UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL

FACULTAD DE COMUNICACIÓN SOCIAL

CARRERA DISEÑO GRÁFICO

PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

Previo a la Obtención del Título de Ingeniero en Diseño Gráfico

TEMA

HABILIDADES ARTÍSTICAS GRÁFICAS EN EL APRENDIZAJE DE LOS NIÑOS DE 5 A 7 AÑOS DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA "ALEJANDRO CARRIÓN AGUIRRE" DE LA CIUDAD DE GUAYAQUIL.

PROPUESTA

DISEÑO Y ELABORACIÓN DE RECURSOS MULTIMEDIA CON ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS PARA DOCENTES.

Autora: Génesis Belén Alay Lino

Tutores: Ing. Delia Peña Hojas MSc.
Lcdo. John Arias Villamar MSc.

Promoción
2014-2015
GUAYAQUIL

REPOSITORIO NACIONAL EN CIENCIA Y TECNOLOGÍA		
FICHA DE REGISTRO DE TESIS		
TÍTULO Y SUBTÍTULO: HABILIDADES ARTÍSTICAS GRÁFICAS EN EL APRENDIZAJE DE LOS NIÑOS DE 5 A 7 AÑOS DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA "ALEJANDRO CARRIÓN AGUIRRE" DE LA CIUDAD DE GUAYAQUIL. PROPUESTADISEÑO Y ELABORACIÓN DE RECURSOS MULTIMEDIA CON ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS PARA DOCENTES.		
AUTOR: Alay Lino Génesis Belén	**TUTORES:** **Ing. Delia Peña Hojas MSc.** **Lcdo. John Arias Villamar MSc.**	
	REVISORES: Econ. Eduardo Romero	
INSTITUCIÓN: Universidad de Guayaquil	FACULTAD: Comunicación Social	
CARRERA: Diseño Gráfico		
FECHA DE PUBLICACIÓN: 23 de Septiembre 2014	No. DE PÁGS: 118	
ÁREAS TEMÁTICAS: Desarrollo de habilidades artísticas graficas de los niños de 5 a 7 años de la escuela de educación básica "Alejandro Carrión Aguirre".		
PALABRAS CLAVE: Habilidades artísticas - Aprendizaje en los niños- Aplicación Multimedia.		
RESUMEN: El presente proyecto tendrá como propósito presentar a los docentes y niños una aplicación multimedia, de la ciudad de Guayaquil, sobre el aprendizaje y desarrollo de las habilidades artísticas gráficas en los niños, que resulta competitivo, en los docentes lograr que cada uno de los niños sea capaz de enfrentar y dar resultados a los retos académicos. Se utilizarán los recursos necesarios para llevar a cabo las competencias que le permitan realizar los procesos : de pensar, crear e imaginar, los cuales se aplicará estratégicamente al ser muy llamativos y claros al momento de comunicar los beneficios que obtendrá el Cd Multimedia. En el Marco Teórico se basó en teorías científicas, las mismas extraídas de libros referentes al desarrollo de habilidades en los niños y el aprendizaje artístico, apoyándose en los fundamentos psicológicos, sociológicos, tecnológicos y legales. Con la realización de la investigación de campo, descriptiva y bibliográfica se determinó la población de Escuela de Educación Básica "Alejandro Carrión Aguirre" y la muestra; se consideró del tipo no probabilística. Las técnicas de investigación son: la observación, entrevista, encuesta y documentación bibliográfica, se realizó a través de preguntas respecto al tema cuyos resultados permitieron justificar la propuesta de realizar el Cd Multimedia que va ser dirigida a docentes y niños para que desarrollen las habilidades artistas gráficas por medio de la pintura, dibujo.		
No. DE REGISTRO (en base de datos):		No. DE CLASIFICACIÓN:
DIRECCIÓN URL :		
ADJUNTO PDF:	X SI	NO
CONTACTO CON AUTOR/ES	Teléfono: **0991158723-3066932**	E-mail:belen_a2008@hotmail.com
CONTACTO EN LA INSTITUCIÓN:	Nombre: Carrera de Diseño Gráfico	
	Teléfono: 042643991	
	E-mail:dptotutoriasfacso@gmail.com	

Universidad de Guayaquil

FACULTAD DE COMUNICACIÓN SOCIAL

CARRERA DISEÑO GRÁFICO

DIRECTIVOS

MSc. Kléber Loor Valdiviezo
DECANO

MSc. Kristel Matute Zhuma
SUBDECANA

MSc. Oscar Vélez Mora
DIRECTOR DE LA CARRERA
DISEÑO GRÁFICO

Abog. Xavier González Cobo
SECRETARIO GENERAL

Máster

Kléber Loor

Decano de la Facultad de Comunicación Social

Ciudad.

Tengo bien informar que la egresada: Génesis Belén Alay Lino con C.C. # 092904207-5; diseñó y ejecutó el Proyecto de Investigación con el tema: HABILIDADES ARTÍSTICAS GRÁFICAS EN EL APRENDIZAJE DE LOS NIÑOS DE 5 A 7 AÑOS DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA "ALEJANDRO CARRIÓN AGUIRRE" DE LA CIUDAD DE GUAYAQUIL. PROPUESTA: DISEÑO Y ELABORACIÓN DE RECURSOS MULTIMEDIA CON ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS PARA DOCENTES.

El mismo que ha cumplido con las directrices y recomendaciones dadas por la suscrita.

La autora ha ejecutado satisfactoriamente las diferentes etapas constitutivas del proyecto; por lo expuesto se procede a la APROBACIÓN y pone a vuestra consideración el informe de rigor para los efectos legales correspondientes.

Atentamente,

Ing. Delia Peña Hojas MSc.

Máster

Kléber Loor

Decano de la Facultad de Comunicación Social

Ciudad.

Tengo bien informar que la egresada: Génesis Belén Alay Lino C.C. # 092904207-5; diseñó, elaboró e implementó la propuesta: Diseño y Elaboración de recursos multimedia con estrategias didácticas para docentes del Proyecto de Investigación con el tema: Habilidades artísticas gráficas en el aprendizaje de los niños de 5 a 7 años de la escuela de educación básica “Alejandro Carrión Aguirre” de la ciudad de Guayaquil

El mismo que ha cumplido con las directrices y recomendaciones técnicas dadas por el suscrito.

La autora ha ejecutado satisfactoriamente las diferentes etapas constitutivas del desarrollo de la propuesta técnica; por lo expuesto se procede a la APROBACIÓN y pone a vuestra consideración el informe de rigor para los efectos legales correspondientes.

Atentamente,

Lcdo. John Arias Villamar MSc.

Máster

Kléber Loor

Decano de la Facultad de Comunicación Social

Ciudad.-

De mis consideraciones:

Para los fines legales pertinentes comunico a usted que los derechos intelectuales del Proyecto de Investigación: Habilidades artísticas gráficas en el aprendizaje de los niños de 5 a 7 años de la escuela de educación básica "Alejandro Carrión Aguirre" de la ciudad de Guayaquil. Propuesta: Diseño y elaboración de recursos multimedia con estrategias didácticas para docentes, pertenecen a la Facultad de Comunicación Social.

Atentamente,

Génesis Alay Lino
C.C # 092904207-5

CERTIFICADO DE REVISIÒN DE LA REDACCIÒN Y ORTOGRAFÌA

Yo, Msc. Susana Chang Yánez Certifico: que revisé la redacción y ortografía del Contenido del Proyecto de Investigación con el Tema: Habilidades Artísticas Gráficas en el Aprendizaje de los niños de 5 a 7 años de la escuela de Educación Básica “Alejandro Carrión Aguirre” de la ciudad de Guayaquil**.** Propuesta: Diseño y elaboración de recursos multimedia con estrategias didácticas para docentes, elaborado por la egresada: Génesis Alay Lino, con número de Cédula 092904207-5 previo a la obtención del título de INGENIERA EN DISEÑO GRÁFICO.

Para el efecto he procedido a leer y a analizar de manera profunda el estilo y la forma del contenido del texto:

- Se denota la pulcritud en la escritura en todas sus partes.
- La acentuación es precisa.
- Se utilizan los signos de puntuación de manera acertada.
- En todos los ejes temáticos se evitan los vicios de dicción.
- Hay concreción y exactitud en las ideas.
- No incurre en errores en la utilización de las letras.
- La aplicación de la sinonimia es correcta.
- Se maneja con conocimiento y precisión la morfosintaxis.
- El lenguaje es pedagógico, académico, sencillo y directo, por lo tanto de fácil comprensión.

Por lo expuesto, y en uso de mis derechos como Licenciada en Ciencias de la Educación Especialización Literatura y Castellano, recomiendo la VALIDEZ ORTOGRÀFICA del proyecto previo a la obtención del título de INGENIERO EN DISEÑO GRÁFICO.

Atentamente

UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL
FACULTAD DE COMUNICACIÓN SOCIAL

CARRERA DISEÑO GRÁFICO

A D V E R T E N C I A

Se advierte que las opiniones, ideas o afirmaciones vertidas en el presente proyecto, son de exclusiva responsabilidad de la autora Génesis Belén Alay Lino del mismo y no está incluida la responsabilidad de la Universidad de Guayaquil.

PROYECTO

HABILIDADES ARTÍSTICAS GRÁFICAS EN EL APRENDIZAJE DE LOS NIÑOS DE 5 A 7 AÑOS DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA “ALEJANDRO CARRIÓN AGUIRRE” DE LA CIUDAD DE GUAYAQUIL. PROPUESTA: DISEÑO Y ELABORACIÓN DE RECURSOS MULTIMEDIA CON ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS PARA DOCENTES.

APROBADO

_____
MIEMBRO DEL TRIBUNAL

_____ _____
MIEMBRO DEL TRIBUNAL **MIEMBRO DEL TRIBUNAL**

_____
SECRETARIO

DEDICATORIA

Dedico este proyecto a mi madre y a mis compañeros por la ayuda que me brindaron en el ámbito de investigación y también al director de la escuela de Educación Básica “Alejandro Carrión Aguirre” por acoger mi propuesta e implementarlo en cuanto al mejoramiento de habilidades artísticas, que es de mucha ayuda a la institución en cuanto a los niños de 5 a 7 años, también dedico a la Ing. Delia Peña por su dedicación y paciencia en guiarme paso a paso de cómo elaborar y tener éxito en el desenvolviendo del proyecto.

GÉNESIS BELÉN ALAY LINO

092904207-5

AGRADECIMIENTO

Mi más sincero reconocimiento a las personas que de una u otra manera aportaron al desarrollo de mi carrera que gracias a quienes hoy la culmino con satisfacción. A Dios, mis padres, a mis amigos y a la Ing. Delia Peña.

GÉNESIS BELÉN ALAY LINO

092904207-5

ÍNDICE GENERAL

PORTADA……..... I

PÁGINA DE DIRECTIVOS……..... II

INFORME DEL PROYECTO……. III

DERECHOS INTELECTUALES…… IV

PÁGINA DE LA REVISIÓN DE LA REDACCIÓN Y ORTOGRAFÍA…... V

ADVERTENCIA……... VI

PÁGINA DE TRIBUNAL……..... VII

DEDICATORIA……..... VIII

AGRADECIMIENTO……..... IX

ÍNDICE GENERAL……..... XI

ÍNDICE DE CUADRO……..... XIII

ÍNDICE DE GRÁFICO…… XIV

RESUMEN…….. XVI

INTRODUCCIÓN…… 1

INTRODUCCIÓN

Contextualización…… 2

Problemática de la investigación……. 5

Causas y consecuencias…….. 6

Delimitación del problema……... 6

Objetivos de la investigación……. 7

Hipótesis…… 7

Variables de la investigación……. 7
Justificación……. 8
Novedad científica…….. 8

CAPÍTULO I

MARCO TEÓRICO

Antecedentes del estudio…… 10
Fundamentación teórica……. 10
Fundamentación filosófico……. 27
Fundamentación pedagógica…… 27
Fundamentación tecnológica…… 28
Fundamentación legal…… 29

CAPÍTULO II

METODOLOGÍA, ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

Metodología…….. 31
Método…….. 31
Tipos de investigación……. 32
Población y muestra…… 33
Técnicas de investigación…….. 34
Procedimiento de la investigación……. 36
Criterios para elaborar la propuesta…… 36

Análisis e interpretación de resultados……. 37

Discusión de los resultados…… 60

Conclusiones y recomendaciones…… 61

CAPÍTULO III

PROPUESTA

Título…….. 62

Justificación…….. 62

Fundamentación teórica de la propuesta……. 62

Objetivo general y específicos…….. 66

Importancia……... 69

Factibilidad…… 69

Descripción de la propuesta…….. 69

Misión……. 100

Visión……. 100

Aspectos legales…….. 100

Beneficiarios……. 101

Impacto social…….. 102

Conclusiones…… 102

Definición de términos relevantes……..... 103

Bibliografía…… 109

Referencias bibliográfica…… 110

Anexos…….. 111

ÍNDICE DE CUADROS

Cuadro # 1 Causas y consecuencias…….. 6

Cuadro # 2 Población……. 33

Cuadro # 3 Muestra…….... 34

Cuadro # 4 Conocimiento sobre el diseño gráfico……. 40

Cuadro # 5 Materia de arte…… 41

Cuadro # 6 Habilidades artísticas……. 42

Cuadro # 7 Desarrollo intelectual referente al arte…… 43

Cuadro # 8 Desarrollar sus habilidades y destrezas……. 44

Cuadro # 9 Material didáctico……..... 45

Cuadro # 10 Recursos didácticos y tecnológicos para la aplicación gráfica……. 46

Cuadro # 11 Recursos multimedia ayudara a los niños a mejorar las destrezas y habilidades artísticas…….. 47

Cuadro #12 Herramientas artísticas…….. 48

Cuadro # 13 Diseño gráfico y los recursos multimedia…… 49

Cuadro # 14 Estrategia multimedia……. 50

Cuadro #15 Proceso de enseñanza sobre habilidades artística…….. 51

Cuadro # 16 Material didáctico…… 52

Cuadro # 17 Desarrollo de habilidades en los niños…… 53

Cuadro # 18 Grado de satisfacción respecto arte…….. 54

Cuadro # 19 Metodología didáctica…….. 55

Cuadro # 20 Aplica aprendizaje artístico en el hogar……. 56

Cuadro # 21 Su representado tiene potencial en el desarrollo artístico…….. 57

Cuadro # 22 Nivel profesional de los docentes…….. 58

Cuadro # 23 Le gustaría participar en el proceso de aprendizaje artístico en la escuela…….. 59

Cuadro # 24 Encuesta realizada a los docentes…….. 113

Cuadro # 25 Encuesta realizada a los representantes legales…… 115

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico # 1 Conocimiento sobre el diseño gráfico……. 40

Gráfico # 2 Materia de arte…… 41

Gráfico # 3 Habilidades artísticas…… 42

Gráfico # 4 Desarrollo intelectual referente al arte…… 43

Gráfico # 5 Desarrollar sus habilidades y destrezas……. 44

Gráfico # 6 Materiales didácticos……. 45

Gráfico # 7 Recursos didácticos y tecnológicos para la aplicación gráfica…… 46

Gráfico # 8 Recursos multimedia ayudará a los niños a mejorar las destrezas y habilidades artísticas…….. 47

Gráfico # 9 Herramientas artísticas…….. 48

Gráfico # 10 Diseño gráfico y los recursos multimedia……... 49

Gráfico # 11 Estrategia multimedia…… 50

Gráfico # 12 Proceso de enseñanza sobre habilidades artística….. 51

Gráfico # 13 Materiales didácticos……. 52

Gráfico # 14 Desarrollo de habilidades en los niños…….. 53

Gráfico # 15 Grado de satisfacción respecto arte……... 54

Gráfico # 16 Metodología didáctica…… 55

Grafico # 17 Aplica aprendizaje artístico en el hogar…….. 56

Grafico # 18 su representado tiene potencial en el desarrollo artístico. 57

Grafico # 19 Nivel profesional de los docentes…….. 58

Grafico # 20 Le gustaría participar en el proceso de aprendizaje artística en la escuela…….. 59

UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL

FACULTAD DE COMUNICACIÓN SOCIAL

CARRERA DISEÑO GRÁFICO

Tema

Habilidades artísticas gráficas en el aprendizaje de los niños de 5 a 7 años de la escuela de educación básica "Alejandro Carrión Aguirre" de la ciudad de Guayaquil.

Autora: Génesis Belén Alay Lino

Tutora: Ing. Delia Peña Hojas MSc.

Resumen

El presente proyecto tendrá como propósito presentar a los docentes y niños una aplicación multimedia, de la ciudad de Guayaquil, sobre el aprendizaje y desarrollo de las habilidades artísticas gráficas en los niños, que resulta competitivo, en los docentes lograr que cada uno de los niños sea capaz de enfrentar y dar resultados a los retos académicos. Se utilizarán los recursos necesarios para llevar a cabo las competencias que le permitan realizar los procesos : de pensar, crear e imaginar, los cuales se aplicará estratégicamente al ser muy llamativos y claros al momento de comunicar los beneficios que obtendrá el Cd Multimedia. En el Marco Teórico se basó en teorías científicas, las mismas extraídas de libros referentes al desarrollo de habilidades en los niños y el aprendizaje artístico, apoyándose en los fundamentos psicológicos, sociológicos, tecnológicos y legales. Con la realización de la investigación de campo, descriptiva y bibliográfica se determinó la población de Escuela de Educación Básica "Alejandro Carrión Aguirre" y la muestra; se consideró del tipo no probabilística. Las técnicas de investigación son: la observación, entrevista, encuesta y documentación bibliográfica, se realizó a través de preguntas respecto al tema cuyos resultados permitieron justificar la propuesta de realizar el Cd Multimedia que va ser dirigida a docentes y niños para que desarrollen las habilidades artistas gráficas por medio de la pintura, dibujo.

DESCRIPTORES:

Habilidades artísticas - Aprendizaje en los niños- Aplicación Multimedia.

INTRODUCCIÓN

Las habilidades artísticas en la sociedad, que tienden a crear un arte que produce objetos hechos por el hombre, que se limitan a las posibilidades de modificar cualquier obra que se expresa a través del dibujo. También tienen un proceso que involucra los aspectos emocionales , intelectuales y afectivos que todas las ilustraciones se observa con la acción la percepción , el pensamiento y la expresión corporal las diferentes habilidades que desempeñan la imaginación creada por los seres humanos . Habilidades en el diseño gráfico es una herramienta necesaria para desarrollar diferentes actividades tales como ilustraciones, gráficos, formas, animaciones en las que los niños aprenden a través de la observación transmiten y aplican sus propias ideas.

Habilidades de aprendizaje es una persona importante por la imaginación y la creatividad que está asociada por el material utilizado en el punto de arte para el público para observar la obra terminada y opinar sobre terrenos. En la tecnología ha sido una gran ayuda para el manejo y la transmisión de la comunicación hacia los niños , y modificar sucesivamente los métodos de enseñanza, materiales para facilitar su artística , intelectual , creativo, una de las herramientas que hoy se conoce como desarrollo de diseño web , ha sido de gran utilidad hoy en día para difundir las actividades de campo es de gran ayuda en diferentes formas de satisfacer la necesidad de desarrollar capacidades y habilidades artísticas en los niños, como una herramienta fundamental para hoy.

CONTEXTUALIZACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN

El arte ha existido durante muchos años en Francia, cuando las viejas pinturas eran atractivos para los seres humanos en los que era conocido por la expresión de fondo y sentir a través de figuras. Sin embargo, a menudo pasado por alto todas las creaciones de cada artista en el mundo exponen sus obras, en la era contemporáneas se dedican hacer dibujos abstractos para dar el mensaje claro y preciso. En la actualidad, cada país tiene diferentes culturas del mundo y crean arte y se realiza estudio de las diferentes creaciones que se realiza con el fin de tener significados diferentes y también puede llegar a expresar con mensajes que en su vida personal se identifica a través de una obra de arte.

A nivel mundial, solo existía la carrera de Creatividad Publicitaria que se impartía con conocimientos prácticos el cual se aplicaba técnicas que se utiliza en un spot comercial o la televisión. En aquel tiempo no existían escuelas, institutos o universidades que se podía enseñar lo que es diseño artístico. El cual esa palabra fue reemplazada por publicidad. En Agencias de publicidad hicieron todo sin saber que era diseño gráfico. A través del tiempo se hizo un respectivo concepto el cual se le enseñaba, analizar sus resultados y luego comenzar a enseñar como el nuevo lenguaje de comunicación y medios impresos actuales.

Es increíble lo importante que es la investigación sobre arte, el cual se encuentra los creadores de la sociedad que imparte sus conocimientos sobre la cultura del país, y también la existencia del arte antiguo en países presentes que aún conservan el cambio de cultura con materiales actuales para dar a conocer a su público una mejor presentación moderna. El Arte en Inglaterra es conocido por tener los monumentos muy antiguos que se observa en los museos muy reconocidos de dicho país, también el mundo entero tiene conocimiento sobre los museos de

Inglaterra por que las obras de artes realizadas son hechos por artistas y pintores muy reconocidos, en la actualidad tienen la capacidad de presentar trabajos de arte abstracta que se trabaja con pinturas y colores vivos de la actualidad.

Nueva York, es una de las principales ciudades que inventaron el arte urbano y la expresión artística en 3D, lo cual el primer dibujo en tres dimensiones fue la ciudad de Brasilia, en la actualidad todas las ilustraciones va a tener una apariencia en dimensión 2D y 3D con colores y personajes atractivos que todas las persona podrá llegar a comprender lo que el artistita va expresar por medio de aquellas figuras.

La Creatividad Publicitaria a nivel mundial, se la practica con técnicas utilizadas en un spot comercial o la televisión. Las Agencias de publicidad en ese año se crean sin conocimientos claros sobre el tema de publicidad. El Director y propietario Guillermo Buendía Moreira, fue el único profesional que estaba interesado en iniciar su agencia de diseño y empezó analizar los resultados de las encuestas que se realizo para poder empezar con éxito en su vida profesional y luego comenzó a enseñar a sus alumnos lo importante que son los medios de comunicación hoy en día. La tecnología y la producción en el arte gráfico se manejan en un campo muy importante es la edición de videos e imágenes, otros de los procesos de producción que se detallan son las técnicas que se práctica en cualquier agencia de publicidad y los nuevos avances tecnológicos que se maneja en los programas para poder ser grabados como ilustraciones, los diseños en los programas primero se los dibuja después se lo sube a las páginas web.

En América Latina, el diseño gráfico para los niños es muy interesante porque expresa el bienestar sobre el arte o el dibujo, para iniciar a crear de acuerdo a la imaginación figuras abstracta y dar a conocer a su público adulto un mensaje que recuerde tiempos presentes y reales. También en los medios de comunicación los programas publicitarios o educativos que el niño necesita saber más, es acerca de cómo desarrollar sus habilidades artísticas, y estar consciente que tengan un breve conocimiento sobre la enseñanza del diseño artístico, pero también es necesario implementar el diseño gráfico como una herramienta en los niños, que permitan más rápido dar una mejor presentación y calidad publicitaria.

Para la capital del Ecuador, el arte gráfico es muy importante donde hay niños que tiene habilidades artísticas gráficas que lo desempeñan con la ayudas de pintores y artistas conocidos formaron una escuela de arte en el cual acuden niños de escasos recursos para así implementar el diseño gráfico como una herramienta necesaria donde las personas valoran el trabajo creatividad e imaginación de los niños. El lugar que se necesita es un ambiente tranquilo para los niños que lleven a cabo el desarrollo de sus habilidades especiales, tales como el diseño gráfico, el cual utilizan materiales adecuados y es necesario tener disciplina y el trabajo duro por el artista para dominar su medio de expresión, también ser originales y reflejar el conocimiento de la técnica y la calidad en la ejecución de la obra.

En Guayaquil, los niños tienen un tiempo de estudio para practicar las diferentes habilidades artísticas que el niño tiene en sus manos como es dibujar con diferentes materiales aportados por la institución que vienen a hacer sus trabajos artísticos. Se discutió la función general de las ilustraciones y el tratamiento general de los libros de texto, para facilitar la

comprensión, el texto fue totalmente relacionado con el contenido de los temas sobre el diseño artístico.

Las habilidades y destrezas en el arte gráfico en los niños de la **escuela** que se realiza la investigación de campo no se lo practican porque los docentes no incentivan al estudiante que desarrolle las habilidades por medio de la pintura o dibujo para que ellos se sientan motivados y no observen el arte como un juego. En la actualidad, en las escuelas no se motiva al niño para que desarrolle sus habilidades e imaginación, es importante estimular al infante desde una temprana edad, mediante formas y colores que ayuden a despertar su creatividad en el arte.

PROBLEMÁTICA DE LA INVESTIGACIÓN

El desarrollo y fortalecimiento educativo de la escuela, ocasiona la falta de aprendizaje en los niños con pocas herramientas que es necesario para que desarrollen las destrezas y habilidades. Esta investigación tiene como tarea incorporar el uso de la tecnología de la información, para implementar aplicación Multimedia con toda la información requerida para abrir las habilidades a quienes les apasiona el arte. Como se menciona el Cd multimedia busca capacitar e informar a los docentes para dar a conocer por medio de ellos a los estudiantes.

CAUSAS Y CONSECUENCIAS

Cuadro #1

Causas	Consecuencias
• Los docentes no se capacitan en educación artística.	• Los niños no desarrollan sus habilidades artísticas ni su creatividad.
• No hay recursos económicos asignado por el Estado para fomentar el aprendizaje del arte.	• No hay recursos didácticos ni tecnológicos. • No hay personas especializadas.
• Hay limitación en la aplicación de recursos didácticos para el proceso educacional.	• No hay motivación para el aprendizaje de los niños. • No desarrolla las competencias artísticas.
• Los representantes legales no incentivan a los niños el interés por el arte.	• Tienen otro tipo de distracciones no acorde a su edad. • No se potencia sus habilidades y destrezas.

Fuente: Escuela de educación básica “Alejandro Carrión Aguirre”
Elaborado por: Génesis Alay Lino

DELIMITACIÓN DEL PROBLEMA

Campo: Educación General Básica

Área: Diseño gráfico (Recursos Multimedia)

Aspecto: Pedagógico, social, artístico, didáctico y técnico.

Tema: Habilidades artísticas gráficas en el aprendizaje de los niños de 5 a 7 años de la escuela de educación básica “Alejandro Carrión Aguirre” de la ciudad de Guayaquil, diseño y elaboración de Recursos multimedia con estrategias didácticas para docentes.

OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN

Objetivo General

Establecer una metodología pedagógica para desarrollar las habilidades artísticas graficas en los niños entre 5 a 7 años mediante la aplicación multimedia con estrategias didácticas.

Objetivos Específicos

- Analizar los factores que inciden para desarrollar las habilidades en los niños.
- Seleccionar las metodologías para desarrollar aplicaciones multimedia básicas para los niños.
- Diseñar un CD multimedia para los niños se requiriere el desarrollo, destrezas y habilidades.
- Capacitar a los docentes en la aplicación del CD multimedia.

HIPOTÉSIS

Al implementar un Cd Multimedia como recurso didáctico ayudará la comprensión y capacitación de elementos del diseño gráfico para el desarrollo de las habilidades artísticas graficas en los niños.

VARIABLES DE LA INVESTIGACIÓN

Variable Independiente:

Desarrollo de habilidades artísticas graficas de los niños de 5 a 7 años de la escuela de educación básica “Alejandro Carrión Aguirre”.

Variable Dependiente:

Diseño y elaboración de recursos multimedia con estrategias didácticas para docentes.

JUSTIFICACIÓN

Son importantes las estrategias pedagógicas que realice el docente, en cuanto a la enseñanza debe ser de calidad y el interés de los estudiantes de la institución. Así mismo, los docentes, deben promover e incentivar el desarrollo de las habilidades y destrezas en temprana edad, para los estudiantes es importante aprender a desarrollar habilidades que le permitirán descubrir técnicas de una destreza en etapas a futuras, no solamente en el diseño gráfico sino en otras aptitudes.

La presente investigación tiene como objetivo llegar al estudiante con aplicación didáctico como es CD Multimedia donde profundice el aprendizaje de las destrezas y habilidades artísticas del diseño gráfico y aplicar así mismo, en las escuelas para que los alumnos que ingresan al primer año básica puedan ejecutar de manera eficiente su desarrollo creativo y así poder obtener en su mayor resultado con bases en cuanto a lo que el arte gráfico.

NOVEDAD CIENTÍFICA

Con este trabajo de investigación se presenta una propuesta que los docentes tomen conciencia, que los niños tengan conocimiento sobre los elementos básicos del arte gráficas. Por medio del Cd Multimedia que serán impartidos en la escuela a los niños de la edad de 5 a 7 años y con una charla proporcionada.

En la presente investigación se usa como estrategia el diseño gráfico, los colores, las formas e imágenes, para lograr que los niños tengan conocimiento sobre los elementos básicos del arte, a través de un Cd Multimedia que se usará en el actual proyecto, y por medio de ellos enseñar a los niños la manera más práctica de poder desarrollar su habilidades.

Al estudiar una carrera social como comunicación visual o diseño gráfico, se tiene un constante contacto con la sociedad, así que es difícil no sentirse sensibilizado con cualquier situación dolorosa que se pueda experimentar en las escuelas de la ciudad de Guayaquil y de pensar en transmitir un mensaje que pueda cambiar alguna de éstas situaciones, éste es el caso de que en la actualidad los padres de familia no le brindan un momento de atención a los niños y también que por medio del arte fluya sus habilidades por medio del arte gráfico.

Se quiere lograr a través de este proyecto que consiste en diseñar y elaborar un CD Multimedia, información detallada sobre las habilidades artísticas que va hacer un medio donde los niños van interactuar con el docente. Esta propuesta tiene como objetivo que los niños de la escuela “Alejandro Carrión Aguirre”, no vean a los niños distraídos, sino que le permitan desarrollar sus habilidades, donde utilicen la creatividad e imaginación.

CAPÍTULO I

MARCO TEÓRICO

ANTECEDENTES DEL ESTUDIO

Una vez revisados los archivos y fuentes de información de la Universidad de Guayaquil de la carrera de Diseño Gráfico se encontraron trabajos similares a la presente investigación pero con enfoques diferentes al tema: Habilidades artísticas gráficas en el aprendizaje de los niños de 5 a 7 años de la escuela de educación básica “Alejandro Carrión Aguirre” de la ciudad de Guayaquil.

FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

HISTORIA DEL ARTE.

Juan Amos dice que el arte es un elemento educativo, que destaca el desarrollo artístico el cual la persona tiene que ser creativo y emotivo para así al momento que va expresar y comunicar el artista quiere expresar al espectador. En el siglo XIX se empieza a conocer la verdadera pedagogía del arte con base en las ciencias de la educación; y se inicia la elaboración de programas, parte del conocimiento las personas que le gusta el arte gráfico, cuando se ve la posibilidad de dibujar, mientras se hacía un boceto de los dibujos que deseaba expresar después lo comienza a calcar en los programas conocidos en ese tiempo como es Corel –Draw dado así un terminado final a las ilustraciones planteada lo cual presenta con un mensaje claro y preciso.

¿Qué son las habilidades?

(GARCÍA, 2009, pág. 67) **“Todo directivo ha de desarrollar una serie de habilidades y destrezas que le facilinten su actuación de cara a la mejora de su propio desempeño y de su colaboradores”.** Manuel

González expresa que las habilidades son cuando las personas tienen la capacidad de realizar un dibujo que parte del arte antiguo, también esas persona que nacen con habilidades en sus mano desarrollan las mejores obras de arte con colores de acuerdo a las figuras se realiza la combinación perfecta. La habilidad también es una potencialidad o talento que tiene cada persona para realizar diferentes funciones que los lleve a lograr los objetivos que él mismo se ha trazado en el camino. Tener habilidades es contar con ciertas capacidades de orden interno o de pensamiento. Por tanto tiene la capacidad de resolver cualquier dificultad con la mejor destreza.

TIPOS DE HABILIDADES.

Dentro de este amplio grupo es donde se encuentra las habilidades definidas como básicas y específicas.

- **Habilidad básica locomotriz:** Son movimientos que tienen como objetivo fundamental llevar al cuerpo de una persona de un lado a otro con espacio definido.
- **Habilidad básica manipulativa:** Tiene la capacidad de recibir fuerza de los objetos, así como controlar y manipular su movimiento de la persona.
- **Habilidad básica de equilibrio:** Es la habilidad de adoptar y mantener una posición corporal, en oposición a la gravedad.

HABILIDADES ARTÍSTICAS

El arte es un poder importante en el hombre el cual tiene una estructura espiritual, por lo tanto, cada maestro debe conocer a los estudiantes y debe ser guía para desarrollar sus cualidades artísticas invita a dibujar, pintar, por medios de la comunicación gráfica. Las artes que se desarrolló cada estudiante tiene la necesidad de conocer los

signos, símbolos y otros gráficos para comunicar como las bellas artes están representadas por las formas, líneas, colores, planos, volúmenes. Esta práctica es una valiosa ayuda para cultivar la memoria y la comunicación. Todos sabemos lo que vienen a ser las habilidades, sin embargo pueden distinguir ciertos grados o niveles de comprensión que conducen a algo más satisfecho.

Para obtener un propósito formar a los docentes en la educación artística es capaz de innovar en las metodologías y propuestas educativas artísticas, lo que necesitamos saber para llegar a ese logro tiene que demostrar y reforzar en los estudiantes. Así que señalar que he encontrado niveles y categorías en la adquisición de estas habilidades, que se desarrollarán las habilidades mentales que es útil para conocer y hablar.

HABILIDADES BÁSICAS

La importancia de la conducta motora asemeja en los niños de la escuela es la conducción responsable para poder estimular al niño con sus capacidades, tiene que mejorar su imaginación el cual lograr un cierto aumento del rendimiento como diferentes habilidades motoras. El resultado es un proceso que modifica las habilidades motoras que los niños deben ser invocados desde otras habilidades previamente adquiridas con diferentes capacidades para lograr sus propias capacidades y habilidades constantes de los niños.

El niño se desarrolla a medida que crece, una serie de acciones motoras. Incluye las habilidades motrices básicas, el cual éstos se emergen de las habilidades motrices específicas que son el producto del aprendizaje motor. Referencia para el desarrollo y el dominio adecuado de las competencias básicas, estos permiten el desarrollo del niño en una serie de aspectos condicionales y cognitivas que faciliten la consecución de objetivos, se le conoce como una actividad específica de habilidades

motoras toda la naturaleza física que trata alcanzar una meta precisa y bien definida en su conocimiento.

En el resultado de las combinaciones específicas de competencias y habilidades de motricidad son competencias específicas que se debe tener capacidad de lograr un objetivo, es decir, la realización de una tarea de movimiento definido con precisión.

LA HABILIDAD SOCIAL.

La habilidad social tiene como interés algunas posibilidades y una de ellas es la convivencia con otras personas, que permite identificar y constituir la igualdad de estados de ánimos, temperamentos y motivaciones de las personas que se encuentran alrededor la persona sea adulta o como también los niños.

EL DESARROLLO DE LAS HABILIDADES SOCIALES EN LOS NIÑOS.

Las habilidades sociales en los niños constan de varios factores:

- **Investigaciones retrospectivas:** Un niño retrospectivo es cuando las relaciones de competencia académica, social y psicológica son muy buenas y no dependen de la ayuda de otra persona.
- **Importancia Crítica de las Habilidades Sociales:** Los docentes han descubierto la importancia crítica en las habilidades sociales y el comportamiento personal es un requisito para la buena adaptación del niño en su vida diaria.
- **Comportamiento desagradable del niño:** Estos comportamiento desagradable que el niño presenta es por motivo que ellos no tienen una atención adecuada de los representantes legales, como padres que son lo puedan educar muy bien desde el hogar. Ya que en la escuela no tomen una manera de agresividad con los compañeros de

clase, y que el docente ve la forma de actuar del niño, toma una reacción amable, cariñosa lo que no recibe en su hogar.

LA HABILIDAD DIRECTA.

La importancia de las habilidades directa es la necesidad de conocimientos para una dirección segura que puede ser tan amplia como se lo desee, también se puede incluir aspectos relacionados con la tecnología, y actuales procesos de trabajo de los docentes con una conducta de cada niño que tiene que ser controlado las autoridades de la escuela.

DIRECTIVOS COMPETENTES DE LA HABILIDAD DIRECTA.

Es muy importante que los niños al momento de que tengan éxito, deban de tener actitudes hábiles y competentes, cualidades que no deben faltar en un niño, en el ámbito artístico, deportivo. El niño de hoy debe enfrentarse en su día a día a una multitud de situaciones inesperadas, en ocasiones en las que no valen los conocimientos se imponen las habilidades.

HABILIDADES COGNITIVAS.

Es un conocimiento que se lo conoce por medio del pensamiento de los niños que se apropia del contenido y proceso para el uso de los docentes hacia el niño. Las habilidades cognitivas también son un conjunto de operaciones mentales cuyo objetivo que el niño integre la información adquirida básicamente a través de los sentidos, en una estructura de conocimiento que tenga sentido para los niños.

PERCEPCIÓN DEL DOCENTE HACIA LOS NIÑOS.

La percepción es el proceso que permite organizar e interpretar los datos que se percibe por los sentidos y desarrollar las habilidades del niño, esta percepción e interpretación se realiza sobre la base de experiencias anteriores que los docentes poseen. En ocasiones es apropiado para niños saber de diferentes elementos que se integran en un objeto con uno nuevo que aprender a gestionar y organizar la información.

LA CLASIFICACIÓN DE LAS HABILIDADES COGNITIVAS.

Las habilidades cognitivas consta con la manera que las autoridades y docentes de la escuela toman medidas para saber llevar las conducta de cada uno de los niños.

• **Observar:** Esla conducción deliberada a nuestra percepción que implica las habilidades como atender, fijarse, concentrarse para identificar, elementos u objetos que permitan interpretar o dar mensaje.

• **Analizar:** Es destacar los elementos básicos de la información que implica las habilidades como comparar o destacar algo.

• **Ordenar:** Es importante organizar de manera grupal las cualidades que cada niño tiene y saberla compartir con cada uno de ellos.

• **Clasificar:** En cuanto a los niños se clasifica según la conducta que ellos demuestren y poder conversar para así poder mantener una conducta mejor y que no haya conflictos con los demás niños.

• **Representar:** Es la creación de nuevos hechos o situaciones a partir de los existentes, como la elaboración de dibujos, diseños que el niño desean interpretar.

• **Evaluar:** Los docentes al momento que empiezan su trabajo en la escuela, ellos evalúan el comportamiento de cada niño y así buscar mejorar las cosas que realizan mal los niños o también los representantes legales.

HABILIDADES DEL PENSAMIENTO.

Son las habilidades y capacidades que enfocan el aspecto del pensamiento del niño, también permite medir las capacidades mentales de cada uno de las personas y obvio que los niños, para construir y organizar los conocimientos aplicados con mayor eficacia en diversas formas. Estas capacidades lo desarrollan tanto el niño como el adulto en cualquier forma que lo piensen.

PROCESO DEL PENSAMIENTO.

El proceso de pensamiento se refiere a la última etapa de la percepción. En este momento lo que los datos adquiridos a decidir de inmediato con el fin de comparar situaciones pasadas y presentes y, por tanto, hacer interpretaciones y evaluaciones de la información para el niño o adulto.

PROCESOS Y HABILIDADES MENTALES.

Es el desarrollo conocido como las habilidades cognitivas o de pensamiento en la que el niño usa de manera diferente ninguna habilidad estratégica. El proceso de pensamiento es mejor a través de la práctica y el desarrollo de habilidades cognitivas. Que es donde se tiene una vista, por lo que es posible enseñar a pensar con el pensamiento para generar una actitud estratégica hacia la nueva.

LA IMPORTANCIA DE LAS HABILIDADES Y ACTIVIDADES ARTÍSTICAS.

En términos de aprendizaje, para estimular la capacidad artística de los niños a través de actividades y oficios ayudarle a analizar, descomponer e interpretar una situación para alcanzar una meta. Este resultado se apoya cada vez más en investigaciones que muestran que la participación de niños en actividades prácticas les ayuda en su desarrollo académico y convertirse en un instrumento que promueve el aprendizaje +global en una forma magnífica. Los niños les encanta crear, interpretar y hacer las cosas y esto tiene un impacto directo en su autoestima.

IDEAS PARA ESTIMULAR LAS CAPACIDADES Y HABILIDADES ARTÍSTICAS.

(SEPÚLVEDA, 2008, pág. 2) **“Esta idea más importante está dirigida a los padres para que tomen conciencia y tengan conocimiento el cuán importante es saber que capacidades y habilidades tiene su hijo”.** Es una Guía para el niño con algunas ideas para hacerlas realidad, o dar una idea que luego se puede evolucionar. Cuando el niño empieza a investigar, crear cosas nuevas, debe asegurarse de que usted se sienta cómodo, ya que esto le permitirá seguir el desarrollo de su talento. Si dibuja algo que no se sabe muy bien lo que es, no hacerle daño a su creatividad. En su lugar usted tiene que preguntarse qué se ha hecho y debe tenerse en cuenta algunos detalles originales. Con el tiempo, mejorar la técnica. Se debe aprovechar los tiempos de lectura de introducir elementos de plasticidad.

Interpreta o añade un montón de emoción a la lectura o la artesanía que se hace. Esto le ayudará a jugar junto a los padres. Los padres deben ser alentados y se convierten en actores en la escena y hacer ruido sin fin mientras lee o ve imágenes. Reproducir canciones de cuna o la música que le gusta el niño y la danza al mismo tiempo

desempeña diferentes roles también tiene efectos muy beneficiosos sobre la creatividad de los niños. Esto ayuda a construir su autoestima y le da la confianza de que lo que hace es bueno. Aunque no es una conversación normal con los niños hay veces en que una visita a un museo o exposición puede ayudar a su niño interesarlo en el arte. En el hogar se recomienda dejar un espacio reservado para los niños a crear, ya sea con juegos o materiales que tiene en casa, tales como lápices de colores, acuarelas y materiales reciclados para crear cosas nuevas.

HABILIDADES DEL NIÑO PARA POTENCIAR SU CREATIVIDAD.

(SEPÚLVEDA, 2008, pág. 2) **"Potenciar la creatividad del infantes es algo necesario para el aprendizaje integral del niño".** Siempre se debe tener materiales al niño para que empiece a crear ideas con sus técnicas para desarrollar su creatividad y expresión artística. Esto va a ayudar o expresar sus sueños e imaginación. También los padres deben alentar al niño como su principal fan, animándole a bailar, jugar con las cosas hechas de las manos del niño.

EL ARTE DESARROLLA HABILIDADES PARA QUE LOS NIÑOS SE DESENVUELVAN EN SOCIEDAD.

(SEPÚLVEDA, 2008, pág. 2) **"Los niños que realizan actividades artísticas desde la primera infancia obtienen diversos beneficios físicos y emocionales".** Arte en la infancia no significa crear artistas, pintores y bailarines, sino dar al niño estrategias que son más capaces de funcionar ante la sociedad. También se observa que el mundo es de una manera diferente, que le permitirá proponer y generar ciertos recursos, para demostrar su sensibilidad.

COMO INCENTIVAR AL NIÑO POR MEDIO DEL DIÁLOGO.

(SEPÚLVEDA, 2008, pág. 2) "**Tener la capacidad de abordar una serie de circunstancias que a veces nos deshumanizan".** Qué asegura que el niño hay que también incentivarlo por medio del diálogo y el respeto. La buena crianza no significa solamente imponer normas y disciplina, sino brindar herramientas para un desarrollo emocional y físico para así el niño no tenga un aspecto informal sino tener mayor respeto y capacidad para poder desarrollar cosas mejores.

ESTIMULAR CAPACIDADES INTELECTUALES DEL NIÑO.

(IDÁRRAGA, 2008, pág. 1) **"Estimular sus capacidades intelectuales, el arte es una forma de comunicación entre padres e hijos".** Asegura que a través de la pintura, los dibujos, los juegos con plastilina o incluso el baile, los padres pueden conocer lo que inquieta a sus hijos, pues muchos se quejan de que en la edad preescolar no les hablan y responden a todo con monosílabos. Pero si entran en un juego de interacción, confianza y diversión, se darán cuenta, a través de esas expresiones lo que quieren averiguar de sus hijos.

Confirma que la práctica de cualquier arte, aumenta la capacidad de expresarse, frente a los niños que se limitan a las labores escolares. Un niño tiene que empezar a plasmar sus ideas, pensamientos en un papel; es decir, compartirlo con su entorno e incluso va a aumentar su autoestima y confianza.

¿QUÉ APORTA EL ARTE AL DESARROLLO DEL NIÑO?

Las actividades artísticas para ayudar a los niños debe tener experiencias de aprendizaje de la escuela, esta motiva el desarrollo mental del niño, ya que tienen que tener cuidado, la concentración, la imaginación al dibujar. El arte también beneficia el desarrollo emocional

del niño para fomentar la auto-aceptación con sus posibilidades y límites. Esta aceptación está vinculada con el comportamiento presente y futuro del niño.

ESTRATEGIAS DE HABILIDADES DEL APRENDIZAJE.

Las tres primeras habilidades ayudan al niño a elaborar y organizar los contenidos para que resulte más fácil procesar la información. Éstas son las estrategias de ensayo, elaboración y organización.

- **La estrategia de ensayo:** implica en la repetición activa oral o escrita de los contenidos de cada información presentada.
- **La estrategia de elaboración:** Es la conexión entre lo nuevo y lo ya conocido, cómo se relaciona la información nueva con el conocimiento existente.
- **La estrategia de organización** permiten agrupar la información para que sea más fácil recordarla.
- **La estrategia de control de la comprensión o estrategias metacognitivas:** Están destinadas a controlar la actividad mental del niño para dirigir el aprendizaje. Estas estrategias están fuertemente vinculadas con la metacognición porque implican tener conciencia de lo que trata lograr según la estrategia que se están utiliza el éxito logrado.
- **Las estrategias de planificación:** son las implementadas por los niños para dirigir y controlar su conducta. Son previas a la realización de una tarea.
- **Las estrategias de regulación, dirección y supervisión:** Esta estrategia se aplican durante la ejecución de la tarea, modificación y búsqueda de estrategias alternativas en el caso de que sea necesario para lograr los objetivos.

- **La estrategia de evaluación:** son las encargadas de verificar el proceso de aprendizaje y la diferencia durante el proceso y al final de esta estrategia.
- **La estrategia de apoyo o afectivas:** funcionan como apoyo al aprendizaje para que éste se produzca en las mejores condiciones posibles.

HERRAMIENTA DE APRENDIZAJE QUE SE UTILIZA EN LAS HABILIDADES DEL NIÑO.

(LÁZARRO, 2008, pág. 2) **"El arte puede hacerse de mil formas; cada niño lo interpreta a su manera"** El arte es una estrategia que permite para la educación en todo las clases de estudio. El cual se potencia el pensamiento creativo, reflexivo y crítico del niño. Por medio de una herramienta de aprendizaje que estimula la capacidad de crear e innovar dibujos según la imaginación del niño.

¿QUÉ ES DESTREZA?

Destreza es la que permite tener la capacidad o habilidad para realizar algún trabajo, con relación a trabajos físicos o manuales.

¿QUÉ ES DESTREZA ARTÍSTICA?

Es la que permite buscar un sentimiento y significado del arte que la persona lo dibuja según la imaginación y creatividad que comparte el mensaje al público según lo realizado en la figura creada.

DESTREZA CONCEPTUAL: Actividades artísticas para el niño ayuda a las experiencias de aprendizaje en la escuela, el cual impulsa el desarrollo mental de los niños, ya que tienen que tener cuidado, la concentración, la imaginación para dibujar. El arte también beneficia el desarrollo emocional del niño para promover la auto-aceptación con sus posibilidades y límites.

Esta aceptación está estrechamente vinculada con el comportamiento presente y futuro del niño.

DESTREZAS MOTORAS

Es una buena clase para empezar, ya que se genera algo conocido por las distintas una categoría que se tiene las habilidades motoras que participan en las actividades organizadas tales como atarse los zapatos, escribir canciones, cantar, sonar las letras o manejar herramientas o instrumentos. Como todos sabemos, el aprendizaje de estas habilidades motrices requiere práctica, en el sentido de la repetición del acto motor esencial.

DESTREZAS INTELECTUALES: La más importante de estas habilidades son las discriminaciones, los conceptos y reglas que constituyen las habilidades básicas de aprendizaje y de trabajo de todos estos conocimientos que se producen en los cursos más avanzados. Es especialmente importante distinguir estas habilidades de información y habilidades verbales para ser capaz de recordar y volver a formular una definición verbal es muy diferente para demostrar que se puede utilizar esa definición.

ESTRATEGIAS COGNOSCITIVAS

Están organizadas las habilidades y la conducta del individuo de aprender, recordar y pensar. Están orientados hacia la autogestión del aprendizaje y el pensamiento, por lo que se diferencia de las habilidades intelectuales que tienen una orientación hacia el entorno de aprendizaje. Hay diferentes habilidades motoras, para compartir con ellos la propiedad de la organización derivan estímulos que tienen lugar en el niño.

DESARROLLO: Son aquellos que creen que el artista nace que todo el sentido artístico y creativo, es el principal resultado de una experiencia que debe ser alentado con miras a un mejor aprendizaje. Hace casi medio

siglo, cuando comenzaron a tener en cuenta los nuevos descubrimientos tecnológicos se aplicaron las actividades educativas, el aprendizaje de la artística, fue a menudo marginado por una falsa interpretación de la psicología del aprendizaje, en parte debido a una aplicación excesiva rígida de las doctrinas de comportamiento.

DESARROLLO DE LA SENSIBILIDAD: La conciencia es el primer paso del aprendizaje, y sin ella es imposible alcanzar los niveles más altos de la misma. Podemos ser sensibles a ciertos estímulos e insensible a los demás. Es un problema de la los niños que se puede estudiar con el fin de promover las actividades a través de la cual los docentes pueden aprender a ser sensible a las situaciones.

DESARROLLO DE LA CAPACIDAD CREATIVA

Todos los estudios necesitan para la subsistencia de la capacidad creativa, ya que es necesaria la imaginación y el arte para que la globalización, no sólo en el trabajo o de materiales artísticos, sino también en las ciencias experimentales y todos los métodos, técnicas son necesarias para la enseñanza efectiva y actualizada. Se descubrió la verdad para que el estudiante repita los procesos creativos.

DESARROLLO DE LA DIMENSIÓN COGNOSCITIVA

El arte y el desarrollo de la dimensión artística también necesitan un montón de conocimiento, ya sea histórico, lingüístico o técnico, para ser expresado. El niño aprenderá más poética, pictórica, dramática o practica técnicas musicales. La misión de la educación es enseñar, proponer varias alternativas. Los niños deben experimentar, probar, participar y aumentar sus conocimientos que permite así una mayor globalización del conocimiento y, por tanto, el crecimiento de la síntesis creativa. De esta manera cumplir con los objetivos más importantes de la educación

artística, que son la producción de la obra de arte y la contemplación recreativa de estas y otras hechas por varios artistas.

DESARROLLO DE LA DIMENSIÓN EXPRESIVA

El niño debe aprender a expresar sus sentimientos y emociones a través de diversas manifestaciones que conforman el arte. El sentimiento se materializa a través de la pintura, el lenguaje corporal y el drama, la poesía, la expresión literaria, o la música, grabar sus propios sonidos, filmado sus experiencias en el uso de la última tecnología para expresar sus sentimientos, deseos, conocimientos e información. En el desarrollo de la expresión, en las nuevas alternativas propuestas en las técnicas expresivas de difusión y apoyo a la comunicación interpersonal debe intervenir el sistema educativo en conjunto.

DIMENSIONES DE LA CREATIVIDAD

Desde el campo de la educación, se propone la necesaria por interacción con las diferentes dimensiones que hacen que el proceso de desarrollo orientado a la construcción y el desarrollo de sus semejantes, formados en un todo integral y dinámico, en el que la creatividad como una de las más importancia también actuará en su función transformadora y productiva como un factor de cohesión, dinámica y proyectiva en la búsqueda de una sólida construcción humana y social.

¿EN QUÉ CONSISTE LA PEDAGOGÍA ARTÍSTICA INFANTIL?

La pedagogía del arte infantil se propone apoyar la necesidad natural de expresión del ser humano, ofrece las múltiples posibilidades de dar pautas a la percepción e interpretación de la realidad por parte del niño. Acepta los sentimientos del niño en su actividad artística y también en el contexto de la etapa de desarrollo en que se encuentra. También cuales son los propósitos fundamentales del desarrollo de la capacidad creadora del

niño, estimula el pensamiento contrario valorada la originalidad y las respuestas de independencia intelectual.

¿CUÁL ES LA FUNCIÓN DEL DOCENTE EN EL ÁMBITO ARTÍSTICO?

El docente es fundamental, ya que debe ser totalmente racional en relación con todos los elementos que necesita tener el niño con cualquier actividad artística. El docente más que el debe convertirse en un buen conductor y orientador del grupo, que enseña a aprender. Otra forma que el docente debe tener es propiciar la participación de todos los niños para hacerles sentir que se confía en ellos y en su capacidad, ya que toda persona tiene algo que enseñar a los demás.

El docente tiene que adaptarse a los niños y no hacer que éstos se acomoden a él; por encima de todo, debe ser profundamente humano y comprensivo, y tiene que tener un buen cuidado en no imponer su personalidad al niño, pues cuando así lo hace, aun cuando sea inconscientemente, no permitirá alcanzar la libertad de expresión que busca.

¿CUÁL ES LA FUNCIÓN DEL REPRESENTANTE LEGAL EN EL ÁMBITO ARTÍSTICO?

La situación actual que se vive y la falta de tiempo de los representantes legales para la educación de los niños, sobre todo cuando los padres trabajan toman un poco importismo en los deberes, conocimiento de los infantes y ellos se sienten sólo, toman otro camino como es la calle y dejan los estudios. Así que el mensaje es que tomen conciencia y no dejar desperdiciar a los niños sino lo contrario poner a desarrollar las habilidades artísticas utilizan los diferentes materiales y colores que va acorde con la figura dibujada.

DISEÑO GRAFICO

LA TEORÍA DEL COLOR

El color se produce como respuesta a una sensación de la estimulación del ojo y los mecanismos nerviosos frente a la luz. Por lo tanto, el color no existe en sí, y no es tampoco una característica de los objetos, sino una mera percepción de nuestros ojos ante ciertas longitudes de onda que componen algo que se denomina “espectro” de luz blanca.

PERCEPCIÓN DEL COLOR

“El mundo material es incoloro. La materia posee la característica de absorber determinadas partes del espectro lumínico. La luz que no es absorbida es remitida y transmite estímulos de color diferentes al de la ambientación general, al llegar estos estímulos espectrales distintos hasta el órgano de la vista es cuando nos produce una sensación de color.”

“Consideramos el poder de absorción del material como el color propio de su cuerpo, y la composición espectral de un haz de luz como su color luminoso. Aunque la absorción sólo es una cualidad latente y los rayos de luz sólo son sus transmisores de información. El color sólo es sensación de color, producto del órgano de la vista”.

Estos colores no se pueden formar de la mezcla de ningún color, son absolutos. Los colores secundarios son aquellos que surgen de la mezcla por partes iguales de dos primarios es decir: de la mezcla del azul y el amarillo surge el verde, del rojo y amarillo, el naranja y del rojo y azul, el violeta.

LOS ELEMENTOS BÁSICOS DEL DISEÑO

De inicio, es clave definir cuáles son elementos del diseño y la importancia que éstos tienen en el ámbito psicológico de las personas con el fin de lograr el propósito que se busca, que es el de persuadir e informar.

FUNDAMENTACIÓN FILOSÓFICA

(Platón, 2009, pág. 2) **Platón mantenía que las cosas que uno ve y palpa son sombras, copias imperfectas de las formas puras que estudia la filosofía.** Por consiguiente, sólo el razonamiento filosófico abstracto proporciona un conocimiento verdadero, mientras que la percepción facilita opiniones vagas e inconsistentes y concluyó que la contemplación filosófica del mundo de las ideas es el fin más elevado de la existencia humana. De este principio se deriva la necesidad de libertad en la educación del niño; es preciso que esté libre, para que pueda actuar a su modo en contacto con todo lo que le rodea.

(CHIVAS, 2008, pág. 52) **“La creatividad es la capacidad y la actitud para generar ideas y comunicarlas, capacidad que tienen su origen en los estímulos socioculturales."** La creatividad no es sinónimo de inteligencia sino un potencial personal y grupal que se proyecta a cualquier actividad profesional y humana, pues su desarrollo implica calidad y está estrictamente vinculada al proceso de descubrimiento de algo nuevo, producir a partir de lo ya dicho o reorganizar la información en función de la asimilación consciente del contenido.

FUNDAMENTACIÓN PEDAGÓGICA

(Discovery Kids, 2013) Pág. 1 **"El arte puede hacerse de mil formas; cada niño lo interpreta a su manera”** Este pedagogo indica que los docentes tienen que tener una paciencia y la actitud hacia el niño

mediante el cual se observa el comportamiento de cada uno de ellos. En el ambito del arte los docentes tienen que darle una amplia apertura sobre el tema para que el niño descubra su arte utiliza la creatividad e imaginación.

(Montessori, 2008, pág. 2) **“La rígida estructura del aula tradicional y brindar al niño libertad de movimiento, de experimentación y de expresión”.** El propósito del enfoques pedagógicos que abordan al desarrollar la inteligencia creativa, en donde niños serán estimulados para que expresen todas sus percepciones y sentimientos, con relación a los distintos saberes. La intención principal que inspiró al pedagogo, es encaminada a otras alternativas de lograr despertar la naturaleza creativa e inventiva de los infantes en educación inicial, preescolar y los dos primeros niveles de educación básica, utiliza recursos de expresión artística que están al alcance de los docentes.

La perspectiva artística es un recurso para estimular el desarrollo de los niños desde la educación inicial, preescolar y los demás niveles educativos de los sistemas escolarizados y desde la educación no formal, considera los contenidos según el desarrollo de los docentes. Por lo tanto, es necesario considerar con mas responsabilidad la atención de los niños en los primeros cinco años de vida, que representan un repertorio de conocimientos, habilidades y destrezas que existen potencialmente en todo ser humano.

FUNDAMENTACIÓN TECNOLÓGICA

(Sánchez, 2010, pág. 26) **“La tecnología es un recurso que puede ser eterno si la mente que lo utiliza posee la creatividad planificadora adecuada para hacerlo útil”.** La tecnología en la actualidad es muy importante para el ser humano lo utiliza por medio de lapto, celular y por medio de esos objetos utilizan el internet donde se encuentra la mayor

información de temas de investigación, en cuanto a los programas siempre tienen ser actualizado.

FUNDAMENTACIÓN LEGAL.

Constitución de la República del Ecuador 2008

SECCIÓN V

EDUCACIÓN

Art. 26.- La educación es un derecho de las personas a lo largo de su vida y un deber ineludible e inexcusable del Estado. Constituye un área prioritaria de la política pública y de la inversión estatal, garantía de la igualdad e inclusión social y condición indispensable para el buen vivir. Las personas, las familias y la sociedad tienen el derecho y la responsabilidad de participar en el proceso educativo.

LEY ORGÁNICA DE EDUCACIÓN DE ECUADOR 2008

Art. 5.- Derechos de las y los estudiantes.- Son derechos de las y los estudiantes los siguientes:

c) Contar y acceder a los medios y recursos adecuados para su formación superior; garantizados por la Constitución;

e) Elegir y ser elegido para las representaciones estudiantiles e integrar el cogobierno, en el caso de las universidades y escuelas politécnicas;

f) Ejercer la libertad de asociarse, expresarse y completar su formación bajo la más amplia libertad de cátedra e investigativa;

g) Participar en el proceso de construcción, difusión y aplicación del conocimiento;

BUEN VIVIR

SECCIÓN

EDUCACIÓN

Art. 343.- El sistema nacional de educación tendrá como finalidad el desarrollo de capacidades y potencialidades individuales y colectivas de la población, que posibiliten el aprendizaje, y la generación y utilización de conocimientos, técnicas, saberes, artes y cultura. El sistema tendrá como centro al sujeto que aprende, y funcionará de manera flexible y dinámica, incluyente, eficaz y eficiente.

El sistema nacional de educación Integrará una visión intercultural acorde con la diversidad geográfica, cultural y lingüística del país, y el respeto a los derechos de las comunidades, pueblos y nacionalidades.

CAPÍTULO II

METODOLOGÍA, ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

METODOLOGÍA

La metodología es parte del proceso de investigación, que permite realizar los métodos y las técnicas necesarias para llevarla a cabo parte de la lógica, cuya finalidad es señalar el procedimiento para alcanzar el saber de un orden determinado.

MÉTODO

Es la forma práctica y teórica de actuar del ser humano, orientado a lograr un objetivo. Una investigación debe tener un modelo a seguir para que se cumplan los objetivos propuestos.

Método Inductivo - Deductivo

(López, 2009, pág. 46) "**Estos métodos parte de la realidad y colabora a la construcción de una imagen o proceso organizacional, también se deducen comportamiento individuales o particulares con experiencia y conocimiento para trazar una hipótesis".** Este método me permite analizar el problema en diferentes aspectos y necesidades para llegar al tratamiento general de todo su contexto, permite organizar mejor el proyecto.

Método Analítico - Sintético

(Moguel, 2008, pág. 88) **"Método sintético es un proceso mediante el cual se relaciona hechos y formula teórica unificada los diversos elementos. Método analítico distingue elementos de un fenómeno y procede a revisar ordenadamente cada uno de ellos".** Con método analítico - sintético se observa las variables revisar los puntos del tema

escogido en el tiempo que se va hacer la investigación para analizar e interpretar sus partes y llegar a una solución.

TIPOS DE INVESTIGACIÓN.

Los tipos de esta investigación que se utilizan son: Investigación de Campo, Investigación Bibliográfica y Documental, Investigación Descriptiva.

Investigación de campo

(Vertice, 2008, pág. 180) **"Es la investigación aplicada para interpretar y solucionar alguna situación, problema o necesidad en un momento determinado".** Este método de investigación permite realizar la observación, la encuesta se tiene que conseguir datos e ir al problema y plantear una solución factible para atender la necesidad más urgente de la escuela, para aplicar la propuesta como es el Cd Multimedia.

Investigación Bibliográfica y Documental

(Vertice, 2008, pág. 180) **"Como en todo proceso de investigación, la búsqueda de fuentes bibliográficas y documentales está estrechamente asociada a los objetivos de investigación" .**Del mismo modo la información bibliográfica y documental son datos recogidos de libros e Información de la web. Al momento de sustentar el proyecto con bases de amplio sentido de la realidad.

Investigación Descriptiva

(MALHOTRA, 2009, pág. 25) **"Es la que permite calcular porcentajes de unidades específicas que muestre cierto comportamiento".** Con este tipo de investigación se calcula un porcentaje casi correcto con la investigación que se realiza.

POBLACIÓN Y MUESTRA.

Población.

(Balestrini, 2008, pág. 25) **"Una población o universo puede estar referido a cualquier conjunto de elementos de los cuales conocen sus características que serán validadas las conclusiones obtenidas en la investigación".** Es un conjunto de personas que reúnen características comunes que van hacer investigado. Es un grupo de medidas o elementos que presentan características comunes de una persona.

La población en esta investigación se estratificó en: Autoridad, docentes, estudiantes y representantes legales.

Cuadro #2

ITEM	ESTRATO	POBLACIÓN
1	AUTORIDAD	1
2	DOCENTES	14
3	ESTUDIANTES	450
4	REPRESENTANTES LEGALES	400
	TOTAL	**865**

FUENTE: Escuela de educación básica "Alejandro Carrión Aguirre".
ELABORADO POR: Génesis Alay Lino

Muestra.

(Brito, 2008, pág. 8) **"Es un conjunto de medidas o el datos recogidos de una parte de los elementos perteneciente a la población".** La muestra debe ser representativa debido a las características que refleja la esencial población que se va estudiar.

Muestra no Probabilística: Es un procedimiento de selección en el que desconoce la probabilidad que tiene los elementos de la población para integrar la muestra.

Cuadro #3

ITEM	ESTRATO	MUESTRA
1	AUTORIDAD	1
2	DOCENTES	5
3	REPRESENTANTES LEGALES	50
	TOTAL	**56**

FUENTE: Escuela de educación básica "Alejandro Carrión Aguirre".
ELABORADO POR: Génesis Alay Lino

TÉCNICAS DE INVESTIGACIÓN

En el presente proyecto de investigación se aplicaron como técnicas primarias: la observación, la encuesta y entrevista y como técnica secundaria: la documentación bibliográfica.

LA OBSERVACIÓN

(Moore, 2009, pág. 150) **"Una observación es influyente con relación a un cálculo estadístico si al eliminarla cambia el resultado del cálculo".** Con este método podemos identificar el nivel de aprendizaje en cuanto a este tema, que ha sido base para mejorar el desarrollo creativo quienes estudian en la Escuela de Educación Básica "Alejandro Carrión Aguirre", a su falta de desconocimiento a esta carrera, y así solucionar los problemas y al mismo tiempo verificar las hipótesis planteadas.

ENCUESTAS

(Martín, 2011, pág. 6) **“Es la conjunción del interés, y necesidad para recoger información de la persona que le realizan preguntas”.**

La encuesta se aplica a docentes y representantes legales para obtener la mayor información de datos y continuar con el proyecto de investigación.

LA ENTREVISTA

(Nuria Pastor Fernandez, 2008, pág. 101) **“La entrevista desde el punto de vista es una forma específica de interrelación social que tiene por objeto recoger datos, para investigación objetiva de la encuesta”.** Designada a los docentes que son los principales en dar sus primeros desarrollos intelectuales a los estudiantes, ya ellos deben tener bases relacionadas al arte, dibujo técnicas donde ayuden a desarrollar el interés por conocer sus habilidades y destrezas para a futuro difundir sus conocimientos.

Documentación Bibliográfica

(Rivero, 2009, pág. 1) **“La información bibliográfica y documental de informes obtenidos de libros e Información de la web, respaldan esta investigación con bases de amplio sentido de la realidad”.** Este tipo de investigación permite buscar mucho más rápido la información por medio de las paginas agregada a cada tema y subtema esto podría contravenir algunas disposiciones legales, pero lo cierto es que no todos los libros circulan libremente, ni todas las personas disponen de los recursos para adquirirlos.

PROCEDIMIENTO DE LA INVESTIGACIÓN

CRITERIOS PARA ELABORAR LA PROPUESTA

En esta investigación se considera los siguientes aspectos para elaborar la propuesta:

- Seleccionar el tema de la investigación
- Recolección de la información bibliográfica
- Elaboración de Marco Teórico
- Reparación de documentos para la recolección de datos
- Aplicación de las encuestas realizadas para recolectar información
- Análisis e interpretación de los resultados
- Conclusión y recomendaciones
- Elaboración de la propuesta
- Título
- Justificación
- Fundamentación teórica de la propuesta
- Objetivos general y específicos
- Importancia
- Factibilidad
- Descripción de la propuesta
- Misión
- Visión
- Aspectos legales
- Beneficiarios
- Impacto social
- Conclusiones

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

Una vez aplicado las técnicas de investigación, tanto los resultados respectivos para esta aplicación, se recopilaron las tablas estadísticas de la propuesta, por cuanto la información que arrojará será la que indique las conclusiones de la investigación sobre las habilidades artísticas gráficas en el aprendizaje de los niños.

Se tuvo la colaboración del director, docentes y representantes legales de la escuela, el cual se obtuvo las respuestas de la entrevista con preguntas abiertas y preguntas cerradas que se realizó en la encuesta, indica los resultados en la gráficas estadística, la frecuencia y porcentaje de los datos obtenidos.

Se presentarán en gráficas estadísticas con su respectivo análisis, donde se dará los resultados correspondientes de las encuestas dirigidas a los docentes y representantes legales.

En conclusión se muestra resultado, basado en análisis de datos, recopilado en la entrevista y la encuesta.

RESULTADOS DE LA ENTREVISTA REALIZADO AL DIRECTOR

DE LA ESCUELA "ALEJANDRO CARRIÓN AGUIRRE"

Nombre del Director: Lcdo. Freddy Pincay
Entrevistado por: Génesis Alay Lino **Curso:** 4ª1

- **¿En la institución educativa en la que usted dirige hay niños que tengan destrezas y habilidades mediante el dibujo y la pintura?**

Buenos días gracias por tomar como proyecto a la escuela, a la pregunta que me realizó le respondo que si hay niños que demuestran su creatividad, habilidades artísticas, tanto los docentes como también como autoridad implementamos ferias culturales de dibujos, pinturas, manualidades y han participado en concursos a nivel de escuelas y hemos ganado medallas por tener estudiantes con muchas habilidades artísticas.

- **¿En el pensum académico del plantel que dirige implementan la materia de arte para los niños?**

Específicamente una materia que se denomine al arte, no, pero si se lograr que en cada materia llegue a su objetivo de desarrollar su nivel intelectual en los niños, a través de talleres, actividades manuales, o participación en clase.

- **¿Los materiales de arte que la institución utiliza para ver el desempeño artístico en los niños son suficientes?**

Lamentablemente no es suficiente, nos regimos al alcance de cada uno de nosotros brindamos en la institución.

- **¿Cómo usted identifica las habilidades artísticas de los niños?**

Como mencione se puede identificar a través de talleres, actividades manuales, o participación en clase.

- **¿Usted como autoridad de la institución le gustaría que se implemente mediante la aplicación multimedia para desarrollar las destrezas y habilidades artísticas en los niños?**

Claro, porque no, he tenido la oportunidad de identificar que los niños de hoy tienen ese mayor interés en cuanto a la tecnología a lo moderno y lo práctico, estoy segura que esto ayudara tener un mejor conocimiento a esta materia llamada diseño gráfico a través de la aplicación multimedia.

RESULTADOS DE LA ENCUESTA

REALIZADA A LOS DOCENTES

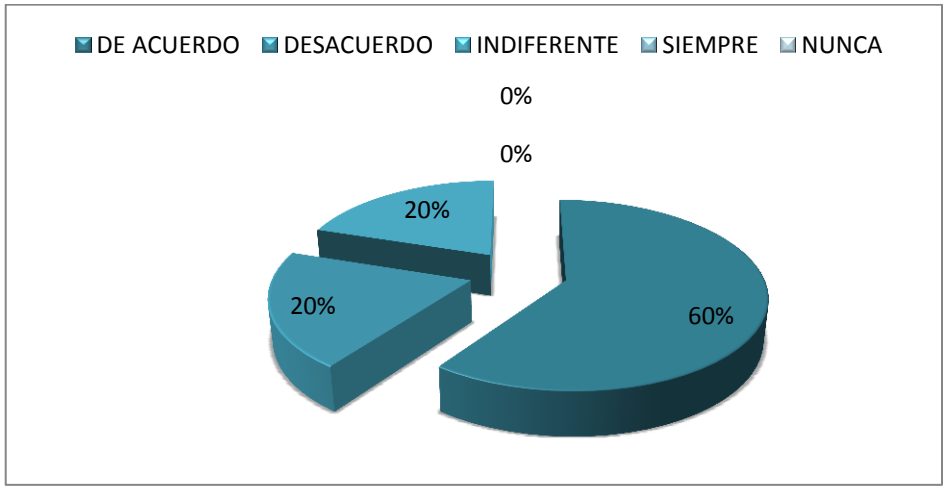
1.- ¿Cree usted que es importante el conocimiento sobre el Diseño Gráfico?

Cuadro # 4 CONOCIMIENTO SOBRE EL DISEÑO GRÁFICO

Nº	VALORACIÓN	F	%
1	DE ACUERDO	3	60
2	DESACUERDO	1	20
3	INDIFERENTE	1	20
4	SIEMPRE	0	0
5	NUNCA	0	0
	TOTAL	5	100

Fuente: Escuela de Educación Básica "Alejandro Carrión Aguirre"
Elaborado por: Génesis Alay Lino

Gráfico # 1 CONOCIMIENTO SOBRE EL DISEÑO GRÁFICO



Fuente: Escuela de Educación Básica "Alejandro Carrión Aguirre"
Elaborado por: Génesis Alay Lino

Análisis: El 60% de los docentes encuestados respondieron que están de acuerdo que es importante el conocimiento sobre el Diseño Gráfico, el 20% de docentes respondieron desacuerdo y el 20% respondieron indiferente.

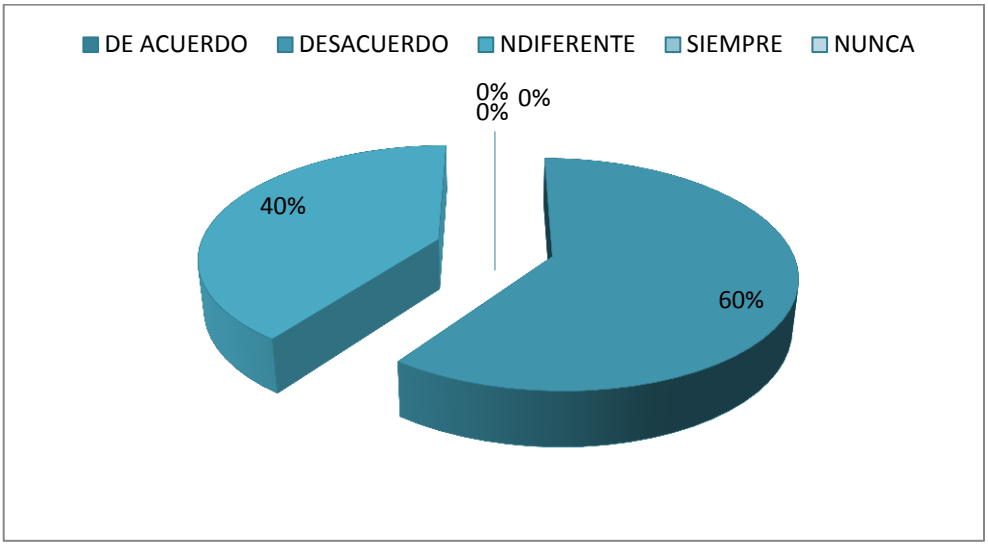
2.- ¿Está de acuerdo que exista una materia de arte en la institución?

Cuadro # 5 MATERIA DE ARTE

Nº	VALORACIÓN	f	%
1	DE ACUERDO	0	0
2	DESACUERDO	3	60
3	NDIFERENTE	2	40
4	SIEMPRE	0	0
5	NUNCA	0	0
	TOTAL	5	100

Fuente: Escuela de Educación Básica "Alejandro Carrión Aguirre"
Elaborado por: Génesis Alay Lino

Gráfico # 2 MATERIA DE ARTE



Fuente: Escuela de Educación Básica "Alejandro Carrión Aguirre"
Elaborado por: Génesis Alay Lino

Análisis:

De los docentes encuestados el 60% respondieron que están en desacuerdo que exista una materia de arte en la institución, el 40% de docentes respondieron indiferentes.

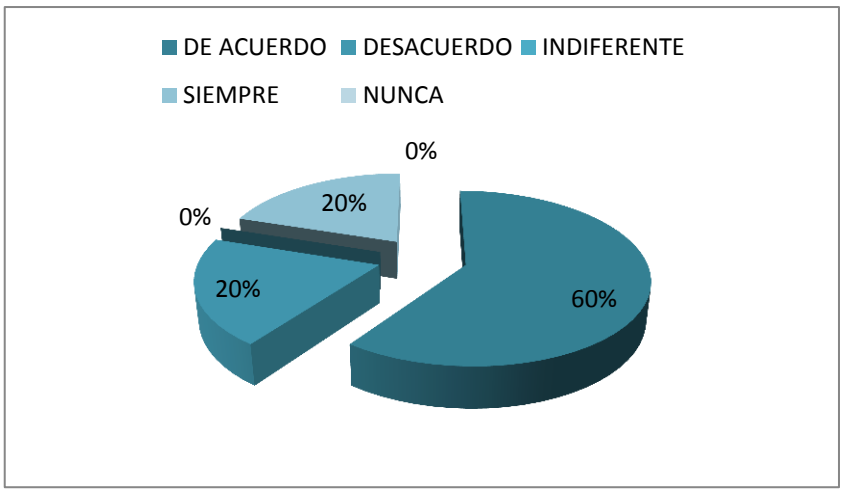
3.- ¿Los estudiantes tienen conocimiento sobre las habilidades artísticas?

Cuadro # 6 HABILIDADES ARTÍSTICAS

Nº	VALORACIÓN	f	%
1	DE ACUERDO	3	60
2	DESACUERDO	1	20
3	INDIFERENTE	0	0
4	SIEMPRE	1	20
5	NUNCA	0	0
	TOTAL	5	100

Fuente: Escuela de Educación Básica "Alejandro Carrión Aguirre"
Elaborado por: Génesis Alay Lino

Gráfico # 3 HABILIDADES ARTÍSTICAS



Fuente: Escuela de Educación Básica "Alejandro Carrión Aguirre"
Elaborado por: Génesis Alay Lino

Análisis:

De los docentes encuestados el 60% respondieron que están de acuerdo sobre conocimiento de las habilidades artísticas, el 20% de docentes respondieron desacuerdo y el 20% respondieron que Siempre.

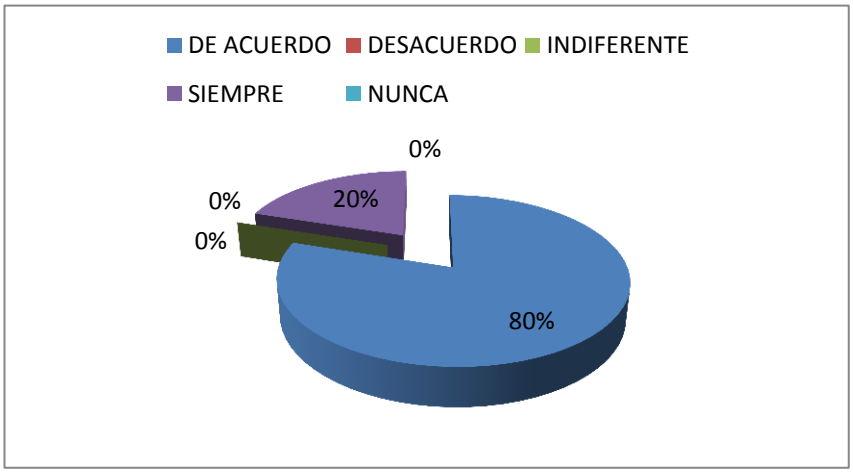
4.- ¿Está de acuerdo que los estudiantes les motiva y es de ayuda en su desarrollo intelectual todo lo referente al arte, como pintar, dibujar y crear?

Cuadro # 7 DESARROLLO INTELECTUAL REFERENTE AL ARTE

Nº	VALORACIÓN	f	%
1	DE ACUERDO	4	80
2	DESACUERDO	0	0
3	INDIFERENTE	0	0
4	SIEMPRE	1	20
5	NUNCA	0	0
	TOTAL	5	100

Fuente: Escuela de Educación Básica "Alejandro Carrión Aguirre"
Elaborado por: Génesis Alay Lino

Gráfico # 4 DESARROLLO INTELECTUAL REFERENTE AL ARTE



Fuente: Escuela de Educación Básica "Alejandro Carrión Aguirre"
Elaborado por: Génesis Alay Lino

Análisis:

De los docentes encuestados el 80% respondieron que están de acuerdo del desarrollo de habilidades y destrezas, el 20% de docentes respondieron que Siempre.

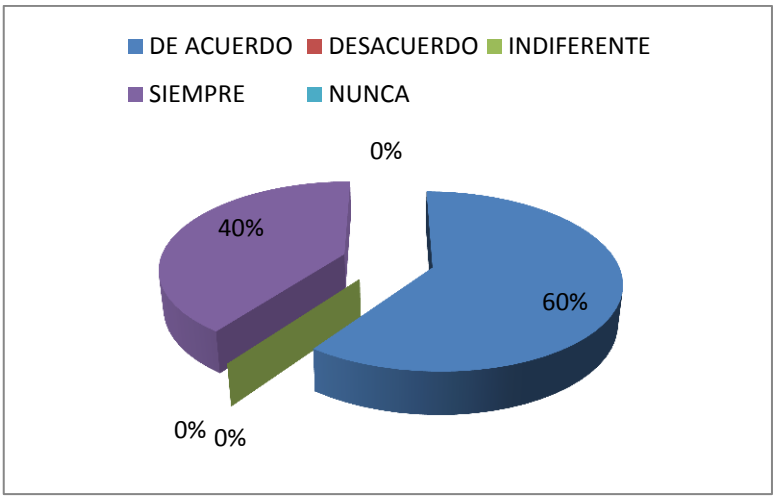
5.- ¿Está de acuerdo que el diseño gráfico ayuda a los estudiantes a desarrollar sus habilidades y destrezas, implementando estas en la institución?

Cuadro # 8 DESARROLLAR SUS HABILIDADES Y DESTREZAS

Nº	VALORACIÓN	f	%
1	DE ACUERDO	3	60
2	DESACUERDO	0	0
3	INDIFERENTE	0	0
4	SIEMPRE	2	40
5	NUNCA	0	0
	TOTAL	5	100

Fuente: Escuela de Educación Básica "Alejandro Carrión Aguirre"
Elaborado por: Génesis Alay Lino

Gráfico # 5 DESARROLLAR SUS HABILIDADES Y DESTREZAS



Fuente: Escuela de Educación Básica "Alejandro Carrión Aguirre"
Elaborado por: Génesis Alay Lino

Análisis:

De los docentes encuestados el 60% respondieron que están de acuerdo sobre el desarrollar sus habilidades y destrezas en la institución, el 40% siempre.

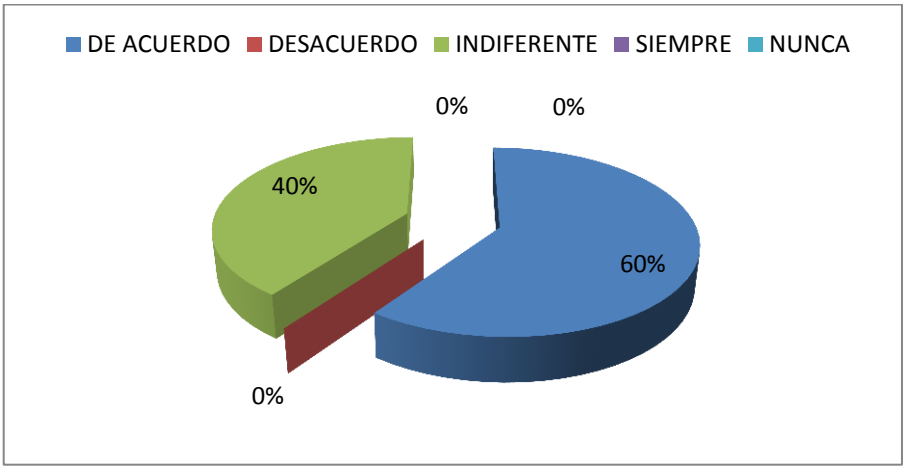
6.- ¿Los docentes deberían aplicar materiales didácticos para poder desarrollar las habilidades y destrezas en los estudiantes?

Cuadro # 9 MATERIALES DIDÀCTICOS

Nº	VALORACIÓN	f	%
1	DE ACUERDO	3	60
2	DESACUERDO	0	0
3	INDIFERENTE	2	40
4	SIEMPRE	0	0
5	NUNCA	0	0
	TOTAL	5	100

Fuente: Escuela de Educación Básica "Alejandro Carrión Aguirre"
Elaborado por: Génesis Alay Lino

Gráfico # 6 MATERIALES DIDÀCTICOS



Fuente: Escuela de Educación Básica "Alejandro Carrión Aguirre"
Elaborado por: Génesis Alay Lino

Análisis: De los docentes encuestados el 60% respondieron que están de acuerdo aplicar materiales didácticos para poder desarrollar las habilidades y destrezas en los estudiantes**,** el 40% de docentes respondieron que es indiferente.

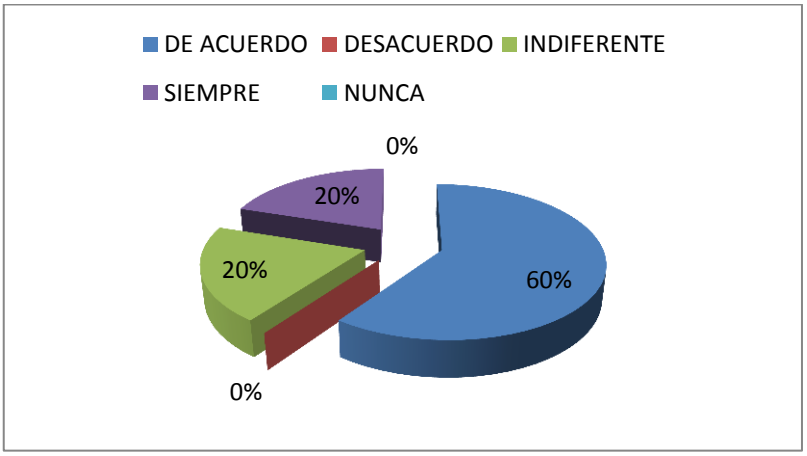
7.- ¿Está de acuerdo en que las autoridades deben gestionar la adquisición de recursos didácticos y tecnológicos para la aplicación gráfica?

Cuadro # 10 RECURSOS DIDÁCTICOS Y TECNOLÓGICOS PARA LA APLICACIÓN GRÁFICA

Nº	VALORACIÓN	f	%
1	DE ACUERDO	3	60
2	DESACUERDO	0	0
3	INDIFERENTE	1	20
4	SIEMPRE	1	20
5	NUNCA	0	0
	TOTAL	5	100

Fuente: Escuela de Educación Básica "Alejandro Carrión Aguirre"
Elaborado por: Génesis Alay Lino

Gráfico # 7 RECURSOS DIDÁCTICOS Y TECNOLÓGICOS PARA LA APLICACIÓN GRÁFICA



Fuente: Escuela de Educación Básica "Alejandro Carrión Aguirre"
Elaborado por: Génesis Alay Lino

Análisis: De los docentes encuestados el 60% respondieron que están de acuerdo en implementar recursos didácticos y tecnológicos para la aplicación gráfica, el 20% de docentes respondieron que indiferente y el 20% respondieron que siempre.

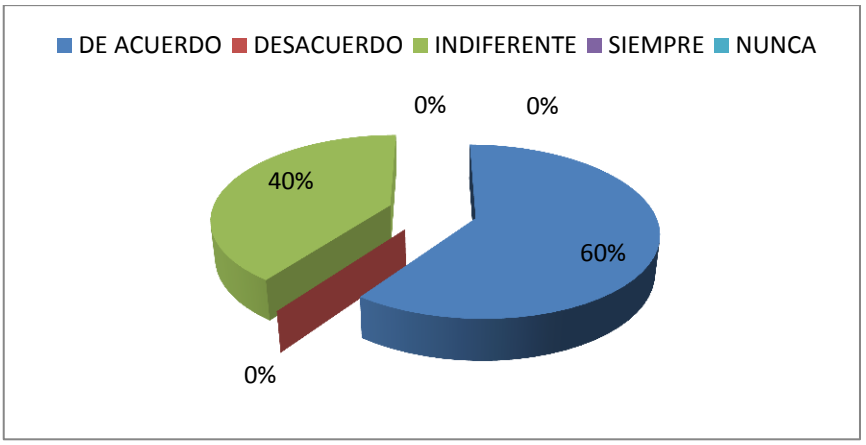
8.- ¿Está de acuerdo con la propuesta de los Recursos Multimedia ayudará a los niños a mejorar las destrezas y habilidades artísticas?

Cuadro # 11 RECURSOS MULTIMEDIA AYUDARÁ A LOS NIÑOS A MEJORAR LAS DESTREZAS Y HABILIDADES ARTÍSTICAS

Nº	VALORACIÓN	f	%
1	DE ACUERDO	3	60
2	DESACUERDO	0	0
3	INDIFERENTE	2	40
4	SIEMPRE	0	0
5	NUNCA	0	0
	TOTAL	5	100

Fuente: Escuela de Educación Básica "Alejandro Carrión Aguirre"
Elaborado por: Génesis Alay Lino

Gráfico # 8 RECURSOS MULTIMEDIA AYUDARÁ A LOS NIÑOS A MEJORAR LAS DESTREZAS Y HABILIDADES ARTÍSTICAS



Fuente: Escuela de Educación Básica "Alejandro Carrión Aguirre"
Elaborado por: Génesis Alay Lino

Análisis: De los docentes encuestados el 60% respondieron que están de acuerdo a la propuesta de recursos multimedia ayudará a los niños a mejorar las destrezas y habilidades artísticas, dibujar y crear diseños, el 40% de docentes respondieron que es indiferente.

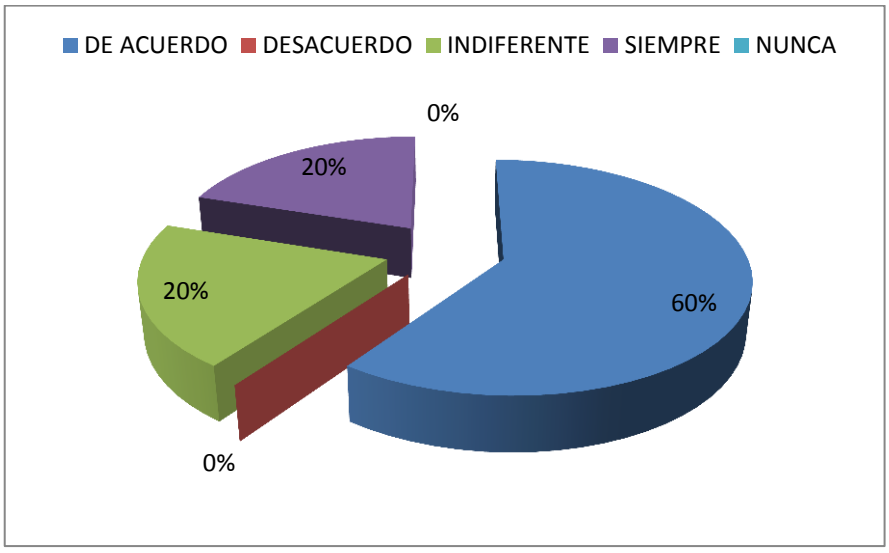
9.- ¿Está de acuerdo que las herramientas artísticas que utilizan ayuda a los niños en su desarrollo creativo?

Cuadro # 12 HERRAMIENTAS ARTÍSTICAS

Nº	VALORACIÓN	f	%
1	DE ACUERDO	3	60
2	DESACUERDO	0	0
3	INDIFERENTE	1	20
4	SIEMPRE	1	20
5	NUNCA	0	0
	TOTAL	5	100

Fuente: Escuela de Educación Básica "Alejandro Carrión Aguirre"
Elaborado por: Génesis Alay Lino

Gráfico # 9 HERRAMIENTAS ARTÍSTICAS



Fuente: Escuela de Educación Básica "Alejandro Carrión Aguirre"
Elaborado por: Génesis Alay Lino

Análisis: De los docentes encuestados el 60% respondieron que están de acuerdo las herramientas artísticas gráfica ayuda el desarrollo creativo de los niños, el 20% de docentes respondieron indiferentes, el 20% respondieron que siempre.

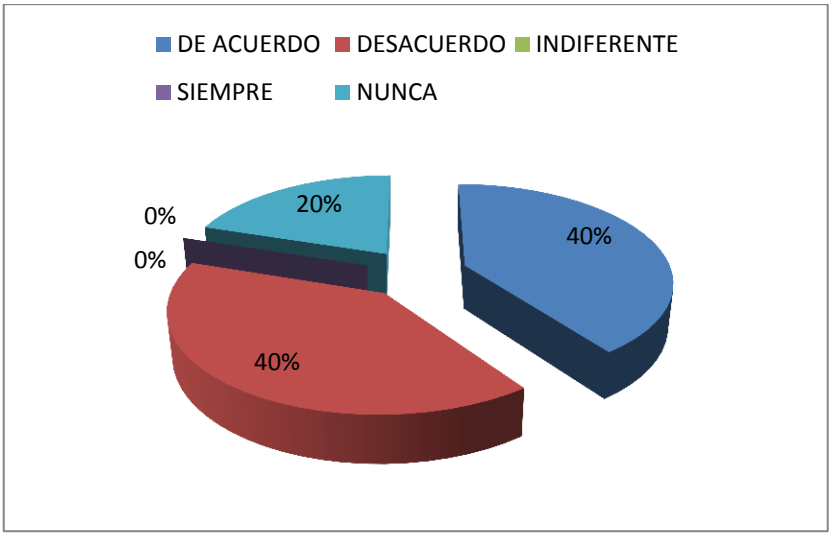
10.- ¿Estaría usted de acuerdo conocer para qué sirve el diseño gráfico y los recursos Multimedia?

Cuadro # 13 DISEÑO GRÁFICO Y LOS RECURSOS MULTIMEDIA

Nº	VALORACIÓN	f	%
1	DE ACUERDO	2	40
2	DESACUERDO	2	40
3	INDIFERENTE	0	0
4	SIEMPRE	0	0
5	NUNCA	1	20
	TOTAL	5	100

Fuente: Escuela de Educación Básica "Alejandro Carrión Aguirre"
Elaborado por: Génesis Alay Lino

Gráfico # 10 DISEÑO GRÁFICO Y LOS RECURSOS MULTIMEDIA



Fuente: Escuela de Educación Básica "Alejandro Carrión Aguirre"
Elaborado por: Génesis Alay Lino

Análisis: De los docentes encuestados el 40% respondieron que están de acuerdo sobre conocer sobre diseño gráfico y recursos multimedia, el 40% de docentes respondieron que están en desacuerdo y el 20% respondieron que nunca.

RESULTADOS DE LA ENCUESTA

REALIZADA A LOS REPRESENTANTES LEGALES

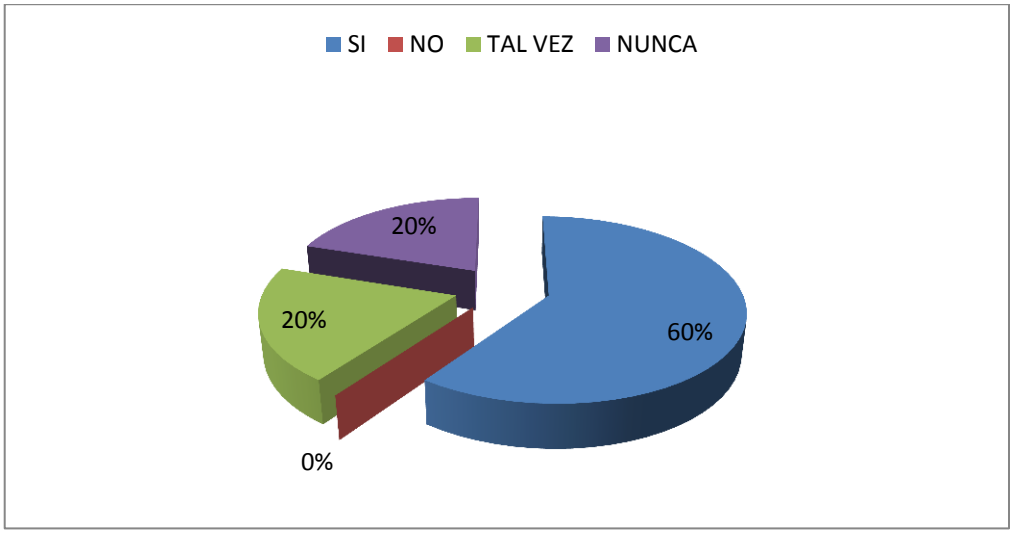
1.- ¿La aplicación multimedia es una estrategia importante para su representado?

Cuadro # 14 ESTRATEGIA MULTIMEDIA

Nº	VALORACIÓN	f	%
1	SI	30	60
2	NO	0	0
3	TAL VEZ	10	20
4	NUNCA	10	20
	TOTAL	50	100

Fuente: Escuela de Educación Básica "Alejandro Carrión Aguirre"
Elaborado por: Génesis Alay Lino

Gráfico # 11 ESTRATEGIA MULTIMEDIA



Fuente: Escuela de Educación Básica "Alejandro Carrión Aguirre"

Elaborado por: Génesis Alay Lino

Análisis: De los representantes legales encuestados el 60% dijeron que si es la aplicación multimedia es una estrategia importante para su representado, el 20% respondieron tal vez y el 20% respondieron nunca.

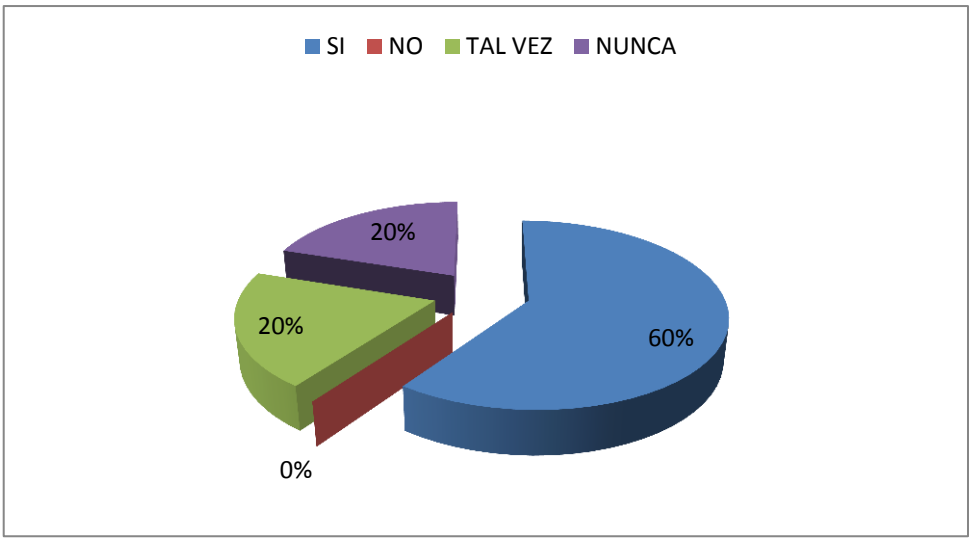
2.- ¿Es importante que se imparta el proceso de enseñanza y aprendizaje de habilidades artísticas a sus representados?

Cuadro # 15 PROCESO DE ENSEÑANZA SOBRE HABILIDADES ARTÍSTICA

Nº	VALORACIÓN	f	%
1	SI	30	60
2	NO	0	0
3	TAL VEZ	10	20
4	NUNCA	10	20
	TOTAL	50	100

Fuente: Escuela de Educación Básica "Alejandro Carrión Aguirre"
Elaborado por: Génesis Alay Lino

Gráfico # 12 PROCESO DE ENSEÑANZA SOBRE HABILIDADES ARTÍSTICA



Fuente: Escuela de Educación Básica "Alejandro Carrión Aguirre"
Elaborado por: Génesis Alay Lino

Análisis: De los representantes legales encuestados el 60% respondieron si es importante el proceso de enseñanza sobre habilidades artística, el 20% dijo tal vez y el 20 % nunca.

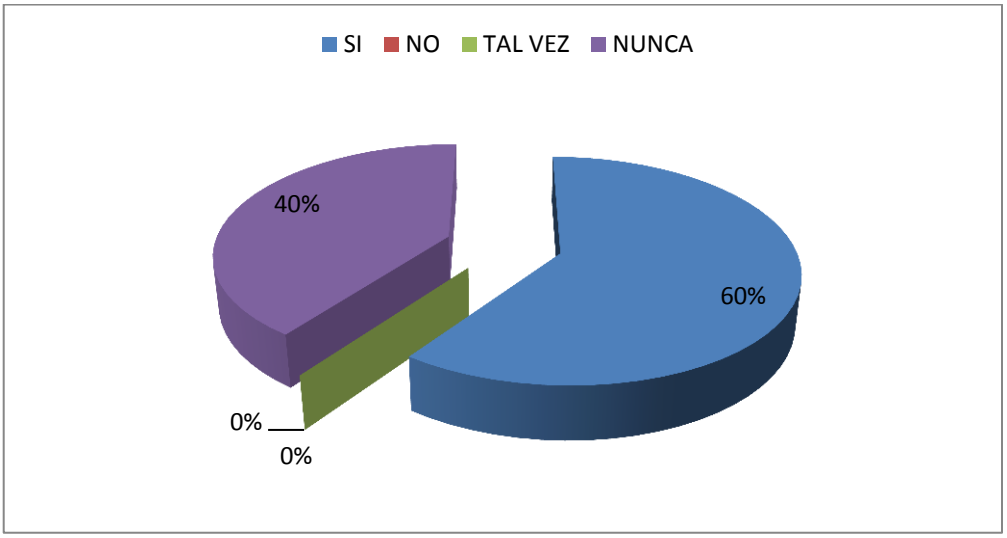
3.- ¿Es importante que en la escuela se desarrolle las habilidades artísticas en los niños a través de materiales didácticos?

Cuadro # 16 MATERIALES DIDÁCTICOS

Nº	VALORACIÓN	f	%
1	SI	30	60
2	NO	0	0
3	TAL VEZ	0	0
4	NUNCA	20	40
	TOTAL	50	100

Fuente: Escuela de Educación Básica "Alejandro Carrión Aguirre"
Elaborado por: Génesis Alay Lino

Gráfico # 13 MATERIALES DIDÁCTICOS



Fuente: Escuela de Educación Básica "Alejandro Carrión Aguirre"
Elaborado por: Génesis Alay Lino

Análisis:

De los representantes legales encuestados el 60% respondieron que si es importante que la escuela tenga materiales didácticos, el 40% respondieron nunca.

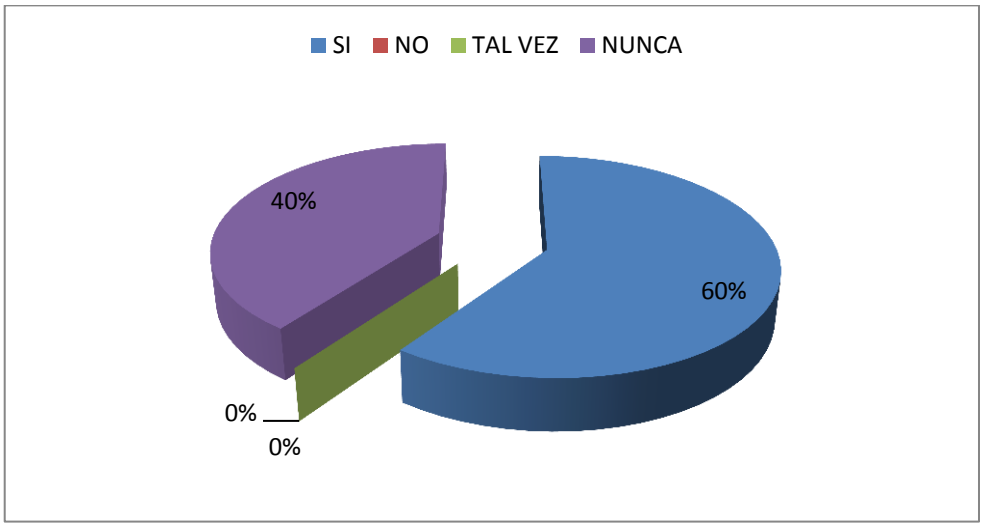
4.- ¿Es importante que los docentes utilicen materiales didácticos para mejorar el desarrollo de habilidades en los niños?

Cuadro # 17 DESARROLLO DE HABILIDADES EN LOS NIÑOS

Nº	VALORACIÓN	f	%
1	SI	30	60
2	NO	0	0
3	TAL VEZ	0	0
4	NUNCA	20	40
	TOTAL	50	100

Fuente: Escuela de Educación Básica "Alejandro Carrión Aguirre"
Elaborado por: Génesis Alay Lino

Gráfico # 14 DESARROLLO DE HABILIDADES EN LOS NIÑOS



Fuente: Escuela de Educación Básica "Alejandro Carrión Aguirre"
Elaborado por: Génesis Alay Lino

Análisis

De los representantes legales encuestados el 60% respondieron que si los docentes utilicen materiales didácticos en la escuela, el 40% respondieron nunca.

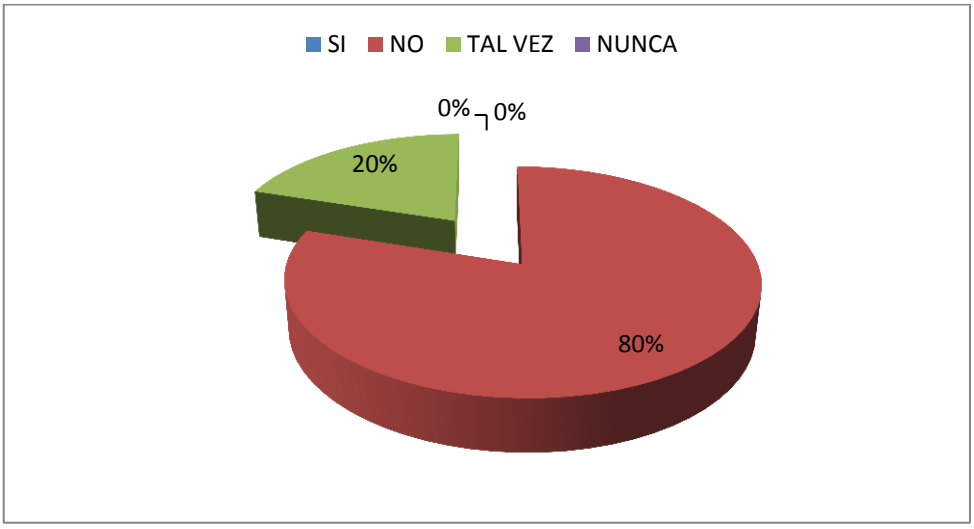
5.-¿El grado de satisfacción que tiene usted con respecto al arte gráfico de la escuela es de excelencia?

Cuadro # 18 GRADO DE SATISFACCIÓN RESPECTO ARTE

Nº	VALORACIÓN	f	%
1	SI	0	0
2	NO	40	80
3	TAL VEZ	10	20
4	NUNCA	0	0
	TOTAL	50	100

Fuente: Escuela de Educación Básica "Alejandro Carrión Aguirre"
Elaborado por: Génesis Alay Lino

Gráfico # 15 GRADO DE SATISFACCIÓN RESPECTO ARTE



Fuente: Escuela de Educación Básica "Alejandro Carrión Aguirre"
Elaborado por: Génesis Alay Lino

Análisis: De los representantes legales encuestados el 60% respondieron que no es de satisfacción el arte gráfico en la escuela, el 20% respondieron tal vez.

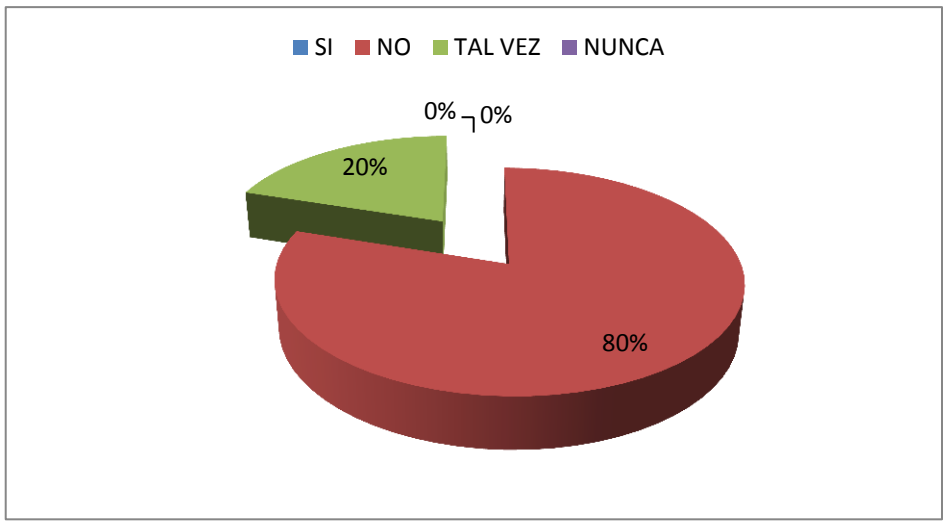
6.- ¿Considera la metodología empleado en la escuela sobre aplicación didáctica gráfica satisfactorio para su representado?

Cuadro # 19 METODOLOGÍA DIDÁCTICA

Nº	VALORACIÓN	f	%
1	SI	0	0
2	NO	40	80
3	TAL VEZ	10	20
4	NUNCA	0	0
	TOTAL	50	100

Fuente: Escuela de Educación Básica "Alejandro Carrión Aguirre"
Elaborado por: Génesis Alay Lino

Gráfico # 16 METODOLOGÍA DIDÁCTICA



Fuente: Escuela de Educación Básica "Alejandro Carrión Aguirre"
Elaborado por: Génesis Alay Lino

Análisis

De los representantes legales encuestados el 80% respondieron que no se emplea la metodología didáctica en la escuela, el 20% respondieron que tal vez.

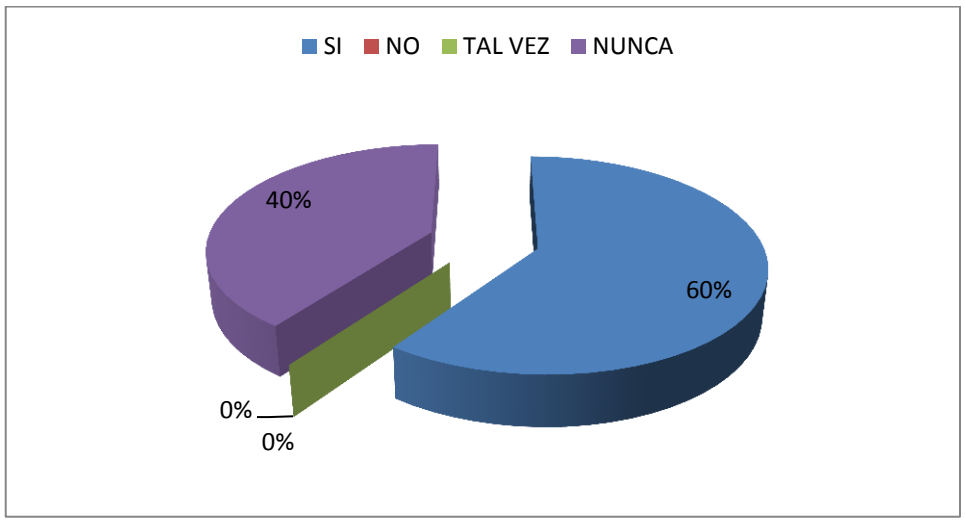
7.- ¿En su hogar aplica el proceso de aprendizaje artístico desarrollado en la escuela?

Cuadro # 20 APLICA APRENDIZAJE ARTÍSTICO EN EL HOGAR

Nº	VALORACIÓN	f	%
1	SI	30	60
2	NO	0	0
3	TAL VEZ	0	0
4	NUNCA	20	40
	TOTAL	50	100

Fuente: Escuela de Educación Básica "Alejandro Carrión Aguirre"
Elaborado por: Génesis Alay Lino

Gráfico # 17 APLICA APRENDIZAJE ARTÍSTICO EN EL HOGAR



Fuente: Escuela de Educación Básica "Alejandro Carrión Aguirre"
Elaborado por: Génesis Alay Lino

Análisis

De los representantes legales encuestados el 60% respondieron que si aplican aprendizaje artístico en el hogar, el 40% respondieron nunca.

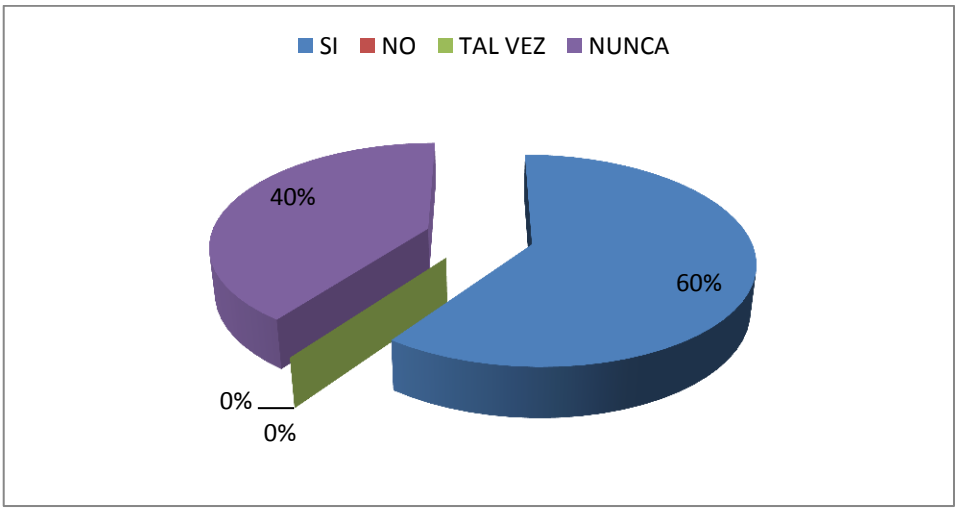
8.- ¿Ha visto que su representado tiene potenciales en el desarrollo artístico?

Cuadro # 21 SU REPRESENTADO TIENE POTENCIAL EN EL DESARROLLO ARTÍSTICO

Nº	VALORACIÓN	f	%
1	SI	30	60
2	NO	0	0
3	TAL VEZ	0	0
4	NUNCA	20	40
	TOTAL	50	100

Fuente: Escuela de Educación Básica "Alejandro Carrión Aguirre"
Elaborado por: Génesis Alay Lino

Gráfico # 18 SU REPRESENTADO TIENE POTENCIAL EN EL DESARROLLO ARTÍSTICO



Fuente: Escuela de Educación Básica "Alejandro Carrión Aguirre"
Elaborado por: Génesis Alay Lino

Análisis: De los representantes legales encuestados el 60% respondieron si su representado tiene potencial en el desarrollo artístico, el 40% respondieron que nunca.

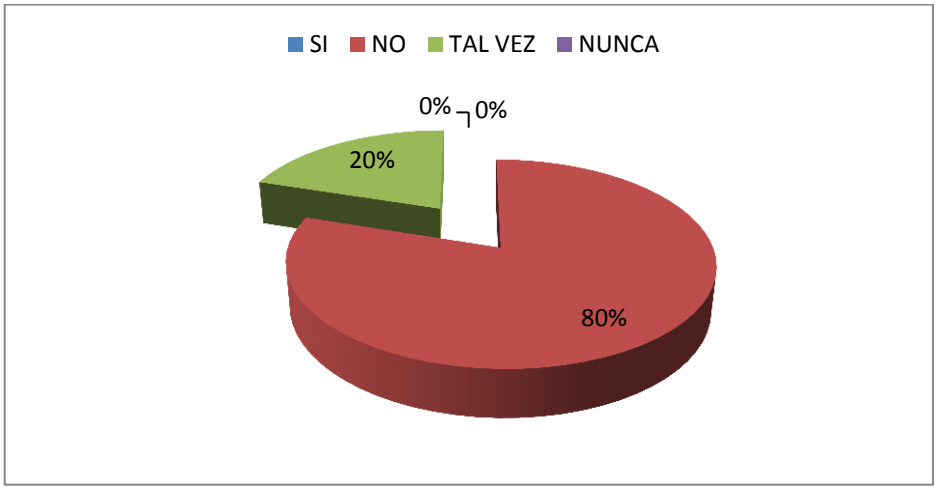
9.- ¿Cómo considera el nivel profesional de los docentes en el ámbito artístico?

Cuadro # 22 NIVEL PROFESIONAL DE LOS DOCENTES

Nº	VALORACIÓN	f	%
1	SI	0	0
2	NO	40	80
3	TAL VEZ	10	20
4	NUNCA	0	0
	TOTAL	50	100

Fuente: Escuela de Educación Básica "Alejandro Carrión Aguirre"
Elaborado por: Génesis Alay Lino

Gráfico # 19 NIVEL PROFESIONAL DE LOS DOCENTES



Fuente: Escuela de Educación Básica "Alejandro Carrión Aguirre"
Elaborado por: Génesis Alay Lino

Análisis: De los representantes legales encuestados el 80% respondieron no considera el nivel profesional de los docentes en el ámbito artístico, el 20% respondieron que tal vez.

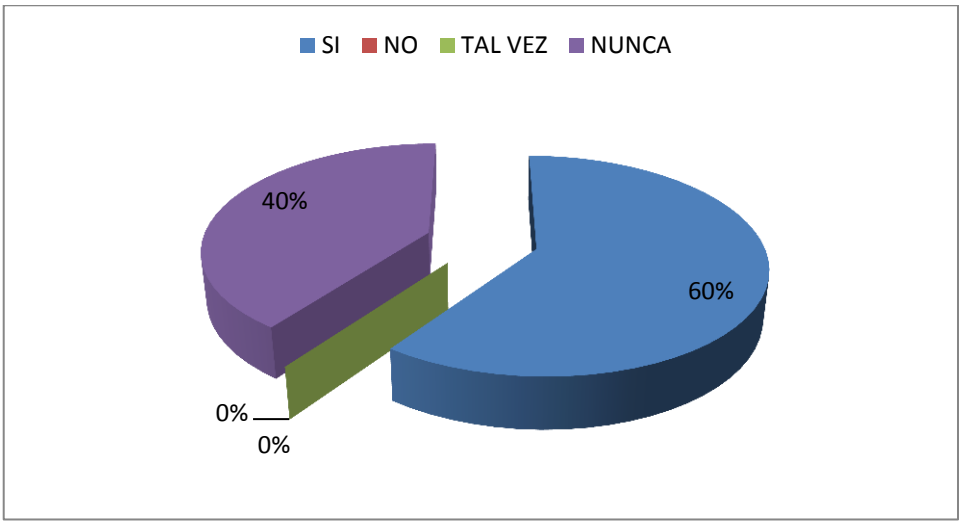
10.- ¿Le gustaría participar en el proceso de enseñanza de aprendizaje de habilidades artísticas en la escuela?

Cuadro # 23 LE GUSTARÍA PARTICIPAR EN EL PROCESO DE APRENDIZAJE ARTÍSTICA EN LA ESCUELA

Nº	VALORACIÓN	f	%
1	SI	30	60
2	NO	0	0
3	TAL VEZ	0	0
4	NUNCA	20	40
	TOTAL	50	100

Fuente: Escuela de Educación Básica "Alejandro Carrión Aguirre"
Elaborado por: Génesis Alay Lino

Gráfico # 20 LE GUSTARÍA PARTICIPAR EN EL PROCESO DE APRENDIZAJE ARTÍSTICA EN LA ESCUELA



Fuente: Escuela de Educación Básica "Alejandro Carrión Aguirre"
Elaborado por: Génesis Alay Lino

Análisis: De los representantes legales encuestados el 60% respondieron que si le gustaría participar en el proceso de aprendizaje artística en la escuela, el 40% respondieron que nunca.

DISCUSIÓN DE LOS RESULTADOS

Las representaciones estadísticas con resultados permitieron justificar la propuesta de: Diseño y elaboración de recurso multimedia con estrategias didácticas para docentes. Se determinaron estos resultados de la siguiente manera: Entrevista del Director.

Claro, porque no he tenido la oportunidad de identificar que los niños de hoy tienen ese mayor interés en cuanto a la tecnología, a lo moderno y lo práctico, estoy segura que esto ayudará tener un mejor conocimiento a esta materia llamada diseño gráfico a través de la aplicación multimedia.

Específicamente una materia que se denomine al arte, no, pero si se lograr que en cada materia llegue a su objetivo de desarrollar su nivel intelectual en los niños, a través de talleres, actividades manuales, o participación en clase

Docentes:

De los docentes encuestados el 60% dijo que si es la aplicación multimedia es una estrategia importante para su representado, el 20% respondieron tal vez y el 20% respondieron nunca.

De los docentes encuestados el 60% respondieron que están de acuerdo que exista la materia de arte en la institución, el 20% de docentes respondieron indiferentes, el 20% respondieron que Siempre.

De los docentes encuestados el 60% respondieron que están de acuerdo de implementar recursos didácticos y tecnológicos para la aplicación gráfica el 20% de docentes respondieron que indiferente y el 20% respondieron que siempre.

Representantes Legales:

De los representantes legales encuestados el 60% respondieron que si le gustaría participar en el proceso de aprendizaje artística en la escuela, el 40% respondieron que nunca.

De los representantes legales encuestados el 60% respondieron si su representado tiene potencial en el desarrollo artístico, el 40% respondieron que nunca.

De los representantes legales encuestados el 60% respondieron que si aplican aprendizaje artístico en el hogar, el 40% respondieron nunca.

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

- Falta de conocimiento y de interés de los docentes en el ámbito tecnológico para los niños.
- Deficiencia de aprendizaje en los niños sobre las habilidades artísticas gráficas.
- Falta de interés de los representantes legales sobre las habilidades artísticas en el desarrollo de la creatividad de los niños.
- Promover en los docentes la motivación del arte en los niños.

Recomendaciones:

- Se debe implementar en la escuela cursos de computación a los docentes**.**
- Incentivar a los niños realizar talleres de arte gráfica, para que desarrollen sus destrezas y habilidades.
- Los representantes legales deben de exigir a los niños que por medio del dibujo y pintura desarrollen su creatividad.
- Realizar en una hora de clase la motivación de los docentes hacia los niños sobre arte.

CAPÍTULO III

PROPUESTA

TÍTULO: Diseño y Elaboración de Recursos Multimedia con estrategias didácticas para docentes.

JUSTIFICACIÓN

La propuesta está dirigida a los niños de 5 a 7 años de la escuela de educación básica “Alejandro Carrión Aguirre” que ayudará a los docentes a mejorar las clases que se imparten las habilidades artísticas por medio de una animación que va a tener la mejor información sobre las diferentes destrezas que los niños deben tener y ponerlas en práctica, la parte que los niños le gusta sentirse atraído es interactuar con los docentes como: conversar, jugar, saltar, pintar, cantar. Por eso se elaboró la propuesta mediante un Cd Multimedia que ayude tanto al docente como al niño a captar, motivar la atención y también que fácilmente interactúen con el software y la información planteada en el Cd.

FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA DE LA PROPUESTA

¿QUÉ ES MULTIMEDIA?

Se puede decir que en un ordenador personal es la capacidad de mostrar gráficos, vídeo, sonido, texto y animaciones como forma de trabajo, e integrarlo todo en un entorno de usuario llamativa, que interactúan o no en él para obtener un resultado visible efecto , la riqueza de la multimedia residen en la recopilación de información. Pero para combinar e integrar fácilmente todos estos elementos constitutivos que son muy fáciles, debe almacenarlos bajo una misma forma, y por lo tanto crear dispositivos de almacenamiento, transmisión y procesamiento adecuados, tales como CD-ROM, la red y los métodos de compresión de

datos. Multimedia, la tecnología y la invención creativa son la realidad virtual. La realidad virtual requiere de grandes recursos de computación para su funcionamiento. Como hay un movimiento o acción requiere que el equipo de re-calcular la posición, ángulo, tamaño y forma de todos los objetos que hacen que la visión y cientos de cálculos a realizar a una velocidad de 30 veces por segundo de manera que es similar a realidad. La realidad virtual es una extensión de los medios de comunicación que utiliza los elementos básicos de este. Como imágenes, sonido y animación. Conectores como es requerido por los cables conectados al ordenador, la realidad virtual puede ser tal vez Multimedia Interactiva en su mejor momento. La mayoría de los programas actuales del diseño asistido por ordenador, la capacidad de servicio e incluso tercera dimensión proporcionan facilidades para crear películas digitales formatos de ruta.

IMPORTANCIA DE MULTIMEDIA

Es una nueva forma de ver el mundo en el que los componentes virtuales se integran para hacer ciertas tareas que proporcionan a los estudiantes, maestros que anuncian las empresas nuevas oportunidades de empleo y el acceso a las nuevas tecnologías. Se trata de un nuevo medio, donde la computadora junto con los medios tradicionales ofrece una nueva forma de expresión. Es una nueva experiencia, donde la interacción con los medios es radicalmente diferente y donde tenemos que aprender a usarlos.

Se trata de una nueva industria en la que un nuevo programa, un nuevo medio y una nueva experiencia nos llevarán a tener mejores diseños y animación.

PARA QUÈ SIRVE MULTIMEDIA

- **CONSTRUCCIÓN DE UNA PRESENTACIÓN MULTIMEDIA**

Construir una presentación multimedia es como hacer una película. Primero, se definen los objetivos de la presentación, se recopila la información, se escribe un guión y se diseña su estructura por medio de un diagrama de flujo. Después se producen los materiales digitales como imágenes, audio, video y animación. Finalmente, todos los elementos son unidos por medio de la programación de software. El software es el motor de la presentación multimedia. El crear un software desde un inicio, asegura un funcionamiento libre de errores y representa una base sólida para crecer y actualizar la presentación multimedia a través del tiempo.

FLEXIBILIDAD DE UNA PRESENTACIÓN MULTIMEDIA

La construcción de una presentación multimedia es como hacer una película. En primer lugar, los objetivos de la presentación están definidos, la información se recopila, escribir un guión y su estructura fue diseñada por un diagrama de flujo. Después de los materiales digitales, como imágenes, audio, vídeo y animación ocurren. Finalmente, todos los elementos están unidos por medio de la programación de software. El software es el motor de la presentación multimedia. Creación de un software desde el principio, garantiza un funcionamiento libre de errores y representa una base sólida para el crecimiento y actualización de una presentación multimedia con el tiempo.

BENEFICIOS DE UNA PRESENTACIÓN MULTIMEDIA

Impacto, al incorporar imágenes, efectos de sonido, video y animación en tercera dimensión para crear presentaciones vivas y de extraordinaria calidad. Flexibilidad, ya que el material digital puede ser fácil y rápidamente actualizado y presentado a través de innumerables

programas. Control por parte del emisor, al seleccionar la cantidad y tipo de información que desea entregar así como la forma de entregarla. Control por parte del receptor, al elegir la información que quiere recibir y en el momento en que desea recibirla. Credibilidad, al utilizar tecnología de punta que proyecta la imagen de su empresa hacia nuevas dimensiones de comunicación. Costo, al aprovechar todos sus materiales existentes e incorporarlos a la presentación multimedia; utiliza la misma para múltiples finalidades y a través de diversos medios; ahorrar recursos en materiales impresos difíciles de actualizar y presentándola en innumerables ocasiones sin ninguna restricción. El material existente puede ser utilizado para crear una presentación multimedia. Fotografías, transparencias, gráficas, textos, música, video en cinta de cualquier tipo, folletos, material promocional, ilustraciones, aunque seguramente será necesario convertirlo al formato correcto para la multimedia.

BENEFICIOS EN LA INTERACTIVIDAD

Interactividad es cuando la persona tiene el control y puede acceder la información precisa, para buscar los iconos que le son de interés e ignorar aquellos que conoce bien. Haciéndolo a su propio ritmo y en el momento en que él lo decida. A diferencia de un video o una presentación convencional diapositivas, acetatos, la interactividad permite participar activamente, estimular la curiosidad del usuario y permite que éste imponga su voluntad.

BENEFICIOS DE MULTIMEDIA

Se considera los beneficios, Multimedia brinda una mejora significativa en la efectividad de la computación como herramienta de comunicación. La riqueza de los elementos audiovisuales, combinados con el poder del computador, añade interés, realismo y utilidad al proceso de

comunicación.

Al tomar en cuenta los grado de efectividad en el proceso de retención de información de acuerdo con determinados medios y programas, se llega a la conclusión de que la información que se adquiere tan solo por vía auditiva, se logra retener un 20%; la información que se adquiere vía audiovisual se retiene un 40%; mientras que la información que se adquiere vía audiovisual y con la cual es posible interactuar como es el caso de Multimedia se logra retener un 75%. Esto nos lleva a pensar que Multimedia es, por encima de cualquier otra cosa que se pueda decir sobre él "la herramienta de comunicación más actualizada que existe", y es plenamente aplicable en cualquier campo, como es en la educación , dándoles a cada uno una serie de beneficios no alcanzables fácilmente por otros medios. En la educación, los beneficios muestran sus resultados en procesos educativos rápidos y efectivos, Multimedia apoya la educación, al facilitar la visualización de problemas o soluciones; incrementa la comunicación, elimina los problemas de interpretación y estimula la creatividad e imaginación al involucrar a los sentidos. Permite mostrar impresionantes imágenes de gran colorido y excelente resolución, animación y vídeo real. Finalmente, Multimedia permite utilizar el texto para interactuar con los sistemas de información.

OBJETIVO GENERAL

Diseñar y elaborar un Recuso Multimedia con estrategias didácticas para docentes.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Captar la mayor parte de atención de los niños, mediante el CD Multimedia.
- Facilitar ayuda didáctica a los niños para el desarrollo de las habilidades artísticas.

- Aportar los conocimientos adquiridos en la Carrera de Diseño Gráfico y de los docentes técnicos para que los niños tengan la mejor facilidad de interactuar con la información requerida en el Cd.

UBICACIÓN SECTORIAL Y GEOGRÁFICA

- Ubicación Sectorial
- Cantón: Guayaquil

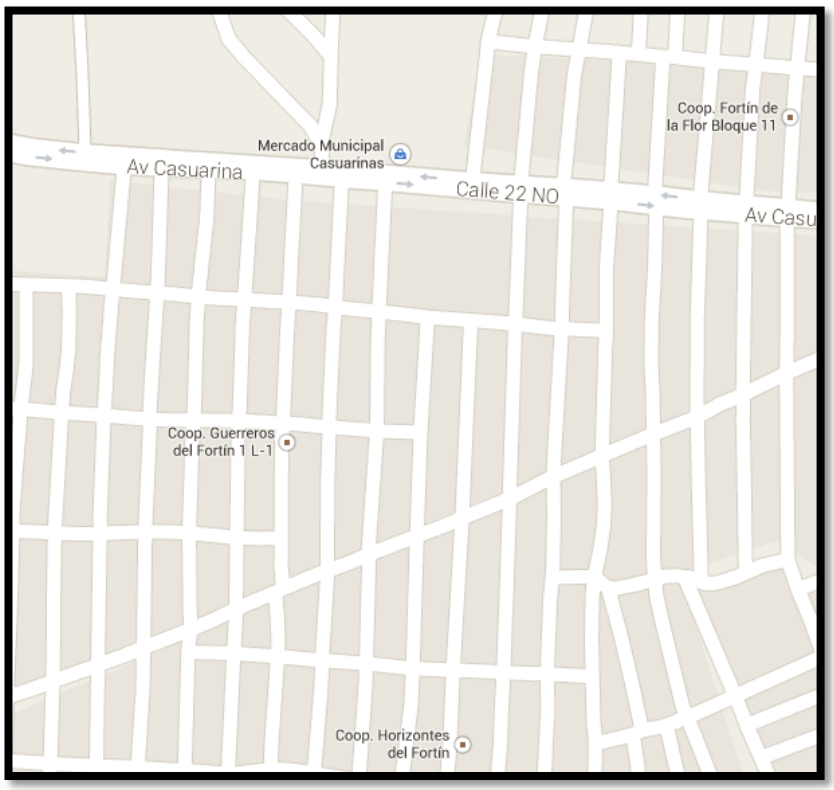
Ciudad: Guayaquil

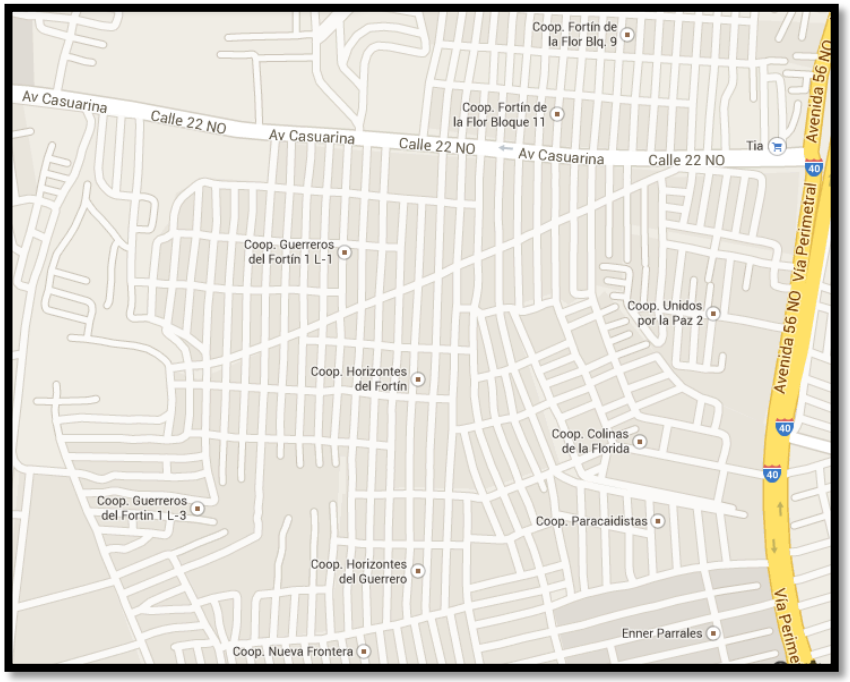
Parroquia: Tarqui

Provincia: Guayas

Sector: Guerrero del Fortín Mz. 1193 Sl. 1 Sector 97

- **Ubicación Geográfica**


Coop. Fortín de
la Flor Bloque 11
Mercado Municipal
Casuarinas
Av Casuarina
Calle 22 NO
Av Casu
Coop. Guerreros
del Fortín 1 L-1
Coop. Horizontes
del Fortín


Coop. Fortín de
la Flor Blq. 9
Av Casuarina
Calle 22 NO
Av Casuarina
Coop. Fortín de
la Flor Bloque 11
Calle 22 NO
Av Casuarina
Calle 22 NO
Tia
Avenida 56 NO
Via Perimetral
Coop. Guerreros
del Fortín 1 L-1
Coop. Unidos
por la Paz 2
Avenida 56 NO
Coop. Horizontes
del Fortín
Coop. Colinas
de la Florida
Coop. Guerreros
del Fortín 1 L-3
Coop. Paracaidistas
Coop. Horizontes
del Guerrero
Enner Parrales
Coop. Nueva Frontera

IMPORTANCIA

Lo importante de realizar esta propuesta en la escuela “Alejandro Carrión Aguirre” es para concientizar a los docentes, representantes legales, lo importante que es compartir con los niños un momento de creatividad e imaginación que los niños van obtener, por medio de un CD multimedia que muestra innovación a potenciar sus habilidades artísticas porque ellos interactúan con el computador y con el menú principal del programa para escoger opciones y comenzar a demostrar sus habilidades y destrezas que cada uno de ellos lo tienen.

FACTIBILIDAD

El proyecto es ejecutable porque cuenta con los recursos económicos, debido a la participación y aceptación de los representantes legales que sus hijos le brinden una educación de calidad, con un programa multimedia que divertirá y enseñará a los niños.

DESCRIPCIÓN DE LA PROPUESTA

La presente propuesta es el diseño y elaboración de Recursos Multimedia de Habilidades artísticas gráficas. El CD contiene talleres didácticos asociados a las artes plásticas que orientará a los docentes a motivar al infante a desenvolverse en el área cognitiva y emocional.

A continuación se detallará la propuesta desde la perspectiva gráfica, conceptual y técnica.

La propuesta se elaboró por medio de los TICs de diseño gráfico, como el software de Director 11.5 e Ilustrator formato AI, en lo que respecta al área técnica, el target al que va dirigida el CD Multimedia son a los docentes, ya que contiene un lenguaje visual fácil de concebir y corto de observar; la combinación armónica de los colores están dentro del contexto del criterio social en los niños.

Ilustrador AI

Adobe Ilustrator es una aplicación en forma de estudio de arte que trabaja en un tablero de dibujo, conocido como "escritorio" y está destinado a la pintura de la creación artística y el dibujo de ilustración. También se define como un lenguaje gráfico contemporáneo a través del dibujo vectorial. Adobe ilustrador contiene opciones creativas, un acceso más fácil a las herramientas y la versatilidad para producir rápidamente gráficos flexibles cuyos usos se dan en impresión, publicación en la Web. En si el Adobe ilustrador es una herramienta que te permite crear gráficos, nos permite crear logotipos, líneas gráficas y retocar un poco las fotografías.

Con adobe Director 11.5 es un software que permite realizar animaciones multimedia aplicadas al diseño gráfico, los formatos que permite el programa es png, swf y gif.

Para estructurar la imagen del recurso multimedia, se diseñó el logotipo representativo y luego se contextualizó la tendencia gráfica del mismo, para posicionar el lenguaje icónico de la propuesta en la comunidad educativa, al que va dirigido. Asimismo se diseñó un afiche, con el fin de propagar la propuesta en calidad de taller para la comunidad educativa.

En lo que respecta a la construcción del logotipo del CD multimedia, éste se estructuró en base a los siguientes parámetros gráficos, como; iconografía o isotipo, tipografía, color, y eslogan.

¿QUÉ ES UN LOGOTIPO?

El logotipo se diseña por medio de los siguientes criterios visuales como; la iconografía, tipografía y el color. El logotipo es un elemento gráfico visual que sirve a una persona o institución como representación para el público en general.

ESTRUCTURACIÓN DE UN LOGOTIPO

El logotipo se estructuró en base a los siguientes parámetros gráficos acorde al público objetivo que va dirigido el CD Multimedia, el cual se detalla a continuación lo que el logotipo tiene que mantener es: Iconografía o Isotipo, eslogan, colores, fuentes tipográficas.

Art representa la palabra ARTE, los círculos son figuras geométricas el cual el público se le queda gravado más rápido en el cerebro y especialmente a los niños le atrae más esa figura y es la primera que ello al momento de escribir lo empiezan a realizar, las palmas de las mano de los niños es la primera forma que ellos empiezan a plasmar en los cuadernos, hojas de papel y la pared de la casa para tener los padres la primera travesura de sus hijos, el slogan es la manera que ellos ven el arte como un juego donde crean dibujos artísticos según su imaginación.

ICONOGRAFÍA O ISOTIPO

El isotipo se compone de un icono, dibujo o esquema que identifica la identidad de la marca sin necesidad del uso de tipografías o letras. A continuación se detalla los objetos que se utilizó como Iconografía o Isotipo.

Las palmas de las manos de los niños es la primera forma que ellos empiezan a plasmar en los cuadernos, hojas de papel y la pared de la casa para tener los padres la primera travesura de sus hijos.

Existen figuras que desde niños aprendemos y manejamos sin saber su significado semántico hasta que se vuelve una herramienta cotidiana en la realización de un diseño. El círculo al ser una figura redonda en todos sus puntos, abarcar todo el área, con un movimiento de rotación, y es un elementos concentrado para el ser humano.

ESLOGAN

El eslogan intenta llamar la atención al público, cuando permite remarcar ciertas cualidades asociado a algo simbólico y también permite difundir los beneficios de la marca para diferenciarla de la competencia. Si bien los Eslogan suelen ser cortos y muy fáciles de entender, esto quiere decir que su creación sea un proceso sencillo; sobre todo, si se considera que se trata de una frase que queda asociada a una marca para siempre. A continuación se detalla por qué se mantiene el eslogan, con ese tipo de fuente tipográfica y el significado del color.

Es una idea que se practica en los niños, al momento que ellos empiezan a desarrollar su creatividad toda lo ven como un juego, tiene un tipo de letra con serifa para leer y comprender mejor el mensaje.

Juega tiene un tamaño de letra más grande por motivo de que en esa palabras da el inicio del mensaje, Con tu imaginación es cuando los niños al momento que inician a dibujar, piensan que todo se puede lograr y realizar; mantiene el color azul porque representa estabilidad y el inmenso futuro hacia los niños.

COLORES UTILIZADOS EN EL CD MULTIMEDIA

El color es una parte del espectro lumínico, y al fin es energía vibratoria. Los colores siempre son los que le dan vida a un dibujo, imagen y a nuestra ambiente donde vivimos, a continuación se detallará los colores utilizados en el Cd Multimedia, para que al momento de realizar alguna corrección que lo realice alguien no autorizado, quede establecido los pantones del logotipo.

RESOLUCIONES

La resolución de imagen también refiere al nivel de detalle y definición que puede verse en una imagen digital**.** La resolución de imágenes indica la cantidad de pixeles mostrando la longitud en las imágenes pixeles por pulgadas.

MODOS DE COLOR

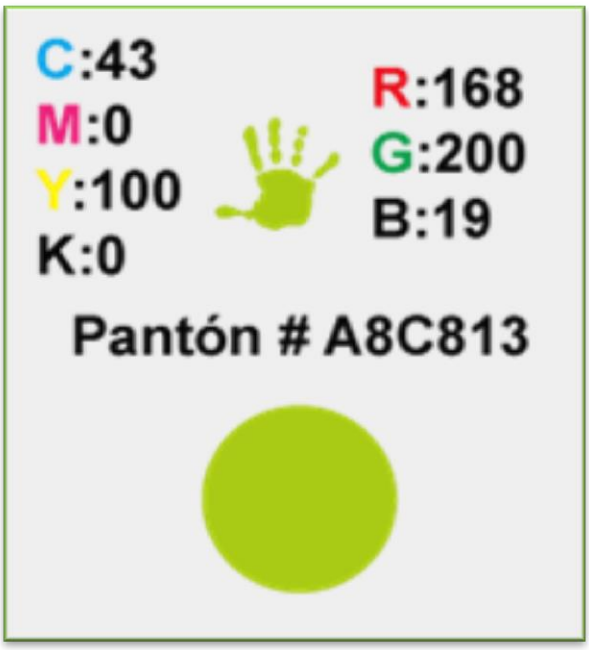
Ilustrator AI, maneja los colores determinados, este a su vez trabaja sobre el modelo de color que se utiliza para mostrar en pantalla para imprimir las imágenes. Los más frecuentes son RGB (rojo, verde, azul) CMYK (cian, magenta, amarillo, negro) que permiten establecer los colores al momento de imprimir.

Azul

El azul es el término estándar para todos los colores azulados, teniendo en sus frecuencias más bajas una tendencia, es un color fresco, tranquilizante y se le asocia con la mente, a la parte más intelectual del ser humano. También se convierte en un buen símbolo para representar el propio inconsciente. Los psicólogos opinaban que está asociado con la función del pensamiento, por eso se muestra en la letra Art, en la palma de la mano y en slogan, el cual representa limpieza y confianza en los niños y poder comprender el significado de lo antes mencionado.

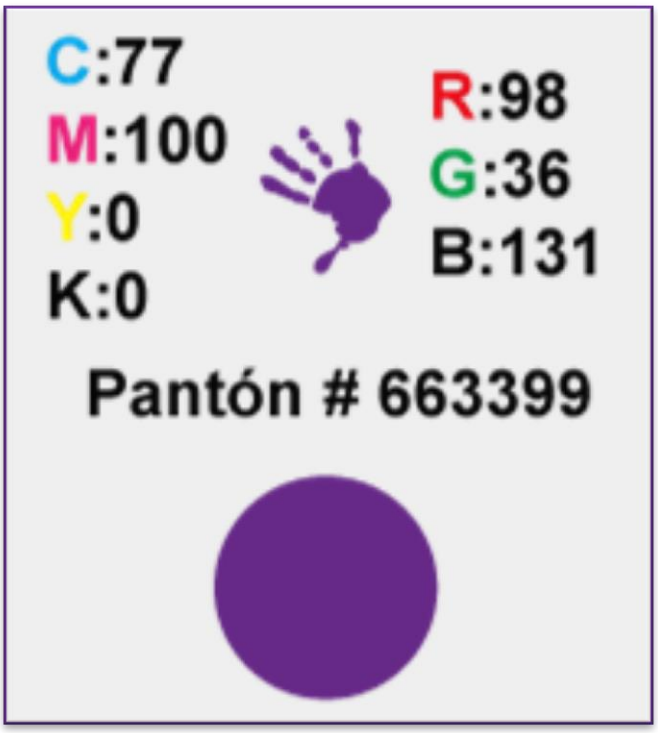
Verde Claro

El verde es un color de descanso, con muchos de los atributos de calma, dicen que el tiempo pasa más rápido en una sala con las paredes verdes. El verde tiene una fuerte afinidad con la naturaleza y nos conecta con ella, nos hace empatizar con los demás encontrando de una forma natural las palabras justas. Se lo utilizo en la palma de la mano y en el círculo, donde indica algo natural que abre la puerta a los niños en pensar que la naturaleza siempre hay que cuidarla y el color también.



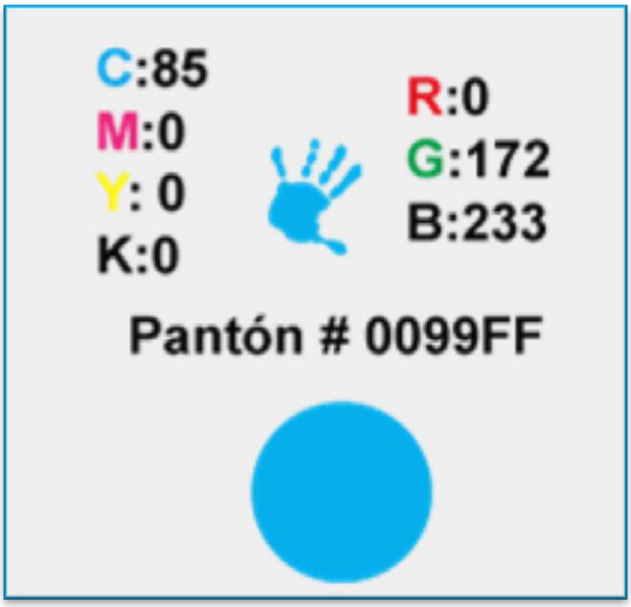
MORADO

Cuando el color morado que llama la atención sobre nosotros o cuando nos ponemos la ropa es porque necesitamos que el color morado nos hace ver más lindos. Morado puede decir que tenemos un luto en nuestra alma como la partida de un ser querido o una separación dolorosa que no podíamos curar. Púrpura también significa ser personas negativas y tenemos que aprender a ser más positivo. Mediante el análisis de los colores forman la púrpura, también puede significar la falta de amor, y por qué los niños prefieren que el color para dar mucho amor a la familia, y también a la técnica en el momento que comienzan a dibujar y elegir colores fuertes, que son fáciles de guardar en el cerebro.



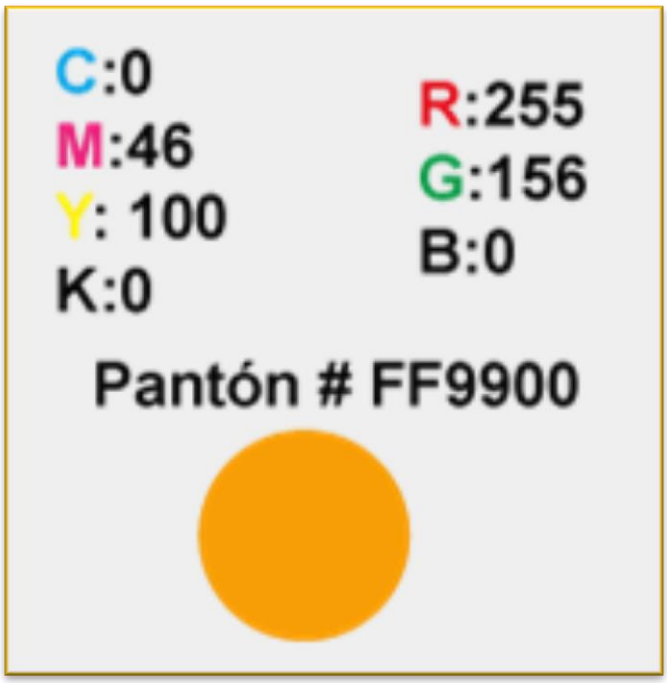
CELESTE

El color celeste es un color que puede ir acompañada de variedad de colores, y así crear espacios con diferentes personalidades. También es un color frío que genera sensación al ser humano, que genera un ambiente de frescura y serenidad. Ser un tono frío es recomendable para climas cálidos. También es favorable para los espacios en los que desea fomentar la relajación, la concentración. Un color que se puede combinar con varios tonos, el cual se crea diferentes efectos sin dejar su característica principal de frescura. Junto con gris y negro tiene un perfil moderno y elegante.



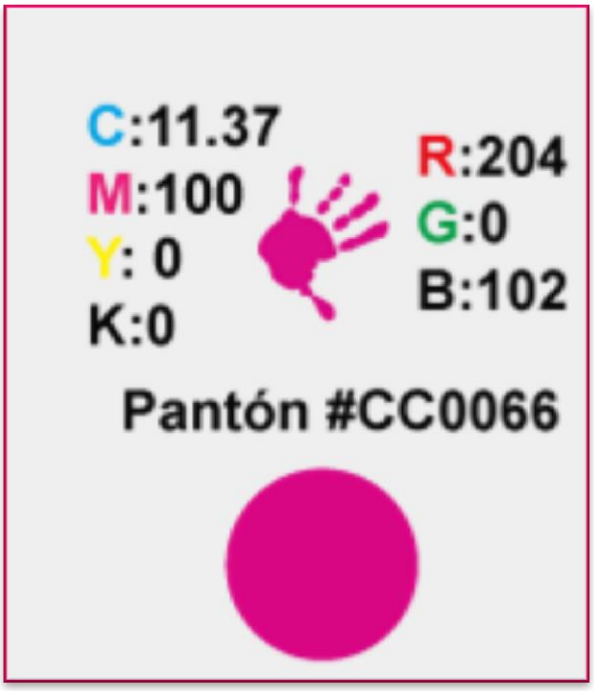
NARANJA

El naranja es el término estándar para todos los colores naranja, dadas sus frecuencias más bajas tienden a rojo, y la más alta el amarillo. Este color libera de emociones negativas, se sienten menos inseguros, menos doloroso, más comprensivo con los defectos de los demás y le da ganas de perdonar a todos. Naranja estimula la mente, renueva la esperanza en la vida y es el antidepresivo perfecto.



MAGENTA

Cuando usted se siente desanimado o preocupado por su posición económica, o se siente enojado o frustrado, magenta nos saca de ese estado de ánimo, de sensación o actitud y deja que nuestro espíritu emerge. Es un color espiritual, pero también con referencias prácticas asociadas con la compasión, apoyo y amabilidad. Desde un punto de vista negativo, el magenta es como púrpura, sentimos el deseo de apartarse de las exigencias del mundo y evitar los desafíos. En cierto modo, también puede llegar a ser demasiado relajado. Por lo tanto, usted debe evitar magenta si tiene depresiones continuas o introvertidas.

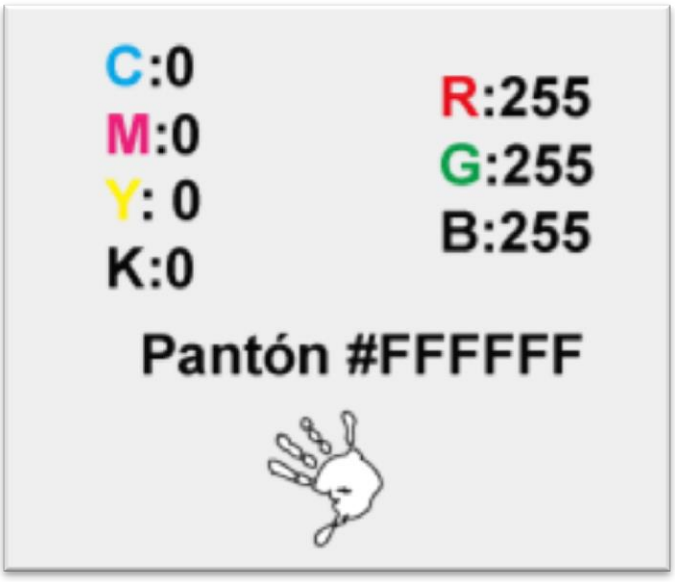


AZUL CLARO

El azul es un color frio que se asocia con la mente, la parte intelectual de la persona. El azul nos hace sentir relajados y tranquilos, ya que durante la noche el azul oscuro sobre el mar da más diversión al ser humano. La luz azul nos hace sentir tranquilo y protegidos de todo el alboroto y las actividades del día. También es recomendable para el insomnio, sirve como un fuerte sedante sobre la mente, lo que nos permite conectarnos con nuestro lado intuitivo femenino. Demasiado azul oscuro, nos puede causar depresión. Azul ayuda a controlar la mente, tener ideas claras y ser creativos.

BLANCO

El blanco es luminosidad máxima acromática el valor de, opuesto al valor negro de oscuridad máxima. Neutral el blanco simboliza pureza, bondad e inocencia. Puede ser símbolo de paz, pulcritud y vacío. En Culturas orientales es Símbolo de luto. El blanco puro transmite más luminosidad que ningún otro tono o matiz .Además de Sensación de amplitud, frescura y limpieza. Sirve para calmar, proteger efecto de olvido y libertad. El blanco no se puede obtener a partir de una mezcla de colores pigmento.



FUENTES TIPOGRÁFICAS UTILIZADA EN EL LOGOTIPO

Los primeros tipos de letra de caligrafía fueron hechos a mano y por lo tanto dependen de la habilidad del que escribía. Con el advenimiento de la imprenta en los tipos de letra del siglo XVI cobrará una importancia especial. El uso de un determinado moldes de metal, podría hacer miles de copias de un solo manuscrito, mientras que antes se necesitaban años para hacer uno.

El tipo de fuente que se utilizó en el slogan es Jonas regular, con un tamaño en Juega de 120 pt. Y juega con tu imaginación con letras alternadas el tamaño es de 75 pt.

a,b;c,d,e,f,g,h,i,j,k,l,m,n,o,p,q,r;s,t;u;v;w,x,y,z.

A,B;C,D,E,F,G,H,I,J,K,L,M,N,O,P,Q,R;S,T;U;V;W,X,Y,Z.0,1,2,3,4,5,6,7,8,9,10."#$%

&/()=/¡

El tipo de fuente que se utilizó en Art es Jonas Bold, con un tamaño de 120 pt. Solo la letra a y rt tiene un tamaño de 80 pt. Con letras minúsculas.

a,b;c,d,e,f,g,h,i,j,k,l,m,n,o,p,q,r;s,t;u;v;w,x,y,z.

A,B;C,D,E,F,G,H,I,J,K,L,M,N,O,P,Q,R;S,T;U;V;W,X,Y,Z.0,1,2,3,4,5,6,7,8,9,10."#$%

&/()=/¡

Arial Regular

a,b;c,d,e,f,g,h,i,j,k,l,m,n,o,p,q,r;s,t;u;v;w,x,y,z

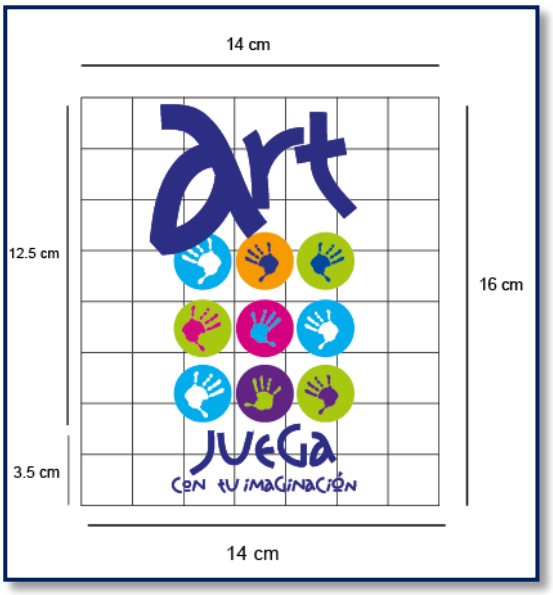
A,B;C,D,E,F,G,H,I,J,K,L,M,N,O,P,Q,R;S,T;U;V;W,X,Y,Z.

0,1,2,3,4,5,6,7,8,9,10.”#$%&/()=/¡

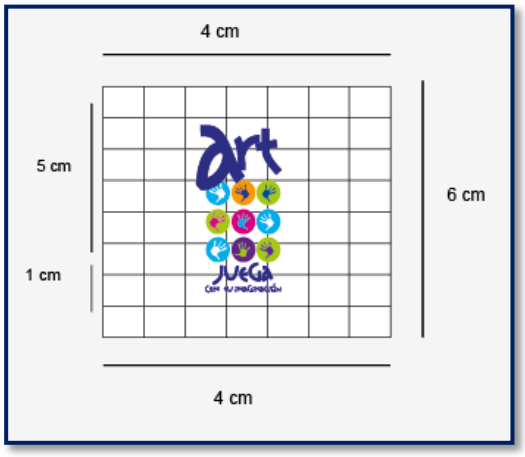
PROPORCIONES GRÁFICAS Y GRAFIMETRÍA DE LA MARCA.

El uso de la retícula asociado a la grafimetría, permite evitar distorsiones incorrectas en el logotipo manteniendo así su proporción del tamaño y uso del medio de reproducción. A continuación se detallará las medidas que el logotipo tiene que tener al momento que va hacer colocado en el afiche y pantallas de Multimedia.

MEDIDA DEL LOGOTIPO EN EL AFICHE

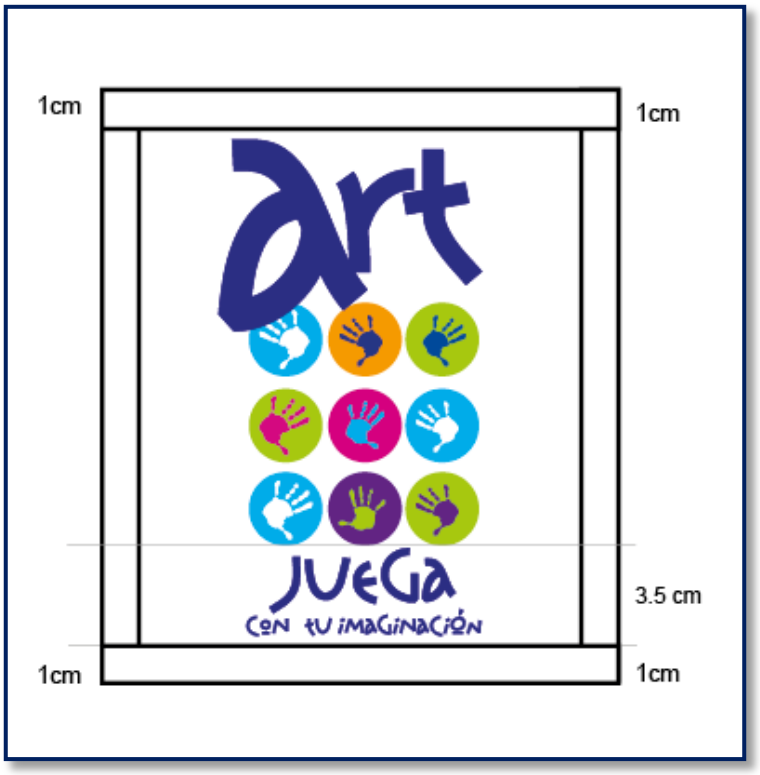


MEDIDA DEL LOGOTIPO EN LAS PANTALLAS



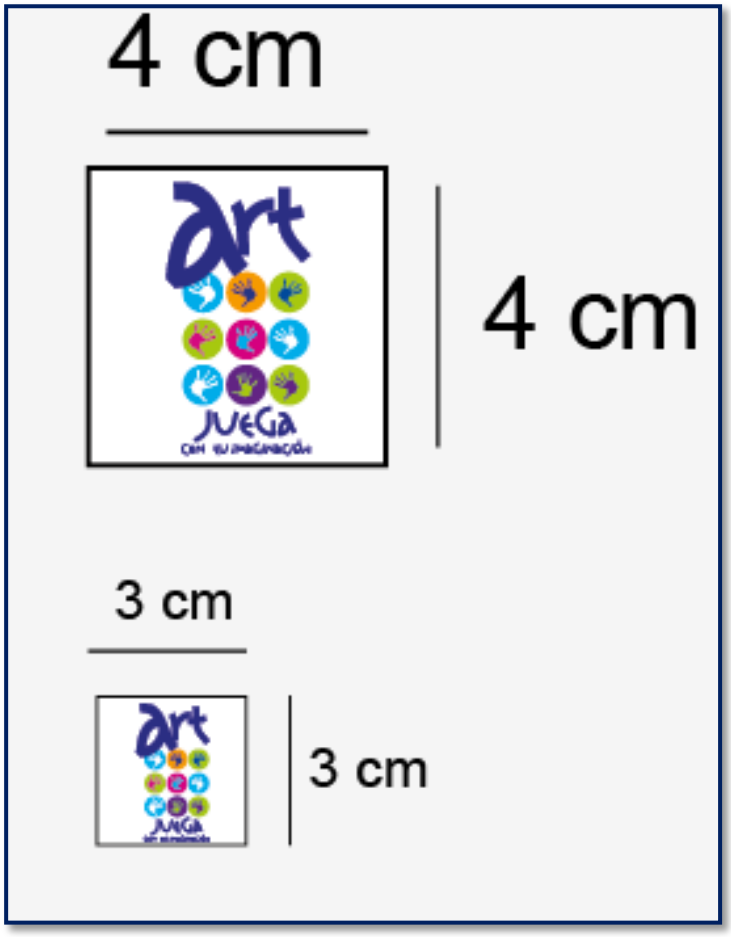
ÁREA DE SEGURIDAD

Las medidas de seguridad del logotipo se confirma que no tenga contaminación visual y logre su independencia, si es colocado al lado de algún otro elemento gráfico se facilita su identificación.



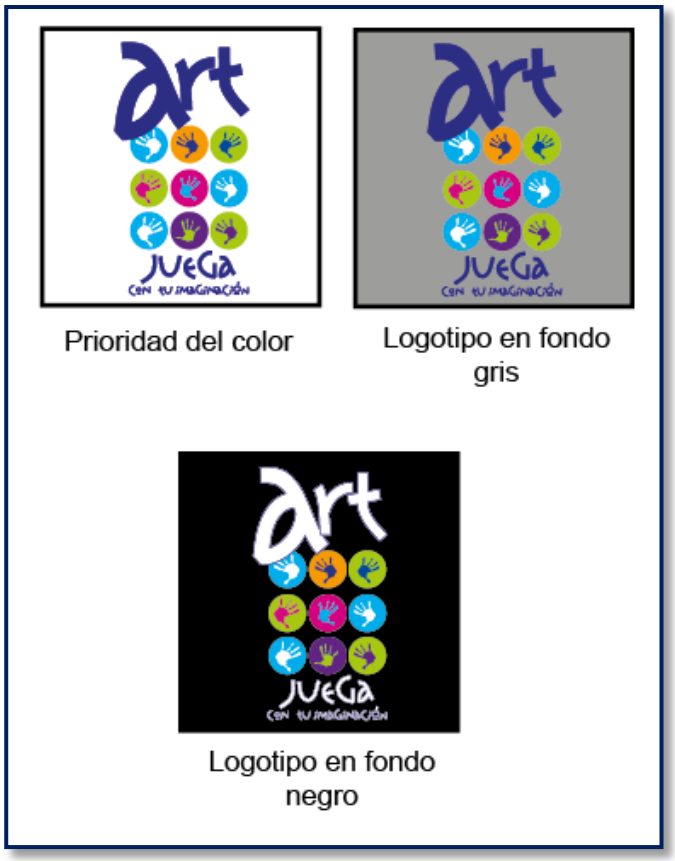
REDUCCIONES MÍNIMAS

Para asegurar la lectura clara del logotipo se establecerá las reducciones y no se podrá hacer otras reducciones que no sean las indicadas cuando se realice la respectiva impresión en el afiche.



USO CORRECTO DEL LOGOTIPO

El uso del logotipo siempre será representado con su fondo blanco, hay otras opciones que se puede utilizar como es el en fondo gris y en el fondo negro se cambiará a blanco la palabra Art y el slogan. Se presenta a continuación las tres formas de colores que pueden darse dentro del logotipo.



USO INCORRECTO DEL LOGOTIPO

Por lo general si se utiliza colores que no están en el Cd Multimedia serán considerados incorrectos**.**

PANTALLA DE MENÚ PRINCIPAL

En todas las pantallas se mantiene el logotipo en la parte izquierda porque se observó un interfaz gráfico para el Cd Multimedia, el logotipo consta con una medida estándar y sus colores representativos, a continuación se detallarán el significado de cada icono que se observa en la pantalla de Menú Principal.

Está pantalla indica todo los iconos que se van a presentar, Sabias que contiene un submenú, el cual indica los iconos como: el significado de línea, punto, colores primarios y secundarios; las fotos es la demostración que se realizó en el taller con los niños y docentes al inicio de la propuesta y finalización del Cd Multimedia; Tips de arte se realizo un estudio de campo para dar con la edad de los niños y se aplicó técnicas básicas para que el docente lo pueda compartir con los infantes, test contiene preguntas de acuerdo a los temas visto por los demás iconos; los videos son más educativos, el cual explica cómo se puede pintar con los lápices de colores y realizar con cartulinas las figuras geométricas.

PANTALLA DE ¿SABIAS QUÉ?

La pantalla cuyo nombre es, sabías qué, explica como el niño debe empezar a dibujar empezando a practicar con el punto, siendo la principal figura que el niño empieza a crear desde su infancia, la línea los niños lo identifican como un rayado en las hojas de papel bond o en la paredes de su casa o dormitorio, el cuadrado es un polígono de cuatro lados y se diferencia de colores, los colores tanto primarios como secundarios es la combinación de colores, el cual se puede pintar las figuras o dibujos realizados por el niño y llegar a realizar un dibujo por el mismo infante dándole un toque final con la combinación de colores.

PANTALLA DE FOTOS

En todas las pantallas se mantiene la misma línea gráfica, como se observa el logotipo y el titulo mantiene la misma fuente tipográfica de color azul, los cuadros de colores tiene un diseño de un Mp3, el cual al momento que le da clic en las palma de las mano izquierda se cambiara a la siguiente foto, en la palma de la mano derecha se cambia a la anterior foto y la palma de la mano central regresa a la foto principal, el niño que se encuentra en la parte izquierda de pantalla hace simulación que observa las fotos y si la persona no desea seguir observando las fotografías del taller, puede ir al icono menú y lo llevara al menú principal y podrá escoger las demás opciones.

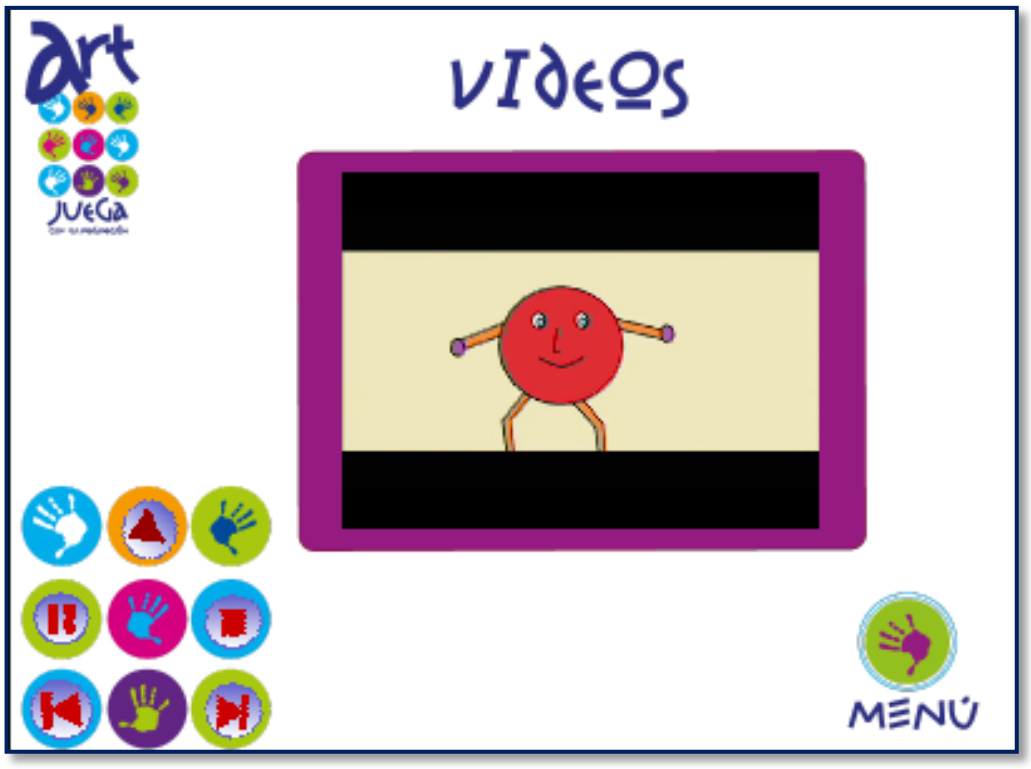
PANTALLA DE TIPS DE ARTE

En todas las pantallas se mantiene la misma línea gráfica, como se observa el logotipo y el titulo mantiene la misma fuente tipográfica y el color azul, el cual se indica también los iconos como recortar papel que le llevara a la pantalla donde se encontrara con los pasos y materiales que podrán realizar como taller con los niños, collage de igual manera le lleva a un submenú e indicara los pasos con sus respectivas figuras para que el padre de familia lo comprenda mejor, pintura dáctilar le explica, que puede trabajar con clases de pinturas pero la más acorde a la edad de los niños y es muy útil la tempera, palillos de colores son los que se conoce como los palillos de helados, pintura sobre papel aluminio también se trabaja con tempera, la opción menú lo llevara al menú principal.

PANTALLA DE TEST

La pantalla del test se encuentra dentro del contexto visual de la línea gráfica del logotipo del recurso, el cual consta de preguntas, le dan una pequeña indicación y con los respectiva respuesta que indica el literal y la figura con el texto, el cual el espectador escoge la respuesta correcta lo llevara a la siguiente pregunta hasta que llegue a su porcentaje final, que explica cuál es el porcentaje mayor y menor si es mayor algo cierto que le mostrara un mensaje de felicitaciones y si tiene menor puntaje la mostrara el mensaje siga participando y el espectador podrá repetir el test o regresa al menú principal y escogerá otra opción. La fuente tipográfica es Arial Regular tamaño 30pt. De color azul.

PANTALLA DE VIDEOS



La pantalla de video consta con unos pequeños botones el cual el espectador puede hacer clic y en los botones de play donde el video empieza a mostrarse, tiene también el botón de pausa el cual el usuario puede detener el video, el botón de stop permite que el video se detenga cuando el usuario desea capturar lo mejor alguna escena importante del video , el botón siguiente y atrás le llevara al segundo video o retrocede al mismo que estaba proyectado, esta pantalla de video solo consta con dos presentaciones de videos educativos, el botón menú lo llevara al menú principal.

FORMATOS QUE SE GUARDAN EN EL CD MULTIMEDIA

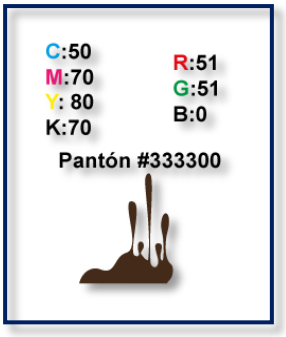
Esta pantalla detalla todo los formatos que se encuentran en el CD Multimedia, el cual voy a explicar: la carpeta Xtra se forma cuando se realiza el Autorun donde se guarda las extensiones como imágenes, videos y fuentes tipográfica; en la parte principal del CD-RW se encuentra las extensiones DCR de todas las pantallas realizadas y el DI es el formato ejecutable, el que se presenta al momento que la película encuentra en este va hacer la animación del Logotipo, que permite entrar a la pantalla del menú principal donde el usuario va escoger las opciones que desee y sino va al botón apagar y sale de la aplicación.

AFICHE

Es una señal que comunica un mensaje tiene un tamaño diferente, el cual se determina de acuerdo a la información que desea presentar y depende del mensaje que se quiere dar a conocer. Para hacer un buen Afiche es necesario conocer los tips del afiche, cuyo objetivo es dar a conocer la realización de un evento especial, como de formación dirigida a inculcar buenos hábitos o mantener en los lugares y educar a la gente en algo en particular. Los Afiches se diseñan generalmente por personas con experiencia en diseño gráfico que se puede utilizar tanto las imágenes, colores y textos para impresionar a la gente y que comprendan el mensaje el cual quiere informar.

Este afiche tiene un fondo con degradado de color verde con amarillo, se mantiene el logotipo, porque se mantiene la línea gráfica del Cd Multimedia y se dará a conocer al momento que se va a presentar el taller de recurso multimedia para realizar la presentación del Cd a los docentes, también presenta un mensaje que va hacer compartido para el espectador el cual va hacer los docentes, representantes legales y niños.

COLORES UTILIZADOS EN EL AFICHE



Color Café: El color café significa las personas físicas. El color de la tierra, lo neutro. Es un color que se encuentra en la tierra, en la madera, en la piedra. Es un color cálido, neutro y que puede estimular el apetito en las personas.

FUENTES TIPOGRÁFICAS UTILIZADAS EN EL AFICHE

Los primeros tipos de letra de caligrafía fueron hechos a mano y por lo tanto dependen de la habilidad del que escribía. Con el advenimiento de la imprenta en los tipos de letra del siglo XVI cobrará una importancia especial. El uso de un determinado moldes de metal, podría hacer miles de copias de un solo manuscrito, mientras que antes se necesitaban años para hacer uno.

El tipo de fuente que se utilizó en donde indica a la invitación al Taller es **Agency FB Bold**, con un tamaño de 45pt. Y donde indica el mensaje tiene el tamaño de 35pt.

Agency FB Bold

a,b;c,d,e,f,g,h,i,j,k,l,m,n,o,p,q,r;s,t;u;v;w,x,y,z.

A,B;C,D,E,F,G,H,I,J,K,L,M,N,O,P,Q,R;S,T;U;V;W,X,Y,Z

.0,1,2,3,4,5,6,7,8,9,10."#$%&/()=/¡

Arial Regular

a,b;c,d,e,f,g,h,i,j,k,l,m,n,o,p,q,r;s,t;u;v;w,x,y,z
A,B;C,D,E,F,G,H,I,J,K,L,M,N,O,P,Q,R;S,T;U;V;W,X,Y,Z.
0,1,2,3,4,5,6,7,8,9,10.”#$%&/()=/¡

CONTENIDO DEL AFICHE

Estrategia de Comunicación

El afiche invita al taller de Recursos Multimedia el cual tiene un mensaje atractivo visual y la gama de colores de acuerdo al público objetivo, de igual forma el espectador lo identifica visualmente , estos se colocó en la Unidad educativa para dar la respectiva información a los docente, representantes legales y niños.

Formato: A3

Material: Papel Couché.

Grosor: 90 gr.

Color: Full Color

Impresión: Laser

Modo de Imagen: CMYK.

Cantidad: 2 impresiones

Precio: $5 (las dos impresiones).

Título: **Taller de Recursos Multimedia**

art
JUEGA
CON TU IMAGINACIÓN
TALLER
DE RECURSOS MULTIMEDIA
Enseña La Realidad Del Arte
En Los Niños.

MISIÓN

Lo que actualmente se brinda es un beneficio para los niños que tengan un conocimiento básico sobre que es el arte y las habilidades que cada persona tiene y no lo puede demostrar porque hay docentes o representantes legales que le impiden dibujar o crear cosas u objetos muy bonitos que ellos se le viene de la mente súper rápido y lo demuestran al instante.

VISIÓN

El diseño elaborado en el Cd Multimedia va a servir a futuro porque cambiará la manera de pensar de los niños, docentes y representantes legales, que por medio de la creatividad e imaginación y la tecnología, los niños no sólo van a ver un Cd Multimedia sino pueda que incrementen una materia de dibujo y expresión artística.

ASPECTOS LEGALES

BUEN VIVIR

Sección primera

Educación

Art. 343.- El sistema nacional de educación tendrá como finalidad el desarrollo de capacidades y potencialidades individuales y colectivas de la población, que posibiliten el aprendizaje, y la generación y utilización de conocimientos, técnicas, saberes, artes y cultura. El sistema tendrá como centro al sujeto que aprende, y funcionará de manera flexible y dinámica, incluyente, eficaz y eficiente.

El sistema nacional de educación Integrará una visión intercultural acorde con la diversidad geográfica, cultural y lingüística del país, y el respeto a los derechos de las comunidades, pueblos y nacionalidades.

Art. 344.- El sistema nacional de educación comprenderá las instituciones, programas, políticas, recursos y actores del proceso educativo, así como acciones en los niveles de educación inicial, básica y bachillerato, y estará articulado con el sistema de educación superior.

El Estado ejercerá la rectoría del sistema a través de la autoridad educativa nacional, que formulará la política nacional de educación; asimismo regulará y controlará las actividades relacionadas con la educación, así como el funcionamiento de las entidades del sistema.

Ciencia, tecnología, innovación y saberes ancestrales
Art. 385. — El sistema nacional de ciencia, tecnología, Innovación y saberes ancestrales, en el marco del respeto al ambiente, la naturaleza, la vida, las culturas y la soberanía, tendrá como finalidad:

1. Generar, adaptar y difundir conocimientos científicos y tecnológicos.
2. Recuperar, fortalecer y potenciar los saberes ancestrales.
3. Desarrollar tecnologías e innovaciones que impulsen la producción nacional, eleven la eficiencia y productividad, mejoren la calidad de vida y contribuyan a la realización del buen vivir.

BENEFICIARIOS

Los beneficiarios son los estudiantes que van a constar con un recurso motivador el cual es la tecnología, que actualmente es lo más importante para un niño al realizar sus tareas de investigación y programas que sirven para lo que es expresar sus ideas y plasmarlo, también los docentes y la institución brindara una mejor calidad de estudios y con tecnología moderna.

IMPACTO SOCIAL

Este proyecto pretende contribuir en el bienestar de los niños, apoyándose con los avances tecnológicos y la ayuda de los padres y docentes que mantengan una educación de calidad ,también es necesario que se ponga en práctica este o cualquier proyecto encaminado al cumplimiento de los objetivos mencionados para lograr el buen vivir que todos deseamos.

CONCLUSIONES

- El programa multimedia cuenta con herramientas necesarias para mostrar e incentivar a los niños.
- El diseño fue realizado en base a los problemas que tenía los niños por el poco conocimiento sobre el arte.
- Motivar el cambio de los docentes hacia los niños, que tengan un momento para ellos poder mostrar sus habilidades artísticas.
- La manera que los docentes interactúen con los niños al poner en práctica las pautas que le informa el Cd multimedia.

DEFINICIÓN DE TÉRMINOS RELEVANTES

- ABSTRACTOS

Se aplica al arte o artista que no representa objetos, sino sus características o cualidades.

- ACTUACIÓN

Ejerce una persona o cosa actos propios de su naturaleza.

- ADAPTACIÓN

Acomodar, ajustar una cosa a otra.

- AFECTIVO

Que implica, muestra o siente afecto un problema afectivo

- AGRESIVIDAD

Que indica provocación o ataque.

- APTITUD

Cualidad que hace que un objeto sea apto para cierto fin.

- APRENDIZAJE

Acción de aprender algún arte u oficio.

- ARDUA

Que es muy difícil y requiere mucho esfuerzo y tarea.

- ASIGNAR

Señalar lo que corresponde a una persona o cosa.

- COLABORADORES

Compañeros en la formación de alguna obra, especialmente literaria musical.

- COLECTIVOS

Formado por varias personas.

- CONCRETO

Cualquier objeto considerado en sí mismo, con exclusión de cuanto pueda serle extraño o accesorio.

- CONTEMPORÁNEA

Existente al mismo tiempo que otra persona o cosa.

- CONVIVENCIA

Vivir en compañía de otros u otros cohabitar.

- CREATIVIDAD

Disposición del individuo que le impulsa a inventar, descubrir y crear.

- CRÍTICA

Persona que juzga una obra literaria, artística.

- COORDINATIVOS

Disponer cosas metódicamente.

- CORPORAL

Perteneciente al cuerpo.

- CUESTIONAR

Controvertir un punto dudoso.

- DESAGRADABLE

Disgustar, fastidiar, causar desagrado.

- DESEMPEÑAR

Recuperar lo que se tenía empeñado.

- DESTREZAS

Habilidad, arte, primer o propiedad con que se hace una cosa.

- DIDÁCTICO

Propio, adecuado para enseñar o instruir.

- DIMENSIÓN

Extensión de una cosa en una dirección determinada: mide la dimensión de esta línea.

- DIRECTIVO

Mesa o junta de Gobierno de una corporación, sociedad.

- DISTRACCIÓN

Describir una desviación de la atención por parte de un sujeto.

- EQUILIBRIO

Peso que es igual a otro peso y le contrarresta.

- ESTIMULAR

Incitar, excitar con viveza a la ejecución de una cosa o avivar una creatividad, operación o función.

- EXPRESIÓN

Efecto de expresar algo sin palabras.

- GIROS

Movimiento o transferencia de dinero por medio de letras, libranzas.

- GRADUAL

Que esta por grados o va de grado en grado.

- GRAVEDAD

Cualidad o estado grave. Seriedad, dignidad.

- IMPARTIR

Repartir, comunicar, dar.

- INCENTIVAR

Estimular a las personas.

- INDUCTIVO

Da la información similar a otra.

- INFERENCIAL

Encuentra y resuelve problemas causado por el humano.

- INMEJORABLE

Que es tan excelente y bueno que no puede ser mejorado: el atleta se encuentra en un estado de forma inmejorable.

- INTELECTUAL

Dice que la persona dedica trabajos que requieren de modo especial el empleo de la inteligencia.

- INTERACCIÓN

Acción que ejerce recíprocamente entre dos o más objetos, agentes y fuerzas.

- LÍDER

El que encabeza la clasificación de una competición deportiva.

- LOCOMOTRIZ

Desorden, irregularidad, perturbación de las funciones del sistema nervioso.

- MANIPULATIVA

Intervenir con medios hábiles y, a veces, arteros, en la política, en el mercado, en la información, con distorsión de la verdad o la justicia, y al servicio de intereses particulares.

- MEMORIZAR

Fijar en la memoria alguna cosa.

- METACOGNITIVAS

La metacognición, también conocida como teoría de la mente, es un concepto que nace en la psicología y en otras ciencias de la cognición para hacer referencia a la capacidad de los seres humanos de imputar ciertas ideas u objetivos a otros sujetos o incluso a entidades.

- METODOLOGÍAS

Conjuntos de métodos que se siguen en una investigación científica o en una expresión doctrinal.

- MOTIVACIÓN

Preparar mentalmente una acción.

- MOTORA

Que produce movimientos.

- MOTRIZ

Que mueve.

- OPOSICIÓN

Disposición de algunas cosas, de modo que estén unas frentes.

- PEDAGOGÍA

Ciencia que se ocupa de la educación y la enseñanza.

- PLANIFICACIÓN

Hacer plan o proyecto de una acción.

- PSICOLÓGICA

Manera de sentir de una persona o de un pueblo.

- PERCEPCIÓN

Es el que permite organizar e interpretar datos.

- PROCURAR

Conseguir o adquirir algo.

- PUBLICIDAD

Conjunto de medios o materiales que se utilizan para dar a conocer al público un producto, una opinión o a una persona, con un fin determinado: los anuncios de televisión y los carteles en la calle son medios muy utilizados por la publicidad.

- RECEPCIÓN

Admisión de un empleo, oficio o sociedad.

- REGULACIÓN

Poner en orden una cosa

- REPERTORIO

Colección o recopilación de obras o de noticias de una misma clase.

- RETROPECTIVAS

Dicho de una exposición o de una muestra: Que presenta cronológicamente las obras de un artista o un grupo con el fin de mostrar cabalmente su trayectoria.

- SISTÉMICO

Perteneciente o relativo a un organismo en su conjunto.

- TEMPERAMENTO

Carácter, forma de ser y manera de reaccionar de una persona.

BIBLIOGRAFÍA

ANDER EGG, E. 1997. Técnicas de investigación social. México: El Ateneo

BRITO, LIBRO DE ESTADÍSTICA 2007

CHIVAS, 2007

Comisión Europea, 195: 16

EDUCAKIDS, MEJOR EDUCACIÓN Y MEJOR FUTURO 2008

ERNESTO A. Método Analítico - Sintético 2005

Francis Bacón 1561- 1626 MÉTODO DE INVESTIGACIÓN

GARCÍA, MANUEL JESÚS GONZALES, HABILIDADES DIRECTA 2006

HARGREAVES, FILÓSOFO 1991

IDÁRRAGA, EDUCAKIDS.COM 2008

INVESTIGACIÓN BIBLIOGRÁFICA,2013 www. guiadetesis.wordpress.com

LÁZARRO, DISCOVERY KIDS 2008

MALHOTRA, INVESTIGACIÓN DE MERCADO 2004

METODOLOGÍA,2008 / www.definicion.de metodologia

WWW.MONOGRAFIA.COM

Olivier Reboul, en el libro Filosofía de la educación

PESTALOZZI, WIKIPEDIA.COM 1827

SEPÚLVEDA, EDUCAKIDS.COM 2008

TIPOS DE INVESTIGACIÓN,2013 www.tiposdeinvestigacion.com

www.slideshare.net/MAMOCHILO/la-observacin-cientfica

Wilson Puente wilson2000@andinanet.net

WWW.WIKIPEDIA.COM

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICA

Balestrini. (2008). Esquemas de estadística…… 31

BIBLIOGRÁFICA, I. (2013). Obtenido de www. 24

guiadetesis.wordpress.com……..

Brito. (2008). Libro de Estadística. ……. 32

CHIVAS. (2008)…….. 27

GARCÍA, M. J. (2009). HABILIDADES DIRECTA. Málaga-España: INNOVA…… 10

IDÁRRAGA. (2008). Obtenido de WWW.EDUCAKIDS.COM..... 19

LÁZARRO. (2008). Obtenido de www.educakids.com..... 12

Lázzaro, B. (2013). Discovery Kids. Obtenido de http://www.abcdelbebe.com/el-arte-desarrolla-habilidades-para-que-los-ninos-se-desenvuelvan-en-sociedad..... 15

López, G. A. (2009). I+E Investigación Estratégica…….. 20

MALHOTRA, N. K. (2009). INVESTIGACIÓN DE MERCADOS. MEXICO: CUARTA EDICIÓN…….. 32

Martín, F. A. (2011). La encuesta: una perspectiva general metodológica. Madrid, España: Colección cuadernos Metodológico…….. 34

METODOLOGÍA. (2008). CONCEPTO DE METODOLOGÍA. Obtenido de WWW.DEFINICON.DEMETODOLOGIA..... 31

Moguel, E. R. (2008). Método Analítico - Sintético…….. 32

Montessori, M. (15 de 06 de 2008). Pensando como un gran Pedagogo. Obtenido de http://grandespedagogosdelmundo.blogspot.com/..... 28

Moore, D. S. (2009). Estadística aplicada básica…… 35

Nuria Pastor Fernández, . J. (2008). Técnicos de administración del ministerio de economía. España: Madrid. 35

PESTALOZZI. (1827). Obtenido de www.wikipedia.com..... 34

Platón, L. d. (2009). Metafísica. Egipto…….. 27

SEPÚLVEDA. (2008). EDUCAKIDS. Obtenido de WWW.EDUCAKIDS..... 18

Vértice, E. (2008). Análisis de mercados. España: Vértice. 32

ANEXOS

UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL

FACULTAD DE COMUNICACIÓN SOCIAL

CARRERA DISEÑO GRÁFICO

Entrevista realizada a la Autoridad del plantel de la escuela de educación básica “Alejandro Carrión Aguirre”.

Conocer el criterio de la entrevista sobre el rol de autoridad para el desarrollo de las habilidades artísticas en los niños de 5 a 7 años.

Preguntas

- **En la institución educativa en la que usted dirige hay niños que tengan destrezas y habilidades mediante el dibujo y la pintura.**

- **En el pensum académico del plantel que dirige implementan la materia de arte para los niños.**

- **Los materiales de arte que la institución utiliza para ver el desempeño artístico en los niños son suficientes.**

- **Como usted identifica las habilidades artísticas de los niños.**

- **Usted como autoridad de la institución le gustaría que se implemente mediante la aplicación multimedia para desarrollar las destrezas y habilidades artísticas en los niños.**

UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL

FACULTAD DE COMUNICACIÓN SOCIAL

CARRERA DISEÑO GRÁFICO

Encuesta realizada a los Docentes del plantel de la escuela de educación básica “Alejandro Carrión Aguirre”

Objetivo

Conocer el criterio de la encuesta sobre el rol de docentes para el desarrollo de las habilidades artísticas en los niños de 5 a 7 años.

Introducciones: Por favor conteste según corresponda a la columna del número que refleje la pregunta tomando en cuenta el siguiente parámetro. Marque con una X una sola posibilidad. De sus respuestas depende el éxito de esta investigación.

Cuadro # 24

1	DE ACUERDO
2	DESACUERDO
3	INDIFERENTE
4	SIEMPRE
5	NUNCA

UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL

FACULTAD DE COMUNICACIÓN SOCIAL

CARRERA DE DISEÑO GRÁFICO

PREGUNTAS DE LA ENCUESTA PARA DOCENTES

No	Preguntas	DE ACUERDO	DESACUERDO	INDIFERENTE	SIEMPRE	NUNCA
1	¿Cree usted que es importante el conocimiento sobre el Diseño Gráfico?					
2	¿Está de acuerdo que exista una materia de arte en la institución?					
3	¿Los estudiantes tienen conocimiento sobre las habilidades artísticas?					
4	¿Está de acuerdo que los estudiantes les motiva y es de ayuda en su desarrollo intelectual todo lo referente al arte, como pintar, dibujar y crear?					
5	¿Está de acuerdo que el diseño gráfico ayuda a los estudiantes a desarrollar sus habilidades y destrezas, implementando estas en la institución?					
6	¿Los docentes deberían aplicar materiales didácticos para poder desarrollar las habilidades y destrezas en los estudiantes?					
7	¿Está de acuerdo en que las autoridades deben gestionar la adquisición de recursos didácticos y tecnológicos para la aplicación gráfica?					
8	¿Está de acuerdo con la propuesta de los Recursos Multimedia ayudara a los niños a mejorar las destrezas y habilidades artísticas?					
9	¿Está de acuerdo que las herramientas artísticas que utilizan ayuda a los niños en su desarrollo creativo?					
10	¿Estaría usted de acuerdo conocer para que sirve el diseño gráfico y los recursos Multimedia?					

UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL

FACULTAD DE COMUNICACIÓN SOCIAL

CARRERA DISEÑO GRÁFICO

Encuesta realizada a los representantes legales de la escuela de educación básica “Alejandro Carrión Aguirre”

Objetivo

Conocer el criterio de la encuesta sobre el rol de los representantes legales para el desarrollo de las habilidades artísticas en los niños de 5 a 7 años.

Introducciones: Por favor conteste según corresponda a la columna del número que refleje la pregunta tomando en cuenta el siguiente parámetro. Marque con una X una sola posibilidad. De sus respuestas depende el éxito de esta investigación.

Cuadro # 25

1	SI
2	NO
3	TAL VEZ
4	NUNCA

UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL

FACULTAD DE COMUNICACIÓN SOCIAL

CARRERA DE DISEÑO GRÁFICO

PREGUNTAS DE LA ENCUESTA PARA REPRESENTANTES LEGALES

No.	Preguntas	SI	NO	TALVEZ	NUNCA
1	La aplicación multimedia es una estrategia importante para su representado.				
2	Es importante que se imparta el proceso de enseñanza y aprendizaje de habilidades artísticas a sus representados.				
3	Es importante que en la escuela se desarrolle las habilidades artísticas en los niños a través de materiales didácticos.				
4	Es importante que los docentes utilicen materiales didácticos para mejorar el desarrollo de habilidades en los niños.				
5	El grado de satisfacción que tiene usted con respecto al arte gráfico de la escuela es de excelencia.				
6	Considera la metodología empleado en la escuela sobre aplicación didáctica gráfica satisfactorio para su representado.				
7	En su hogar aplica el proceso de aprendizaje artístico desarrollado en la escuela.				
8	Ha visto que su representado tiene potenciales en el desarrollo artístico.				
9	¿Cómo considera el nivel profesional de los docentes en el ámbito artístico?				
10	Le gustaría participar en el proceso de enseñanza de aprendizaje de habilidades artísticas en la escuela.				

DIRECTOR DE LA ESCUELA BÁSICA ALEJANDRO CARRIÓN AGUIRRE LCDO. FREDDY PINCAY

DOCENTES DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA ALEJANDRO CARRIÓN AGUIRRE