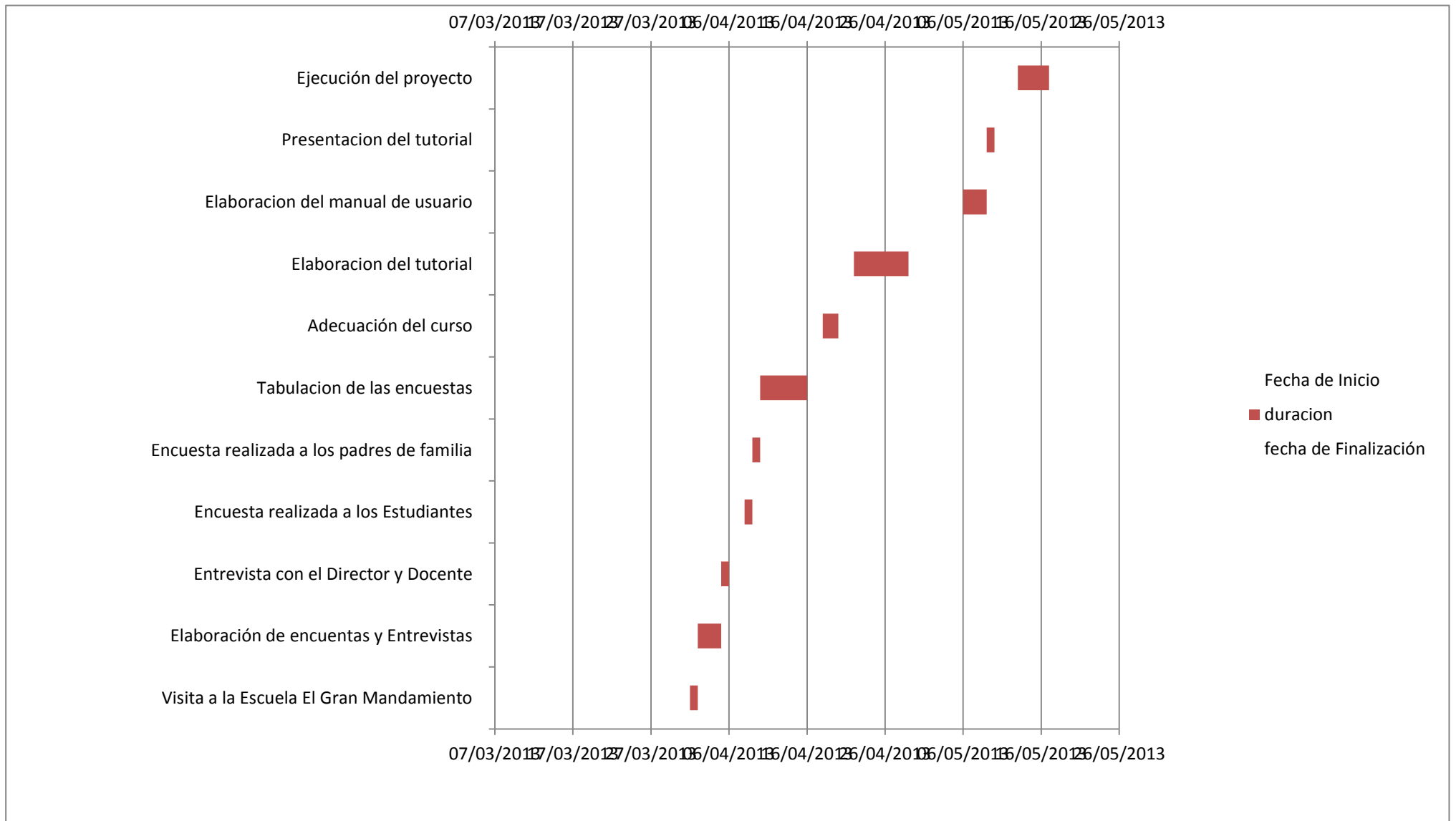
Profesores.

Mediante la implementación y ejecución del C. D interactivo, se logró que el docente adquiriera conocimiento en lo relacionado a las herramientas didácticas interactivas para impartir sus clases de una manera clara y dinámica.

Sociedad.

El Director, Profesor y Alumnos incluidos en la ejecución y la presentación del proyecto fueron incentivados y motivados para que puedan desarrollar el uso de las herramientas tecnológicas de la información y la comunicación en la institución.

5.7.4 Cronograma



5.7.5 LINEAMIENTO PARA EVALUAR LA PROPUESTA.

Para evaluar los resultados del aprendizaje en los estudiantes de la escuela El Gran Mandamiento, se fundamentaron en las conclusiones de un proceso de análisis y evaluación en la que estuvieron involucrados, el director, docente, estudiantes y padres de familia con el fin de mejorar la implementación del uso de las Tics en la asignatura de cultura estética:

- Estudiantes dispuestos a participar y trabajar en un ambiente de información adecuada.
- Docente comprometido a proporcionar las herramientas necesarias para el aprendizaje interactivo en los estudiantes.
- Enseñanza practica y actualizada en la institución que tendrá como meta el mejor desempeño de cada estudiante.
- Padres agradecidos por el mejor desarrollo de creatividad e imaginación adquirido por sus hijos en la asignatura de cultura estética que servirá para aumentar habilidades en otras asignaturas.

CONCLUSIONES.

- Las herramientas prácticas de la asignatura de cultura estética en los estudiantes de cuarto año de básica es inadecuado y caduco.
- La didáctica de la asignatura de cultura estética que se aplica actualmente, demanda su perfeccionamiento para que se garantice un aprendizaje eficaz en los estudiantes.
- La falta de utilización de las herramientas de las Tics hace que los estudiantes tengan poco interés en la asignatura de cultura estética.
- El maestro no elabora materiales didácticos interactivos para su clase por lo que se convierte en una clase monótona

RECOMENDACIONES.

- Emplear el taller de herramientas y guía de actividades que se les otorgo al docente poniéndolo en práctica con los estudiantes para el desarrollo creativo en sus estudiantes.
- Realizar con los docentes talleres constantes de herramientas prácticas relacionado al desarrollo de la creatividad e imaginación utilizando las TIC.
- Elaborar herramientas prácticas y sencillas para estimular el desarrollo de las habilidades de creatividad en los estudiantes.

BIBLIOGRAFÍA

LIBROS

Badia, C. C.-R.-A. (2008). Como valorar la calidad de la enseñanza basada en la Tic. Barcelona - ESpaña: Graó, de IRIF, S.L. .

Cavanaugh, R. V. (2010). Desarrollo Humano Una perspectiva del ciclo vital. México D.F.

Equipo cultural S.A . (2008). Como enseñar con las nuevas tecnologías en la escuela de hoy para docentes de enseñanza básica. Perú : Lexus .

Gercman, M. L.-E.-B. (2008). Phrónesis Temas de Filosofía. España: Vincens Vives.

Grupo Océano. (2008). Manual de recursos del maestro. México: Grupo Océano.

Grupo Santillana. (2008). Cultura Estética . (pág. 63). Quito: Santillana.

Grupo Santillana. (2009). Juega con materiales . En Santillana. Quito.

Herrera, F. Z. (2008). Introducción a la psicología. México: Pearson Educación.

Polígono Industrial Arrollomolinos. (2008). Guía de acción docente . Madrid - España: Equipo cultural S.A.

Ruíz, A. S.-B. (2009). Sistemas Movimiento y Escuelas . En *Historia de la psicología* (pág. 487). Madrid : Pirámide.

INTERNET

CAMEIRO, R. J. (s.f.). Recuperado el 15 de Febrero de 2013, de iesmalilla.edu.gva.es/cms/images/.../manual_buen_uso_internet_es.pdf

CARNEIRO, R. D. (2008). Recuperado el 2 de marzo de 2013, de www.oei.es/metas2021/LASTIC2.pdf

CONSTITUYENTE, A. (s.f.). *Constitución del Ecuador 2008*. Recuperado el 21 de Enero de 2013, de Constitución del Ecuador 2008: <http://www.utelvt.edu.ec/NuevaConstitucion.pdf>

GENERALITAT VALENCIANA. (s.f.). Recuperado el Febrero de 20 de 2013

GONZALES, H., & BERTONE, R. (25 de junio de 2012). Recuperado el 7 de mayo de 2013, de www.sedici.unlp.edu.ar

HERNANDEZ, J. (2012). Recuperado el 16 de febrero de 2013, de <http://ciberespiral.org>

VALLES, J. (22 de mayo de 2009). Recuperado el 5 de marzo de 2013, de www.universidadtangamanga.edu

REVISTAS CIENTÍFICAS

AREA, M. M. (11 de Mayo de 2009). Recuperado el 7 de mayo de 2013, de www.revistaeducacion.educacion.es

DOMINGO, M., & FUENTES, M. (enero de 2010). Recuperado el 20 de abril de 2013, de www.redalyc.org

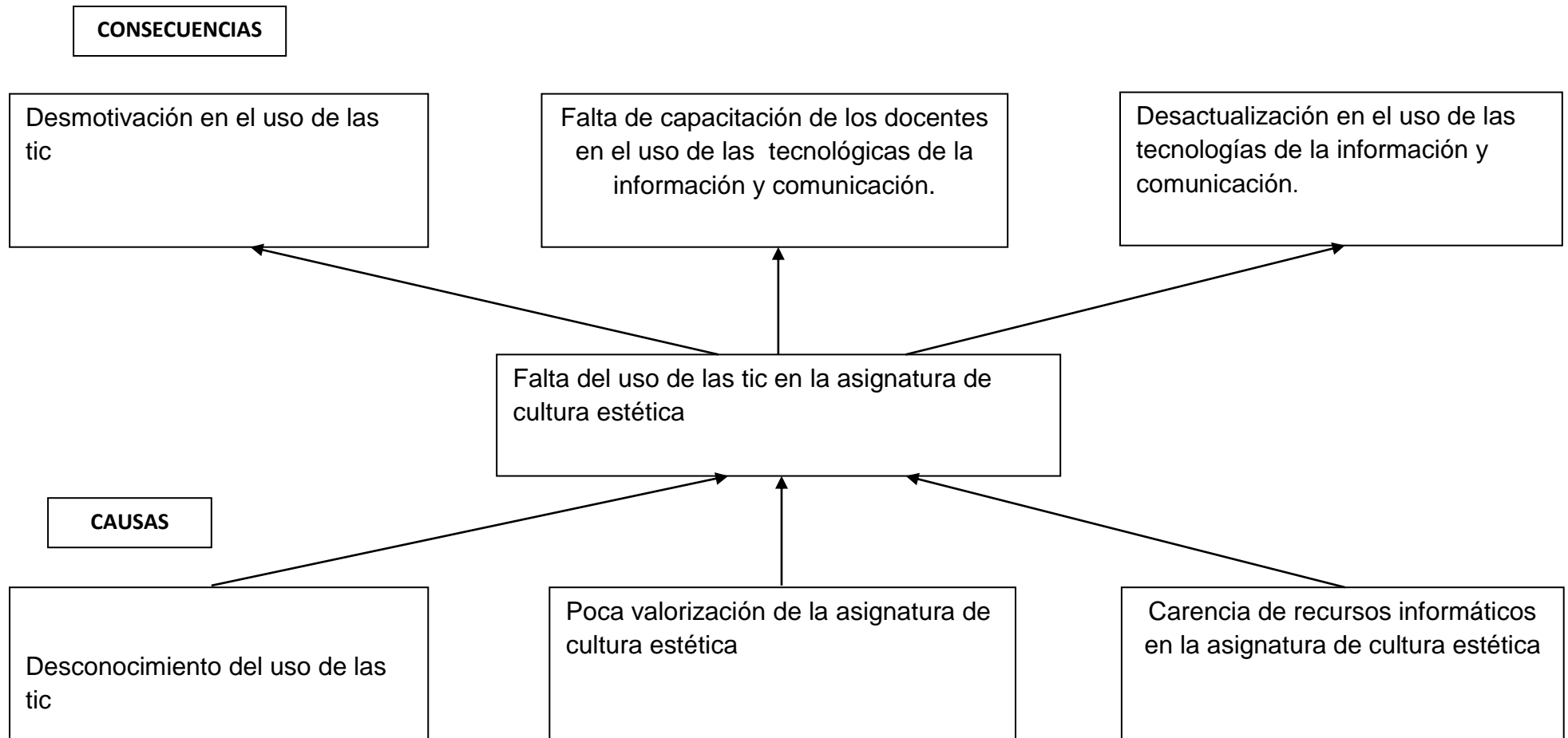
PRENDES, M. P. (11 de marzo de 2010). Recuperado el 10 de mayo de 2013, de www.revistacomunicar.com

ANEXOS

Anexo 1: Matriz. Uso de las Tic en el proceso de INTERAPRENDIZAJE de la signatura de cultura estética

USO DE LAS TIC EN EL PROCESO DEL INTERAPRENDIZAJE EN CULTURA ESTÉTICA	PROBLEMAS	SISTEMATIZACIÓN	OBJETIVO GENERAL	HIPOTESIS GENERAL	VARIABLE	FUENTE	TECNICA	INSTRUMENTO	ITENS
	Uso de las herramientas tecnológicas en el asignatura de cultura estética para el desarrollo de la creatividad en los estudiantes de 4to. año de educación básica en la escuela "El Gran Mandamiento" de la ciudad de Guayaquil durante el periodo 2013 - 2014	¿Cuáles son los factores que influyen en el uso de las herramientas tecnológicas en la asignatura de cultura estética para el desarrollo de la creatividad en los estudiantes de 4to. Año de educación básica en la escuela "El Gran Mandamiento" de la ciudad de Guayaquil durante el periodo 2013 - 2014?	Identificar los factores que influyen en uso de las herramientas informáticas pertinentes para la aplicación de la asignatura de cultura estética en los estudiantes de 4to. Año básica en la escuela "El Gran Mandamiento" de la ciudad de Guayaquil durante el periodo 2013 - 2014	El desconocimiento del uso de las herramientas tecnológicas inciden en el proceso de Inter-aprendizaje de la asignatura de cultura estética.	INDEPENDIENTE Herramientas tecnológicas	Rector del colegio	Estrategia metodológica.	Entrevista	¿Cree ud importante el uso de las Tic en el desarrollo del INTERAPRENDIZAJE?
	SUBPROBLEMAS	OBJETIVO ESPECIFICOS	HIPOTESIS PARTICULARES	VARIABLE DEPENDIENTE					
*Desconocimiento del uso de las tics para la aplicación de la asignatura de cultura estética por parte de los docentes.	¿Cómo afecta el desconocimiento del uso de las tics en el proceso de inter-aprendizaje en la asignatura de cultura estética de los estudiantes de 4to. Año de educación básica de la escuela El Gran Mandamiento de la ciudad de Guayaquil durante el periodo 2013 - 2014?	Determinar el nivel de conocimiento del uso de las tics en los estudiantes de 4to. Año de educación básica de la escuela el Gran Mandamiento de la ciudad de Guayaquil durante el periodo 2013 - 2014.	La desmotivación es uno de los efectos del desconocimiento en el uso de las herramientas tecnológicas en el proceso de inter-aprendizaje en la asignatura de cultura estética.	Proceso de inter-aprendizaje	Docente.	Recurso interactivo tutorial	Entrevista	¿Considera ud necesario el uso de las Tic para desarrollar la creatividad en los estudiantes?	
*Poca valorización de la asignatura de cultura estética como medio para desarrollar la creatividad.	¿Qué causa la poca valorización de la asignatura de cultura estética para desarrollar la creatividad en los estudiantes de 4to. Año de básica de la escuela El Gran Mandamiento en la ciudad de Guayaquil durante el periodo 2013-2014?	Relacionar las causas que motivan la poca valorización de la asignatura de cultura estética y determinar los beneficios de la asignatura de cultura estética para el desarrollo de la creatividad en los estudiantes de 4to año de básica de la escuela El Gran Mandamiento de la ciudad de Guayaquil durante el periodo 2013 - 2014.	La falta de capacitación de los docentes es uno de los motivos sobre el poco valor en el uso de las herramientas tecnológicas aplicadas a la asignatura de cultura estética.		Padres de faililia		Encuesta	¿Le agrada a ud trabajar con las Tic?	
*Carencia de recursos informáticos enfocados a la asignatura de cultura estética.	¿De qué manera afecta la carencia de recursos informáticos en el INTERAPRENDIZAJE de los estudiantes de 4to. Año de básica de la escuela El Gran Mandamiento de la ciudad de Guayaquil. durante el periodo 2013-2014?	Aplicar recursos informáticos pertinentes en la asignatura de cultura estética con los alumnos de 4to de básica de la escuela el Gran Mandamiento de la ciudad de Guayaquil durante el periodo 2013 - 2014.	La desactualización es un resultado de la carencia del uso de los recursos informáticos.		Estudiantes		Encuesta	¿Cre ud que es indispensable el uso de las Tic en cultura estética?	

Anexo 2. Árbol de problema





ANEXO 3

ENCUESTA A LOS ESTUDIANTES 4TO BÁSICA

MARQUE CON UN (X) EL CIRCULO QUE UD. CREE CONVENIENTE

1. ¿Usas el computador en la clase de cultura estética?

SIEMPRE () A VECES () NUNCA ()

2. ¿Usas el computador con las asignaturas de: Matemática, Lenguaje, Estudios Sociales?

SIEMPRE () A VECES () NUNCA ()

3. Como te resulta el trabajo en computadora:

FACIL () DIFICIL () COMPLICADO ()

4. ¿Con el uso del computador te ayuda a adquirir conocimientos en el aprendizaje?

SI () NO ()

5. ¿Te gustaría usar el computador durante las clase cultura estética: dibujando, pintando, graficando?

SI () NO ()

6. ¿En qué grado conoces los programas: Word, Excel, PowerPoint.

ALTO () MEDIO () BAJO ()

7. ¿Qué tipo de información te gusta buscar en internet?

JUEGOS () INVESTIGACIÓN () MÚSICA ()

8. ¿Cuándo el docente te envía a realizar investigaciones prefieres hacerlo en:

INTERNET () LIBROS () ENCARTA ()

9. ¿Cómo te sientes en la clase de cultura estética?

MOTIVADIO () DESMOTIVADO ()

10.¿Te gustaría recibir las clases utilizando tecnología?

SI () NO ()



ANEXO 4

Encuesta a los padres de familia de la Escuela El Gran Mandamiento

MARQUE CON UN (X) EL CIRCULO QUE UD. CREE CONVENIENTE

1. Con el uso de la computador los estudiantes desarrollan mejor su pensamiento?

SIEMPRE () A VECES () NUNCA ()

2. Las herramientas tecnológicas actuales prestan gran ayuda a los estudiantes para buscar mejor investigación?

SI () NO ()

3. ¿Cree usted que usando la tecnología mejorará la capacidad de creatividad de los estudiantes?

POCO () MUCHO ()

4. Cree Ud. que el estudiante puede desarrollar la imaginación utilizando el computador?

SIEMPRE () A VECES () NUNCA ()

5. Las destrezas mentales se desarrollarían mejor utilizando programas interactivos?

SI () NO ()

6. ¿Cómo se siente su representado cuando acude a un centro de para que realice investigaciones el estudiante se siente?

MOTIVADIO () DESMOTIVADO ()

7. Estaría de acuerdo que el docente envíe trabajos de investigación usando herramientas tecnológicas?

SI () NO ()

8. Considera Ud. que el computador se debe utilizarse solo en Las asignaturas de:

COMPUTACIÓN () OTRAS()

9. Cree Ud. que su niño debe estar familiarizado con el uso del computador e internet?

SI () NO ()

10. Considera Ud. que la institución debe impulsar la gestión administrativa que permita incrementar el número de equipos y herramientas tecnológicos a beneficio de los estudiantes del establecimiento?

SI () NO ()



ANEXO 5

ENTREVISTA AL DIRECTOR DE LA ESCUELA MIXTA EL GRAN MANDAMIENTO

1. Cree Ud. que es importante el uso de las herramientas tecnológicas en el desarrollo del INTERAPRENDIZAJE
2. Considera Ud. que utilizando las herramientas tecnológicas los niños podrán desarrollar mejor su creatividad
3. Que gestión administrativa desarrolla usted para la adquisición de herramientas tecnológicas que permitan la práctica de los estudiantes en la asignatura de cultura estética?
4. Cree Ud. que el docente debe seleccionar las herramientas tecnológicas que utilizara con los estudiantes?
5. Cuenta la institución con servicio de Internet? Y ha gestionado sobre sobre la importancia de este recurso?
6. Considera Ud. que el uso de las tic en el avance tecnológico ayuda a los estudiantes a desarrollar su creatividad?
7. Considera Ud. que es importante el uso del internet como una herramienta favorable para familiarizarse con nuevos conocimientos?
8. La familiarización de los estudiantes con las tecnologías de la información y comunicación (TIC) ayudaran a un mejor desarrollo educativo del país?



ANEXO 6

ENTREVISTA AL DOCENTE DE LA ESCUELA MIXTA EL GRAN MANDAMIENTO

1. ¿Cree Ud. que la materia de cultura estética es de gran importancia para desarrollar la capacidad cognoscitiva en el estudiante?
2. ¿Considera Ud. que es necesario el uso de las TICs para desarrollar la creatividad en los estudiantes?
3. ¿Cree Ud. que es indispensable el uso de recursos didácticos para impartir las clases de cultura estética?
4. ¿Es necesario incentivar a los estudiantes durante el desarrollo de los conocimientos con las herramientas de la tecnología de la información y la comunicación?
5. ¿Considera Ud. que por medio de CD interactivos el estudiante obtendrá un mejor rendimiento en el desarrollo de su creatividad?
6. ¿Utiliza usted la herramienta de paint para pintar, dibujar y trazar formas en la asignatura de cultura estética?
7. ¿Se debe seleccionar las tics de acuerdo a las necesidades de los niños y su edad?
8. ¿Cree Ud. que el uso de las TICs ayuda a que el niño sea participativo?
9. ¿Le agrada a Ud. Trabajar con las herramientas de las tecnologías de la información y la comunicación?
10. ¿Cree Ud. que mejorara el nivel de conocimientos de los estudiantes con la utilización de las Tic?

FOTOS

Figura 1. Escuela Mixta El Gran Mandamiento



Figura 2. Entrada de la Escuela



Figura 3. Director de la institución



Figura 4. Docente 4to. Básica



Figura 5. Curso 4to. Básica



Figura. 6 Presentación del taller a la Docente

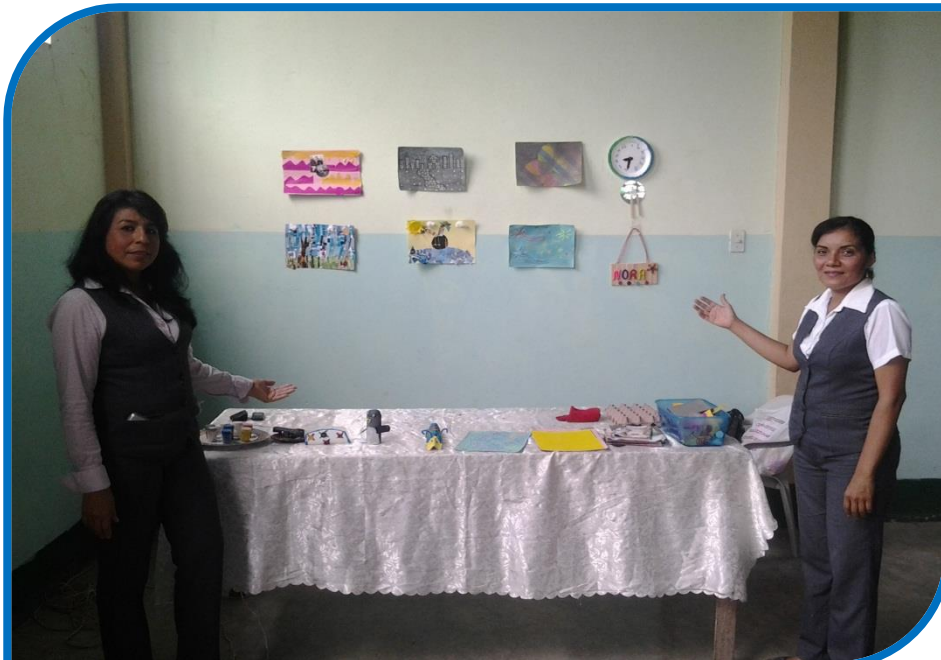


Figura 7. Entrega de CD tutorial a la Docente de la Institución.

