



**UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL
FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
SISTEMA DE EDUCACIÓN SEMIPRESENCIAL
CENTRO UNIVERSITARIO: SANTO DOMINGO
PROYECTO EDUCATIVO**

**PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE
LICENCIADOS EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
MENCIÓN: INFORMÁTICA**

TEMA

**INFLUENCIA DEL SOFTWARE RICHPEACE PDS EN LA ESTIMULACIÓN DE
LA CREATIVIDAD EN LA ASIGNATURA PROCESOS, TÉCNICAS E
INDUSTRIALIZACIÓN DE PATRONES DE PRENDAS Y COMPLEMENTOS
DE VESTIR EN LOS ESTUDIANTES DEL TERCER AÑO DE
BACHILLERATO TÉCNICO DE LA UNIDAD EDUCATIVA
“OSWALDO GUAYASAMÍN”, ZONA 4, DISTRITO 2,
PROVINCIA SANTO DOMINGO DE LOS TSÁCHILAS,
CANTÓN SANTO DOMINGO, PARROQUIA RÍO
VERDE, PERIODO LECTIVO 2015 - 2016.
DISEÑO DE UNA GUÍA DIDÁCTICA
DIGITAL PARA EL USO DE
“RICHPEACE PDS”.**

CÓDIGO: NMINF3-XI-043

**AUTORES: PRADO URIARTE ALEXANDRA LEONOR
JIMÉNEZ PUENTE ESTUARDO EDILBERTO**

CONSULTOR: MSc. RAMIREZ MARQUEZ YINA

SANTO DOMINGO, 2017



**UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL
FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
SISTEMA DE EDUCACIÓN SEMIPRESENCIAL
CENTRO UNIVERSITARIO: SANTO DOMINGO**

DIRECTIVOS

MSc. Silvia Moy-Sang Castro
DECANA

Dr. Wilson Romero Dávila MSc.
VICEDECANO

Lcda. Sofía Jácome Encalada, MGTI.
DIRECTORA DEL SISTEMA SEMIPRESENCIAL

Ab. Sebastián Cadena Alvarado
SECRETARIO GENERAL

**Arq.
Silvia Moy-Sang Castro MSc.**

**DECANA DE LA FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS
DE LA EDUCACIÓN**

Ciudad.-

De mi consideración:

En virtud que las autoridades de la Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación me designaron Consultor Académico de Proyectos Educativos de Licenciatura en Ciencias de la Educación, Mención Informática, el día 29 de marzo del 2017.

Tengo a bien informar lo siguiente:

Que los integrantes: Prado Uriarte Alexandra Leonor C.C.1715392112, Jiménez Puente Estuardo Edilberto C.C.1707452536 diseñaron y ejecutaron el Proyecto Educativo con el Tema: Influencia del software Richpeace PDS en la estimulación de la creatividad en la asignatura Procesos, Técnicas e Industrialización de Patrones de Prendas y Complementos de Vestir en los estudiantes del tercer año de Bachillerato Técnico de la Unidad Educativa "Oswaldo Guayasamín", Zona 4, Distrito 2, Provincia Santo Domingo de los Tsáchilas, Cantón Santo Domingo, Parroquia Río Verde, periodo lectivo 2015-2016. Diseño de una guía didáctica digital para el uso de "Richpeace PDS".

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

Los participantes satisfactoriamente han ejecutado las diferentes etapas constitutivas del proyecto, por lo expuesto se procede a la **APROBACIÓN** del proyecto, y pone a vuestra consideración el informe de rigor para los efectos legales correspondientes.

Atentamente,



MSc. RAMÍREZ MÁRQUEZ YINA
CONSULTORA ACADÉMICO

Guayaquil, 20 de marzo de 2017

Arq.
Silvia Moy-Sang Castro MSc.
DECANA DE LA FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA
EDUCACIÓN
Ciudad.-

DERECHO DE LOS AUTORES

Para los fines legales pertinentes comunico a usted que los derechos intelectuales del Proyecto Educativo con el tema: Influencia del software Richpeace PDS en la estimulación de la creatividad en la asignatura Procesos, Técnicas e Industrialización de Patrones de Prendas y Complementos de Vestir en los estudiantes del tercer año de Bachillerato Técnico de la Unidad Educativa "Oswaldo Guayasamín", Zona 4, Distrito 2, Provincia Santo Domingo de los Tsáchilas, Cantón Santo Domingo, Parroquia Río Verde, periodo lectivo 2015-2016. Diseño de una guía didáctica digital para el uso de "Richpeace PDS".

Pertenecen a la Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación.

Las modificaciones que otros hagan al contenido no serán atribuidas.

Atentamente,



Prado Uriarte Alexandra Leonor
C.I. 171539211-2



Jiménez Puente Estuardo Edilberto
C.I. 170745253-6

UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL
FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
SISTEMA DE EDUCACIÓN SEMIPRESENCIAL
CENTRO UNIVERSITARIO: SANTO DOMINGO

PROYECTO

INFLUENCIA DEL SOFTWARE RICHPEACE PDS EN LA ESTIMULACIÓN DE LA CREATIVIDAD EN LA ASIGNATURA PROCESOS, TÉCNICAS E INDUSTRIALIZACIÓN DE PATRONES DE PRENDAS Y COMPLEMENTOS DE VESTIR EN LOS ESTUDIANTES DEL TERCER AÑO DE BACHILLERATO TÉCNICO DE LA UNIDAD EDUCATIVA "OSWALDO GUAYASAMÍN", ZONA 4, DISTRITO 2, PROVINCIA SANTO DOMINGO DE LOS TSÁCHILAS, CANTÓN SANTO DOMINGO, PARROQUIA RÍO VERDE, PERIODO LECTIVO 2015-2016.

PROPUESTA: DISEÑO DE UNA GUÍA DIDÁCTICA DIGITAL PARA EL USO DE "RICHPEACE PDS".

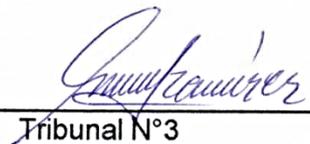
APROBADO



Tribunal N°1



Tribunal N°2



Tribunal N°3



Prado Uriarte Alexandra Leonor
C.I. 171539211-2



Jiménez Puentes Estuardo Edilberto
C.I. C.I. 170745253-6

EL TRIBUNAL EXAMINADOR OTORGA AL PRESENTE TRABAJO

LA CALIFICACIÓN

EQUIVALENTE A: _____

a) _____

b) _____

c) _____

DOCENTES RESPONSABLES DE UNIDAD DE TITULACIÓN

MSc. Yina Ramírez _____

MSc. Domingo Àlava _____

MSc. Miguel Tulcán _____

DEDICATORIA

El presente trabajo de Investigación lo dedico de manera especial a:

MIS HIJOS, Odalys, Wendy, Steven, Karen y Zharyth con mucho amor y orgullo por su apoyo, comprensión y confianza brindada durante los años de estudio, por ser mi fuente de inspiración para poder superarme cada día más y así poder luchar para que la vida nos depara un futuro mejor.

MI MADRE, Gloria Uriarte por su amor, cariño y sus gratos consejos para salir adelante y culminar con éxito mis estudios.

MIS HERMANAS, Liliana por ser el pilar fundamental en la construcción de mi vida profesional, por sentar en mi las bases de responsabilidad y deseos de superación, ya que en ella tengo un gran espejo en el cual me quiero reflejar pues su infinidad de virtudes y gran corazón hacen que la admire cada día más; Mayra por su apoyo, cariño y palabras de aliento para que sea perseverante y así cumpla con mis ideales.

También les dedico el esfuerzo reflejado en este proyecto a todas aquellas personas que compartieron conmigo sus conocimientos, alegrías y tristezas, y que me han brindado su apoyo, afecto y tolerancia constante durante mis años de estudio.

Prado Uriarte Alexandra Leonor

DEDICATORIA

Este trabajo lo dedico con todo mi amor a mis hijos Ivanna y LÍam, dos personas muy importantes en mi vida, por su cariño y amor, razones que me dan la fuerza para seguir luchando día a día y capacitarme para un futuro mejor.

A mi familia quienes siempre estuvieron apoyándome y dándome ánimo para salir adelante a pesar de las adversidades que se suscitaban y lograr culminar mi carrera.

Dedico esta investigación a la Universidad de Guayaquil y en especial al Programa de Educación Semipresencial por permitirme alcanzar mis objetivos.

Jiménez Puente Estuardo Edilberto

AGRADECIMIENTO

En primer lugar agradezco a **Dios**, por darme la oportunidad de vivir y por estar conmigo en cada paso que doy, por fortalecer mi corazón e iluminar mi mente y por haber puesto en mi camino a aquellas personas que han sido mi soporte y compañía durante todo el periodo de estudio;

A mis **hijos**, por ser el pilar fundamental en mis propósitos de superación;

A mis **familiares**, que han comprendido cuando no he podido compartir gratos momentos con ellos por motivos de mis estudios.

A mis **Amigos/as**, con quienes he compartido experiencias inolvidables y siempre han deseado un futuro lleno de éxitos para mí.

Y de manera muy especial a la Universidad de Guayaquil, Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación, mención Informática, especialmente al Programa de Educación Semipresencial por ser los constructores de nuestros conocimientos y permitirme alcanzar mis objetivos

Prado Uriarte Alexandra Leonor

AGRADECIMIENTO

Agradezco a la Universidad de Guayaquil, Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación, de manera especial a la Carrera de Informática por depositar en mí todas las herramientas básicas para el proceso de enseñanza aprendizaje, a las Autoridades que se esfuerzan por brindar una Educación de calidad basada en los valores y en el servicio a la colectividad.

A mis Maestros, que con su experiencia y conocimientos nos han dirigido por el camino del éxito y han sido la guía para llevar a cabo la realización de presente proyecto.

A los Docentes y Estudiantes de la Unidad Educativa Oswaldo Guayasamín que nos permitieron la aplicación de la propuesta titulada: Guía didáctica para el uso del Software Richpeace PDS en la estimulación de la creatividad en la asignatura Procesos, Técnicas e Industrialización de Patrones de Prendas y Complementos de Vestir, la misma que ayudará a mejorar la enseñanza –aprendizaje en la institución.

Jiménez Puente Estuardo Edilberto

ÍNDICE GENERAL

Portada.....	i
Directivos.....	ii
Aprobación del consultor Académico... ..	iii
Derecho de los autores.....	iv
Proyecto	v
La calificación.....	vi
Dedicatoria	vii
Dedicatoria	viii
Agradecimiento.....	ix
Agradecimiento.....	x
Índice general	xi
Índice de tablas	xvi
Índice de gráficos.....	xviii
Resumen	xx
Summary	xxi
Introducción	1

CAPÍTULO I

EL PROBLEMA

Contexto de Investigación.....	4
Problema de investigación.....	6
Situación conflicto y hecho científico	6
Hecho científico.	8
Causas	8
Formulación del problema	9
Objetivos de investigación	10
Interrogantes de investigación	11

Justificación	12
CAPÍTULO II	
MARCO TEÓRICO	
Antecedentes de estudio	15
Bases teóricas	16
Software aplicado en las labores educativas	16
PDS sistema de diseño de patrones	17
Software Richpeace PDS	18
Diseño y Creación de Patrones	21
Los medios son más que meros auxiliares del profesor	22
Sistemas de Moldería Digital	23
¿Qué es la herramienta CAD?	25
Diseño de patrones CAD (Diseño Asistido por Computadora)	26
En el trazado por coordenadas	27
En el trazado por líneas y longitud	28
Entorno de Richpeace PDS	28
Los avances tecnológicos aplicados a la educación	31
La tecnología en la educación	33
Utilización de multimedia	35
La tecnología y la planificación de la enseñanza	37
Muchos docentes no utilizan en las aulas los medios de comunicación	39
La creatividad	40
Fundamentación Filosófica	42
Fundamentación Pedagógica	42
Fundamentación Sociológica	43
Fundamentación Legal	44
CAPÍTULO III	
METODOLOGÍA, PROCESO, ANÁLISIS Y DISCUSIÓN DE RESULTADOS	
Diseño Metodológico	49

Tipos de Investigación	49
Población y Muestra	51
Población.....	51
Muestra	52
Cuadro N° 3.-Operacionalización de variables.....	54
Métodos de investigación	55
<input type="checkbox"/> Método Sistémico	55
<input type="checkbox"/> Método Deductivo	55
<input type="checkbox"/> Método Científico	56
Técnicas e Instrumentos de Investigación	56
<input type="checkbox"/> La Encuesta	56
Interpretación de datos	58
Presentación de los resultados	58
Prueba de chi – cuadrado.....	78
Conclusiones y recomendaciones	79
Conclusiones	79
Recomendaciones	80
CAPÍTULO IV	
PROPUESTA	
Justificación	81
Objetivos de la propuesta	83
Objetivo general	83
Factibilidad	83
Descripción de la propuesta	84
ACTIVIDAD N° 1: Software Richpeace PDS.....	89
ACTIVIDAD N° 2: Interface (Interfaz).....	92
ACTIVIDAD N° 3: Entorno de trabajo de Richpeace PDS.....	96
ACTIVIDAD N° 4: Barra de menú (menú bar)	100

ACTIVIDAD N° 5: Teclas de control.....	104
ACTIVIDAD N° 6: Barra básica o de herramientas (TOOLBARS).....	107
Barra de herramientas estándar (Toolbars standard).....	109
ACTIVIDAD N° 7: Barra de herramientas estándar (TOOLBARS STANDAR)	110
ACTIVIDAD N° 8: MODIFY (Modificar)/ Toolbars Standard	114
ACTIVIDAD N° 9: T SQUARE / Toolbars Standard.....	118
ACTIVIDAD N° 10: SET SQUARE / Toolbars Standard	121
ACTIVIDAD N° 11: SET ARC / Toolbars Standard	125
TOOLBARS PROFESSIONAL / Barra de Herramientas profesionales	129
ACTIVIDAD N° 12: TOOLBARS PROFESSIONAL / Barra de Herramientas profesionales.	130
ACTIVIDAD N° 13 Modelos y patrones.....	133
ACTIVIDAD N° 14: Tallas	137
ACTIVIDAD N° 15: PUNTOS DE REFERENCIA PARA LA TOMA DE MEDIDAS.....	141
ACTIVIDAD N° 16: TABLAS NORMALIZADAS DE MEDIDAS	144
ACTIVIDAD N° 17: Conceptos de patronaje con recursos informáticos ...	147
ACTIVIDAD N° 18: Confección de patrones de prendas en computadora	151
ACTIVIDAD N° 19: El escalado.	155
ACTIVIDAD N° 20: Patrones o marcadas con recursos informáticos	159
ACTIVIDADES DE REFUERZO	162
Aspectos:.....	214
Financiero.....	214
Legales.....	214
Técnicos.....	216
De recursos humanos.....	217
Políticos.....	217
Visión.....	218

Misión	218
Impacto Social	218
Beneficiarios	219
Conclusiones de la Propuesta	220
Bibliografía.....	223
Anexos	224
Evidencias fotográficas	227
Bibliografía general	234
Referencias bibliográficas.....	235

ÍNDICE DE TABLAS

Cuadro N° 1.- Distributivo de población.	51
Cuadro N° 2.- Distributivo de muestra.....	52
Tabla N° 3. 1 Tecnología como herramienta didáctica	58
Tabla N° 4. 2 Software “Richpeace PDS” como unna herramienta digital ...	59
Tabla N° 5.3 Utilidades del software Richpeace PDS en el proceso de enseñanza aprendizaje.....	60
Tabla N° 6. 4.Educar utilizando el software Richpeace	61
Tabla N° 7.5 Software Richpeace PDS estimula la creatividad de los estudiantes	62
Tabla N° 8. 6 Enseñanza impartida acorde a exigencias y competencias tecnológicas actuales	63
Tabla N° 9. 7 Utilizar un software de diseño como recurso didactico durante las clases.....	64
Tabla N° 10. 8 Inpartir aplicaciones informáticas de diseño para estimular la creatividad en el estudiante	65
Tabla N° 11. 9 Guía didáctica digital utilizada como herramienta prioritaria en el proceso enseñanza aprendizaje.....	66
Tabla N° 12. 10 Guía didáctica digital del software “Richpeace PDS” fortaleciendo los conocimientos	67
Tabla N° 13. 1 Lograr optimo aprendizaje con el uso del software Richpeace PDS	68
Tabla N° 14. 2 Clases entretenidas y mejor aprovechadas usando herramienta digital	69
Tabla N° 15. 3 Utilidad de conocer el uso del software Richpeace PDS	70

Tabla N° 16. 4 Docentes capacitados para enseñar con el software Richpeace PDS	71
Tabla N° 17. 5 Estimulando la creatividad.....	72
Tabla N° 18. 6 Exigencias, competencias y avances tecnológicos	73
Tabla N° 19. 7 Recurso didáctico para fortalecer las habilidades	74
Tabla N° 20. 8 Aplicaciones informáticas de diseño.....	75
Tabla N° 21. 9 Herramienta prioritaria.....	76
Tabla N° 22. 10 Guía didáctica digital fortaleciendo conocimientos	77
Tabla N° 23 Prueba de Chi Cuadrado.....	76

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico N° 1 Tecnología como herramienta didáctica	58
Gráfico N° 2 Software “Richpeace PDS” como una herramienta digital	59
Gráfico N° 3 Utilidad del Software Richpeace PDS en el proceso de enseñanza aprendizaje.....	60
Gráfico N° 4 Educar utilizando el software Richpeace PDS	61
Gráfico N° 5 Software Richpeace PDS estimula la creatividad de los estudiantes.	62
Gráfico N° 6 Enseñanza impartida acorde a exigencias y competencias tecnológicas actuales	63
Gráfico N° 7 Utilizar un software de diseño como recurso didáctico durante las clases.....	64
Gráfico N° 8 Impartir aplicaciones informáticas de diseño para estimular la creatividad en el estudiante.	65
Gráfico N° 9 Guía didáctica digital utilizada como herramienta prioritaria en el proceso enseñanza aprendizaje.....	66
Gráfico N° 10 Guía didáctica digital del software “Richpeace PDS” fortaleciendo los conocimientos.	67
Gráfico N° 11 Lograr óptimo aprendizaje con el uso del software Richpeace PDS	68
Gráfico N° 12 Clases entretenidas y mejor aprovechadas usando herramienta digital	69
Gráfico N° 13 Utilidad de conocer el uso del software Richpeace PDS.....	70
Gráfico N° 14. Docentes capacitados para enseñar con el software Richpeace PDS	71
Gráfico N° 15 Estimulando la creatividad	72

Gráfico N° 16 Exigencias, competencias y avances tecnológicos	73
Gráfico N° 17 Recurso didáctico para fortalecer las habilidades	74
Gráfico N° 18 Aplicaciones informáticas de diseño	75
Gráfico N° 19 Herramienta prioritaria	76
Gráfico N° 20 Guía didáctica digital fortaleciendo conocimientos.....	77



**UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL
FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
SISTEMA DE EDUCACIÓN SEMIPRESENCIAL
ESPECIALIZACIÓN INFORMÁTICA**

RESUMEN

El presente proyecto que lleva como título Influencia del software Richpeace PDS en la estimulación de la creatividad en la asignatura Procesos, Técnicas e Industrialización de Patrones de Prendas y Complementos de Vestir en los estudiantes del tercer año de bachillerato técnico de la unidad educativa “Oswaldo Guayasamín”, su importancia radica en que se debe aplicar el uso de la tecnología adecuada para estimular la creatividad de los estudiantes de Industria de la confección, por lo que se procedió a recolectar la información verídica del contexto actual en que se encuentran por medio de la aplicación de la técnica de investigación como lo es la encuesta, verificando así la problemática. En la propuesta se plantea la elaboración de una guía didáctica digital para el uso del software Richpeace PDS, esto es para que permita a los docentes y estudiantes contar con un nuevo recurso didáctico a partir del cual se acceda de manera simple pero con el rigor práctico necesario a los contenidos relacionados al diseño de patrones, este material sirve para que los estudiantes puedan ampliar al máximo su capacidad creativa al momento de diseñar y crear sus propios patrones de prendas de vestir de una manera libre, fácil y de modo profesional fundamentándose en sus conocimientos originales y combinándolos con el uso de la tecnología, sugiriendo ampliar un diseño, pero siempre buscando lograr un ahorro de material, tiempo y sobre todo buscando un nuevo concepto de diseño siguiendo la actualidad de la moda, también se pretende obtener una nueva generación de estudiantes con un nivel educativo óptimo y de calidad capaces de dar un salto mayor hacia el éxito.

Con el desarrollo de esta investigación se pretende trascender en el ámbito social y educativo, expresando ideas para brindar un mayor acercamiento a la realidad de la educación dentro del Bachillerato Técnico de la industria de la confección.

Software Richpeace PDS	Estimular la creatividad	Guía didáctica
---------------------------	--------------------------	----------------



**UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL
FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
SISTEMA DE EDUCACIÓN SEMIPRESENCIAL
ESPECIALIZACIÓN INFORMÁTICA**

SUMMARY

The present project that takes as title Influence of the software Richpeace PDS in the stimulation of the creativity in the subject Processes, Techniques and Industrialization of Patterns of Garments and Complements of Dressing in the students of the third year of technical baccalaureate of the educational unit "Oswaldo Guayasamín ", Its importance is that the use of appropriate technology should be applied to stimulate the creativity of students in the garment industry, so that we proceeded to collect the true information of the current context in which they are found through the Application of the research technique as the survey, verifying the problem. The proposal proposes the elaboration of a digital didactic guide for the use of Richpeace PDS software, this is to allow teachers and students to have a new didactic resource from which it is accessed in a simple way but with practical rigor Necessary to the contents related to pattern design, this material is used so that students can maximize their creative capacity when designing and creating their own patterns of clothing in a free, easy and professional way based on their Original knowledge and combining them with the use of technology, suggesting to expand a design, but always seeking to save material, time and above all looking for a new concept of design following the current fashion, is also intended to obtain a new generation of Students with an optimal educational level and quality able to make a major leap towards success.

With the development of this research it is intended to transcend in the social and educational field, expressing ideas to offer a closer approach to the reality of education within the Technical Baccalaureate of the garment industry.

Software Richpeace PDS	Stimulate crativity	Didactic guide
---------------------------	------------------------	----------------

INTRODUCCIÓN

Utilizar medios tecnológicos supone una simbiosis de nuestra inteligencia con una herramienta externa, sin la cual la mente contaría sólo con sus propios medios y no funcionaría igual (Salomón et al., 1992). La tecnología provee un aprendizaje dinámico e interactivo que permite la rápida visualización de situaciones problemáticas. La posibilidad de visualizar gráficamente conceptos teóricos prácticos como así también la de modificar las diferentes variables que intervienen en la resolución de problemas, favorece el aprendizaje de los estudiantes (Alemán de Sánchez, 1998/1999 y Rivera Porto, 1997).

Tomando como base los principios anteriores surge este trabajo, que propone la implementación y uso del software Richpeace PDS, a partir del cual se pretende ampliar la estimulación de la creatividad de los estudiantes del tercer año de Bachillerato Técnico de la Unidad Educativa Oswaldo Guayasamín, para facilitar y mejorar la calidad de enseñanza – aprendizaje, aumentar, además, su motivación, permitiéndoles que examinen las características de las diversas herramientas informáticas con las cuales les permite interactuar el software dentro de la asignatura, Procesos, Técnicas e Industrialización de Patronos de Prendas y Complementos de Vestir, para que alcancen aprendizajes significativos, logrando un máximo rendimiento académico.

No obstante, se debe tener en claro que si bien la tecnología educativa es un elemento importante para mejorar los procesos de enseñanza - aprendizaje, esta mejora no depende solamente de la utilización de un Software educativo, sino de su adecuada integración curricular, es decir, del entorno educativo diseñado por el docente.

Se implementará el uso del software realizando su correspondiente validación y control, aplicando las técnicas existentes para tal fin. Su ámbito de aplicación será, inicialmente, en la asignatura Procesos, Técnicas e Industrialización de Patrones de Prendas y Complementos de Vestir en los estudiantes del tercer año de Bachillerato Técnico de la Unidad Educativa Oswaldo Guayasamín, de la ciudad de Santo Domingo de los Colorados. Su utilización se podrá extender, posteriormente, a todos aquellos paralelos que aborden temas relacionados con la Industria de la Confección.

Este proyecto está estructurado en cuatro capítulos:

CAPÍTULO I. EL PROBLEMA: Se describe contexto de investigación, problema de investigación, situación conflicto y hecho científico, causas, formulación del problema. Objetivos de la investigación: general y específicos, interrogantes de investigación y justificación.

CAPÍTULO II.- Donde se puntualiza los antecedentes del estudio, es decir historia del tema de estudio y de la institución educativa, donde se aplicará la investigación, las bases teóricas, fundamentaciones teóricas, filosóficas, pedagógicas, sociológicas y legales, que son los que dan veracidad y realidad a la investigación.

CAPÍTULO III.-La metodología que se va a aplicar al presente trabajo de la investigación, diseño metodológico, tipos de investigación como son la investigación de campo, bibliográfica o documental, explicativa y proyecto factible; población y muestra de la institución donde se aplica el presente proyecto, cuadro de operacionalización de variables, métodos de investigación, técnicas e instrumentos de investigación, análisis e interpretación de datos recopilados en el proceso investigativo, a las autoridades, docentes y estudiantes de la institución, para después poder obtener las conclusiones y recomendaciones necesarias.

CAPÍTULO IV.- En este capítulo se plantea la propuesta, la que consiste en la elaboración de una guía didáctica digital del uso del software Richpeace PDS, se presenta título, antecedentes, justificación, problemática fundamental, objetivos generales, objetivos específicos, importancia, factibilidad, descripción, beneficiarios, impacto social, definición de términos importantes, bibliografía y anexos.

CAPÍTULO I

EL PROBLEMA

Contexto de Investigación

La Unidad Educativa Oswaldo Guayasamín fue creada en el año 1990, según da cuenta en la Resolución Ministerial No. 001-181, fecha en la que se autoriza su funcionamiento para otorgar el título artesanal en las ramas de Electromecánica Automotriz, Industria de la Confección, Aplicaciones Informáticas, Pintura y Música. Está ubicada entre las calles Luis Amable Ortiz y la Av. Carlota Jaramillo de la Cooperativa 15 de Septiembre ubicada en el kilómetro cuatro de la Vía a Quevedo.

Esta Unidad Educativa funciona en la actualidad con un total de 450 estudiantes provenientes de los barrios: 15 de Septiembre, La Aurora, El Poste, Unión Cívica, Nueva Provincia. Para el cumplimiento de las actividades educativas cuenta con una planta docente conformada por 22 maestros quienes, dictando las asignaturas de especialidad, de cultura general y materias complementarias tienen a su cargo la responsabilidad de formar a los futuros artesanos lo que exigen de ellos su máximo esfuerzo.

Se ha detectado que hay un deficiente uso de recursos tecnológicos dentro del proceso de enseñanza aprendizaje, lo cual dificulta el desarrollo de la creatividad dentro de la asignatura, Procesos, Técnicas e Industrialización de Patrones de Prendas y Complementos de Vestir en los estudiantes.

El uso del software “Richpeace PDS” facilita este proceso, su falta de aplicación hacen que el estudiante se desmotive y pierda el interés por aprender y adquirir nuevos conocimientos, lo que se ve reflejado en un

bajo rendimiento escolar. La alternativa de estimular la creatividad del estudiante en los procesos educativos y enseñar con múltiples referencias los trazos concretos, más que su teoría se logra mediante el uso adecuado de recursos didácticos siendo este el caso de la tecnología con un respectivo software de diseño.

En la actualidad el aprendizaje aún carece de dinamismo didáctico, y en las instituciones educativas los docentes enseñan aplicando estrategias metodológicas y recursos didácticos monótonos que ocasionan un aprendizaje deficiente y memorístico en los estudiantes.

Con la utilización del software “Richpeace PDS” como recurso didáctico se pretende apoyar el aprendizaje generando mayor motivación creativa y de productividad en los estudiantes, el éxito en la utilización de la tecnología depende en conciliar las necesidades de aprendizaje al utilizar programas educativos necesarios, pero no se utiliza estos recursos de forma adecuada debido al desconocimiento y falta de práctica sobre el uso, beneficios y funcionamiento de estas herramientas didácticas actualizadas dentro de la educación.

Al ofrecer dichos recursos didácticos de cultura aprendizaje se crea un área de educación dinámica, con esto se espera que los estudiantes de la especialidad Industria de la confección al terminar sus estudios de educación media puedan confeccionar diferentes prendas de vestir con calidad de producto para uso interno y externo; contar con iniciativa, creatividad, solidaridad, puntualidad y responsabilidad en el trabajo; adaptarse sin dificultad a cambios tecnológicos así como capacidad para solucionar problemas en el proceso productivo.

Problema de investigación

Situación conflicto y hecho científico

Hay que hacer notar y es ante todo un aspecto muy importante, que el presente problema surge de la necesidad de comprender los beneficios de estimular la creatividad en los estudiantes, contando con un nuevo recurso didáctico como es la utilización del software “Richpeace PDS”, a partir del cual se podrá acceder de manera simple pero con el rigor práctico necesario a los contenidos relacionados al diseño de patrones, permitiendo así que los estudiantes puedan ampliar al máximo su capacidad creativa al momento de diseñar y crear sus propios patrones de prendas de vestir de una manera libre, fácil y de modo profesional, obteniendo así un nivel educativo óptimo y de calidad.

También hemos notado que en el campo educativo, esta falta de conocimiento y la no utilización de la computación en el proceso enseñanza – aprendizaje en el área de Procesos, Técnicas e Industrialización de Patrones de Prendas y Complementos de Vestir, dentro de la especialidad de Industria de la confección, ha provocado en los jóvenes el desinterés como futuros profesionales, comprometiendo la excelencia y calidad de educación de los futuros bachilleres de la Unidad Educativa Oswaldo Guayasamín, del Cantón Santo Domingo de la Provincia de Santo Domingo de los Tsáchilas.

Esta es una realidad en muchas unidades educativas; el docente tiene temor de aplicar nuevas técnicas y metodologías que lo único que lograrán en el estudiante es un aprendizaje óptimo, debido a la forma tradicional que se ha venido manejando la enseñanza en el sistema académico de la Unidad Educativa Oswaldo Guayasamín, cabe destacar que como todo evoluciona, dicha metodología educativa también necesita la actualización y modernización tecnológica en su estructura.

Siendo este el caso, la Universidad de Guayaquil se ha preocupado porque la educación y preparación de los estudiantes de esta Institución Educativa sea cercana a la excelencia y puedan ser competitivos en el mundo laboral. En nuestro país existen múltiples culturas étnicas por lo que los bachilleres podrán encontrar fuentes de trabajo alternativas debido a sus variados diseños; pero para esto se requiere conocimientos óptimos, manejo de tecnologías futuristas, desarrollo de las habilidades, destrezas y estimulación de la creatividad en la asignatura Procesos, Técnicas e Industrialización de Patrones de Prendas y Complementos de Vestir.

Por tal motivo he enfocado el problema del presente proyecto en el contexto social, educativo y tecnológico, recalcando que hoy en día se hace necesaria la utilización de la tecnología es decir del software "Richpeace PDS", para mejorar la calidad de aprendizaje dentro de una rama artesanal creativa incentivando a esta nueva generación de estudiantes a dar un salto mayor hacia el éxito.

Hecho científico.

Insuficiente desarrollo de la creatividad en la asignatura “Procesos, Técnicas e Industrialización de Patrones de Prendas y Complementos de Vestir” en el tercer año de bachillerato de la Unidad Educativa “Oswaldo Guayasamín”, Zona 4, Distrito 2, provincia Santo Domingo de los Tsáchilas, cantón Santo Domingo de los Colorados, Parroquia Río Verde, periodo lectivo 2015-2016.

Se recurre a las actas de calificaciones de los periodos lectivos 2015 – 2016 y se evidencia un promedio de 8,56 en la asignatura Procesos, Técnicas e Industrialización de Patrones de Prendas y Complementos de Vestir, demostrado así que se requiere estimular y fortalecer de manera primordial la creatividad en los estudiantes de Industria de la Confección, por lo que los docentes al no contar con una herramienta didáctica necesaria, no pueden transmitir sus conocimientos de forma concreta.

Este trabajo busca solucionar este problema al elaborar una guía didáctica digital sobre el uso del software “Richpeace PDS”, para que tanto docentes y estudiantes conozcan los beneficios del mismo y hagan uso de este recurso didáctico y con ello motivar la creatividad en los estudiantes, mejorando así la enseñanza y elevando su calidad de conocimientos.

Causas

- Poco interés de los docentes al no actualizar sus conocimientos en el uso de aplicaciones informáticas.
- Falta de motivación en los estudiantes para desarrollar la creatividad utilizando una aplicación informática de trazos.

- Desconocimiento de los beneficios que brinda la aplicación informática de diseño de trazos por parte de los docentes.
- Desperdicio de tiempo al momento de realizar escalados por no actualizar conocimientos y ayudarse de las herramientas informáticas en este mundo globalizado.
- Ineficiente uso de tela por cálculos incorrectos al momento de aplicar los trazos y cortar.

Formulación del problema

¿Cómo influye el uso del software Richpeace PDS en la estimulación de la creatividad en la asignatura de Procesos, Técnicas e Industrialización de Patrones de Prendas y Complementos de Vestir, en los estudiantes del tercer año de Bachillerato de la unidad educativa “Oswaldo Guayasamín”, Zona 4, Distrito 2, provincia Santo Domingo de los Tsáchilas, cantón Santo Domingo de los Colorados, Parroquia Río Verde, periodo lectivo 2015-2016?

Objetivos de investigación

Objetivo general

➤ Determinar la influencia del software Richpeace PDS en la estimulación de la creatividad en la asignatura Procesos, Técnicas e Industrialización de Patrones de Prendas y Complementos de Vestir, a través de una investigación de campo para el diseño de una guía didáctica digital.

Objetivos específicos

- Fundamentar teóricamente el uso del software “Richpeace PDS” mediante métodos teóricos y empíricos.
- Diagnosticar la estimulación de la creatividad en la asignatura Procesos, Técnicas e Industrialización de Patrones de Prendas y Complementos de Vestir mediante la utilización de métodos empíricos y estadísticos.
- Elaborar una guía didáctica digital para la eficiente utilización del software diseño de trazos “Richpeace PDS” mediante el método de modelación.

Interrogantes de investigación

- 1.- ¿Qué influencia tiene el uso del software Richpeace PDS en la estimulación de la creatividad?
- 2.- ¿Cómo funciona el software Richpeace PDS?
- 3.- ¿Cómo pueden aplicar los docentes el software Richpeace PDS en el proceso enseñanza - aprendizaje?
- 4.- ¿Puede el uso del Software Richpeace PDS, lograr una visión futurista en los jóvenes de la institución ante la falta de empleo?
- 5.- ¿El uso de la tecnología estimulará la creatividad de los estudiantes al momento de diseñar y patronar?
- 6.- ¿Cuáles son las causas de la escasa creatividad de los estudiantes en la asignatura de Procesos, técnicas Procesos, Técnicas e Industrialización de Patrones de Prendas y Complementos de Vestir?
- 7.- ¿Qué conductas presentan los estudiantes ante la falta de estimulación de la creatividad?
- 8.- ¿Desde qué puntos se puede estimular la creatividad de los estudiantes en el proceso de enseñanza – aprendizaje?
- 9.- ¿Cómo influye el diseño de una guía didáctica digital para el uso de “Richpeace PDS en la estimulación de la creatividad?
- 10.- ¿Se fortalecerá en los estudiantes los conocimientos con el uso de una guía didáctica digital del software Richpeace PDS?

Justificación

Es lamentable observar como en la mayoría de los salones de clase se carece del uso de la tecnología en pleno siglo XXI, por ello hemos visto conveniente realizar la presente investigación sobre el uso del software Richpeace PDS en la educación técnica de la Industria de la Confección, esto es para que permita a los docentes y estudiantes contar con un nuevo recurso didáctico a partir del cual se acceda de manera simple pero con el rigor práctico necesario a los contenidos relacionados al diseño de patrones.

La realización del presente proyecto tiene como propósito brindar una visión apropiada sobre los nuevos paradigmas que están surgiendo con la informática, los conceptos básicos y su influencia en la educación, siendo la tecnología la necesidad del día; cada reforma tecnológica es un pequeño paso hacia el progreso, haciendo que la sociedad dé un salto mayor hacia el éxito.

El país, inmiscuido en constantes cambios, se ve obligado a preparar a su población para enfrentar la nueva sociedad que se construye día a día; los nuevos profesionales deben estar motivados hacia la investigación y respeto a los individuos, preparados para evolucionar con la tecnología por lo que su actitud debe estar abierta al cambio, actualizando constantemente sus conocimientos, asumir un compromiso con el planeta y ser partícipe activo de un proceso de desarrollo sostenible, lo que le permitirá al Ecuador contar con una sociedad que la haga ser competitivo en el siglo XXI.

Hoy en día se puede aprender con las computadoras, aprender sobre las computadoras y aprender a través de las computadoras, logrando un gran potencial educativo en el entorno escolar y, con la aplicación del software informático "Richpeace PDS", se pretende implementar una herramienta que permita a los docentes y estudiantes

contar con un nuevo recurso didáctico a partir del cual se acceda de manera simple pero con el rigor práctico necesario a los contenidos relacionados al diseño de patrones.

Por medio del aporte de la tecnología a la enseñanza de Procesos Técnicos en la Industria de la Confección, se pueden incluir la animación, la dinámica y la interactividad necesaria con el objetivo de facilitar y mejorar la enseñanza de los métodos de trazos. Estos valiosos elementos harán de la enseñanza y el aprendizaje de los Procesos Técnicos una actividad confortante y constructiva, reemplazando la monotonía de los trazos mecánicos y tradicionales.

La oferta educativa de Educación Técnica incluye la especialidad de Industria de la Confección influenciada por un constante y acelerado desarrollo tecnológico, evolucionando los conocimientos por impartir, lo que obliga a un replanteamiento periódico de los contenidos programáticos y que los egresados (as) de la especialidad Industria de la Confección puedan afrontar entre otros, el uso de la informática, el desarrollo sostenible, los retos en su vida laboral, la búsqueda de la calidad, las alianzas tecnológicas, el manejo de otro idioma y la competitividad aportando un valor agregado para la vida en igualdad de oportunidades y acceso, sin distinción de género.

La especialidad de Industria de la Confección se presenta para responder a estos nuevos modelos de desarrollo con nuevas estructuras curriculares y nuevos programas de estudio, lo cual da origen a una graduación secuencial del aprendizaje, de modo que una unidad prepara para la siguiente y faculta a los estudiantes a tener acceso a aprendizajes permanentes, recreando o reconstruyendo el conocimiento a que se enfrentan.

Los mayormente beneficiados del presente trabajo investigativo en su formación son los estudiantes del tercer año de Bachillerato Técnico y más con el aporte de la tecnología a la enseñanza de Procesos, Técnicas

e Industrialización de Patrones de Prendas y Complementos de Vestir en la Industria de la Confección, se pueden incluir la animación, la dinámica y la interactividad necesaria con el objetivo de facilitar y mejorar la enseñanza de los métodos de trazos. Estos valiosos elementos harán de la enseñanza y el aprendizaje una actividad confortante y constructiva.

La implementación del software Richpeace PDS ayudará a resolver la problemática de la falta de creatividad de los estudiantes al momento de crear nuevos diseños, combinando los conocimientos tradicionales con el uso de la tecnología siempre fundamentado es sus conocimientos originales, sugiriendo ampliar un diseño, pero siempre buscando lograr un ahorro de material, tiempo y sobre todo buscando un nuevo concepto de diseño siguiendo la actualidad de la moda.

Toda la información que se obtenga en nuestro presente trabajo investigativo sirve para solucionar el inconveniente de la escasa creatividad que presentan los estudiantes de tercer año de Bachillerato Técnico al momento de iniciar la construcción del conocimiento mediante el uso del software Richpeace PDS convirtiéndose en elementos de interacción y producción.

En general se espera que los resultados que se desconocían en el proceso enseñanza - aprendizaje, se hagan notorios y sean los estudiantes quienes tengan la iniciativa de conocer su nivel de conocimientos, y reaccionen de manera favorable ante el hecho que constituye su problema de investigación.

Esta investigación trascenderá en el ámbito social y educativo, expresando ideas para brindar un mayor acercamiento a la realidad de la educación dentro del Bachillerato Técnico de la industria de la confección, por lo tanto recomendamos que el desarrollo de posteriores estudios estén enfocados a mejorar la calidad de educación y por ello lograr una calidad de vida mucho mejor para el estudiante y la misma comunidad educativa.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

Antecedentes de estudio

Para diseñar y elaborar el presente trabajo de investigación se procedió a revisar los archivos de la biblioteca de la Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación, donde se constató que no hay proyecto parecido o igual al presente trabajo.

El presente trabajo se diferencia de los demás ya que pretende proporcionar a los docentes una herramienta didáctica la cual les permita concientizar la importancia de estimular una buena creatividad en el estudiante, reconsiderando la forma de guiarlos en el proceso de aprendizaje, incentivándolos a ser investigadores y sobre todo a utilizar la tecnología correctamente y aplicándola de acuerdo a sus necesidades profesionales beneficiando así, no solo a los estudiantes de este paralelo sino también al resto de la comunidad educativa al convertirse en ejes multiplicadores de los nuevos conocimientos adquiridos.

La motivación para realizar el presente proyecto al momento de haber planteado el problema fue el desconocimiento de los docentes y estudiantes, sobre la Influencia del uso del software Richpeace PDS en la estimulación de la creatividad en la asignatura Procesos, Técnicas e Industrialización de Patronos de Prendas y Complementos de Vestir en los estudiantes del tercer año de Bachillerato Técnico de la Unidad Educativa “Oswaldo Guayasamín”.

BASES TEÓRICAS

Software aplicado en las labores educativas

Diccionario de computación e internet, 2004 (2005), “Software, del término inglés, que corresponde a soporte lógico, Programas o elementos lógicos que hacen funcionar un ordenador o una red, o que se ejecutan en ellos, en contraposición de los componentes físicos del ordenador o la red.”, **(pág. 108)**.

El nivel más básico de software lo constituye el sistema operacional y consta de un conjunto de programas que controlan la operación del computador. En el campo educativo suele denominarse software educativo a aquellos programas que permiten cumplir o apoyar funciones educativas. Un software educativo es una aplicación informática, que soportada sobre una bien definida estrategia pedagógica, apoya directamente el proceso de enseñanza – aprendizaje, constituyendo un efectivo instrumento en el desarrollo educacional.

El software educativo es una forma participativa de enseñar, en la cual el estudiante obtiene, a través de la participación docente – maquina, actividades significativas que realiza con motivación e interés. Concretamente, cuando se presentan programas de software educativos enfocados a la industria textil y de prendas de vestir considerando que esta área técnica requiere de precisión, creatividad y originalidad, se presenta en un ambiente integrado de visualización y construcción de nuevos patrones fundamentándose en un modelo base, es decir, los resultados se obtendrán de manera más sencilla y ágil, siendo aprovechados al máximo y obteniendo beneficios significativos en su entorno escolar que le servirán de cimientos como futuros emprendedores.

El uso de Software va destinado a apoyar o facilitar los diferentes métodos presentes en los diversos sistemas educacionales, entre los

cuales mencionaremos, al proceso de enseñanza-aprendizaje, el de vinculación con la práctica laboral, el de investigación estudiantil, el de gestión académica, etc. Facilitando la incorporación de los sistemas computacionales como medios auxiliares en los subsistemas didácticos abarcando objetivos, contenidos, medios, métodos y evaluación, sobre una o varias temáticas.

Como medio de enseñanza, el software educativo resulta eficiente auxiliar del profesor en la preparación e impartición de las clases ya que contribuyen a una mayor ganancia metodológica y a una racionalización de las actividades del profesor y el estudiante, proporcionándole beneficios pedagógicos, estimulando la creatividad de los estudiantes, permite la interactividad retroalimentándolos y evaluando lo aprendido, facilita las representaciones animadas, desarrolla habilidades, asimila procesos complejos, facilita el trabajo independiente e introduce al estudiante en el uso de las técnicas más avanzadas, por lo que el uso de estos novedosos medios de enseñanza se hacen hoy prácticamente indispensables.

PDS SISTEMA DE DISEÑO DE PATRONES

Intergraph, (2016). “PDS es una aplicación inteligente y comprensiva de diseño e ingeniería asistida por computadora (CAD/CAE) para el diseño, construcción, y operaciones de plantas”. **(pág. 1).**

Manejado por Producción, ayuda a EPC's y Dueños/Operadores a entregar el mejor diseño posible - y hacerlo más eficientemente para reducir el costo total de instalación del proyecto. Debido a su capacidad y compromiso con la industria, muchas firmas de ingeniería y dueños/operadores líderes han seleccionado PDS como su estándar corporativo.

PDS corre sobre plataformas populares Microsoft Windows®; es compatible con sistemas populares de administración de bases de datos relacionales como Microsoft SQL Server, Oracle, e Informix; y se interfasa con la suite de software SmartPlant Enterprise de Intergraph así como con una variedad de programas externos de terceros.

Software Richpeace PDS

Es un sistema de plan de modelo profesional para el vestido y la industria textil basado en la plataforma Microsoft Windows 95/98™. Que ofrece lo siguiente:

- Interface normal con Windows
- Dispone de herramientas poderosas visualizados por iconos para el diseño de cualquier prenda de vestir.
- El tamaño puede ser ingresado en expresiones numéricas y luego ser calculado automáticamente.
- Auto-escalado después de finalizar el tamaño base.
- Permite editar las medidas mediante la caja del diálogo measure (medidas) para conseguir modelos diferentes rápidamente.
- Los estilos de diseño pueden ser escaneados y grabados juntamente con los moldes.
- El trabajo puede ser impreso por un plotter en dimensiones reales o una impresora en escala.

Solución de patronaje: Es el paquete necesario y complementario para la solución a todos tus problemas de patrono, además está ajustada a las nuevas necesidades de la industria de confección.

Solución 3D: se compone de toda una colección de aplicaciones que crean prendas y accesorios en 3D con Calidad Fotográfica.

Solución de producción: Una solución integral para aumentar la eficiencia de la Sala de Corte y reducir los costos en la Tela.

Esta ventaja permite:

- ✚ Reducir drásticamente los costes de material de anidación automático altamente eficaz.

- ✚ Usar la menor cantidad de tablas para crear corte pedidos a diferentes estilos, tamaños, colores y tejidos.

- ✚ Calcular con exactitud el coste de cumplir con una orden de venta nido con rayas, cuadros escoceses, el ferrocarril y el caudal de tejidos.

INTERFACE

Richpeace PDS desarrolla software de CAD (Diseño asistido por computadora) 3D, es un sistema de diseño de patrón (pattern) profesional de alta tecnología para la industria textil y de prendas de vestir, concentrada en la reforma y el avance de la industria tradicional por la nueva tecnología, basada en la plataforma de ventanas, este software le permite al usuario dos tipos diferentes de interfaces, free desing (diseño libre) y formular desing (diseño por formula). Cuando entres en el PDS le aparecerá una caja de métodos y puede seleccionar una de estas dos formas diferentes de diseñar, pudiendo así alcanzar sus sueños profesional y fácilmente.

INTERFACE FREE DESING (INTERFACE DE DISEÑO LIBRE)

Característica funcional de creación de patrón personalizado guiado en un patrón base, ajustando las medidas a las partes del cuerpo editando solamente las medidas según sea la necesidad de hacerse ropa de forma divertida y económica. Permite confeccionar uno mismo su ropa, permitiendo hacerla a medida y después añadir detalles de diseño propio.

INTERFACE OF FORMULAR DESING (INTERFACE DE DISEÑO DE FORMULA)

La interface de diseño de formula incluye herramientas menos avanzadas que el de libre diseño, los patrones diseñados en esta interface pueden graduarse automáticamente.

Permite completar una generación de patrones de boceto de moda en todas las tallas, el tamaño puede ser introducido por fórmula y es calculado automáticamente, permitiendo una generación de patrones de esbozo de moda con el mínimo golpe del ratón usando herramientas de dibujo intuitivas y avanzadas sin utilizar un digitalizador.

Richpeace PDS puede intelectualizar la información sobre la pieza y su relación con otras piezas. La función o propósito principal del software diseñador de moda Richpeace PDS es para ayudarle al estudiante a entrar en el mundo de la moda, ya que este software no es un sustituto para la educación en el campo, sino que puede guiarlo en la dirección correcta, permitiéndole navegar a través de dibujos ya realizados, mezclar y combinar prendas. Esto lo puede realizar para afianzar su talento con una aguja e hilo, pero desarrollándolo en un equipo tecnológico (computador).

Trabajar con software diseñador de moda le ayudará a los estudiantes a crear y diseñar su propia ropa o una línea de ropa al igual que lo hacen los grandes profesionales, ya que podrán incrementar a sus

conocimientos el uso de las nuevas tecnologías en la automatización de la producción industrial eficaz y eficiente para cubrir sus necesidades propias, permitiéndoles adaptarse a las circunstancias cambiantes del entorno actual, siendo responsables en el uso eficiente de los recursos tecnológicos.

El sistema posee poderosas capacidades subyacentes de almacenamiento de datos. Los datos, la fórmula y las operaciones son fácilmente identificables y revisados en cualquier momento. Cambiar la medida, revisar el patrón y ajustar las partes del cuerpo relacionadas al mismo tiempo es fáciles de completar. Basado en el patrón de base, puede obtener todos los patrones de diferentes tamaños fácilmente sólo después de editar las medidas.

Diseño y Creación de Patrones

La creación de Patrones resulta ser una solución a un problema de diseño. Para que esta solución sea considerada un patrón debe poseer ciertas características, entre ellas se debe haber comprobado su efectividad resolviendo problemas similares en ocasiones anteriores. Otra es que debe ser reutilizable, lo que significa que es aplicable a diferentes problemas de diseño en distintas circunstancias.

El diseño de moda es un negocio muy lucrativo si usted tiene el talento y el estilo para la misma. Hay tantas cosas que puedes hacer con una imaginación y unos cuantos metros de tela, es por ello que el uso del Software de diseño de moda Richpeace PDS permite manipular información privilegiada en la educación de los diseñadores en ciernes de convertirse en mejores en el campo.

Los medios son más que meros auxiliares del profesor

Rosales, 2009, menciona: “La experimentación escolar, como los equipos, utensilios e instrumentos de laboratorio. Los de entrenamiento, que agrupa a los simuladores y a otros equipos que se emplean para reproducir situaciones que requiere habilidades manipulativas.” **(pág.73)**

Los medios tecnológicos, audiovisuales, medios de comunicación, tecnología informática, están a disposición del profesor como parte activa de la enseñanza. Estos medios, al ser usados afectan directamente la estructura de un programa o plan y puede modificar la estructura misma del proceso de aprendizaje; de ahí la necesidad de ser usados de forma adecuada puesto que son esenciales para una comunicación efectiva en la enseñanza tanto a grupos grandes, pequeños o individuales y en algunos programas son el único medio de comunicación didáctica.

Los medios a usarse en el desarrollo del “diseño” serán los que se enfoquen en los objetivos, el contenido y los métodos requeridos. Se considera que los medios no son soporte, ni un suplemento en la enseñanza, más bien son el estímulo mismo, basados en este concepto no podemos aceptar la noción obsoleta de los medios como auxiliares, ayudas, más bien estipularemos que se cuáles medios, cómo y cuándo van a proporcionar las experiencias más efectivas y eficaces para los estudiantes.

Cada objetivo requiere de una clase específica de aprendizaje, también de recursos adecuados que correspondan a estas tareas requeridas, seleccionando adecuadamente el equipo, tomando en cuenta factores determinantes como: disponibilidad, conveniencia y otros factores según sea la necesidad o el propósito requerido.

Sistemas de Moldería Digital

La incorporación de las nuevas tecnologías a los servicios de patronaje aporta al sector textil un gran número de ventajas. La utilización de un sistema de C.A.D. (diseño asistidos por computadora) patronaje, frente al sistema manual clásico permite una mejora de la calidad, una reducción del tiempo, un aumento de la productividad, flexibilizando y agilizando los procesos de producción de indumentaria.

El patronaje asistido por ordenador no es una actividad nueva. Sin embargo, su constante evolución, con softwares y hardware cada vez más sofisticados y potentes, hace que forme parte de las nuevas tecnologías.

Mediante el patronaje asistido por ordenador se consigue una mayor precisión en el trazado de los patrones, una mayor rapidez en la industrialización y la realización de las piezas derivadas (vistas, forros, entretelas). El proceso de escalado se simplifica, consiguiendo un ahorro de tiempo y una mayor precisión, pudiendo realizar diferentes tipos de escalado. El estudio de marcadas se realiza por ordenador de forma que se agiliza considerablemente el proceso y se consigue mayor aprovechamiento del tejido, repercutiendo en un menor costo de la producción. Una vez encajadas las marcadas se pueden reproducir tantas veces como sea necesario manteniendo la misma calidad.

Otra de las ventajas importantes del patronaje asistido por ordenador es la integración de la información en base de datos y su rápida accesibilidad. Gracias a esta base de datos se puede localizar piezas, modelos o marcadas de cualquier temporada de manera rápida, eliminando de este modo la posibilidad de pérdidas de patrones o marcadas y la necesidad de almacenarlos físicamente para su uso posterior.

Usar este tipo de software produce varios beneficios, reduce el tiempo de desarrollo del producto, así como los costos de las múltiples muestras implicadas en la producción de ropa, mejora la calidad de los productos debido al uso de un sistema preciso de modelos, analiza el comportamiento de la tela, prueba asentamientos y provee una herramienta de visualización gráfica para todo lo relacionado con el proceso de desarrollo del producto.

Con respecto a la moldería permite la digitalización de los moldes, y el armado de tizadas en muy poco tiempo con un mayor aprovechamiento del tejido. No solo acortan los tiempos operativos, sino que minimizan la posibilidad de errores, se pueden generar tizadas en muy poco tiempo con el aprovechamiento de tejidos mucho mejor.

Dentro del campo educativo utilizar este tipo de sistema ayudaría a los estudiantes de la especialidad de Industria de la confección a estimular su creatividad mayormente, ya que al momento de elaborar un nuevo diseño, les permitirá experimentar creando una gama de opciones de forma rápida y sencilla, manteniendo una excelente calidad y sin necesidad de desperdicio de materiales, ya que hoy en día la industria de la moda vive en un constante cambio y ellos como estudiantes deben estar preparados y capacitados para enfrentarse a estos cambios.

Con la utilización de esta aplicación los estudiantes lograrán establecer:

➤ **Barra de herramientas personalizada:**

Varios tipos de barra de herramientas se pueden construir por solicitud del cliente, el diseñador puede hacer su propia barra de herramientas de estilo. Tales como barra de herramientas para hombres, barra de herramientas para mujeres o niños, etc.

➤ **Interfaz y área de trabajo libremente personalizada:**

Está incluyendo diversos estilos de la interfaz, tales como la página limpia de la pureza, estilo azul clásico, paz y estilo fresco y estilo de la suavidad.

Biblioteca de estilo rico:

Varias bibliotecas de vestuario y estilo rápidamente disponibles para la elección en cualquier momento. Diseñador puede crear libremente su propia biblioteca de estilo básico.

¿Qué es la herramienta CAD?

Autodesk, (2016) “Las herramientas CAD o CADD (diseño y dibujo asistido por computadora) permiten hacer uso de las tecnologías informáticas para el diseño y la documentación sobre diseño. El software de diseño reemplaza los dibujos a mano con procesos automatizados”. **(Pág. 1).**

Pueden utilizarse para generar modelos con muchas, si no todas, de las características de un determinado producto. Estas características podrían ser el tamaño, el contorno y la forma de cada componente, almacenados como dibujos bi y tridimensional.

Una vez que estos datos dimensionales han sido introducidos y almacenados en el sistema informático, el diseñador puede manipularlos o modificar las ideas del diseño con mayor facilidad para avanzar en el desarrollo del producto. Además, pueden compartirse e integrarse las ideas combinadas de varios diseñadores, ya que es posible mover los datos dentro de redes informáticas.

La tecnología CAD se dirige a los centros técnicos y de diseño de una amplia gama de empresas: sector metalmecánico, ingeniería electrónica, sector textil y otros. Los sistemas CAD también permiten simular el funcionamiento de un producto.

Proceso en el cual se utilizan los ordenadores o computadoras para mejorar la fabricación, desarrollo y diseño de los productos. Éstos pueden fabricarse más rápido, con mayor precisión o a menor precio, con la aplicación adecuada de tecnología informática.

Diseño de patrones CAD (Diseño Asistido por Computadora)

“El diseño asistido por computador, más conocido por sus siglas inglesas CAD (*computer-aided design*), es el uso de un amplio rango de herramientas computacionales que asisten a ingenieros, arquitectos y diseñadores”.**(Autodesk, 2016, pág.11)**

El uso de la tecnología CAD supone para el diseñador un cambio en el medio de plasmar los diseños industriales: antes se utilizaba un lápiz, un papel y un tablero de dibujo. Con el CAD, dispone de un ratón, un teclado y una pantalla de ordenador donde observar el diseño. Así, un computador, al que se le incorpora un programa de CAD, le permite crear, manipular y representar productos en dos y tres dimensiones. Esta revolución en el campo del diseño ha venido de la mano de la revolución informática, alcanzando las siguientes mejoras:

- ✚ Mejora en la representación gráfica del objeto diseñado.- con el CAD el modelo puede aparecer en la pantalla como una imagen realista, en movimiento, y observable desde distintos puntos de vista.

- ✚ Mejora en el proceso de diseño.- se pueden visualizar detalles del modelo, comprobar colisiones entre piezas, interrogar sobre distancias, pesos, inercias, etc.

En conclusión, se optimiza el proceso de creación de un nuevo producto reduciendo costes, ganando calidad y disminuyendo el tiempo de diseño.

En resumen, se consigue una mayor productividad en el trazado de patrones, integración con otras etapas del diseño, mayor flexibilidad, mayor facilidad de modificación del diseño, ayuda a la estandarización, disminución de revisiones y mayor control del proceso de diseño.

Un buen programa CAD no sólo dispone de herramientas de creación de superficies, sino también de posibilidades de análisis y verificación de las mismas, entendiendo por superficies correctas aquellas cuyos enlaces entre ellas son continuos en cuanto a tangencia y curvatura, y sin contener zonas donde se ha perdido continuidad de curvatura. Por las herramientas que usa y la calidad en los diseños elaborados a la hora de presentar un trabajo formal, además de que ahorra tiempo al evitar hacerlo a mano.

Dentro de la industria textil el dibujo es una técnica que permite representar cualquier tipo de gráficos, planos o algo que se tenga en mente, para expresarlo y presentarlo a otras personas, además de que es una manera de plasmar las ideas.

Existen diferentes tipos de técnicas para el dibujo y entre las más usadas en el área de la industria es el diseño asistido por computadora. En dicha técnica se inicia con trazos sencillos basados en el uso de herramientas bastante sencillas, en este caso el que se abordará es el trazo con líneas, que es lo más básico.

De dichos trazos por medio de líneas existen dos tipos de dibujo: el de líneas por coordenadas y por líneas considerando su longitud. El usar ambas técnicas puede facilitar en algunas ocasiones el trazado de las líneas a la hora de realizar un dibujo, o bien se puede realizar una combinación de ambas para efectos más prácticos. En este caso se hará mención de las ventajas y desventajas que presenta cada tipo de dibujo para que quede más clara la diferencia de la aplicación de cada una.

En el trazado por coordenadas.

Las ventajas son:

- ✚ Se proporciona con mayor exactitud la línea a dibujar, usando el eje “x” y “y”.
- ✚ Da la opción de definir directamente la orientación de la línea al aportar el ángulo. No es necesario especificar el ángulo de la línea si se aporta la longitud en ambos ejes

Las desventajas:

- ✚ Es más tardado porque se hace tanto para el eje “x” como para el “y”.
- ✚ Requiere mayor conocimiento del dibujo que se quiere plasmar para poder dar con más detalle las longitudes de cada línea.

En el trazado por líneas y longitud.

Las ventajas:

- ✚ No es tan necesario poner el valor del ángulo, sólo con que se indique la dirección en la cual se quiere efectuar el trazo una vez especificada la longitud.
- ✚ Ahorra tiempo al indicar la dirección con el mouse

Las desventajas:

- ✚ Puede que no sea tan preciso y de todas maneras necesites ser exacto al poner el valor de los ángulos en cuanto a la dirección y el sentido.
- ✚ En general el diseño asistido por computadora brinda una gran cantidad de ventajas

Entorno de Richpeace PDS

La función personalizada de PDS hace uso de los patrones clásicos existentes, excepto tiempo del patrón y previene el trabajo repetido y mejora eficacia grandemente para los diseñadores.

- ✚ Lleno de características diseñadas con todos los cuadros técnicos para demostrar cómo coser estas piezas y la otra formación del patrón.

✚ Permite realizar una enorme biblioteca con estilos básicos disponibles en cualquier momento. Guardar y editar biblioteca existente puede guardar y minimizar el trabajo del diseñador.

✚ Usted puede ahondar y utilizar su propio cuadro de imágenes (Picture Lib) libremente para hacer su patrón más maravilloso, técnico y original.

✚ Permite numerosas funciones para la generación y edición de pliegues. Facilidad de ampliar pliegues para crear pliegue de la caja de expansión y pliegue de cuchillo.

✚ Una de las herramientas de diseño inteligente-Mirror (espejo) permite hacer ajustes más controlables a la línea del borde exterior del diseño de solapa (Lapel).

✚ Ajustar, es una de las herramientas de diseño inteligente que permite hacer una curva después de unir un complicado cierre de saeta, transferencia de dardos y así sucesivamente.

✚ Así que muchas características de costura soportan todos los requisitos de diseño de patrón y proceso de producción. Es tan fácil de añadir y ajustar los modos de costura o costura de costura y hacer cumplir el tratamiento especial de las esquinas de costura aquí.

✚ Posee numerosos comandos de Dart (Dardos) para abrir dardos individuales o múltiples, editar, cerrar, copiar, pegar, cerrar, girar fijar, reformar y eliminarlos. Por ejemplo, es fácil cerrar el dardo y dividir la mitad en el hombro y la mitad en la sisa.

✚ Herramientas de diseño abundantes e inteligentes hacen que el diseño del patrón sea fácil, puede completar una generación de patrones de esbozo de moda con el mínimo golpe del ratón usando herramientas de dibujo intuitivas y avanzadas sin utilizar un digitalizador.

✚ La combinación ideal entre el diseño del patrón y el diseño técnico hace los patrones diseñados más razonables y concordantes con el requisito de la producción.

✚ Las herramientas inteligentes de la pluma terminan la mayoría de las funciones del diseño y agregan las herramientas especiales de la función por el ratón derecho.

✚ Word, Excel archivos de entrada directamente a los archivos de patrón para cumplir con el trabajo de la hoja de trabajo.

✚ Máxima flexibilidad y minimizar la mano de obra al hacer patrones utilizando opciones y herramientas versátiles.

✚ Dardos, margen de costura, pliegues, esquinas especiales, técnicas avanzadas de medición, curvas complicadas, modificaciones de dimensiones y revestimientos, entrada de digitalizador, función de cámara, están todos equipados para el comercio específico.

Mediante el uso del software Richpeace PDS se pretende estimular la creatividad de los estudiantes ampliando al máximo su capacidad creativa al momento de diseñar y crear sus propios patrones de prendas de vestir de una manera libre, fácil y de modo profesional, obteniendo así un nivel educativo óptimo y de calidad, dentro del campo de la industria de la confección, pretendiendo que esta reforma tecnológica no sea solamente un pequeño paso hacia el progreso, sino más bien que incentive a esta nueva generación de estudiantes a dar un gran salto hacia el éxito como futuros diseñadores.

Los avances tecnológicos aplicados a la educación

Los descubrimientos tecnológicos referentes a la educación, en la última década han sido sumamente beneficiosos puesto que tanto educandos como educadores han alcanzado importantes experiencias a la vez que esta nueva tecnología educativa está llegando cada vez más a un número mayor de personas.

Debido a la gran cantidad de herramientas disponibles en internet, se ha reducido el tiempo que los estudiantes ocupaban en tareas, aprovechando ese tiempo en otras actividades escolares, reduciendo el costo de la enseñanza y mejorando el aprendizaje.

Podemos visualizar perfectamente cómo será la tecnología del futuro. Por eso en la actualidad los alumnos necesitan aprender de la mano con las herramientas tecnológicas como requerimientos didácticos individuales e ir mejorando su percepción y aprendizaje. Debido a que las capacidades intelectuales son diferentes en cada caso, la tecnología se adapta a ellas: pueden aprender fácil y rápidamente solamente con información oral o escrita o requerir de experiencias más concretas incluyendo por ejemplo medios audiovisuales.

Hay muchos factores culturales que afectan el aprendizaje; por tanto los alumnos necesitan de una amplia gama de experiencias que incluya aspectos reales, representaciones visuales. Las nuevas necesidades y expectativas laborales que el alumno tiene aconsejan una mayor participación del mismo en el aprendizaje mediante los métodos activos de investigación y experimentación.

Actualmente la tecnología forma parte de la cultura general; es por eso que la gran demanda de empleo exige que desde la educación básica se dé a conocer e inicie el entrenamiento sobre las nuevas tecnologías de la educación (NTI).

El afán por conseguir empleo hace que el estudiante esté muy bien preparado y tenga un conocimiento adecuado de la tecnología, los recursos, lo que le hará más fácil su inserción en el campo laboral y profesional; por ende en la actualidad los programas de educación deben ser interesantes, flexibles y eficaces y brindar al estudiante la optimización de recursos y tiempo.

Los docentes, hoy no necesariamente deben estar muchas horas de su tiempo brindando toda la información que el estudiante requiere para realizar un trabajo o investigación puesto que la misma está disponible las veinticuatro horas del día en la red. Al hacer uso de la tecnología puede dedicar mucho de ese tiempo a orientar al estudiante; en realidad esa ha sido su función desde que se imparte educación y que se hace hincapié en el nuevo currículo.

Es el estudiante el llamado a buscar, investigar, analizar la información encontrada y presentarla de manera eficaz utilizando cualquier medio siempre y cuando este sea el adecuado.

El docente que utiliza la tecnología educativa se olvida del trabajo monótono de todos los días y se convierte en un guía más profesional, más creativo, más ágil y, la tarea de orientar se hace más dinámica y fácil; a través de ella puede llegar a un estudiante o a un grupo de estudiantes a la vez e interactuar y discutir en tiempo real con uno o con todos. Claro está que, para llegar a esto, no debe descuidar su planificación, ahora ya no escribiendo todo el tiempo en la pizarra, sino utilizando variadas estrategias, adecuar presentaciones, materiales audiovisuales, videos que motivarán al alumno a descubrir nuevos desafíos que para él no serán complicados en vista de que ellos son alumnos nativos.

También haremos notar que el docente, durante mucho tiempo ha estado acostumbrado al trabajo rutinario, una situación habitual, diaria y una gran mayoría se resiste al cambio pues demanda, en principio,

nuevos aprendizajes, actualización de conocimientos que deberán adquirirlas si desean permanecer en sus puestos de trabajo; las nuevas generaciones de docentes, vienen preparados y actualizados con y para esos cambios. El uso de la tecnología para mejorar la comunicación obliga a cambiar los métodos rutinarios por otros más ágiles para alcanzar las metas educativas. Contrario a los resultados, algunos docentes sostienen que los avances tecnológicos educativos convierten al ser humano en una máquina, autómatas, se pierde la calidad humana y desplaza al docente al olvido y se pierde el hilo de comunicación entre docente-alumno. El ser humano nunca perderá su sentido humanista y en particular el docente nunca lo hará si utiliza de manera adecuada los recursos tecnológicos que tiene a su disposición y no se olvida que él decide si sus estudiantes serán seres humanos que alcanzan objetivos

La tecnología en la educación.

Según **Lozano, (2008)**, la tecnología, aplicada a la educación, es un conjunto de teorías y de técnicas que permiten ofrecer un proceso mediante el cual se pueden operar herramientas, cambiar, manipular, y controlar un ambiente de aprendizaje **(p.261)**.

En otras palabras diríamos que la tecnología de la educación es un proceso y una aplicación ordenada, sistemática, metódica y regular de los recursos del conocimiento científico que adquiere cada individuo para luego utilizarlos en el posterior trayecto de sus vidas. Es la inclusión total de las actividades lo que hacen que las personas modifiquen sus ambientes externos (materiales) o internos (de comportamiento).

La tecnología ha pasado a ser parte natural de los seres humanos, ya que se encuentra presente prácticamente en todo lo que les envuelve. En este proceso digital, la educación desempeña un rol fundamental, porque permite a los estudiantes alcanzar habilidades necesarias para

sobrevivir en esta sociedad enfocada en el conocimiento tecnológico, además de contribuir en su propia experiencia de aprendizaje.

El implemento de la tecnología en el salón de clases no debe limitarse al simple uso de la computadora y su software, más bien requiere de la participación activa del estudiante, además del uso de estas herramientas, aportan una serie de beneficios que contribuyen a optimar la eficiencia y la productividad en el aula, así como aumenta el interés de los alumnos en sus actividades académicas.

La tecnología no solo debe inducir en los estudiantes el deseo de aprender y adquirir conocimientos en forma natural, pero consciente de ello, sino también en los docentes debe provocar el deseo de utilizarlas, como estrategias de enseñanza en las diferentes asignaturas, realizando una planeación en la que incluyan la tecnología adecuada, instaurando modelos académicos basados en la tecnología y respaldados por conceptos pedagógicos que apoyen su uso, para de este modo alcanzar la mejora de la calidad en el aprendizaje.

Peppino. (1991), manifiesta: “Que es muy interesante saber que las finalidades pedagógicas y las situaciones de aprendizaje en la radio educativa, tienen la capacidad de soportar distintas combinaciones que permiten responder a diversas necesidades en los programas de educación formal y no formal.”(p.244).

Generalmente cuando se habla de «nuevas tecnologías», estamos empleando incorrectamente los adjetivos, ya que “nuevo” lo confundimos con lo “último”, y se dice ¡lo último en descubrimientos tecnológicos! En tecnología de la educación, no hay que confundir máquinas (artefactos) con aplicación de tecnologías (organización de medios y recursos). En la actualidad, el recurso, comparado con años anteriores, solamente ha cambiado su presentación siendo el contenido el mismo. Una enciclopedia en Internet o CD-ROM, no pierde su carácter de

enciclopedia; lo que cambia es su forma de presentación y utilización, la facilidad y velocidad en el manejo, la calidad, movilidad y sonorización de sus ilustraciones.

Un recurso cualquiera sea este, puede ser eterno si la mente que lo utiliza posee la imaginación planificadora lógica para convertirlo en fructífero. No tiene por qué pasar de moda, o como es costumbre, ser utilizado mientras esta dure.

Siendo esto verdad, entonces en la actualidad se sigue buscando respuestas a nuestras preguntas (método socrático o mayéutica, encontrar la sabiduría de cada individuo por medio de preguntas), solamente que en distintas fuentes con distintos contenidos y manifestaciones igual que si se usará un tablero de piedra, un pergamino, el ábaco, la pizarra o el libro.

Utilización de multimedia

El concepto de la palabra multimedia es muy extenso y se presentan a continuación algunos de estos enunciados:

Según **Schlumpf. (1990)**, “permite a los aprendices interactuar activamente con la información y luego reestructurarla en formas significativas personales. Ofrecen ambientes ricos en información, herramientas para investigar y sintetizar información y guías para su investigación.” **(pág. 95)**.

Al hacer un análisis del término multimedia, multi, significa muchos, media, medios. Por lo que se podría decir que multimedia significa aquello en donde se aprovecha de varios medios de manera sucesiva, sincronizada, coordinada y simultánea en la transferencia de una información recurso audiovisual. A partir del año 1965 se empezó a

utilizar el término audiovisual refiriéndose a todo aquello en donde se podía combinar imagen y sonido, en ese entonces la televisión y el cine.

En la actualidad una presentación multimedia, puede incluir fotografías, vídeos, sonidos y texto, permitiendo así que la sociedad en general haga uso eficiente de la información que se puede obtener, adaptándola a sus necesidades dentro del campo educativo, laboral, social, satisfaciendo así sus necesidades presentes al momento de su aplicación.

Lynch, (1991), manifiesta: “Intento de combinar la capacidad auto explicativa de los medios audiovisuales con el texto y fotografías para crear un medio nuevo de comunicación único en la pantalla del ordenador.” (p.7).

Un concepto de Multimedia aplicado a la época actual sería cualquier combinación de texto, arte gráfico, sonidos, música, imágenes, objetos tridimensionales, grabaciones, animación, video, laboratorios para adiestramiento psicomotriz, enseñanza en lenguas extranjeras, que nos llega a través de una computadora u otro medio electrónico.

Galbreath, (1992).

Integración de dos o más medios de comunicación que pueden ser controlados o manipulados por el usuario mediante el ordenador; video, texto, gráficos, audio y animación controlada con ordenador; combinación de hardware, software y tecnologías de almacenamiento incorporadas para proveer un ambiente de información multisensorial. (p. 15)

Es un sitio de información tan activo, elocuente y normal que estimula de forma inmediata los sentidos, haciendo que se comprenda en forma mucho más efectiva la información que se recibe, logrando

inmediatamente la atención y recepción del usuario puesto que permite interactuar con los colores, imágenes, sonido y acción.

La tecnología y la planificación de la enseñanza

Los procedimientos tradicionales, descuidan los patrones didácticos que deben ser realizados con una muy cuidadosa y detallada planificación. Ahora, para el éxito en el proceso del aprendizaje, además de la asignatura y sus contenidos existen otros detalles que tienen mucha influencia en el desarrollo de este proceso. La planificación, previsión, organización, producción, son algunos de los elementos, entre los muchos que existen, que se deben tomar en cuenta en el momento de llevar a cabo un diseño metódico y planificado en la labor de la enseñanza. **Guillermo Bautista, (2006)**, define:

Innovación educativa como toda acción planificada para producir un cambio en las instituciones educativas que propicie una mejora en los pensamientos, en la organización y en la planificación de la política educativa, así como en las prácticas pedagógicas, y que permita el desarrollo profesional e institucional con el compromiso y comprensión de toda la comunidad educativa. (p 15).

Los editores o especialistas y el Ministerio encargado de la educación del estado, antes de elaborar un texto, realizar una planificación o documento inherente al campo educativo, entre su planta de asesores deberían contar con docentes y maestros que viven día a día en un aula de clase dentro de su grupo de trabajo, puesto que son ellos los que conocen a profundidad y en detalle las necesidades tanto del estudiante como del profesor y desarrollar planificaciones mucho más eficaces y acordes con los requerimientos del alumno. Las deficiencias educativas necesitan ser afrontadas y resueltas. La improvisación y la casualidad no lograrán este cometido; se necesita un sistema riguroso y exacto que solamente el docente lo conoce; él sabe cómo actuar, los

medios a utilizar, las decisiones oportunas que tomar y el proceso sistemático y metódico que debe aplicar en el diseño y ante los problemas y deficiencias generadas con los estudiantes.

Esos medios a usarse en el diseño de la planificación didáctica, deberán tener métodos, contenidos y objetivos claros y precisos. Los medios no deberán ser secundarios, ni auxiliares, ni ayudas dentro del proceso de enseñanza, tampoco el soporte: ellos son la parte medular de la planificación, el estímulo. Por este hecho es necesario determinar con total claridad cuáles serán los medios, como se llevarán a cabo y cuando se efectuarán; de esta manera resultarán grandemente eficaces para los alumnos a la hora de su proceso.

Tal como un objetivo requiere una clase determinada de aprendizaje, del mismo modo los recursos para que cumplan con su función y sean adecuados deben ser utilizados dentro de un cierto tipo de tarea. No todos los recursos cumplen el mismo objetivo en todos los propósitos. Por ejemplo en ocasiones habrá que decidir si es impresión o sonido, si será mejor un texto o internet. En otros casos habrá que sujetarse a las condiciones existentes: equipo que está a disponibilidad, los costos que al momento de elegir son determinantes.

Este enfoque nos demuestra que dentro de la enseñanza y el aprendizaje los requerimientos específicos de los alumnos deben ser atendidos según las necesidades que se presenten. Es notorio recalcar que dentro del aula de clase, ya es posible el uso de medios tecnológicos para el mejor desenvolvimiento y desarrollo de las capacidades del estudiante. Es el docente el que determina cuándo y cómo usar esa tecnología en beneficio de la comunidad educativa con propósitos y aplicación concretas.

Muchos docentes no utilizan en las aulas los medios de comunicación

Muchos docentes aún son reacios a la utilización de medios tecnológicos y audiovisuales en la planificación de una clase y no aceptan el valor didáctico de los recursos audiovisuales. De la manera como fueron enseñados es como quiere enseñar; creen que la única forma de enseñar y comunicar ideas y pensamientos es estando frente a la clase hablando, actuando y siendo ellos los únicos actores en la enseñanza; en la actualidad y, de esta forma, el aprendizaje no se realiza. Son ciegos ante la posibilidad de usar imágenes pues consideran a la tecnología como un insulto a la labor docente; que este queda relegado y que pronto será reemplazado por la tecnología; que la enseñanza solamente se logra con la comunicación oral, escrita y la lectura.

Lamentablemente para muchos profesores, los materiales audiovisuales solamente han sido auxiliares, accesorios, para ser usados si es que sobra tiempo y como es lógico, siempre después de haber dado la clase verbal, escrita y haber estudiado los libros de texto. Hace algunos años, para un docente usar la tecnología era cansado y tedioso, puesto que el material existente no se acoplaba a las necesidades y requerimientos ni del docente ni del estudiante. Los videos, películas y diapositivas, estaban cargados de conceptos que a menudo eran inútiles en la enseñanza; los estudiantes no podían retener tanta información y la misma se volvía aburrida y cansada.

Además, las máquinas y los equipos eran difíciles de transportar, demasiados grandes, eran escasos y en ocasiones había que solicitar con mucho tiempo de anticipación. Todo eso sin contar con que no se contaba con personal capacitado para operar dichos equipos. Por todas estas y otras razones no convenía el uso frecuente de películas o diapositivas.

La creatividad

Según **Ulmann, (1972)**, manifiesta: “La creatividad es una especie de concepto de trabajo que reúne numerosos conceptos anteriores y que, gracias a la investigación experimental, adquiere una y otra vez un sentido nuevo”. **(párr. 1)**.

En otras palabras, se entiende por creatividad a la facultad y capacidad que tiene un individuo o persona para crear algo nuevo, encontrando o aplicando ciertos procedimientos o elementos para desarrollar estas labores, con la intención de satisfacer un determinado propósito, pero dejando a un lado la manera tradicional, cumpliendo así sus deseos tanto personales como grupales, de forma más veloz, sencilla, eficiente y sobre todo económica.

Dentro del campo de la industria de la confección, la creatividad se ve reflejada en la necesidad de subsistencia del hombre, ya que este requiere de vestimenta como un bien necesario, ya que este le brindará abrigo para sobrevivir ante las inclemencias del clima, esto hecho de que cada individuo busque diversos métodos, eficientes, eficaces y novedosos para satisfacer sus necesidades de vestimenta. Implementando nuevos mecanismos para producir, diseñar y crear nuevas mercancías comprendiendo cambios y procesos de innovación tecnológica en la industria para así introducirlas al mercado.

“Capacidad o aptitud para generar alternativas a partir de una información dada, poniendo el énfasis en la variedad, cantidad y relevancia de los resultados”, **(Guilfrod, 1971, párr. 5)**.

Se puede mencionar que en la figura profesional de la Industria de la Confección existe una fuerte relación entre el sector educativo y el textil, es por ello que el docente cumple un rol fundamental en la formación de los jóvenes estudiantes ya que de él depende ayudarles a

identificar y fortalecer el genio que llevan dentro, permitiéndoles desarrollar sus talentos. Es por ello que si estimulamos en el estudiante su creatividad, logrando ofrecer a la sociedad bachilleres con la capacidad de ser emprendedores innovadores y competitivos en este mundo globalizado, ofertando productos de calidad y acorde a las exigencias de la clientela.

Un refrán dice que “lo mejor es enemigo de lo bueno”; es decir que, por utilizar lo mejor, olvidamos lo bueno; o, por querer el último grito tecnológico no usamos una gran cantidad de herramientas que usadas de manera creativa podrían ser fuente idónea de aprendizaje.

Ausubel (1963), afirma. “La personalidad creadora es aquella que distingue a un individuo por la calidad y originalidad fuera de lo común de sus aportaciones a la ciencia, al arte, a la política, etc.”(**párr.15**).

Partiendo del presente criterio manifestaremos que ciertamente cada persona se destaca por su esencia única, original y de calidad creativa al expresarla dentro de todo ámbito, en este caso los estudiantes de la especialidad Industria de la Confección, lo reflejarán en sus aportaciones creativas dentro del diseño de la moda haciendo del mismo un quehacer cotidiano y una forma natural relacionarnos con el resto de la sociedad, brindándoles la oportunidad de solucionar de manera innovadora los diferentes desafíos que se les presentan en la vida.

Este estudio nos permitirá orientar la formación de los jóvenes hacia un mundo competitivo, globalizado, moderno y tecnológico; profundizando y mejorando los conocimientos relacionados con el Software Richpeace PDS, para elevar el nivel académico del estudiante y proporcionarle una nueva opción de bachillerato Técnico de acuerdo con las exigencias del mercado y la reforma de estudios.

Fundamentación Filosófica

El pensamiento filosófico reflexiona la práctica educativa, de esta forma, pasa a ser parte de la misma, permitiendo orientar la enseñanza con el fin de forjar un individuo y una sociedad digna y coherente con la realidad actual de un mundo globalizado.

Carlos Álvarez, (1992), menciona: “El trabajo metodológico, es la dirección del proceso docente- educativo en el cual se desarrollan tanto la planificación y organización del proceso como su ejecución y control.”
(pág. 16)

Analizando la presente teoría filosófica se considera que tanto el docente como el estudiante constituyen parte fundamental en el desarrollo planificado y organizado en su formación basándose en todo el legado dejado por las generaciones de educadores precedentes, por el baluarte de cultura y etapas de desarrollo, valorizando e interiorizando cada momento del proceso formativo desde un enfoque contextual, hasta su devenir actual, aprovechando nuevos puntos de vista frente a posibles cambios, la evolución y desarrollo que la educación actual exige.

Fundamentación Pedagógica

La educación debe presentar, ciertos elementos procesuales a lo largo de la vida. Según, **Ramis (1995)**, afirma:

Que siguiendo una vieja definición, modificada para adaptarla a los tiempos actuales, se puede definir la educación como un proceso continuo, que interesándose por el desarrollo integral (físico, psíquico y social) de la persona, así como por la protección y mejora de su medio natural, le ayuda en el conocimiento, aceptación y dirección de sí misma, para conseguir el desarrollo equilibrado de su personalidad y su incorporación a la vida

comunitaria del adulto, facilitándole la capacidad de toma de decisiones de una manera consciente y responsable. (párr.3).

Según este autor, el proceso educativo debe alcanzar su total libertad cuando el estudiante ya haya alcanzado la edad de la juventud y adultez. Los padres, docentes, reglamentos públicos, medios de comunicación, son los que se encargan de impartir esta educación.

Este proceso educativo busca alcanzar un máximo desarrollo físico, intelectual, afectivo, emocional y social de cada individuo, de la misma manera procura el conocimiento y aceptación de sí mismo. Así como la propia dirección para conseguir el máximo desarrollo de la personalidad, así como la capacidad y realidad de incorporarse con las mejores garantías y la mayor cooperación a la vida adulta comunitaria. De la misma manera, el proceso educativo debe facilitar la capacidad de toma de decisiones de una manera consciente y responsable, por esta razón, la educación no sólo debe procurar la mejora de la persona educada, sino también la de todo su entorno natural y social.

Fundamentación Sociológica

De acuerdo a, **Rodríguez M. (2009)**, manifiesta:

El desarrollo intelectual es un proceso de reestructuración del conocimiento: El proceso comienza con una estructura o una forma de pensar propia de un nivel. Algún cambio externo o intuiciones de la forma ordinaria de pensar crean conflicto y desequilibrio. La persona compensa esa confusión y resuelve el conflicto mediante su propia actividad intelectual. De todo esto resulta una nueva forma de pensar y estructurar las cosas; una manera que da nueva comprensión y satisfacción al sujeto. En una palabra, un estado de nuevo equilibrio. (p. 24)

La educación es el eje que integra a la persona con la sociedad en cuanto al desarrollo de sus potencialidades individuales, convirtiéndolo en el centro de un hecho social, con identidad original capaz de aportar una reflexión sociológica. Se han definido con claridad los fines y objetivos de la educación y se ha identificado la función educativa de la sociedad.

Los cambios tecnológicos estipulan una sociedad capaz de adaptarse a cambios visionarios con una preparación, y formación responsable y continua, logrando una reestructuración económica del país. La educación está enfocada a lograr una preparación para la investigación, el desarrollo, la aplicación y la transferencia de tecnologías adecuadas a los contextos, implicando una formación con la magnitud de cambios y transformaciones que les permitan un rápido accionar con criterio propio.

Las condiciones y formas de actividad asumen el cumplimiento funcional del docente en un enfoque interdisciplinario logrando una labor científico metodológica, resolviendo la complejidad de los problemas profesionales actuales, que reclaman una actividad científico colectiva, donde cada persona socializa sus conocimientos, en busca de niveles superiores de efectividad social en la toma de decisiones ofreciendo una respuesta más efectiva según sea la situación.

Fundamentación Legal

Constitución Política De La República del Ecuador. Capítulo 2.

Sección tercera:

Comunicación e información.

Art 16.- Todas las personas, en forma individual o colectiva, tienen derecho a:

1.- Una comunicación libre, intercultural incluyente, diversa y participativa, en todos los ámbitos de la interacción social, por cualquier medio y forma, en su propia lengua y sus propios símbolos.

2.- El acceso universal a las tecnologías de información y comunicación.

Sección cuarta:

Cultura y ciencia.

Art 22.- Las personas tienen derecho a desarrollar su capacidad creativa, al ejercicio digno y sostenido de las actividades culturales y artísticas, y a beneficiarse de la protección de los derechos morales y patrimoniales que les correspondan por las producciones científicas, literarias o artísticas de su autoría.

Art 25.- Las personas tienen derecho a gozar de los beneficios y aplicaciones del progreso científico y de los saberes ancestrales.

Sección quinta:

De la Educación.

Art. 27.- La educación se centrará en el ser humano y garantizará su desarrollo holístico, en el marco del respeto a los derechos humanos, al medioambiente sustentable y a la democracia; será participativa, obligatoria, intercultural, democrática, incluyente y diversa, de calidad y calidez; impulsará la equidad de género, la justicia, la solidaridad y la paz; estimulará el sentido crítico, el arte y la cultura física, la iniciativa individual y comunitaria, y el desarrollo de competencias y capacidades para crear y trabajar.

La educación es indispensable para el conocimiento, el ejercicio de los derechos y la construcción de un país soberano, y constituye un eje estratégico para el desarrollo nacional.

Sección II

JÓVENES

Art. 39.- El Estado garantizará los derechos de las jóvenes y los jóvenes, y promoverá su efectivo ejercicio a través de políticas y programas, instituciones y recursos que aseguren y mantengan de modo permanente su participación e inclusión en todos los ámbitos, en particular en los espacios del poder público.

El Estado reconocerá a las jóvenes y los jóvenes como actores estratégicos del desarrollo del país, y les garantizará la educación, salud, vivienda, recreación, deporte, tiempo libre, libertad de expresión y asociación.

El Estado fomentará su incorporación al trabajo en condiciones justas y dignas, con énfasis en la capacitación, la garantía de acceso al primer empleo y la promoción de sus habilidades de emprendimiento

Código De la Niñez Y Adolescencia.

Derecho a la Educación.

Art 24.-Los niños, niñas y adolescentes tienen derecho a una educación de calidad.

Los niños y niñas deben ingresar a la escuela y asistir a ella por lo menos 10 años de educación básica. Los y las adolescentes deben tener la oportunidad de continuar sus estudios de bachillerato.

Régimen del Buen Vivir. Capítulo 1.

Sección primera:

De la Educación.

Art 343.- El sistema nacional de educación tendrá como finalidad el desarrollo de capacidades 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, influyente, 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 III

METODOLOGÍA, PROCESO, ANÁLISIS Y DISCUSIÓN DE RESULTADOS.

Diseño Metodológico

La investigación se ha realizado de manera básica descriptiva, ya que según **Carlos Larreátegui, (2004)**, enuncia que:

La metodología, hace referencia al conjunto de procedimientos basados en principios lógicos, utilizados para alcanzar una gama de objetivos que rigen en una investigación científica o en una exposición doctrinal. Método es un término genérico, que asigna al conjunto de procedimientos de los cuales se vale la ciencia para la consecución de la verdad. Es el camino para la utilización de un fin. “Metodología de la investigación, (pág. 21).

El presente proyecto se ha desarrollado con diseños cuantitativo y cualitativo que son utilizados como base de información numérica factible de cuantificar a través del análisis estadístico que se han estudiado mediante técnicas como encuestas y entrevistas.

El diseño de la investigación constituye el plan general del investigador y nos permite obtener información a través de las técnicas e instrumentos en la obtención de datos en la presente investigación.

Cualitativo: Utilizado en el diseño de la investigación debido a que con este se podrá recopilar datos e información teórica.

Cuantitativo: Empleado porque luego de realizadas las encuestas, se procederá a la respectiva medición en forma numérica de los resultados arrojados, los cuales ayudarán a la realización de la encuesta

para saber la opinión de las personas seleccionadas. Se aplicará y se emitirá un análisis por pregunta y se elaborará cuadros estadísticos y gráficos, para obtener información de la problemática planteada.

Tipos de Investigación

Según manifiesta **Eduardo Sandoval, (2004)**, “La investigación es esencialmente un proceso interpretativo, conforme a una determinada teoría explicativa y un riguroso procedimiento metodológico. “Metodología de la investigación científica”, (pág.11).

La presente investigación se desarrolló empleando los siguientes tipos de investigación:

- **Investigación de campo.** -Es la investigación o experimento en la que el investigador manipula y controla las condiciones de aparición y mantenimiento de un fenómeno cuya finalidad es observar el cambio.

Con esta investigación se hace posible observar la manipulación de las variables independientes para controlar las variables dependientes, en nuestro caso, obtendremos la información necesaria en la Unidad Educativa Oswaldo Guayasamín con los estudiantes del tercer año de Bachillerato Técnico.

- **Investigación Bibliográfica o Documental.** -Es la que se sirve de la búsqueda, recopilación, valoración, crítica de la investigación bibliográfica como fundamento para ponerse al tanto del estado de un tema específico.

En esta etapa de la investigación científica exploraremos hechos que han ocurrido en la comunidad científica sobre el uso e importancia dada a las Aplicaciones Informáticas dentro de la especialidad de Industria de la Confección. La presente investigación es bibliográfica por que la información planteada fue adquirida de Internet y de diversos documentos, los cuales nos sirvieron para la realización del proyecto.

➤ **Investigación Explicativa.** -Los estudios explicativos se ocupan tanto de la determinación de las causas (enseñanza tradicional), como de los efectos (escasas oportunidades de inserción laboral). Con la investigación explicativa se busca sacar a la luz la realidad como teoría de referencia, que dan cuenta a hechos o fenómenos que se producen en los estudiantes de tercer año de bachillerato técnico de la especialidad de Industria de la Confección.

Además, da a conocer las falencias que presentan los estudiantes al momento de recibir clases por la no aplicación de nueva tecnología para la estimulación de la creatividad en la asignatura de Procesos, Técnicas e Industrialización de Patrones de Prendas y Complementos de Vestir.

Por ello, la investigación del presente proyecto ha sido realizada con el único fin de fundamentar el uso del software “Richpeace PDS” para que los estudiantes obtengan un excelente nivel académico.

➤ **Investigación de Proyecto Factible.** -Es aquel que nos permite que el proyecto se lo pueda realizar en un tiempo determinado.

Población y Muestra

Ahora, en esta fase, se procederá a realizar el estudio de aquellas personas que serán tomadas en cuenta para el respectivo estudio de esta investigación. Los sujetos los cuales son llamados muestras son obtenidos directamente de una población específica; estos han sido escogidos directamente del lugar en el cual está planteado el problema.

Población

Es el conjunto agregado del número de elementos con caracteres comunes en un espacio y tiempo determinados, sobre los cuales se puede realizar observaciones.

"Una población es un conjunto de todos los elementos que estamos estudiando, acerca de los cuales intentamos sacar conclusiones". (**Levin & Rubin, 1996**).

La población involucrada en el desarrollo de este proyecto de investigación fue de: 1 autoridad, 10 docentes y 88 estudiantes del tercer año de bachillerato, de la Unidad Educativa "Oswaldo Guayasamín".

Cuadro Nº 1.- Distributivo de población.

Población Unidad Educativa "Oswaldo Guayasamín"	
INVOLUCRADOS	No.
AUTORIDADES	1
DOCENTES	10
ESTUDIANTES	88
TOTAL	99

Fuente: Unidad Educativa Oswaldo Guayasamín

Elaborado: Jiménez Estuardo, y Prado Alexandra.

Muestra

Bibliográficamente, se considera a la muestra, como la minoría de personas que son obtenidas desde una población específica; es de este grupo minoritario en el cual se basa este estudio para obtener toda la información que necesitamos para el desarrollo y la final ejecución de la propuesta, “Guía didáctica digital para el uso del software de diseño Richpeace PDS” como herramienta de capacitación para estimular la creatividad en la asignatura Procesos, Técnicas e Industrialización de Patrones de Prendas y Complementos de Vestir en los estudiantes del tercer año de Bachillerato Técnico de la Unidad Educativa “Oswaldo Guayasamín”.

En esta investigación no es necesario aplicar ninguna fórmula para determinar el tamaño de la muestra ya que la población tanto de directivos, docentes y estudiantes es inferior a 100; por tal motivo, se toma una muestra aleatoria la misma que es el 50% de cada uno de los estratos.

En la presente investigación se ha seleccionado el **muestreo aleatorio simple**, en donde los elementos de la muestra han sido seleccionados aleatoriamente.

Cuadro Nº 2.- Distributivo de muestra.

Muestra Unidad Educativa Oswaldo Guayasamín	
INVOLUCRADOS	No.
AUTORIDADES	1
DOCENTES	10
ESTUDIANTES	88
TOTAL	99

Fuente: Unidad Educativa Oswaldo Guayasamín

Elaborado: Jiménez Estuardo, y Prado Alexandra.

Cuadro Nº 3.-Operacionalización de variables

VARIABLES	DIMENSIÓN	INDICADORES
VARIABLE INDEPENDIENTE Influencia del software Richpeace PDS.	Tecnología	<ul style="list-style-type: none"> - Factibilidad - Rapidez - Educativa - Tic`s - Motivación - Modernización
	Diseño	<ul style="list-style-type: none"> - Creatividad - Competencia - Práctico - Versátil
	Innovación	<ul style="list-style-type: none"> - Originalidad - Interactivo - Facilidad
VARIABLE DEPENDIENTE Estimulación de la creatividad	Metodología para la estimulación de la creatividad	<ul style="list-style-type: none"> - Proceso Técnico - Observación - Estrategia - Activa
	Técnicas pedagógicas para el desarrollo de la creatividad	<ul style="list-style-type: none"> - Exactitud - Habilidad - Experiencia - Elaboración
	Producción	<ul style="list-style-type: none"> - Calidad - Variedad - Inversión - Rentabilidad

Métodos de investigación

➤ Método Sistémico

El método sistémico, es uno de los instrumentos lógicos más contemporáneos en el ámbito de la metodología, orientado a la percepción holística (total) de la realidad de donde se extrae la problemática y las soluciones correspondientes. Por ejemplo, aplicado al presente proyecto se tiene un problema educacional por el cual existe escaso conocimiento de la tecnología aplicada al Patronaje y diseño.

El Método Sistémico comienza a operar por identificar el sistema en el que se encuentra inmersa la falta de tecnología. Descubre que dicho sistema tiene componentes como el colegio, el docente, los compañeros de clase, los cursos y los planes de estudio. Al continuar apreciando la realidad, establece que la falta de tecnología educativa y el contenido de los cursos tradicionales son poco atractivos para el estudiante; por lo tanto, para estimular la creatividad en la asignatura Procesos, Técnicas e Industrialización de Patrones de Prendas y Complementos de Vestir, se deben incrementar el uso del software “Richpeace PDS” en su sistema de estudios.

➤ Método Deductivo

El método deductivo es parte de los datos generales que sirven para deducir razonamientos lógicos, varias suposiciones, y luego ser aplicados en casos individuales y comprobar así su validez. Se puede decir también que el aplicar el resultado de la inducción a casos nuevos es deducción.

Este método será de mucha ayuda porque nos permitirá razonar, deducir sobre la encuesta que se realizará a los estudiantes y docentes en la asignatura Procesos, Técnicas e Industrialización de Patrones de Prendas y Complementos de Vestir.

➤ **Método Científico**

Toda investigación científica se somete siempre a una "prueba de la verdad" que consiste en que sus descubrimientos pueden ser comprobados, mediante experimentación, por cualquier persona y en cualquier lugar, y en que sus hipótesis son revisadas y cambiadas si no se cumplen.

Este método es considerado para el presente proyecto, pues le dará al mismo un toque de veracidad al igual que los otros métodos que se utilizarán. Son importantes porque cada uno de ellos cumple con una función determinada que al finalizar el resultado será estimular la creatividad de los estudiantes.

Técnicas e Instrumentos de Investigación

Es una de las técnicas más generalizadas en el área social, económica, política, religiosa y educativa. En la presente investigación se utilizó la técnica de la encuesta, se encuestaron a directivos, docentes, y estudiantes, se formularon varias preguntas con la variable independiente, la variable dependiente y la propuesta, porque es muy importante la opinión de los involucrados.

➤ **La Encuesta**

Es una técnica de investigación que consiste en una interrogación verbal o escrita que se realiza a las personas con el fin de obtener determinada información necesaria para una investigación.

“La encuesta es una técnica donde se obtiene información que proporciona un grupo o muestra de sujetos acerca de sí mismos o de un tema en particular. Esta puede ser oral o escrita”. **Arias, (2012).**

La encuesta permite conocer las opiniones que tienen los docentes y estudiantes con respecto al tema planteado en el presente proyecto y por medio de preguntas buscamos aclarar dudas relacionadas al tema de investigación: “Influencia del software Richpeace PDS en la estimulación de la creatividad en la asignatura Procesos, Técnicas e Industrialización de Patrones de Prendas y Complementos de Vestir”.

INTERPRETACIÓN DE DATOS

PRESENTACIÓN DE LOS RESULTADOS

Encuesta dirigida a los docentes

PREGUNTA N° 1: ¿Considera usted que se puede utilizar la tecnología como herramienta didáctica para optimizar el aprendizaje significativo?

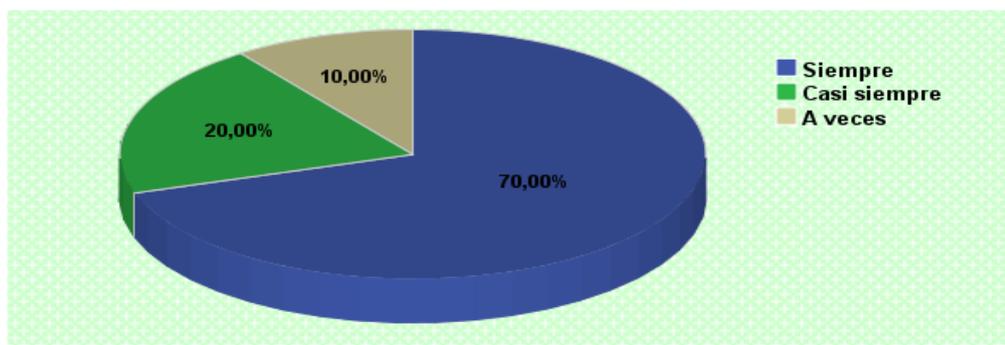
Tabla N° 3. 1

La tecnología como herramienta didáctica		
Categoría	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	7	70 %
Casi siempre	2	20 %
A veces	1	10 %
Total	10	100 %

Fuente: Unidad Educativa “Oswaldo Guayasamín”

Elaborado por: Prado Uriarte Alexandra, Jiménez Puente Estuardo

Gráfico N°1 Tecnología como herramienta didáctica



Fuente: Unidad Educativa “Oswaldo Guayasamín”

Elaborado por: Prado Uriarte Alexandra, Jiménez Puente Estuardo

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN.- De acuerdo a la tabla N° 3 y gráfico N° 1, el 70,00 % de los docentes encuestados manifestaron que se puede utilizar la tecnología como herramienta didáctica siempre, el 20,00% expresan casi siempre, el 10,00% a veces. Estos resultados nos conllevan a pensar que la mayoría de docentes consideran que se puede utilizar la tecnología como herramienta didáctica para optimizar el aprendizaje significativo.

PREGUNTA N° 2: ¿Cree usted que utilizando el software “Richpeace PDS” como una herramienta digital las clases serían mejor estimuladas y aprovechadas?

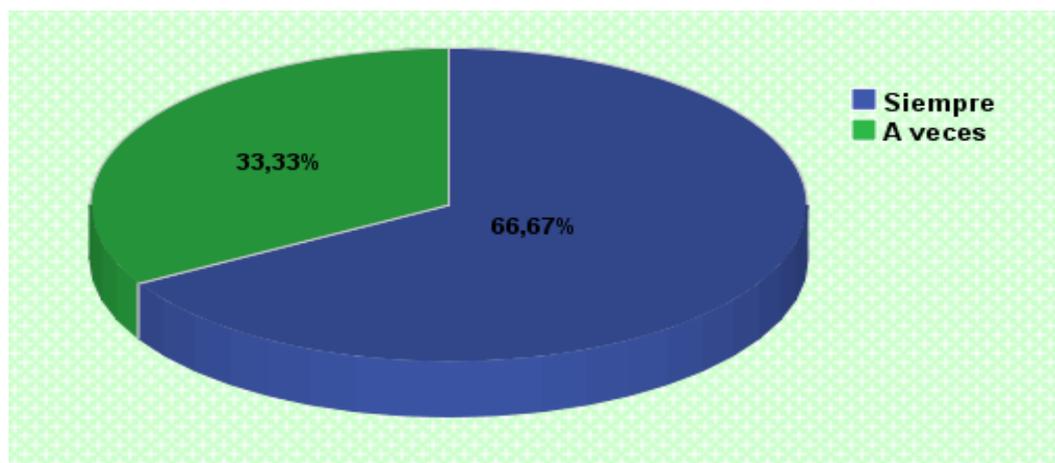
Tabla N° 4.2

Software “Richpeace PDS” como herramienta digital		
Categoría	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	6,67	66,7 %
A veces	3,33	33,3 %
Total	10	100 %

Fuente: Unidad Educativa “Oswaldo Guayasamín”

Elaborado por: Prado Uriarte Alexandra, Jiménez Puente Estuardo

Gráfico N°2 Software “Richpeace PDS” como una herramienta digital



Fuente: Unidad Educativa “Oswaldo Guayasamín”

Elaborado por: Prado Uriarte Alexandra, Jiménez Puente Estuardo

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN.-De acuerdo a la tabla N° 4 y gráfico N° 2, el 65,67 % de los docentes encuestados expresaron que podrían usar el software “Richpeace PDS” como una herramienta digital siempre, frente al 33,33 % que manifestó a veces. Estos resultados nos llevan a pensar que los docentes en su mayoría creen que utilizando el software “Richpeace PDS” como una herramienta digital las clases serían mejor estimuladas y aprovechadas.

PREGUNTA N° 3: ¿Cree usted que el uso del software Richpeace PDS dentro de la asignatura de Procesos, Técnicas e Industrialización de Patrones de Prendas y Complementos de Vestir sería de gran utilidad en el proceso de enseñanza aprendizaje?

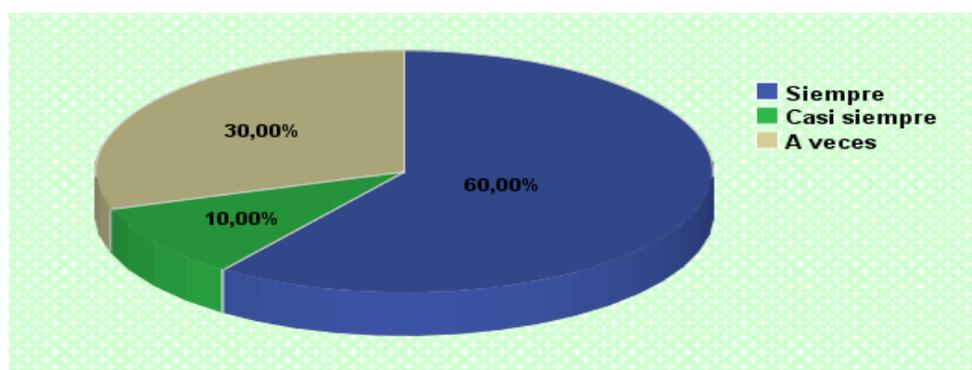
Tabla N° 5.3

Utilidad del Software Richpeace PDS en el proceso de enseñanza aprendizaje		
Categoría	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	6	60 %
Casi siempre	1	10 %
A veces	3	30 %
Total	10	100 %

Fuente: Unidad Educativa “Oswaldo Guayasamín”

Elaborado por: Prado Uriarte Alexandra, Jiménez Puente Estuardo.

Gráfico N°3 Utilidad del Software Richpeace PDS en el proceso de enseñanza aprendizaje



Fuente: Unidad Educativa “Oswaldo Guayasamín”

Elaborado por: Prado Uriarte Alexandra, Jiménez Puente Estuardo

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN. -De acuerdo a la tabla N° 5 y gráfico N° 3, el 60,00 % de los docentes encuestados expresaron que el Software Richpeace PDS en el proceso de enseñanza aprendizaje sería de mucha utilidad siempre, frente al 30,00% que manifestó a veces, y 10,00 % casi siempre. Con estos resultados diríamos que la mayoría de docentes coinciden en que el uso del software Richpeace PDS dentro de la asignatura sería de gran utilidad en el proceso de enseñanza aprendizaje.

PREGUNTA N° 4: ¿Considera usted que se encuentra capacitado para educar utilizando el software Richpeace PDS?

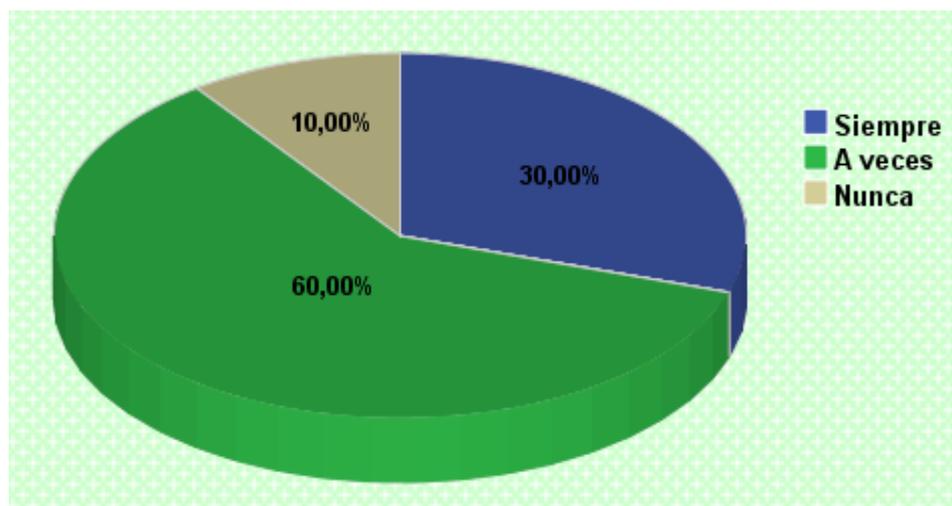
Tabla N° 6.4.

Educador utilizando el software Richpeace PDS		
Categoría	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	3	30 %
A veces	6	60 %
Nunca	1	10 %
Total	10	100 %

Fuente: Unidad Educativa “Oswaldo Guayasamín”

Elaborado por: Prado Uriarte Alexandra, Jiménez Puente Estuardo

Gráfico N°4 Educador utilizando el software Richpeace PDS



Fuente: Unidad Educativa “Oswaldo Guayasamín”

Elaborado por: Prado Uriarte Alexandra, Jiménez Puente Estuardo

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN.-. De acuerdo a la tabla N° 6 y gráfico N° 4, el 30,00 % de los docentes encuestados expresaron que se encuentran capacitados para educar utilizando el software “Richpeace PDS” siempre, frente al 60,00 % que manifestó a veces y el 10,00 % nunca. Esto nos conlleva a pensar que un grupo mínimo de docentes se encuentran capacitados para educar utilizando el software Richpeace PDS.

PREGUNTA N° 5: ¿Cree usted que el uso del software Richpeace PDS estimulará la creatividad de los estudiantes fortaleciendo el aprendizaje en el desarrollo de sus destrezas?

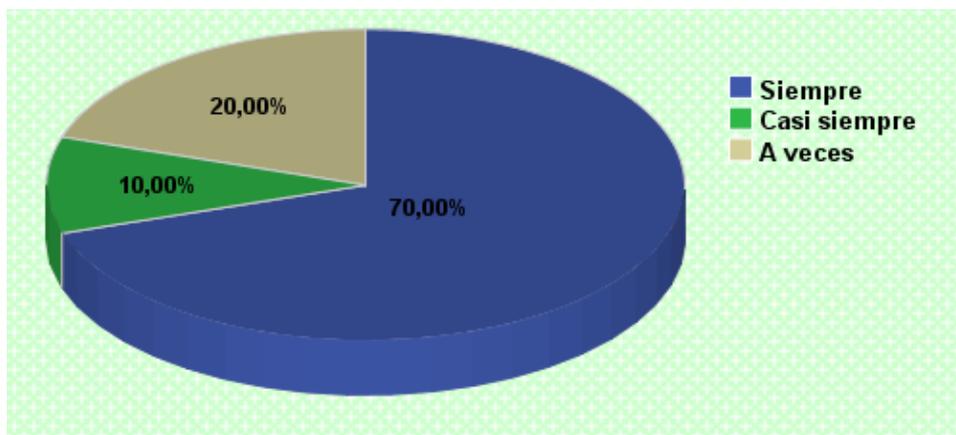
Tabla N° 7.5

Software Richpeace PDS estimula la creatividad de los estudiantes		
Categoría	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	7	70 %
Casi siempre	1	10 %
A veces	2	20 %
Total	10	100 %

Fuente: Unidad Educativa “Oswaldo Guayasamín”

Elaborado por: Prado Uriarte Alexandra, Jiménez Puente Estuardo

Gráfico N°5 Software Richpeace PDS estimula la creatividad de los estudiantes.



Fuente: Unidad Educativa “Oswaldo Guayasamín”

Elaborado por: Prado Uriarte Alexandra, Jiménez Puente Estuardo

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN.-. De acuerdo a la tabla N° 7 y gráfico N° 5, el 70,00 % de los docentes encuestados expresaron que el uso del Software Richpeace PDS estimulará la creatividad de los estudiantes siempre, frente al 20,00 % que manifestó a veces y el 10,00 % casi siempre. Esto nos conlleva a pensar que la mayoría de los docentes creen que el uso del software Richpeace PDS estimulará la creatividad de los estudiantes fortaleciendo el aprendizaje en el desarrollo de sus destrezas.

PREGUNTA N° 6: ¿Cree que la enseñanza impartida en la asignatura Procesos, Técnicas e Industrialización de Patrones de Prendas y Complementos de Vestir está acorde con las exigencias y competencias tecnológicas actuales?

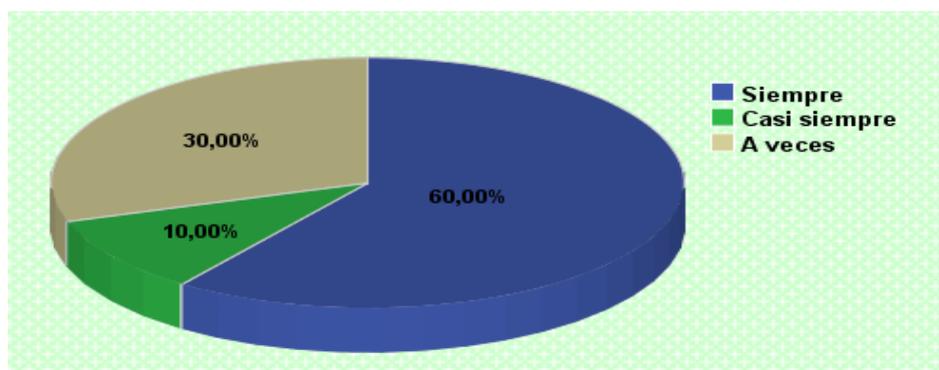
Tabla N° 8.6

Enseñanza impartida acorde a exigencias y competencias tecnológicas actuales		
Categoría	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	6	60 %
Casi siempre	1	10 %
A veces	3	30 %
Total	10	100 %

Fuente: Unidad Educativa “Oswaldo Guayasamín”

Elaborado por: Prado Uriarte Alexandra, Jiménez Puente Estuardo

Gráfico N°6 Enseñanza impartida acorde a exigencias y competencias tecnológicas actuales



Fuente: Unidad Educativa “Oswaldo Guayasamín”

Elaborado por: Prado Uriarte Alexandra, Jiménez Puente Estuardo

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN.-De acuerdo a la tabla N° 8 y gráfico N° 6, el 60,00 % de los docentes encuestados expresaron que la enseñanza impartida está acorde a exigencias y competencias tecnológicas actuales siempre, frente al 30,00 % que manifestó que a veces y el 10,00% casi siempre. Esto nos conlleva a pensar que los docentes en su mayoría piensa que la enseñanza impartida en la asignatura Procesos, Técnicas e Industrialización de Patrones de Prendas y Complementos de Vestir está acorde con las exigencias y competencias tecnológicas actuales.

PREGUNTA N° 7: ¿Cree usted que para estimular la creatividad de los estudiantes se debe aplicar un software de diseño de prendas de vestir como recurso didáctico durante las clases?

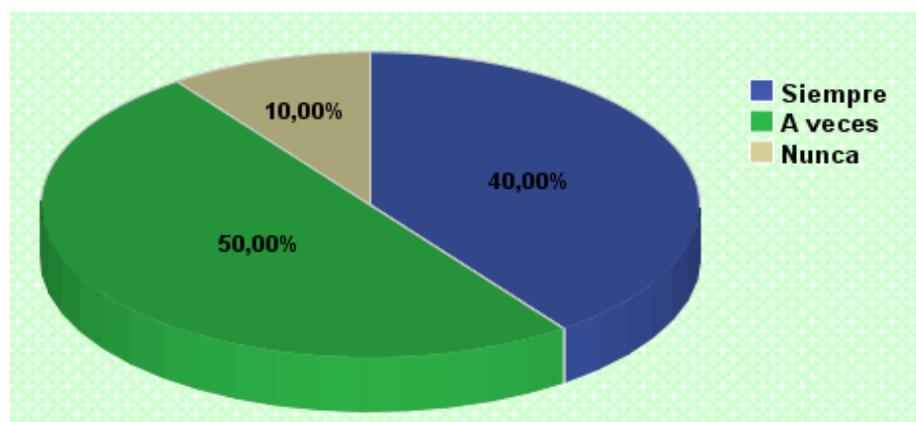
Tabla N° 9.7

Utilizar un software de diseño como recurso didáctico durante las clases.		
Categoría	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	4	40 %
A veces	5	50 %
Nunca	1	10 %
Total	10	100 %

Fuente: Unidad Educativa “Oswaldo Guayasamín”

Elaborado por: Prado Uriarte Alexandra, Jiménez Puente Estuardo

Gráfico N°7 Utilizar un software de diseño como recurso didáctico durante las clases.



Fuente: Unidad Educativa “Oswaldo Guayasamín”

Elaborado por: Prado Uriarte Alexandra, Jiménez Puente Estuardo

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN.-De acuerdo a la tabla N° 9 y gráfico N°7, el 50,00 % de los docentes encuestados expresaron que se puede utilizar un software de diseño como recurso didáctico a veces, frente al 40,00% que manifestó siempre y el 10,00 % nunca. Lo que nos conlleva a pensar que no todos los docentes están de acuerdo que para estimular la creatividad de los estudiantes se debe aplicar un software de diseño de prendas de vestir como recurso didáctico durante las clases.

PREGUNTA N° 8: ¿Considera usted que se debería impartir aplicaciones informáticas de diseño para estimular la creatividad en el estudiante?

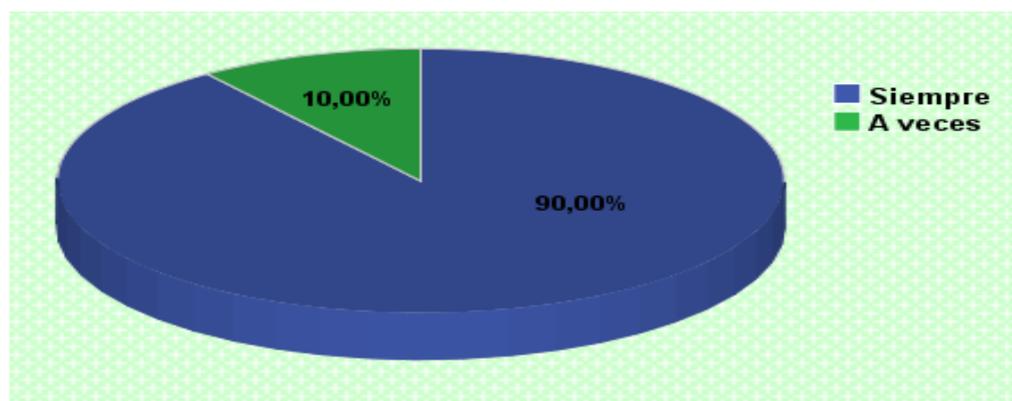
Tabla N° 10.8

Impartir aplicaciones informáticas de diseño para estimular la creatividad en el estudiante.		
Categoría	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	9	90 %
A veces	1	10 %
Total	10	100 %

Fuente: Unidad Educativa “Oswaldo Guayasamín”

Elaborado por: Prado Uriarte Alexandra, Jiménez Puente Estuardo

Gráfico N°8 Impartir aplicaciones informáticas de diseño para estimular la creatividad en el estudiante.



Fuente: Unidad Educativa “Oswaldo Guayasamín”

Elaborado por: Prado Uriarte Alexandra, Jiménez Puente Estuardo

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN.- De acuerdo a la tabla N° 10 y gráfico N° 8, el 90,00 % de los docentes encuestados consideran que siempre se debería impartir aplicaciones informáticas de diseño para estimular la creatividad en el estudiante, frente a un 10,00 % que opina a veces. De acuerdo con estos resultados diríamos que la mayoría de docentes consideran que se debería impartir aplicaciones informáticas de diseño para estimular la creatividad en el estudiante y así desarrolle facultades que le permitan alcanzar un nivel educativo óptimo y se involucre en el mundo laboral actual.

PREGUNTA N° 9: ¿Considera que la elaboración de una guía didáctica digital puede ser utilizada como herramienta prioritaria en el proceso enseñanza aprendizaje?

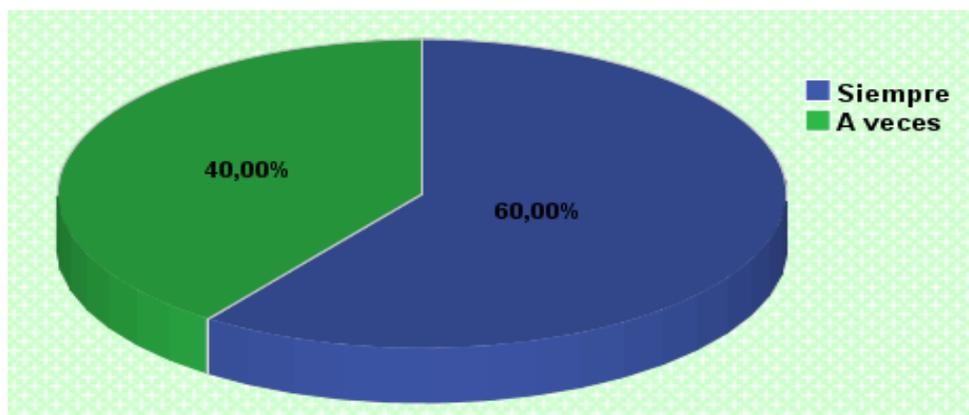
Tabla N° 11.9

Guía didáctica digital utilizada como herramienta prioritaria en el proceso enseñanza aprendizaje		
Categoría	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	6	60 %
A veces	4	40 %
Total	10	100 %

Fuente: Unidad Educativa “Oswaldo Guayasamín”

Elaborado por: Prado Uriarte Alexandra, Jiménez Puente Estuardo

Gráfico N°9 Guía didáctica digital utilizada como herramienta prioritaria en el proceso enseñanza aprendizaje



Fuente: Unidad Educativa “Oswaldo Guayasamín”

Elaborado por: Prado Uriarte Alexandra, Jiménez Puente Estuardo

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN.- De acuerdo a la tabla N° 11 y gráfico N° 9, el 60,00 % de los docentes encuestados manifiestan que una Guía didáctica digital puede ser utilizada como herramienta prioritaria en el proceso enseñanza aprendizaje siempre; frente al 40,00 % que manifiesta a veces. Por lo que la mayoría de docentes consideran que la elaboración de una guía didáctica digital puede ser utilizada como herramienta prioritaria en el proceso enseñanza aprendizaje.

PREGUNTA Nº 10: ¿Piensa que una guía didáctica digital del software “Richpeace PDS” fortalecerá en los estudiantes los conocimientos en la asignatura de Procesos, Técnicas e Industrialización de Patrones de Prendas y Complementos de Vestir?

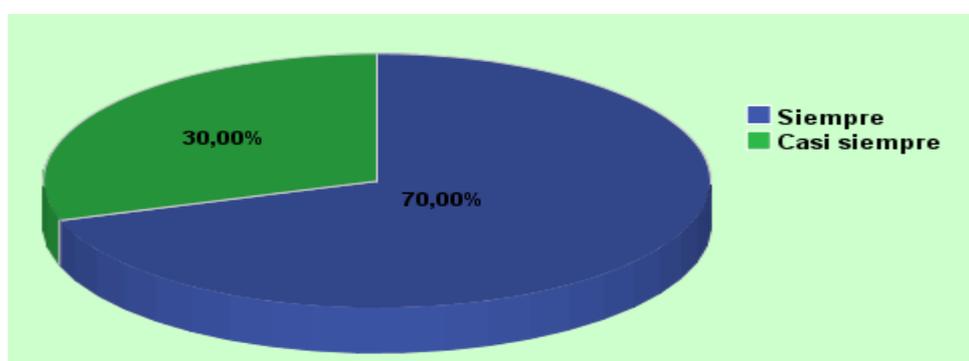
Tabla Nº 12.10

Guía didáctica digital del software “Richpeace PDS” fortaleciendo los conocimientos.		
Categoría	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	7	70 %
Casi siempre	3	30 %
Total	10	100 %

Fuente: Unidad Educativa “Oswaldo Guayasamín”

Elaborado por: Prado Uriarte Alexandra, Jiménez Puente Estuardo

Gráfico Nº10 Guía didáctica digital del software “Richpeace PDS” fortaleciendo los conocimientos.



Fuente: Unidad Educativa “Oswaldo Guayasamín”

Elaborado por: Prado Uriarte Alexandra, Jiménez Puente Estuardo

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN.- De acuerdo a la tabla Nº 12 y gráfico Nº 10, el 70,00 % de los docentes encuestados consideran que una Guía didáctica digital del software “Richpeace PDS” fortalecerá los conocimientos siempre, frente al 30,00 % a veces. Lo que nos conlleva a pensar que una guía didáctica digital del software “Richpeace PDS” fortalecerá en los estudiantes los conocimientos en la asignatura de Procesos, Técnicas e Industrialización de Patrones de Prendas y Complementos de Vestir.

Encuesta dirigida a estudiantes

PREGUNTA N. 1: ¿Cree usted que se logrará un óptimo aprendizaje con el uso del software Richpeace PDS?

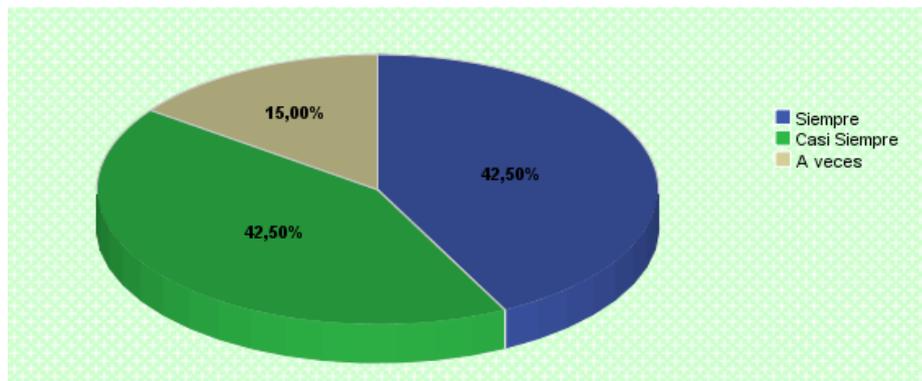
Tabla N° 13.1

Lograr óptimo aprendizaje con el uso del software Richpeace PDS		
Categoría	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	37	42,5 %
Casi Siempre	37	42,5 %
A veces	14	15 %
Total	88	100 %

Fuente: Unidad Educativa “Oswaldo Guayasamín”

Elaborado por: Prado Uriarte Alexandra, Jiménez Puente Estuardo

Gráfico N°11 Lograr óptimo aprendizaje con el uso del software Richpeace PDS



Fuente: Unidad Educativa “Oswaldo Guayasamín”

Elaborado por: Prado Uriarte Alexandra, Jiménez Puente Estuardo

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN.- De acuerdo a la tabla N° 13 y gráfico N° 11, el 15,00 % de los estudiantes encuestados manifiestan lograr un óptimo aprendizaje con el uso del software Richpeace PDS a veces, frente a una coincidencia del 42,50 % que manifiestan siempre y casi siempre. Lo que nos conlleva a pensar que la minoría de estudiantes no se siente capaces de lograr un óptimo aprendizaje con el uso del software Richpeace PDS.

PREGUNTA N. 2: ¿Considera que las clases serían más entretenidas y mejor aprovechadas si se utilizará como herramienta digital el software “Richpeace PDS”?

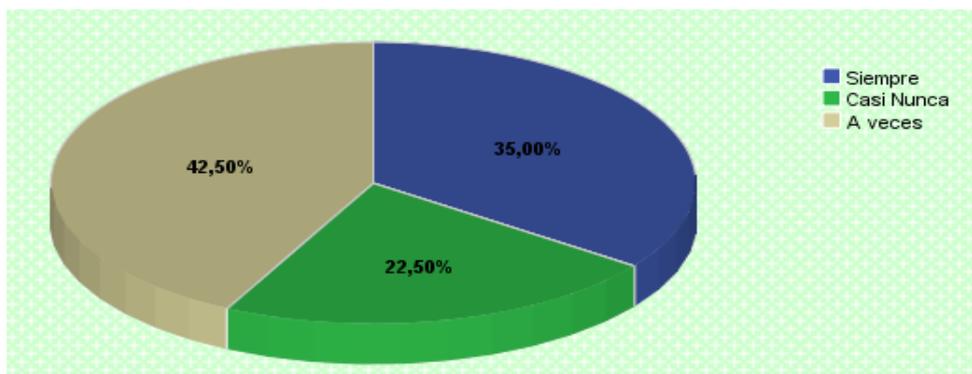
Tabla N° 14.2

Clases entretenidas y mejor aprovechadas usando herramienta digital		
Categoría	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	31	35 %
Casi Nunca	20	22,5 %
A veces	37	42,5 %
Total	88	100 %

Fuente: Unidad Educativa “Oswaldo Guayasamín”

Elaborado por: Prado Uriarte Alexandra, Jiménez Puente Estuardo

Gráfico N°12 Clases entretenidas y mejor aprovechadas usando herramienta digital



Fuente: Unidad Educativa “Oswaldo Guayasamín”

Elaborado por: Prado Uriarte Alexandra, Jiménez Puente Estuardo

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN.-De acuerdo a la tabla N° 14 y gráfico N° 12, el 35.00 % de los estudiantes encuestados consideran que las clases serían más entretenidas y mejor aprovechadas usando herramienta digital siempre, frente al 22,50 % que manifiesta casi nunca y el 42,50 % a veces. Lo que nos conlleva a pensar que la mayoría de estudiantes presentan una negativa a la utilización de herramientas digitales.

PREGUNTA N. 3: ¿Considera usted que sería de utilidad conocer el uso del software Richpeace PDS dentro de la asignatura de Procesos, Técnicas e Industrialización de Patrones de Prendas y Complementos de Vestir?.

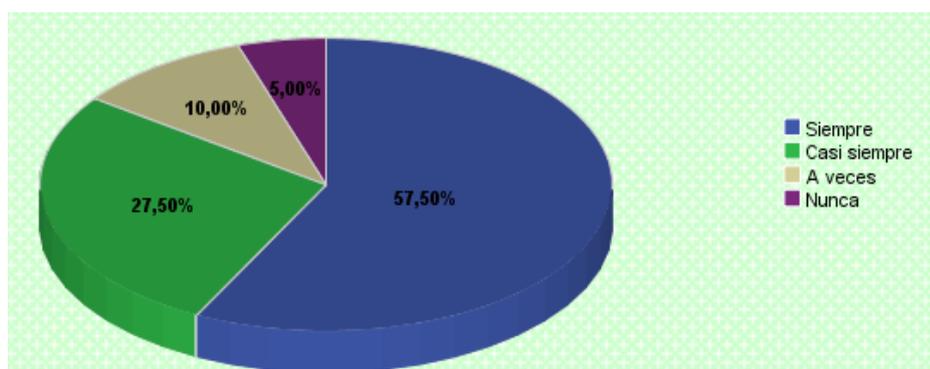
Tabla N° 15.3

Utilidad de conocer el uso del software Richpeace PDS		
Categoría	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	51	57,5 %
Casi siempre	24	27,5 %
A veces	9	10 %
Nunca	4	5 %
Total	88	100 %

Fuente: Unidad Educativa “Oswaldo Guayasamín”

Elaborado por: Prado Uriarte Alexandra, Jiménez Puente Estuardo

Gráfico N°13 Utilidad de conocer el uso del software Richpeace PDS



Fuente: Unidad Educativa “Oswaldo Guayasamín”

Elaborado por: Prado Uriarte Alexandra, Jiménez Puente Estuardo

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN.- De acuerdo a la tabla N° 15 y gráfico N° 13, el 57,50 % de los estudiantes encuestados consideran que sería de utilidad conocer el uso del software Richpeace PDS siempre, el 27,50 % casi siempre; el 10 % a veces y el 5 % nunca. Esto nos conlleva a pensar que la mayoría de estudiantes considera que sería de utilidad conocer el uso del software Richpeace PDS dentro de la asignatura de Procesos, Técnicas e Industrialización de Patrones de Prendas y Complementos de Vestir.

PREGUNTA N. 4: ¿Cree usted que los docentes deberían estar capacitados para enseñar con el software Richpeace PDS?

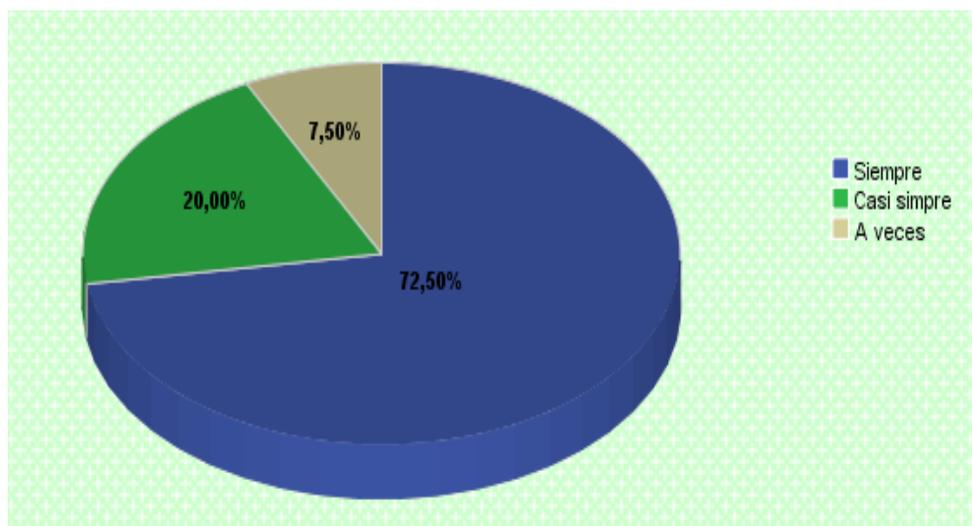
Tabla N° 16.4

Docentes capacitados para enseñar con el software Richpeace PDS		
Categoría	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	64	72,5 %
Casi siempre	18	20 %
A veces	6	7,5 %
Total	88	100 %

Fuente: Unidad Educativa “Oswaldo Guayasamín”

Elaborado por: Prado Uriarte Alexandra, Jiménez Puente Estuardo

Gráfico N°14. Docentes capacitados para enseñar con el software Richpeace PDS



Fuente: Unidad Educativa “Oswaldo Guayasamín”

Elaborado por: Prado Uriarte Alexandra, Jiménez Puente Estuardo

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN.- De acuerdo a la tabla N° 16 y gráfico N° 14, el 72.50 % de los estudiantes encuestados creen que los docentes deberían estar capacitados para enseñar con el software Richpeace PDS siempre, el 20.00 % creen que casi siempre y frente al 7.50 % a veces. Lo que nos demuestra que la mayoría de estudiantes considera que los docentes deben capacitarse para educar con el software Richpeace PDS.

PREGUNTA N. 5: ¿Cree usted que el uso del software Richpeace PDS estimulará su creatividad fortaleciendo su aprendizaje en el desarrollo de sus destrezas?

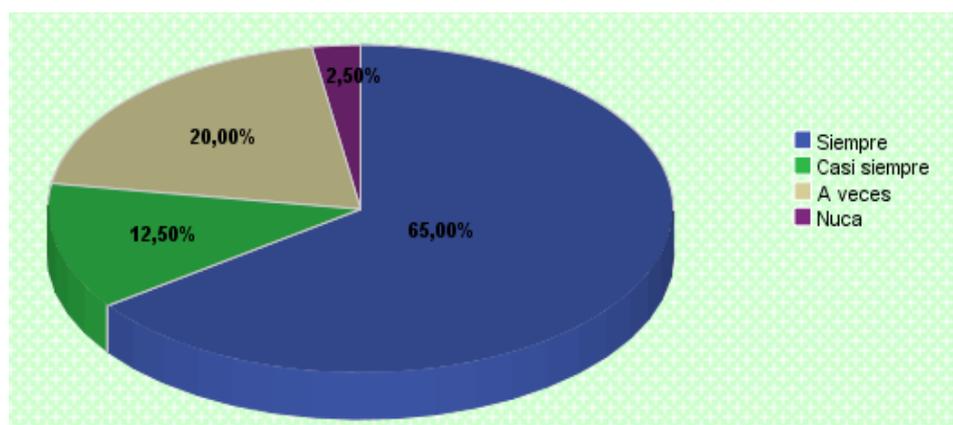
Tabla N° 17.5

Estimulando la creatividad		
Categoría	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	57	65 %
Casi siempre	11	12,5 %
A veces	18	20 %
Nunca	2	2,5 %
Total	88	100 %

Fuente: Unidad Educativa “Oswaldo Guayasamín”

Elaborado por: Prado Uriarte Alexandra, Jiménez Puente Estuardo

Gráfico N°15 Estimulando la creatividad



Fuente: Unidad Educativa “Oswaldo Guayasamín”

Elaborado por: Prado Uriarte Alexandra, Jiménez Puente Estuardo

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN.- De acuerdo a la tabla N° 17 y gráfico N° 15, el 65,00 % de los estudiantes encuestados creen que el uso del software Richpeace PDS estimulará su creatividad fortaleciendo su aprendizaje en el desarrollo de sus destrezas siempre, el 12.50 % manifiesta que casi siempre; el 20,00 % a veces, frente al 2.50 % nunca. Demostrando así que la mayoría de estudiantes apoya el uso del software Richpeace PDS para estimular su creatividad.

PREGUNTA N. 6: ¿Considera que la enseñanza de los docentes en la asignatura Procesos, Técnicas e Industrialización de Patrones de Prendas y Complementos de Vestir está acorde con las exigencias, competencias y avances tecnológicos?

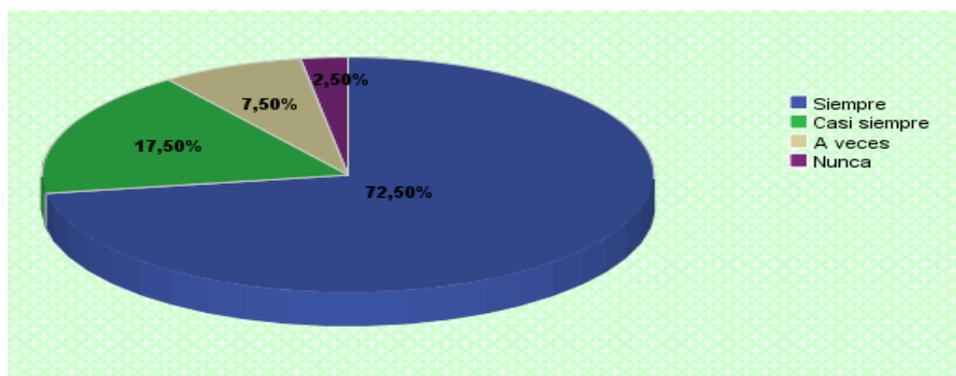
Tabla N° 18.6

Exigencias, competencias y avances tecnológicos		
Categoría	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	64	72,5 %
Casi siempre	15	17,5 %
A veces	7	7,5 %
Nunca	2	2,5 %
Total	88	100 %

Fuente: Unidad Educativa “Oswaldo Guayasamín”

Elaborado por: Prado Uriarte Alexandra, Jiménez Puente Estuardo

Gráfico N°16 Exigencias, competencias y avances tecnológicos



Fuente: Unidad Educativa “Oswaldo Guayasamín”

Elaborado por: Prado Uriarte Alexandra, Jiménez Puente Estuardo

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN.- De acuerdo a la tabla N° 18 y gráfico N° 16, el 72,50 % de los estudiantes encuestados consideran que la enseñanza de los docentes en la asignatura, está acorde con las exigencias, competencias y avances tecnológicos siempre; el 17,50 % creen que casi siempre; el 7,50 % a veces y el 2,50 % nunca. Lo que nos conlleva a pensar que la mayoría de estudiantes se siente conforme con la enseñanza adquirida.

PREGUNTA N. 7: ¿Cree usted que durante las clases se debe aplicar un software de diseño de prendas de vestir como recurso didáctico para fortalecer sus habilidades?

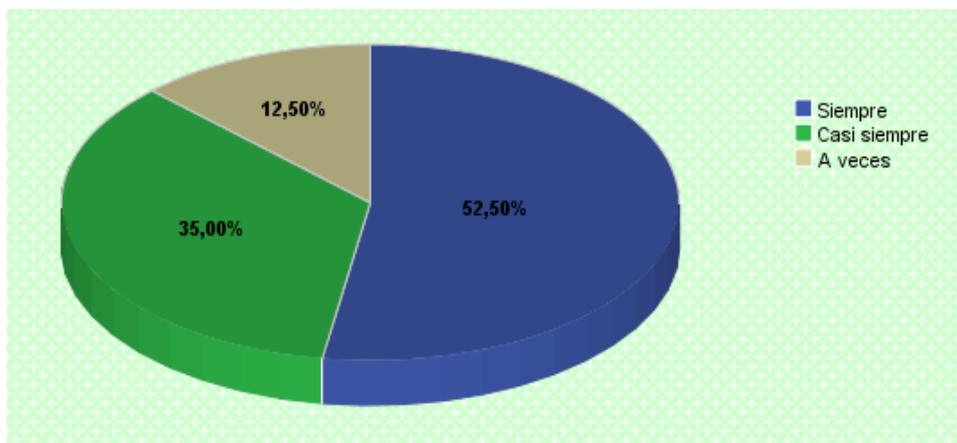
Tabla N° 19.7

Recurso didáctico para fortalecer las habilidades		
Categoría	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	46	52,5 %
Casi siempre	31	35 %
A veces	11	12,5 %
Total	88	100 %

Fuente: Unidad Educativa “Oswaldo Guayasamín”

Elaborado por: Prado Uriarte Alexandra, Jiménez Puente Estuardo

Gráfico N°17 Recurso didáctico para fortalecer las habilidades



Fuente: Unidad Educativa “Oswaldo Guayasamín”

Elaborado por: Prado Uriarte Alexandra, Jiménez Puente Estuardo.

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN.- De acuerdo a la tabla N° 19 y gráfico N° 17, el 52,50 % de los estudiantes encuestados creen que durante las clases se debe aplicar un software de diseño de prendas de vestir como recurso didáctico para fortalecer sus habilidades siempre, el 35,00 % creen que casi siempre y el 12.50 % a veces. Esto nos conlleva a pensar que más de la mitad de los estudiantes están de acuerdo en utilizar recursos tecnológicos para fortalecer sus habilidades.

PREGUNTA N. 8: ¿Está de acuerdo que se debería recibir aplicaciones informáticas de Diseño para estimular su creatividad y desarrollar facultades que le permitan alcanzar un nivel educativo óptimo e involucrarse en el mundo laboral actual?

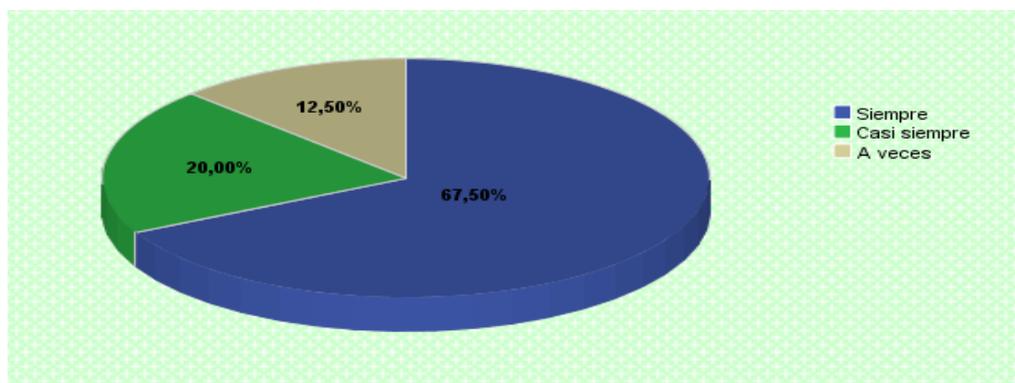
Tabla N° 20.8

Aplicaciones informáticas de diseño		
Categoría	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	59	67,5 %
Casi siempre	18	20 %
A veces	11	12,5 %
Total	88	100 %

Fuente: Unidad Educativa “Oswaldo Guayasamín”

Elaborado por: Prado Uriarte Alexandra, Jiménez Puente Estuardo

Gráfico N°18 Aplicaciones informáticas de diseño



Fuente: Unidad Educativa “Oswaldo Guayasamín”

Elaborado por: Prado Uriarte Alexandra, Jiménez Puente Estuardo

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN.- Según la tabla N° 20 y gráfico N° 18, el 67,50 % de los estudiantes encuestados está de acuerdo en que se debería recibir aplicaciones informáticas de Diseño para estimular su creatividad y desarrollar facultades que le permitan alcanzar un nivel educativo óptimo siempre, el 20,00 % manifiesta casi siempre y el 12,50 % a veces. Esto nos hace pensar que la mayoría de estudiantes desea alcanzar un nivel educativo óptimo.

PREGUNTA N. 9: ¿Cree que el uso de una guía didáctica digital puede ser utilizada como herramienta prioritaria en el proceso enseñanza aprendizaje?

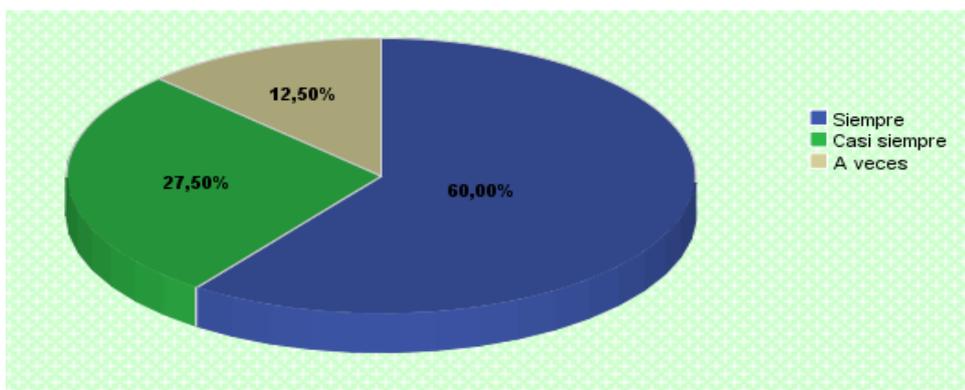
Tabla N° 21.9

Herramienta Prioritaria		
Categoría	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	53	60 %
Casi siempre	24	27,5 %
A veces	11	12,5 %
Total	88	100 %

Fuente: Unidad Educativa “Oswaldo Guayasamín”

Elaborado por: Prado Uriarte Alexandra, Jiménez Puente Estuardo

Gráfico N°19Herramienta prioritaria



Fuente: Unidad Educativa “Oswaldo Guayasamín”

Elaborado por: Prado Uriarte Alexandra, Jiménez Puente Estuardo.

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN.- De acuerdo a la tabla N° 21 y gráfico N° 19, el 60,00 % de los estudiantes encuestados creen que el uso de una guía didáctica digital puede ser utilizada como herramienta prioritaria en el proceso enseñanza aprendizaje siempre; el 27.50 % cree que casi siempre y el 12.50 % a veces. Esto nos demuestra que la mayoría de los estudiantes consideran que la guía didáctica es una herramienta prioritaria dentro del proceso enseñanza aprendizaje.

PREGUNTA N. 10: ¿Una guía didáctica digital fortalecerá sus conocimientos en la asignatura de Procesos, Técnicas e Industrialización de Patrones de Prendas y complementos de vestir?

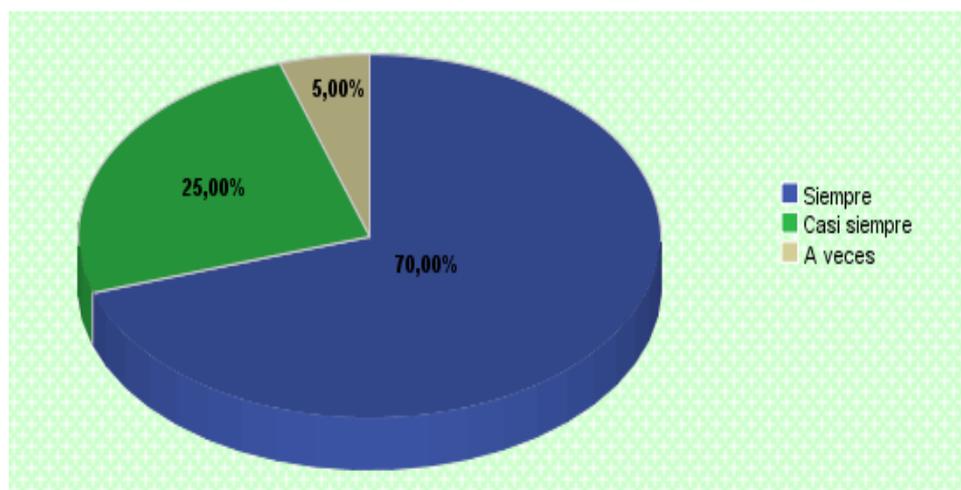
Tabla N° 22.10

Guía didáctica digital fortaleciendo conocimientos		
Categoría	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	62	70 %
Casi siempre	22	25 %
A veces	4	5 %
Total	88	100 %

Fuente: Unidad Educativa “Oswaldo Guayasamín”

Elaborado por: Prado Uriarte Alexandra, Jiménez Puente Estuardo.

Gráfico N°20 Guía didáctica digital fortaleciendo conocimientos



Fuente: Unidad Educativa “Oswaldo Guayasamín”

Elaborado por: Prado Uriarte Alexandra, Jiménez Puente Estuardo.

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN.- De acuerdo a la tabla N° 22 y gráfico N° 20, el 70,00 % de los estudiantes encuestados creen que una guía didáctica digital fortalecerá sus conocimientos en la asignatura de Procesos, Técnicas e Industrialización de Patrones de Prendas y complementos de vestir siempre; el 25,00 % manifiestan casi siempre y el 5,00 % a veces. Esto nos conlleva a pensar que la mayoría de estudiantes considera muy útil esta guía didáctica digital.

Tabla Nº 23 Prueba de Chi – Cuadrado

	Valor	gl	Sig. asintótica (2 caras)
Chi-cuadrado de Pearson	3,678 ^a	4	,451
Razón de verosimilitud	5,462	4	,243
Asociación lineal por lineal	,913	1	,339
N de casos válidos	88		

Fuente: Unidad Educativa “Oswaldo Guayasamín”

Elaborado por: Prado Uriarte Alexandra, Jiménez Puente Estuardo

Como el valor de **p** es menor a 5%, afirmamos que si existe relación entre las variables independiente y dependiente, en relación a este análisis se determina la influencia del uso del software Richpeace PDS en la estimulación de la creatividad en la asignatura Procesos, Técnicas e Industrialización de Patrones de Prendas y Complementos de Vestir

Correlación entre variables

Objetivo

Demostrar estadísticamente que si existe relación entre la variable independiente y dependiente.

Variable Independiente: Influencia del software Richpeace PDS

Variable Dependiente: Estimulación de la creatividad en la asignatura Procesos, Técnicas e Industrialización de Patrones de Prendas y Complementos de Vestir.

Tabulación cruzada

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

Considerando la información más importante de los resultados obtenidos que proporcionan los encuestados en el desarrollo del presente trabajo de investigación, se establecen las siguientes conclusiones y recomendaciones.

Conclusiones

- No se aplica la tecnología en el área de Procesos, Técnicas e Industrialización de Patronos de Prendas y Complementos de Vestir para incrementar el aprendizaje y estimular la creatividad de los estudiantes.
- Falta de capacitación a los docentes sobre el uso del software Richpeace PDS pues vivimos en una época en la que es necesario utilizar herramientas digitales para fortalecer el aprendizaje significativo. Los docentes no utilizan las aplicaciones informáticas como herramienta de soporte en el proceso de enseñanza – aprendizaje.
- No hay motivación en el estudiante, o muy poca, para lograr un aprendizaje de calidad; lo que se quiere lograr con la utilización de herramientas multimedia.
- Desconocimiento del uso de la tecnología aplicada al sector textil y de confección por parte de docentes.
- Clases tradicionales y rutinarias, limita la creatividad e iniciativa de futuros diseñadores.
- Los docentes no utilizan las aplicaciones informáticas como herramienta de soporte en el proceso de enseñanza – aprendizaje.

Recomendaciones

- La institución debe fomentar el conocimiento de los beneficios que se obtienen con el uso de aplicaciones informáticas como recurso didáctico y tecnológico en las diferentes áreas de estudio para brindar un servicio de calidad y excelencia.
- Los docentes deben estar capacitados y conocer la importancia y los beneficios que se obtienen al usar recursos tecnológicos en el área de Procesos, Técnicas e Industrialización de Patrones de Prendas y Complementos de Vestir.
- Se recomienda a los docentes de la institución guiar de forma apropiada en el uso de tecnología multimedia para mejorar el rendimiento cognitivo.
- A los directivos del plantel se recomienda implementar recursos tecnológicos como el uso de las aplicaciones informáticas en la asignatura de Procesos, Técnicas e Industrialización de Patrones de Prendas y Complementos de Vestir para garantizar un aprendizaje significativo.
- Se recomienda implementar el uso de las TIC en las diferentes áreas, para incentivar y motivar al estudiante.
- Se recomienda a los docentes estar siempre predispuestos a la actualización pedagógica, pues los métodos y técnicas son un soporte indispensable en las actividades que se realizan dentro de la especialidad Industria de la Confección.

CAPÍTULO IV

PROPUESTA

TÍTULO

Guía didáctica para el uso del Software Richpeace PDS.

Justificación

Surge la idea de realizar un trabajo de investigación sobre patronaje industrial y sobre todo en una institución educativa, a raíz de que en la actualidad se le da poca importancia a la rama industrial de confección de prendas de vestir, además que el material bibliográfico con el que se cuenta es muy escaso y poco descriptivo en lo relacionado al desarrollo de patrones.

Los Centros Educativos y Artesanales tienen como finalidad promover el fortalecimiento del sector artesanal en función de los intereses de las comunidades y el desarrollo sustentable y armónico de las mismas; para ello se debe formar y capacitar a la población estudiantil interesada en el diseño de prendas de vestir y al final de su carrera puedan incorporarse al proceso productivo y generar fuentes de trabajo para el resto de la población.

La elaboración de esta propuesta “Guía didáctica para el uso del Software Richpeace PDS en la estimulación de la creatividad en la asignatura Procesos, Técnicas e Industrialización de Patrones de Prendas y Complementos de Vestir en los estudiantes del tercer año de Bachillerato Técnico de la Unidad Educativa Oswaldo Guayasamín”, se fundamenta en los resultados reflejados en la evaluación que están representados en los gráficos estadísticos, los cuales demuestran la poca creatividad y el uso inadecuado de la tecnología como problemas centrales que influyen en desarrollo de las habilidades del estudiante; se intentará disminuir el desconocimiento en el uso de aplicaciones

tecnológicas, evitar la monotonía en el patronaje tradicional, el desperdicio de tiempo y material en la búsqueda de nuevos diseños, entre otros, al tratar de seguir la actualidad de la moda.

Al mismo tiempo, se abarcará un espacio de formación en el uso de la tecnología a la comunidad educativa, lo que será un multiplicador dentro de la sociedad con el fin de disminuir en parte la tasa de desempleo.

Mediante el análisis llevado a cabo se ha comprobado que el desconocimiento en el uso de software de diseño afecta a gran parte de la comunidad estudiantil, los mismos que no están preparados para proyectos de emprendimiento de este tipo, puesto que desconocen los temas que pueden ser tratados y la manera de responder a las interrogantes que se presentan.

El presente proyecto con sus actividades, incrementará en la población estudiantil el conocimiento adecuado del software Richpeace PDS, el cual tendrá como resultado una mejor formación académica, un excelente desempeño en el proceso de enseñanza-aprendizaje, calidad en rendimiento, avance en conocimiento tecnológico y una mejor calidad de vida.

Durante las visitas a la Unidad Educativa “Oswaldo Guayasamín”, se ha podido comprobar estas situaciones de las que estamos seguros ocasionan consecuencias en el presente y futuro de los estudiantes.

Es necesario que dentro de las instituciones educativas, incluyendo la que es objeto de nuestro estudio, se definan a grado cabal los marcos conceptuales y pedagógicos que orientarán las labores de aula, basando sus decisiones en conocimientos comprobados que hagan posible una intervención pedagógica contextualizada con el fin de incorporar

componentes afines con los requerimientos educativos e insertar los servicios educativos para brindar una verdadera educación de calidad.

OBJETIVOS DE LA PROPUESTA

OBJETIVO GENERAL

Desarrollar una guía didáctica para la estimulación de la creatividad dirigida a estudiantes del 3er. Curso de Bachillerato Técnico que les permita alcanzar aprendizajes significativos, pedagógicos , disciplinarios y didácticos acorde con las nuevas necesidades de los educandos y docentes.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Analizar los elementos teórico–prácticos de la pedagogía cognitivista en el proceso de inter aprendizaje, para lograr conocimientos significativos en los estudiantes de la especialidad.
- Realizar un análisis de las técnicas de Corte y Diseño más apropiadas en el desarrollo de hábitos, destrezas y conocimientos que permitan desarrollar la creatividad al momento de la elaboración de prendas de vestir.
- Sugerir los temas más relevantes e innovadores para los estudiantes y docentes del de 3er. Año de Bachillerato Técnico, que permitan la elaboración de una guía didáctica útil, clara y completa.

Factibilidad

Es posible llevar a cabo la ejecución del presente proyecto en beneficio de la institución y estudiantes, el cual cuenta con la aprobación y colaboración de directivos, profesores, estudiantes y presupuesto auto

gestionado por los autores, además la institución está adecuadamente autorizado por el Ministerio de Educación y cuenta con los permisos necesarios para su funcionamiento y la emisión de títulos de Bachilleres técnicos y también está respaldado por los siguientes aspectos: económicos, humanos, político, pedagógico y legal.

Descripción de la propuesta

La presente propuesta no necesita autorizaciones especiales del Ministerio de Educación puesto que únicamente se está reemplazando el método de enseñanza que el docente utiliza para la realización de tareas de clase. Incluso es notoria la preparación del docente pues incluye aspectos nuevos para él como es la materia de informática. No se necesita tampoco un espacio físico adicional; el laboratorio de Informática es el lugar idóneo para esta actividad, o en su defecto una computadora en la sala de Corte será suficiente. La utilización del Software de diseño Richpeace PDS le dará la oportunidad de implementar innovaciones favorables para el estudiante. Las herramientas de trabajo seguirán siendo las usuales aplicadas a un computador pero con el consecuente ahorro de tiempo y obteniendo un producto preciso en su acabado que en relación al costo para la adquisición del software RPPDS, es una gran ventaja.

Alcanzar aprendizajes significativos implica el replanteamiento del currículo y establecerlo en términos de desempeño exigiendo al maestro enfocarse en la evaluación y luego en el diseño de las actividades de enseñanza y aprendizaje.

Para aplicar este nuevo enfoque Wiggins y Tighe (2006) proponen la siguiente pregunta generadora: ¿qué aprendizajes espero que mis estudiantes realicen? Esta interrogante propone tres etapas dentro del proceso de planificación:

1. **Identificar los resultados deseados.** El docente reflexiona acerca de las metas y contenidos que va a enseñar a sus estudiantes:

- ¿Qué deberían saber y ser capaces de hacer?
- ¿Qué contenidos valen la pena ser comprendidos?
- ¿Qué comprensiones deseamos que perduren?

2. **Determinar la evidencia aceptable.** Pensar en las evidencias que permitirán documentar y validación de los resultados de aprendizaje obtenidos; esto implica saber cómo se verificará el aprendizaje:

- ¿Cómo sabremos si los estudiantes han alcanzado las metas propuestas?
- ¿Qué productos se aceptarán como resultados que evidencian la comprensión y destrezas de los estudiantes?

3. **Planear las actividades de enseñanza.** Es el momento de pensar en las actividades de enseñanza:

- ¿Qué conocimientos en términos de hechos, conceptos y principios y que habilidades necesitan desarrollar los estudiantes para desempeñarse con efectividad y alcanzar los resultados que de ellos se espera?
- ¿Qué actividades tendrán que realizar para familiarizarse con los conocimientos y habilidades que les son necesarias?
- ¿Qué conjunto de normas, valores y actitudes deben desarrollarse conjuntamente con las actividades planteadas?
- ¿Qué se debe enseñar y ejercitar y cómo debe hacerse, teniendo en cuenta los desempeños propuestos?

□ ¿Qué materiales y recursos son los mejores para alcanzar las metas deseadas?

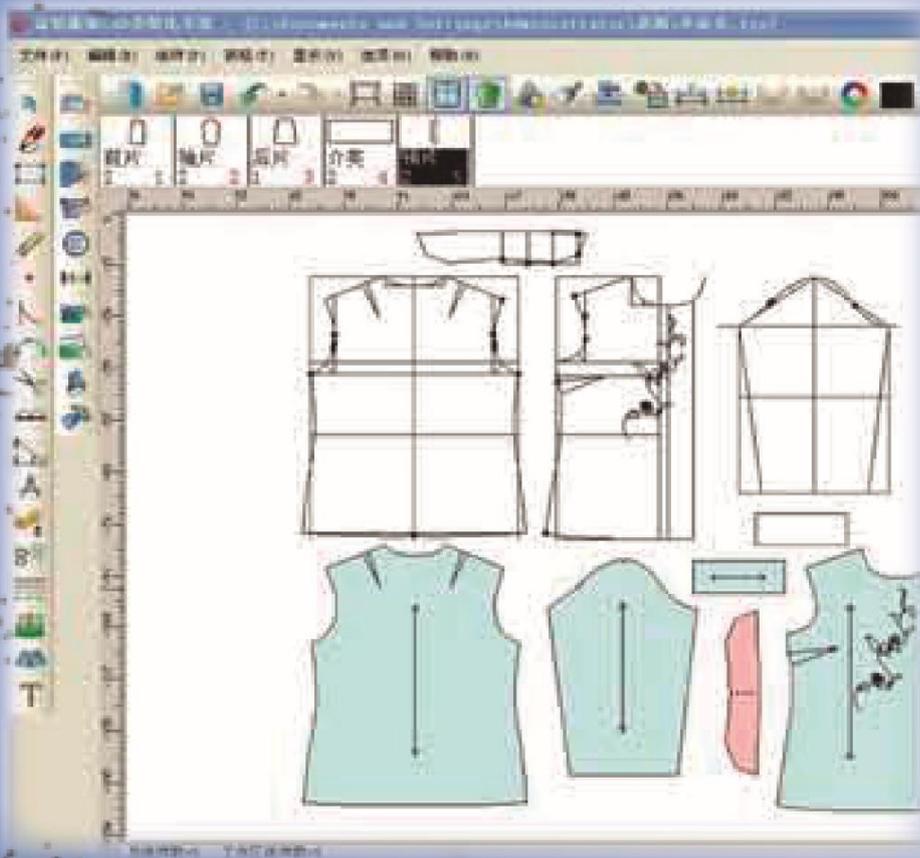
El ejercicio continuo del proceso permitirá al docente alcanzar destrezas en la planificación de las diferentes unidades de aprendizaje siendo los estudiantes los que obtengan ventajas al lograr un verdadero aprendizaje significativo.

Con la finalidad de facilitar este proceso, a continuación se han seleccionado los planes de clase que se consideran esenciales para el área de Procesos técnicas e industrialización de patrones de prendas y complementos del vestir, con la respectiva planificación de la asignatura.



Richpeace®

**DISEÑO DE UNA GUÍA DIDÁCTICA DIGITAL
PARA EL USO DE RICHPEACE PDS.**



*La tecnología, como el arte, es un ejercicio
altísimo de la imaginación humana.*

Daniel Bell.

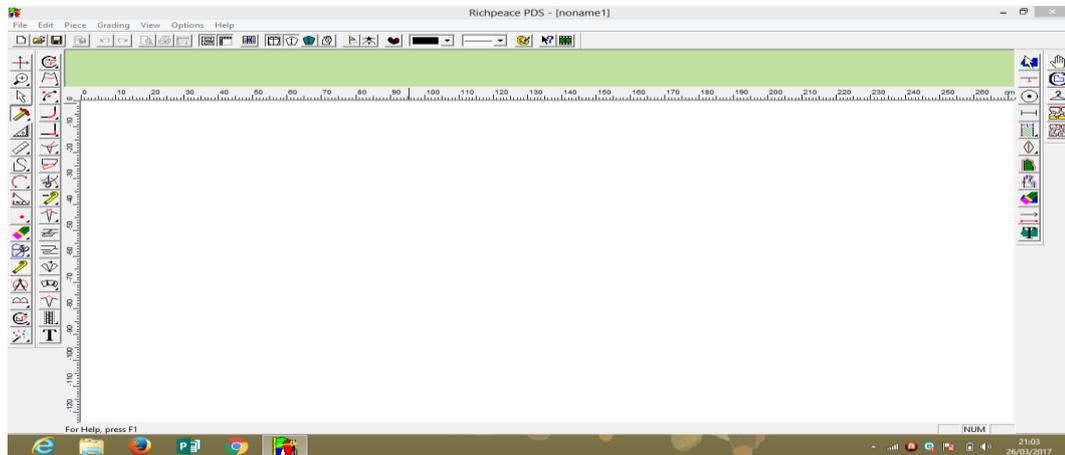


UNIDAD EDUCATIVA FISCAL “OSWALDO GUAYASAMÍN”
SANTO DOMINGO – ECUADOR

PLANIFICACIÓN N. 1								
CURSO:				Tercer año de Bachillerato General Unificado				
ASIGNATURA:	Procesos, técnicas e industrialización de patrones de prendas y complementos de vestir			ÁREA:	Técnica			
TEMA:	Apreciación global de la función PDS			PERÍODOS:	2			
BLOQUE:	Principios y técnicas de patronaje de prendas interiores con recursos informáticos			DOCENTE:				
OBJETIVO:	Conocer la funcionalidad del software Richpeace PDS para realizar las labores adecuadas referentes al corte y patronaje.							
EJE TRANSVERSAL								
Interculturalidad	x	Formación en ciudadanía democrática	X	Protección del medio ambiente		El cuidado de la salud y los hábitos de recreación	La educación sexual en los jóvenes.	
COMPETENCIAS A DESARROLLAR			ACTIVIDADES Y RECURSOS METODOLÓGICOS			INDICADORES DE EVALUACIÓN		
Acceder a la interfaz de RPPDS y reconocer su entorno identificando los principales elementos y el uso general.			ERCA Experimentación Conocimientos previos Reflexión La tecnología es un problema social. Conceptualización Exponer la practicidad del entorno de trabajo. Aplicación Exponer lo aprendido a su maestro y compañeros			Identificar las partes de la interfaz del software de diseño Richpeace PDS.		TIPO: Heteroevaluación TÉCNICA: Prueba escrita INSTRUMENTO: De respuesta alternativa CRITERIOS DE EVALUACIÓN: -Cooperación en las actividades de trabajo. - Interés y motivación crítica acerca del manejo del software RPPDS.
Fuente de consulta. Elaboración propia. 2015. Manual Caditex, PDS								

ACTIVIDAD N° 1: Software Richpeace PDS

OBJETIVO: Conocer las funcionalidad del software Richpeace PDS para realizar las labores adecuadas referentes al corte y patronaje.



Procedimiento.

Apreciación global de la función PDS

Sistema de modelo profesional para el vestido y la industria textil basado en la plataforma Microsoft Windows 95/98™.

Plataforma o interfaz del RICHPEACE **PDS** (Program Design System) Sistema de Diseño Programado, permite realizar patrones, despieces y escalar.

Ofrece lo siguiente:

- Interface normal con Windows
- Dispone de herramientas poderosas, visualizados por iconos para el diseño de cualquier prenda de vestir.
- El tamaño puede ser ingresado en expresiones numéricas y luego ser calculado automáticamente.

- Auto-escalado después de finalizar el tamaño base.
- Permite editar las medidas mediante la caja del diálogo measure (medidas) para conseguir modelos diferentes rápidamente.
- Los estilos de diseño pueden ser escaneados y grabados juntamente con los moldes.
- Área de trabajo atractiva y fácil de usar.
- Tiene versatilidad pues permite al usuario adaptarse con rapidez y facilidad.
- Una vez abierto el programa observaremos diferentes barras y paneles distribuidos en el entorno de trabajo.
- Destacarán las opciones de menú más utilizadas para las diferentes tareas. Estos modos son muy útiles para trabajar con más comodidad pues visualmente te será más rápido acceder a una opción de esta forma.

EVALUACIÓN

Marque las respuestas correctas según sea el caso:

- a) ¿Qué significa PDS?
 - Interface de Diseño de Formula.
 - Diseño Asistido por computadora.
 - Sistema de Diseño Programado.
 - Ninguna de las anteriores.
- b) Seleccione las funciones que ofrece Richpeace PDS.
 - Área de trabajo atractiva y fácil de usar.
 - Auto-escalado después de finalizar el tamaño base.
 - Adaptación complicada.
 - Poco atractivo.

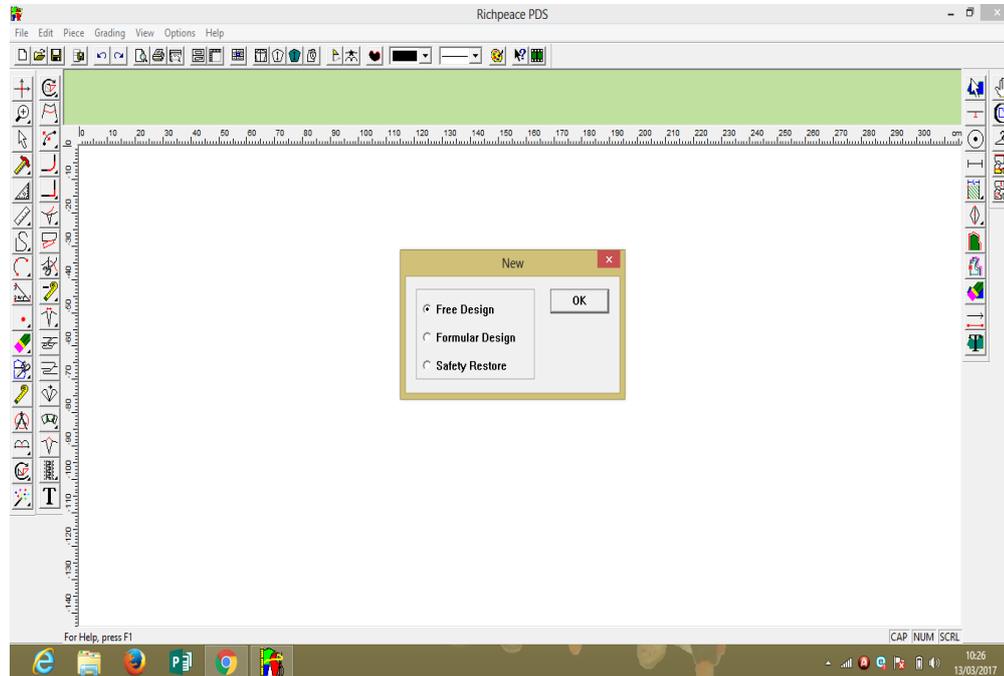


UNIDAD EDUCATIVA FISCAL “OSWALDO GUAYASAMÍN”
SANTO DOMINGO – ECUADOR

PLANIFICACIÓN N. 2							
CURSO:				Tercer año de Bachillerato General Unificado			
ASIGNATURA:	Procesos, técnicas e industrialización de patrones de prendas y complementos de vestir			ÁREA:	Técnica		
TEMA:	Interface (Interfaz).			PERÍODOS:	2		
BLOQUE:	Principios y técnicas de patronaje de prendas interiores con recursos informáticos			DOCENTE:			
OBJETIVO:	Acceder a la interfaz del software Richpeace PDS e identificar su sistema de diseño de patrones.						
EJE TRANSVERSAL							
Interculturalidad		Formación en ciudadanía democrática	X	Protección del medio ambiente	X	El cuidado de la salud y los hábitos de recreación	La educación sexual en los jóvenes.
COMPETENCIAS A DESARROLLAR			ACTIVIDADES Y RECURSOS METODOLÓGICOS				INDICADORES DE EVALUACIÓN
Conocer las interfaces de RPPDS para la elaboración de prendas de vestir. Identificar los dos tipos de Interface del software.			ERCA Experimentación Conocimientos previos Reflexión La tecnología es un problema social. Conceptualización Exponer la practicidad del entorno de trabajo. Aplicación Exponer lo aprendido a su maestro y compañeros		Identificar la interface Free desing y Formular desing.		TIPO: Heteroevaluación TÉCNICA: Prueba escrita INSTRUMENTO: De respuesta alternativa CRITERIOS DE EVALUACIÓN: -Cooperación en las actividades de trabajo. - Interés y motivación crítica acerca del manejo del software RPPDS.
Fuente de consulta. Elaboración propia. 2015, CADITEX: Manual PDS.							

ACTIVIDAD Nº 2: Interface (Interfaz)

OBJETIVO: Acceder a la interfaz del software Richpeace PDS e identificar su sistema de diseño de patrones.



Procedimiento

Richpeace PDS desarrolla software de CAD (Diseño asistido por computadora) 3D, es un sistema (Professional pattern design) diseño de patrón profesional de alta tecnología para la industria textil y de prendas de vestir, agrupada en la reforma y el avance de la industria tradicional por la nueva tecnología, basada en la plataforma de ventanas, permitiéndole al usuario dos tipos diferentes de interfaces, **free desing**(diseño libre) y **formular desing** (diseño por formula). Cuando ingrese en el PDS le aparecerá una caja de métodos y puede seleccionar una de estas dos formas diferentes de diseñar, pudiendo así alcanzar sus sueños profesional y fácilmente.

INTERFACE FREE DESING (Interface de Diseño Libre)

Función: creación de patrones personalizados, guiados en un patrón base, permitiendo solamente editar las medidas y ajustarlas a las partes del cuerpo según sea la necesidad de confeccionar la vestimenta, haciéndolo de forma divertida y económica. Permite confeccionar uno mismo su ropa, permitiendo hacerla a medida y añadiendo detalles de diseño propio.

INTERFACE OF FORMULAR DESING (Interface de Diseño de Formula)

En esta interfaz de diseño de formula incluye herramientas menos avanzadas que el de libre diseño, los patrones diseñados en esta interface pueden graduarse automáticamente.

Además permite completar una generación de patrones de boceto de moda en todas las tallas, el tamaño puede ser introducido por fórmula y es calculado automáticamente, permitiendo así una generación de patrones de esbozo de moda con el mínimo toque del ratón usando herramientas de dibujo intuitivas y avanzadas sin utilizar un digitalizador.

Richpeace PDS intelectualiza la información sobre la pieza y su relación con otras piezas. La función o propósito principal del software diseñador de moda Richpeace PDS es para ayudarle al estudiante a entrar en el mundo de la moda, ya que este software no es un sustituto en el campo de la educación, al contrario le sirve de guía en la dirección correcta, permitiéndole navegar a través de dibujos ya realizados, mezclar y combinar prendas. Esto lo puede realizar para afianzar su talento con una aguja e hilo adquirido, pero desarrollándolo en un equipo tecnológico (computador).

EVALUACIÓN

1. Subraye las características del software Richpeace PDS
 - Desarrolla software de CAD 3D.
 - Barra de herramientas
 - Sistema Professional pattern design
 - Se basa en la plataforma de ventanas
 - Ninguna de las anteriores es correcta.
2. Seleccione el tipo de Interface que posee el software PDS.
 - Fácil de usar
 - Interface of formular desing.
 - Interface of software.
 - Interface free desing.
3. Escriba (V) si es verdadero o (F) si es falso, según corresponda.
 - Formular Desing** permite la creación de patrones personalizados guiados en un patrón base ()
 - Free Desing** permite completar una generación de patrones de boceto de moda en todas las tallas ()
 - Free Desing** permite la confección de ropa a medida y añadiendo detalles de diseño propio ()

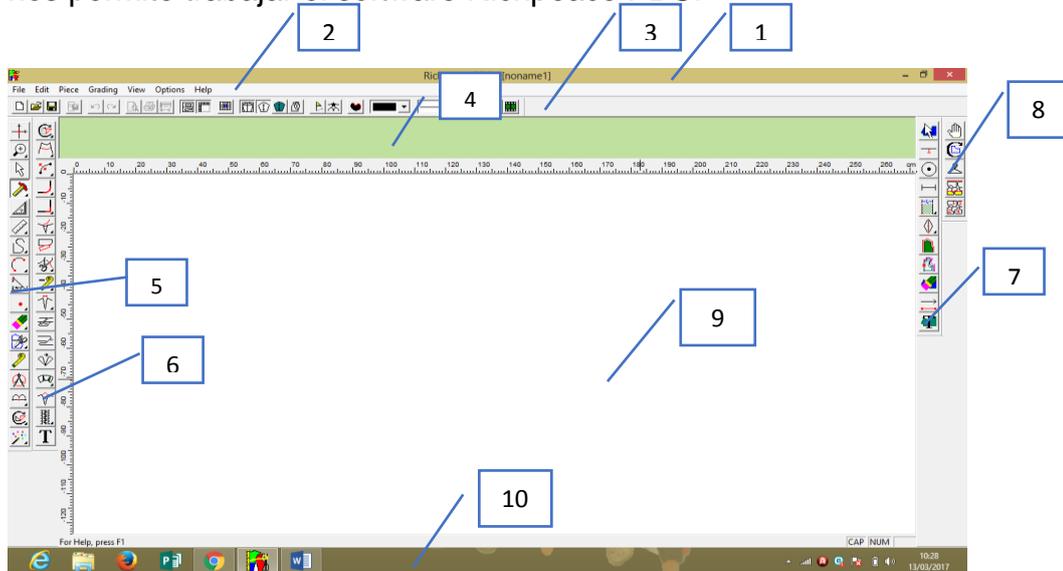


UNIDAD EDUCATIVA FISCAL “OSWALDO GUAYASAMÍN”
SANTO DOMINGO – ECUADOR

PLANIFICACIÓN N. 3							
CURSO:				Tercer año de Bachillerato General Unificado			
ASIGNATURA:	Procesos, técnicas e industrialización de patrones de prendas y complementos de vestir			ÁREA:	Técnica		
TEMA:	Entorno de trabajo de Richpeace PDS			PERÍODOS:	4		
BLOQUE:	Principios y técnicas de patronaje de prendas interiores con recursos informáticos			DOCENTE:			
OBJETIVO:	Identificar y establecer las diferentes funciones con las que nos permite trabajar el software Richpeace PDS						
EJE TRANSVERSAL							
Interculturalidad		Formación en ciudadanía democrática	X	Protección del medio ambiente	X	El cuidado de la salud y los hábitos de recreación	La educación sexual en los jóvenes.
COMPETENCIAS A DESARROLLAR			ACTIVIDADES Y RECURSOS METODOLÓGICOS			INDICADORES DE EVALUACIÓN	
Conocer el entorno de trabajo de Richpeace PDS. Identificar las diferentes funciones de las barras de herramientas			ERCA Experimentación Conocimientos previos Reflexión La tecnología es un problema social. Conceptualización Exponer la practicidad del entorno de trabajo. Aplicación Exponer lo aprendido a su maestro y compañeros			Identificar las partes de las barras de herramientas y Bodega del software de diseño Richpeace PDS.	
TIPO: Heteroevaluación TÉCNICA: Prueba escrita INSTRUMENTO: De respuesta alternativa CRITERIOS DE EVALUACIÓN: -Cooperación en las actividades de trabajo. - Interés y motivación crítica acerca del manejo del software RPDPDS.							
Fuente de consulta. Elaboración propia. 2015, Manual Caditex, PDS.							

ACTIVIDAD N° 3: Entorno de trabajo de Richpeace PDS

OBJETIVO: Identificar y establecer las diferentes funciones con las que nos permite trabajar el software Richpeace PDS.



Procedimiento

Entorno de trabajo

1. Barra de nombre de Software (Software Name Bar).- En esta barra podemos verificar el nombre del software y el nombre del archivo en el cual estamos trabajando.

2. Barra de Menú (Menú Bar).- Posee siete menús del sistema en modo de Diseño Libre, si presiona el botón en cualquiera de ellos se desplegarán otros submenús en donde usted encontrará más comandos permitiéndole así trabajar más fácilmente sus diseños.

3. Barra Básica de Herramientas o Barra Estándar (Stándar Toolbars).- esta barra de herramientas es una integración de herramientas y comandos comunes.

4. Lista de piezas (Piece list).- la utilizaremos para colocar las piezas previamente cortadas con las tijeras, cada pieza tiene su lugar en la caja de piezas.

5. Barra de Herramientas o de Construcción (Toolbar Traditional).- Es una integración de las herramientas del dibujo básicas, permite diseñar líneas del corte para algún estilo, se puede rotar simétrica o parcialmente, duplicar el patrón, es decir ofrece una manera fácil para diseñar los modelos.

6. Barra Profesional (Toolbar Professional).- Aquí encontraremos las herramientas para el diseño libre (free desing)

7. Barra de herramientas de Marcada o de Pieza (Piece Toolbar).- esta herramienta se aplica después de que hayan sido cortadas con la herramienta tijera, esto incluye las herramientas de piezas, añadir pinzas, piquetes, marcas de ubicación, costuras, etc.

8. Distribución de las piezas Toolbar (Piece Layout Toolbar).- la utilizaremos para acortar las piezas a imprimirse o trazarse, permite mover o rotar las piezas, y mostrar los límites del papel en el papel del plotter.

9. Área de trabajo (work área).- es un pedazo de papel sin límites donde usted puede realizar su diseño, la regla al borde del área de trabajo le permite realizar un diseño más exacto.

10. Barra de estado (status bar).- normalmente está ubicada en la parte inferior de la pantalla, en donde presenta un poco de información sobre la herramienta seleccionada actualmente.

EVALUACIÓN

1. Marque las barras del entorno de Richpeace PDS.
 - Barra de estado.
 - Barra de herramientas
 - Barra de desplazamiento
 - Barra profesional
 - Bodega.
2. Seleccione el tipo de Interface que posee el software PDS.
 - Fácil de usar
 - Interface of formular desing.
 - Interface of software.
 - Interface free desing.
3. ¿Qué incluye en la interface of formular desing de RPPDS?
 - Barras y paneles
 - Herramientas avanzadas
 - Anuncios
 - Guarda automáticamente los patrones diseñados.



UNIDAD EDUCATIVA FISCAL “OSWALDO GUAYASAMÍN”
SANTO DOMINGO – ECUADOR

PLANIFICACIÓN N. 4							
CURSO:				Tercer año de Bachillerato General Unificado			
ASIGNATURA:	Procesos, técnicas e industrialización de patrones de prendas y complementos de vestir			ÁREA:	Técnica		
TEMA:	Barra de menú (menú bar)			PERÍODOS:	4		
BLOQUE:	Principios y técnicas de patronaje de prendas interiores con recursos informáticos			DOCENTE:			
OBJETIVO:	Asimilar cada uno de los comandos, su función y utilidad dentro de la barra de menú.						
EJE TRANSVERSAL							
Interculturalidad		Formación en ciudadanía democrática	X	Protección del medio ambiente	X	El cuidado de la salud y los hábitos de recreación	La educación sexual en los jóvenes.
COMPETENCIAS A DESARROLLAR			ACTIVIDADES Y RECURSOS METODOLÓGICOS			INDICADORES DE EVALUACIÓN	
Conocer las bondades de RPPDS para la elaboración de prendas de vestir. Identificar las diferentes funciones de la barra de menú (Menú bar)			ERCA Experimentación Conocimientos previos Reflexión La tecnología es un problema social. Conceptualización Exponer la practicidad del entorno de trabajo. Aplicación Exponer lo aprendido a su maestro y compañeros			Identificar las opciones de la barra de menú del software de diseño Richpeace PDS.	
TIPO: Heteroevaluación TÉCNICA: Prueba escrita INSTRUMENTO: De respuesta alternativa CRITERIOS DE EVALUACIÓN: -Cooperación en las actividades de trabajo. - Interés y motivación crítica acerca del manejo del software RPDPDS.							
Fuente de consulta. Elaboración propia. 2015, Manual Caditex, PDS.							

ACTIVIDAD Nº 4: Barra de menú (menú bar)

OBJETIVO: Asimilar cada uno de los comandos, su función y utilidad dentro de la barra de menú.



Procedimiento:

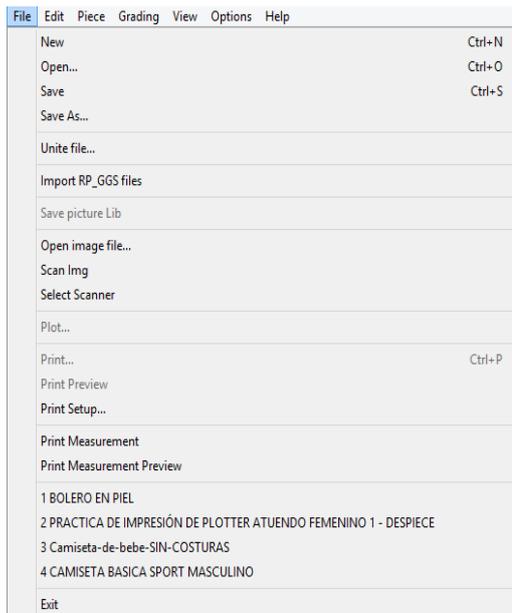
Se encuentra situada en la parte superior, ofrece una cinta de opciones de menús desplegables que contienen la mayoría de los comandos y utilidades de Richpeace PDS.

Área de la interfaz de usuario que indica y presenta las opciones o herramientas de una aplicación informática. Están presentes principalmente en aplicaciones con interfaz gráfica; sin embargo, también es posible verlas en programas con interfaz de texto.

Este sistema de menús responde al funcionamiento del teclado; al presionar la tecla de **Alt** simultáneamente presione la tecla correspondiente a la letra subrayada en la barra de menú.

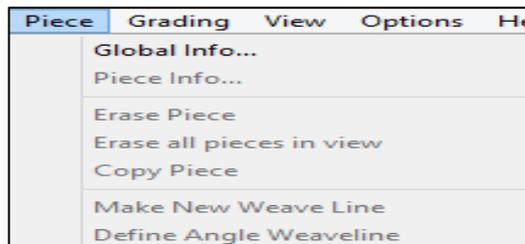
Cuando usted active el menú se desplegarán otros submenús donde usted podrá encontrar más comandos que le permitirán trabajar más fácilmente su diseño.

File = Archivo

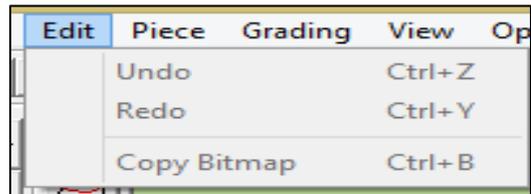


Opciones

Piece = Pieza



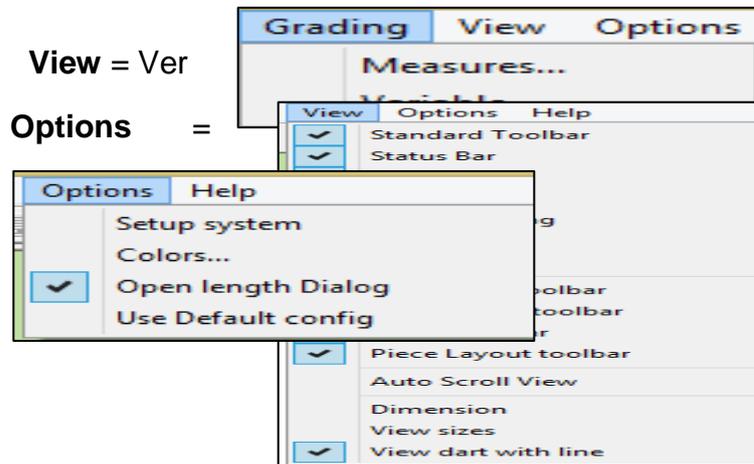
Edit = Editar



Grading = Calificación (escalado)

View = Ver

Options =



EVALUACIÓN

1. ¿Cuáles son los beneficios que presenta la barra de menú?
 - Imprimir
 - Borrar
 - Guardar
 - Pegar

2. En informática, ¿Qué es la barra de menú?
 - Presenta una sola opción
 - Presenta varias opciones
 - Es una interfaz gráfica
 - Presentes solo en programas con interfaz de texto

3. ¿Cuáles son las opciones de la cinta File?
 - New
 - Undo
 - Variable
 - Colors

4. ¿Cuáles son las opciones de la cinta Edit?
 - Undo
 - Measures
 - Save
 - Ruler



UNIDAD EDUCATIVA FISCAL “OSWALDO GUAYASAMÍN”
SANTO DOMINGO – ECUADOR

PLANIFICACIÓN N. 5							
CURSO:				Tercer año de Bachillerato General Unificado			
ASIGNATURA:	Procesos, técnicas e industrialización de patrones de prendas y complementos de vestir			ÁREA:	Técnica		
TEMA:	Teclas de control			PERÍODOS:	4		
BLOQUE:	Principios y técnicas de patronaje de prendas exteriores con recursos informáticos			DOCENTE:			
OBJETIVO:	Elaborar patrones tipos e industrializar patrones, ajustados a diseño, segmento de población, definiendo el número óptimo y características de los componentes, de tejido y/o piel, a fin de posibilitar la fabricación de prendas y complementos del vestir.						
EJE TRANSVERSAL							
Interculturalidad		Formación en ciudadanía democrática	X	Protección del medio ambiente	X	El cuidado de la salud y los hábitos de recreación	La educación sexual en los jóvenes.
COMPETENCIAS A DESARROLLAR			ACTIVIDADES Y RECURSOS METODOLÓGICOS			INDICADORES DE EVALUACIÓN	
Identificar las diferentes funciones de la barra de herramientas estándar (ToolbarsStandar) Plotter Ruler. Size list. Hide or show design line. Pattern design. Fill piece. Match point at img edge. Color of line. Type of line. Setup color. Help.			ERCA Experimentación Conocimientos previos Reflexión La tecnología es un problema social. Conceptualización Reconocer las diferentes funciones de las barras de herramientas de PDS Aplicación Tomar la iniciativa en la elaboración de trazos.			Identificar las partes de las barras de herramientas y Bodega del software de diseño Richpeace PDS. TIPO: Heteroevaluación TÉCNICA: Prueba escrita INSTRUMENTO: De respuesta alternativa CRITERIOS DE EVALUACIÓN: -Cooperación en las actividades de trabajo. - Interés y motivación crítica acerca del manejo del software RPDPDS.	
Fuente de consulta. Elaboración propia. 2015, Manual Caditex, PDS.							

ACTIVIDAD Nº 5: Teclas de control

Objetivo.- Utilizar correctamente las combinaciones de teclas e invocar comandos y modificar el estado de activación de determinados procedimientos.



Procedimiento:

Estas teclas de control están situadas debajo de la Barra de menú, contiene botones con comandos: gestión de archivos, uso de portapapeles, opciones de zoom, ayuda, funciones como guardar, editar. Se puede realizar la exportación de datos hacia Excel o Word.



NEW. = Nuevo. Ctrl + N.- Útil para comenzar un nuevo dibujo.



OPEN. = Abrir. Ctrl + O.- Para acceder a un dibujo existente.



SAVE. = Guardar. Ctrl + S.- Para realizar actualizaciones periódicas del archivo de dibujo sin necesidad de abandonar su edición.



SAVE TO PICTURE LIB. = guardar la imagen a la biblioteca.- Permite guardar el dibujo actual en un archivo de disco, proporcionando su nombre, y tipo de archivo.

En la parte inferior se indica el nombre con el que se desea guardar el dibujo; si se da un nombre diferente al actual, el nuevo nombre quedará establecido como dibujo activo actual.



UNDO. = DESHACER. Ctrl + Z.- Para deshacer el último o últimos comandos utilizados.



REDO.= REHACER. Ctrl + Y.- Para rehacer las últimas operaciones

que se han deshecho.



PRINT PREVIEW. = VISTA PREVIA DE IMPRESIÓN. Permite obtener una vista previa de lo que se va a imprimir.



PRINT. = IMPRIMIR. Ctrl + P.- Se puede confirmar la información en las piezas a imprimir y hacer los ajustes respectivos de ser necesario.



PLOT. PLOTTER.-Para imprimir en tamaño real solamente previa conexión

EVALUACIÓN

1. Unir con líneas las teclas de función con su respectiva acción

- | | |
|--------------------|------------------|
| a) Ctrl + P | New = Nuevo |
| b) Ctrl + Y | Open = Abrir |
| c) Ctrl + S | Print = Imprimir |
| d) Ctrl + N | Save = Guardar |
| e) Ctrl + O | Redo = rehacer |

2. ¿Cuál es la función de la opción print preview?

- Almacenar funciones
- Guardar datos
- Establecer datos según sistema de impresión
- Ninguna de las anteriores



UNIDAD EDUCATIVA FISCAL “OSWALDO GUAYASAMÍN”
SANTO DOMINGO – ECUADOR

PLANIFICACIÓN N. 6							
CURSO:				Tercer año de Bachillerato General Unificado			
ASIGNATURA:	Procesos, técnicas e industrialización de patrones de prendas y complementos de vestir			ÁREA:	Técnica		
TEMA:	Barra básica o de herramientas (TOOLBARS)			PERÍODOS:	4		
BLOQUE:	Análisis y representación gráfica de modelos y patrones			DOCENTE:			
OBJETIVO:	Utilizar correctamente las barras de herramientas básicas, ingresando en cada uno de sus íconos para optimizar el desempeño en las tareas a realizar.						
EJE TRANSVERSAL							
Interculturalidad		Formación en ciudadanía democrática	X	Protección del medio ambiente	X	El cuidado de la salud y los hábitos de recreación	La educación sexual en los jóvenes.
COMPETENCIAS A DESARROLLAR			ACTIVIDADES Y RECURSOS METODOLÓGICOS				INDICADORES DE EVALUACIÓN
Analizar diferentes tipos de herramientas (TOOLBARS).			ERCA Experimentación Videos de modelaje y patronaje. Reflexión Igualdad de género Conceptualización Tipos de patrones y modelos Aplicación Explicar e identificar distintos tipos de artículos		Manipulación de la Barra básica o de herramientas (TOOLBARS)		TIPO: Heteroevaluación TÉCNICA: Ejercicios prácticos INSTRUMENTO: Evaluación CRITERIOS DE EVALUACIÓN: - Claridad en lo que se pretende explicar.
Fuente de consulta. Elaboración propia. 2015.							

ACTIVIDAD Nº 6: Barra básica o de herramientas (TOOLBARS)

Objetivo.- Utilizar correctamente las barras de herramientas básicas, ingresando en cada uno de sus íconos para optimizar el desempeño en las tareas a realizar.



Procedimiento:



SHOW/HIDE PIECE LIST. = APARECER Y DESAPARECER EL CUADRO DE LISTA DE PIEZAS. Se usa cuando el diseño está terminado y las piezas cortadas.



SHOW/HIDE RULER. = MOSTRAR/OCULTAR LAS REGLAS. Esta opción nos permite hacer aparecer y desaparecer las reglas.



SIZE LIST. = LISTA DE MEDIDAS. Para ver los tamaños y dimensiones de la prenda de vestir.



HIDE OR SHOW DESIGN AUXILIARY LINE. = OCULTAR O MOSTRAR LÍNEAS AUXILIARES DE DISEÑO. Aparecen y desaparecen las líneas guías de las piezas una vez cortadas.



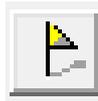
SHOW/HIDE PIECES. = APARECER Y DESAPARECER LAS PIEZAS. Aparece o desaparece la pieza cortada.



FILL IN PIECES. = RELLENO DE LAS PIEZAS. Para rellenar la pieza con un color; doble clic y desaparece el color.



LOCK PIECES. = CANDADO DE PIEZAS. Para poner seguridad en la pieza seleccionada.



SHOW/HIDE DIMENSIONS. = APARECER Y DESPARECER LAS DIMESIONES DEL MOLDE. Muestra o esconde las dimensiones de las piezas diseñadas con fórmula.



MATCH POINT AT IMAGE EDGE. = MARCA EL CONTORNO DE LA IMAGEN. Para examinar otras herramientas.



COLOR OF LINE. = COLOR DE LINEA. Color de la línea.



TYPE OF LINE. = TIPO DE LINEA. Selecciona el estilo de línea a usar.



SETUP COLOR. = CONFIGURAR COLOR. Para colorear una pieza; para definir y modificar el color de una talla específica.

EVALUACIÓN

1.- Coloque el nombre de los siguientes iconos

- a. 
- b. 
- c. 
- d. 
- e. 

2.- ¿Para qué sirve la función  HELP?

- a. Para trazar líneas curvas
- b. Para obtener ayuda sobre los problemas del PDS.
- c. Para configurar color
- d. Es escuadra.

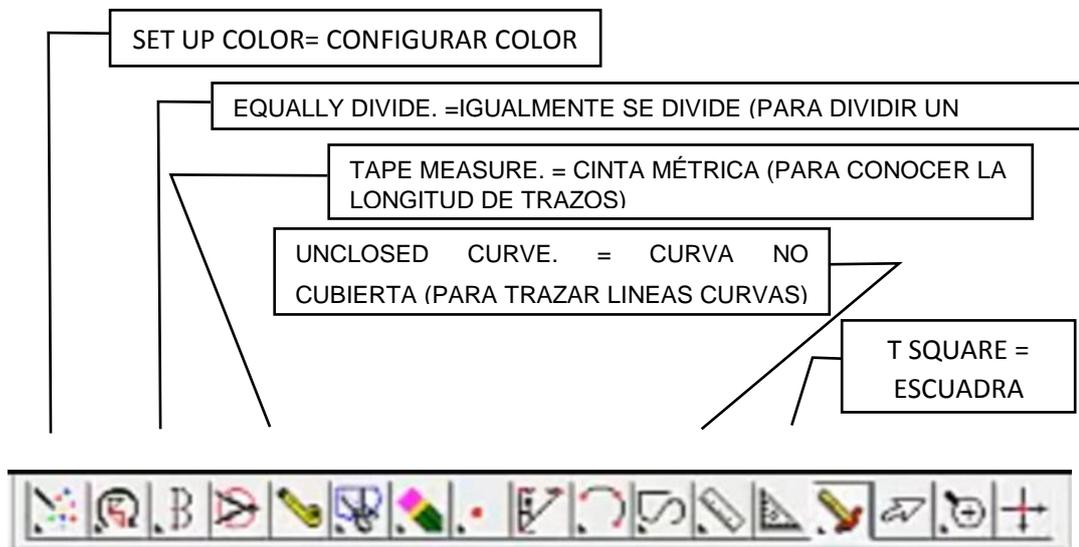


UNIDAD EDUCATIVA FISCAL “OSWALDO GUAYASAMÍN”
SANTO DOMINGO – ECUADOR

PLANIFICACIÓN N. 7							
CURSO:				Tercer año de Bachillerato General Unificado			
ASIGNATURA:	Procesos, técnicas e industrialización de patrones de prendas y complementos de vestir			ÁREA:	Técnica		
TEMA:	Barra de herramientas estándar (Toolbars standard)			PERÍODOS:	4		
BLOQUE:	Análisis y representación gráfica de modelos y patrones			DOCENTE:			
OBJETIVO:	Utilizar correctamente las barras de herramientas ingresando en cada uno de sus íconos para optimizar el desempeño en las tareas a realizar.						
EJE TRANSVERSAL							
Interculturalidad		Formación en ciudadanía democrática	X	Protección del medio ambiente	X	El cuidado de la salud y los hábitos de recreación	La educación sexual en los jóvenes.
COMPETENCIAS A DESARROLLAR			ACTIVIDADES Y RECURSOS METODOLÓGICOS			INDICADORES DE EVALUACIÓN	
Explorar e interiorizar el uso de barras de herramientas ingresando en cada uno de sus íconos para optimizar el desempeño en las tareas a realizar..			ERCA Experimentación Lectura de catálogos Reflexión La lectura y el conocimiento. Conceptualización Importancia de saber leer. Aplicación Interpretación e imaginación.			Explicar e identificar sobre un artículo leído y describir sus componentes.	
TIPO: Comprensión TÉCNICA: Situación oral INSTRUMENTO: Exposición CRITERIOS DE EVALUACIÓN: - Claridad en lo que se pretende explicar.							
Fuente de consulta. Elaboración propia. 2015.							

ACTIVIDAD Nº 7: Barra de herramientas estándar (TOOLBARS STANDAR)

Objetivo.-Utilizar correctamente las barras de herramientas ingresando en cada uno de sus íconos para optimizar el desempeño en las tareas a realizar.



Procedimiento.

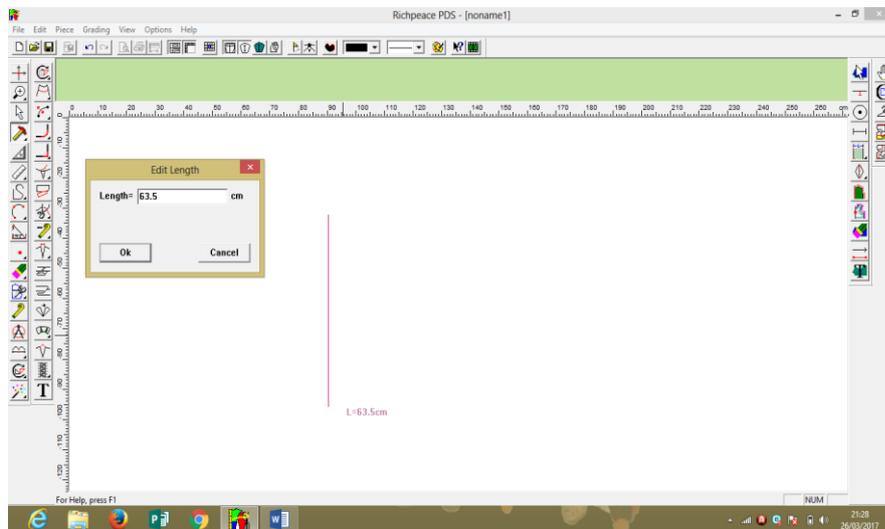
Estas teclas de control están situadas de manera vertical, al lado izquierdo del área de trabajo justo debajo de la Barra básica o de herramientas (TOOLBARS), contiene botones con comandos: de herramientas de dibujo básicas, para diseñar líneas de corte; permite rotar o duplicar el patrón.

Características especiales y herramientas de gestión, entre ellas: caja de pliegues, papel de juego, alineación, rotación, fusión 3D, línea de costura, ajustes, mangas, forro interior, escaneo, digitalización.



DEFINE ORIGEN (DEFINIR EL ORIGEN). Para definir el origen de las coordenadas del área de trabajo.

Con clic en el icono y clic en el punto inicial de la línea base. Una vez definido el origen esas serán las coordenadas cero.



OPERACIÓN ZOOM.- útil hacer buen uso del funcionamiento de la vista de ventanas, posee cinco métodos para controlar las vistas de la ventana de trabajo en el curso del modelado de un diseño.



1.- **ZOOM IN (AGRANDAR).** Para agrandar un área seleccionada; con cinco herramientas secundarias:



2.- **ZOOM OUT (Reducir).**- Reduce el tamaño de la vista.



3.- **ZOOM ALL (Vista total).**- Retorna a escala de la pantalla original.



4.- **ZOOM AS CAMERA (Mirar como una cámara).**- Magnifica el lugar seleccionado como lente de teléfono cruzando todo el escenario.



5.- **VIEW REAL (VISTA REAL).**- Muestra las piezas en vista real.

EVALUACIÓN

1. Unir con líneas el método de control de vista con su respectivo icono

a) **ZOOM ALL**



b) **ZOOM IN**



c) **ZOOM AS CAMERA**



d) **VIEW REAL**



e) **ZOOM OUT**



2. ¿Seleccione la función que nos permite realizar la siguiente opción

de la herramienta  estándar?

- a. Configurar color
- b. Dibujar líneas, curvas, rectas, mixtas.
- c. Definir origen de las coordenadas
- d. Ninguna de las anteriores

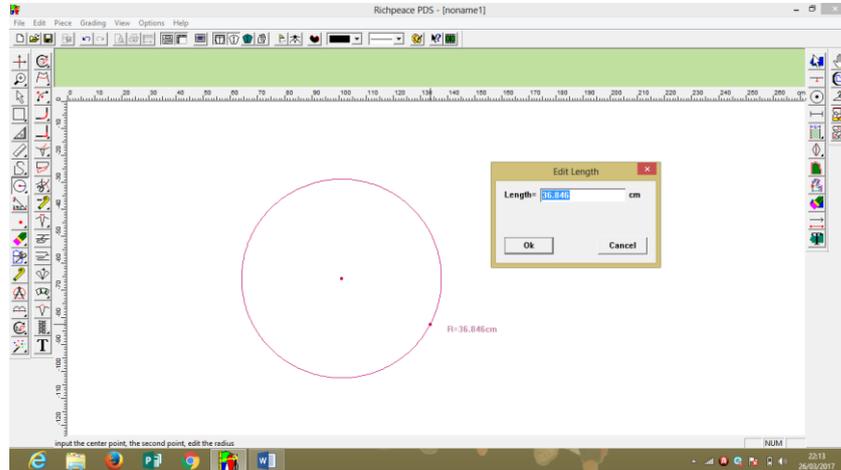


UNIDAD EDUCATIVA FISCAL “OSWALDO GUAYASAMÍN”
SANTO DOMINGO – ECUADOR

PLANIFICACIÓN N. 8							
CURSO:				Tercer año de Bachillerato General Unificado			
ASIGNATURA:	Procesos, técnicas e industrialización de patrones de prendas y complementos de vestir			ÁREA:	Técnica		
TEMA:	MODIFY (Modificar)/ Toolbars Standard			PERÍODOS:	10		
BLOQUE:	Análisis y representación gráfica de modelos y patrones			DOCENTE:			
OBJETIVO:	Utilizar correctamente la barra de herramientas MODIFY y cada uno de sus íconos para optimizar el desempeño en las tareas a realizar.						
EJE TRANSVERSAL							
Interculturalidad		Formación en ciudadanía democrática	X	Protección del medio ambiente	X	El cuidado de la salud y los hábitos de recreación	La educación sexual en los jóvenes.
COMPETENCIAS A DESARROLLAR			ACTIVIDADES Y RECURSOS METODOLÓGICOS				INDICADORES DE EVALUACIÓN
Identificar y utilizar adecuadamente la herramienta MODIFY			ERCA Experimentación Observación de gráficos Reflexión Salud y vida. Conceptualización Anatomía del cuerpo humano. Aplicación Cuidados de la salud.		Explicar e identificar, el uso de cada una de las herramientas Toolbars Standard		TIPO: Comprensión TÉCNICA: Prueba escrita INSTRUMENTO: Selección múltiple. CRITERIOS DE EVALUACIÓN: - Claridad en lo que se pretende explicar.
Fuente de consulta. Elaboración propia. 2015. http://www.vix.com/es/btg/curiosidades/2011/03/17/cuantos-huesos-tiene-el-cuerpo-humano							

ACTIVIDAD Nº 8: MODIFY (Modificar)/ Toolbars Standard

Objetivo.-Utilizar correctamente la barra de herramientas MODIFY y cada uno de sus íconos para optimizar el desempeño en las tareas a realizar.



Procedimiento:

MODIFY (MODIFICAR). Modifica el radio de una curva, la medida y la posición de una línea. Por ejemplo, el radio de la línea de cuello, de la sisa, de la línea de manga. Con **free desing** (diseño libre) modifica la posición de un punto en una curva o una línea.

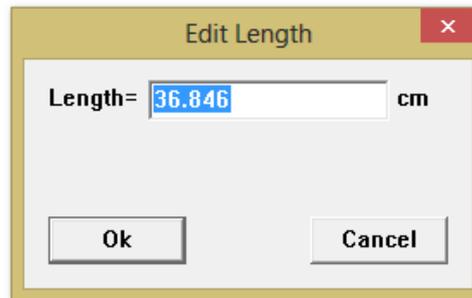


Funciones especiales para diseñar por formula:

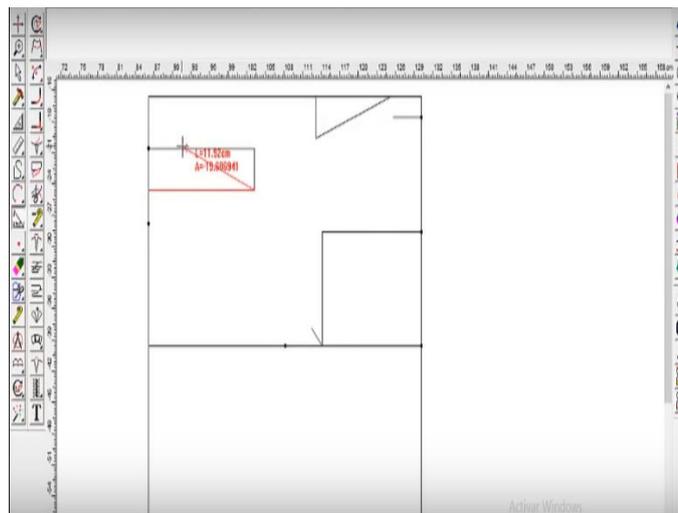
1.- MOVE BEELINE (MOVER LA LÍNEA).- Seleccione el icono  para mover la línea y aproxime el cursor al punto inicial, cuando el punto se prenda haga clic en el botón derecho y aparece un cuadro de dialogo **Edit XY Offset** (copiar los datos de X Y), ingrese los datos, haga clic en ok y la línea se moverá.

Puede hacer clic en el punto del inicio de la línea y arrastrar la posición de la misma y haga un clic más para finalizar la operación.

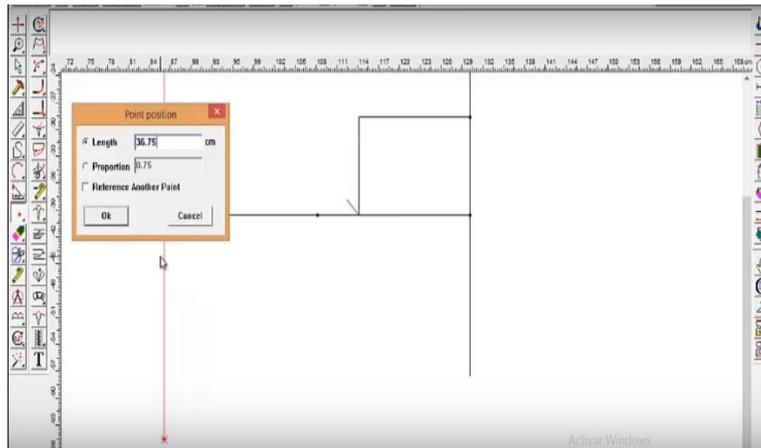
2.- MODIFY THE LENGTH OF BEELINE (MODIFICAR LA MEDIDA DE UNA LÍNEA).- Seleccione el icono, mueva el cursor cerca del punto final, cuando el punto se encienda haga clic en el botón derecho y aparecerá el cuadro de texto **edit lenngh** (editar medidas), ajuste los datos según la formula en el cuadro de texto y de clic en **ok**.



3.- MOVE A BEELINE OR SET OF BEELINES (MUEVA UNA LÍNEA PARA UBICAR OTRA LÍNEA).- Seleccione la herramienta y haga clic en el punto inicial de la línea, la ubicación de las líneas movidas cambiarán de posición con un solo clic.



MODIFY BEELINE (MODIFICAR LA LÍNEA).- Seleccione el icono de modificar la línea y haga clic en cualquier punto para adherirlo, luego arrástrelo a una posición apropiada y haga clic en finalizar la operación.



EVALUACIÓN

1. ¿Seleccione las funciones que nos permite realizar la herramienta MODIFY (modificar)?
 - a) Mover la línea
 - b) Trazar líneas perpendiculares
 - c) Borrar líneas
 - d) Mover una línea para ubicar otra línea
2. ¿Seleccione las opciones que nos permite realizar la barra de herramientas estándar?
 - a. Configurar color
 - b. Dibujar líneas, curvas, rectas, mixtas.
 - c. Modificar líneas
 - d. Ninguna de las anteriores

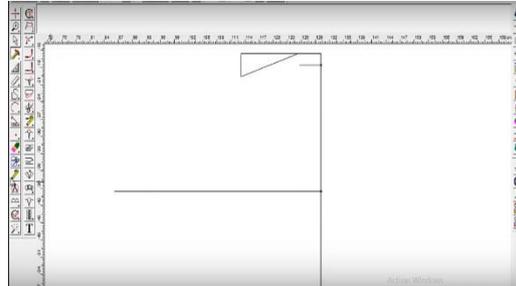


UNIDAD EDUCATIVA FISCAL “OSWALDO GUAYASAMÍN”
SANTO DOMINGO – ECUADOR

PLANIFICACIÓN N. 9							
CURSO:				Tercer año de Bachillerato General Unificado			
ASIGNATURA:	Procesos, técnicas e industrialización de patrones de prendas y complementos de vestir			ÁREA:	Técnica		
TEMA:	T SQUARE / Toolbars Standard			PERÍODOS:	10		
BLOQUE:	Análisis y representación gráfica de modelos y patrones.			DOCENTE:			
OBJETIVO:	Utilizar correctamente la opción T SQUARE (ESCUADRA EN T) de la barra de herramientas estándar optimizando el desempeño en las tareas a realizar.						
EJE TRANSVERSAL							
Interculturalidad		Formación en ciudadanía democrática	X	Protección del medio ambiente	X	El cuidado de la salud y los hábitos de recreación	La educación sexual en los jóvenes.
COMPETENCIAS A DESARROLLAR			ACTIVIDADES Y RECURSOS METODOLÓGICOS			INDICADORES DE EVALUACIÓN	
Correcto uso de las opciones T SQUARE (ESCUADRA EN T) de la barra de herramientas estándar optimizando el desempeño en las tareas a realizar.			ERCA Experimentación Conocimientos previos Reflexión Tecnología es un problema social. Conceptualización Explicar la funcionalidad de las herramientas. Aplicación Ingresar medidas bases.			Explicar el uso de las herramientas T SQUARE. TIPO: Comprensión TÉCNICA: Prueba escrita INSTRUMENTO: Selección múltiple. CRITERIOS DE EVALUACIÓN: - Claridad en lo que se pretende explicar.	
Fuente de consulta. Elaboración propia. 2015.							

ACTIVIDAD Nº 9: T SQUARE / Toolbars Standard

Objetivo.-Utilizar correctamente la opción T SQUARE (ESCUADRA EN T) de la barra de herramientas estándar optimizando el desempeño en las tareas a realizar.

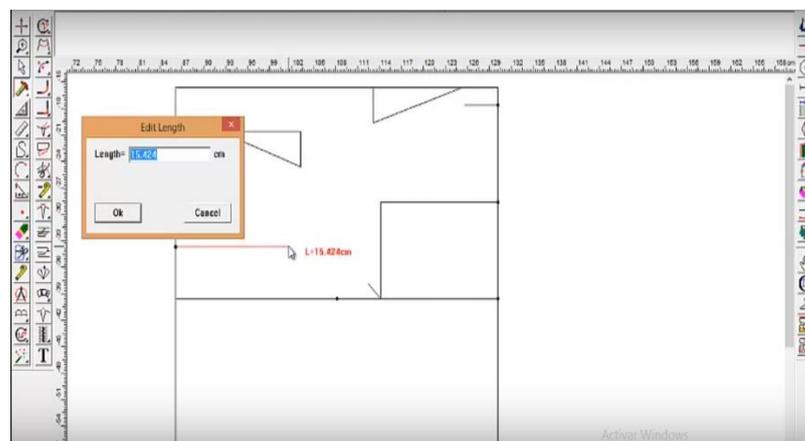


Procedimiento:

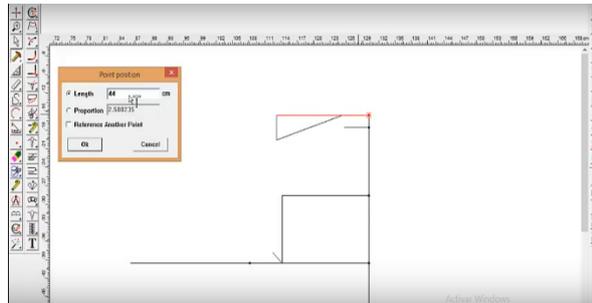


T SQUARE (ESCUADRA EN T). Para dibujar líneas verticales, horizontales y líneas con un ángulo de 45 grados.

1.-DRAW A BEELINE (DIBUJAR UNA LÍNEA).- Dibuje la línea, seleccione la herramienta y haga clic en el punto inicial de la línea y arrastre el cursor para crear la línea ya sea vertical, horizontal, o en líneas de 45 grados y haga clic para editar la medida, una vez definido el largo de la línea después de ingresarlo en el cuadro de dialogo **edit length** presione **ok** y finalice la operación.



2.- DRAW TWO INTERSECTING BEELINES (DIBUJAR DOS LÍNEAS DE INTERSECCIÓN).- Hacer clic en el punto de la línea o de las líneas donde están interceptadas y aparecerá el cuadro de dialogo **point position** (posición del punto), después debe ingresar los datos, arrastrar el cursor hacia el otro punto de intersección y haga clic, si ingresa los datos mediante un cuadro de dialogo haga clic en **ok**.



Defina la distancia (**distance**), proporción (**proportion**) y otro punto de referencia (**reference another point**), siempre tomando en cuenta el punto de origen de referencia de la línea del segmento inicial.

EVALUACIÓN

1. ¿Seleccione las funciones que nos permite realizar la herramienta T SQUARE (escuadra en T)?
 - a) Mover la línea
 - b) Trazar líneas horizontales, verticales y líneas con ángulo de 45°
 - c) Mover una línea para ubicar otra línea
2. ¿Qué otras opciones nos permiten realizar trazos de líneas dentro de la barra de herramientas estándar?
 - a. Draw a Beeline
 - b. Modify.
 - c. Draw Two Intersecting Beelines
 - d. Ninguna de las anteriores

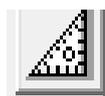
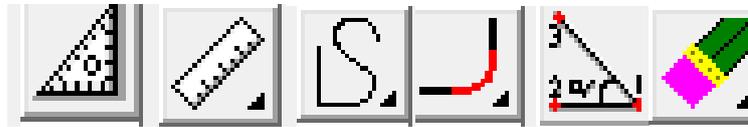


UNIDAD EDUCATIVA FISCAL “OSWALDO GUAYASAMÍN”
SANTO DOMINGO – ECUADOR

PLANIFICACIÓN N. 10								
CURSO:				Tercer año de Bachillerato General Unificado				
ASIGNATURA:	Procesos, técnicas e industrialización de patrones de prendas y complementos de vestir			ÁREA:	Técnica			
TEMA:	SET SQUARE / Toolbars Standard.			PERÍODOS:	10			
BLOQUE:	Análisis y representación gráfica de modelos y patrones.			DOCENTE:				
OBJETIVO:	Aplicar correctamente las funciones de SET SQUARE (JUEGO DE ESCUADRAS) para la elaboración de trazos básicos.							
EJE TRANSVERSAL								
Interculturalidad		Formación en ciudadanía democrática	X	Protección del medio ambiente	X	El cuidado de la salud y los hábitos de recreación	La educación sexual en los jóvenes.	
COMPETENCIAS A DESARROLLAR			ACTIVIDADES Y RECURSOS METODOLÓGICOS			INDICADORES DE EVALUACIÓN		
Identificar y utilizar adecuadamente la herramienta SET SQUARE / Toolbars Standard.			ERCA Experimentación Conocimientos previos Reflexión Tecnología como problema social. Conceptualización Exponer la practicidad del entorno de trabajo. Aplicación Practicar lo aprendido.			Identificar cada una de las funciones de la barra de herramienta SET SQUARE / Toolbars Standard.		TIPO: Comprensión TÉCNICA: Prueba escrita INSTRUMENTO: Selección múltiple. CRITERIOS DE EVALUACIÓN: - Claridad en lo que se pretende explicar.
Fuente de consulta. Elaboración propia. 2015.								

ACTIVIDAD Nº 10: SET SQUARE / Toolbars Standard

Objetivo.-Aplicar correctamente las funciones de SET SQUARE (JUEGO DE ESCUADRAS) para la elaboración de trazos básicos.



SET SQUARE (JUEGO DE ESCUADRAS). Para formar líneas verticales a lo largo de cualquier punto de la línea.

Haga clic en el final de la línea (A) y alinear arrastrando el ratón al otro extremo de la línea (B), luego haga clic para seleccionar el segmento de la línea **AB**.

Haga clic en **C** (cualquier punto **AB**) y aparecerá la caja de diálogo **edit length** (editar medida); ingrese los datos con las medidas que usted necesita, haga clic en **ok** y complete el dibujo **CD**. La línea **C** es una línea o posición fuera de la línea.



RULER (REGLA). Para dibujar las líneas con cualquier ángulo y medida, líneas paralelas o extensiones de línea a línea, para ajustar la medida de una línea o segmento.



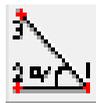
TANGENT (TANGENTE). Para dibujar tangentes que cruzan un punto de una curva. Con clic en la curva aparece el cuadro de diálogo **point position** (posición del punto); ingrese los datos y clic en **ok**; arrastre el ratón y clic; aparece el cuadro de diálogo **edit length** (editor de medida), ingrese los datos y clic en **ok**.



UNCLOSED CURVE (curva sin cerrar). Permite dibujar curvas y líneas mixtas (línea con curva). Ejemplos: línea de sisa, de manga y de cuello.

Seleccione esta herramienta, clic en el área de trabajo, mueva el cursor sin soltar el ratón y clic en la otra posición, arrastre y clic nuevamente, se debe dar por lo menos tres puntos en una curva. Por ultimo presione el botón derecho y complete el dibujo de la curva.

Nota: Presione el botón **Shift**, manténgalo presionado y dibujará una línea recta, suelte el botón de **Shifty** continúe dibujando una curva.



PROTACTOR (GRADUADOR). Para dibujar una línea y marcar un ángulo de la línea seleccionada.

Clic en el extremo de la línea y clic en el otro extremo para seleccionar la línea, arrastre el cursor y la línea rotará en ángulo desacierto al primer extremo seleccionado. Clic y le aparecerá la caja de dialogo **edit line** (editar línea), ingrese el ángulo y la medida de la línea y luego presione **ok**.



POINT (PUNTO). Seleccione esta herramienta y clic en el lugar donde desee colocar el punto.

Si el punto se localiza en una línea, aparecerá el cuadro de dialogo **point position** (posición del punto), ingrese los datos y clic en **ok**.



ERASER (BORRADOR). Seleccione esta herramienta, clic en un punto de la línea que desee borrar.



SCISSORS (TIJERAS). Seleccione la herramienta, clic en cualquier punto de la línea de contorno del molde, siga haciendo clic las veces que sean necesarias en sentido de las agujas del reloj hasta cortar totalmente la pieza, la misma que será puesta automáticamente en la caja de lista de piezas.

EVALUACIÓN

1. Unir con líneas las herramientas estándar con su respectivo icono

a) **PROTACTOR**



b) **SET SQUARE**



c) **TANGENT**



d) **POINT**



e) **ERASER**



2. Subraye la respuesta correcta:

La herramienta  SCISSORS nos permite realizar la siguiente función:

- Configurar color
- Dibujar líneas, curvas, rectas, mixtas.
- Cortar piezas y almacenarlas automáticamente.
- Ninguna de las anteriores

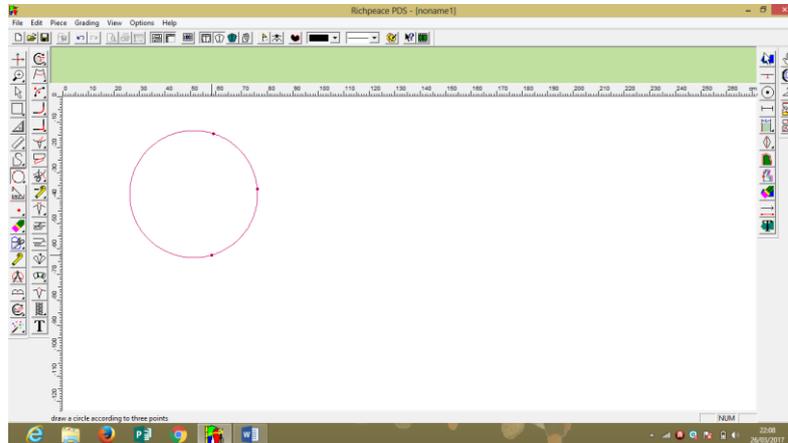


UNIDAD EDUCATIVA FISCAL “OSWALDO GUAYASAMÍN”
SANTO DOMINGO – ECUADOR

PLANIFICACIÓN N. 11							
CURSO:				Tercer año de Bachillerato General Unificado			
ASIGNATURA:		Procesos, técnicas e industrialización de patrones de prendas y complementos de vestir		ÁREA:		Técnica	
TEMA:		SET ARC / Toolbars Standard		PERÍODOS:		12	
BLOQUE:		Análisis y representación gráfica de modelos y patrones.		DOCENTE:			
OBJETIVO:		Aplicar correctamente las funciones de SET ARC (JUEGO DE ARCOS) para la elaboración de curvas y círculos dentro de los patrones.					
EJE TRANSVERSAL							
Interculturalidad		Formación en ciudadanía democrática	X	Protección del medio ambiente	X	El cuidado de la salud y los hábitos de recreación	La educación sexual en los jóvenes.
COMPETENCIAS A DESARROLLAR			ACTIVIDADES Y RECURSOS METODOLÓGICOS			INDICADORES DE EVALUACIÓN	
Identificar las diferentes funciones de la barra de herramientas SET ARC / Toolbars Standard.			ERCA Experimentación Observación del entorno de trabajo Reflexión La tecnología es un problema social. Conceptualización Reconocer las funciones del entorno de trabajo. Aplicación Tomar la iniciativa en la elaboración de trazos.		Explicar las funciones de la barra de herramientas Set Arc.		TIPO: Comprensión TÉCNICA: Prueba escrita INSTRUMENTO: Selección múltiple. CRITERIOS DE EVALUACIÓN: - Practica Teorica.
Fuente de consulta. Elaboración propia. 2015.							

ACTIVIDAD Nº 11: SET ARC / Toolbars Standard

Objetivo.-Aplicar correctamente las funciones de SET ARC (JUEGO DE ARCOS) para la elaboración de curvas y círculos dentro de los patrones.



Procedimiento:

Esta función se encuentra subdividida en las siguientes opciones:



3P CIRCLE (circulo con 3 puntos).- Haga clic, arrastre y haga clic, mientras arrastra el ratón aparecerá un círculo en el área de trabajo, haga clic y confirme el círculo.



3P ARC (Arco de 3 puntos).- De clic en esta herramienta, luego hacer 3 clic separados en el área de trabajo y se dibujará un ángulo simétrico.



CSE ARC (Arco de compás).- Esta herramienta es usada para dibujar los moldes en sus partes exteriores. Haga clic y arrastre el cursor dando la medida del radio, arrastre y haga clic nuevamente para llamar al cuadro de dialogo **edit length** (editar medida) ingrese las medidas del arco y presione **ok**,



CR CIRCLE (Circulo con radio).- Seleccione la herramienta haga clic en un punto A, arrastre el cursor y haga clic en el punto B y aparecerá la caja de dialogo **edit length** (editar medida), ingrese las medidas del radio y presione ok.



RULER (CINTA MÉTRICA).Para medir el largo de una línea y grabar la medida de la línea con un símbolo o una variable que servirá como referencia para dibujar otras líneas.

1.-MEASURE A BEELINE (Medir una línea).- Damos clic en los 2 extremos de una línea y aparecerá el cuadro de diálogo **measurement** (mostrar medidas), clic en el botón de **record**(gravar) si desea gravar la medida, seleccione un símbolo de la lista de símbolos, bajo el cual se guardará la medida tomada.

2.-MEASURE A CURVE (Tomar medidas a una curva).- Para tomar medidas a una curva, seleccionar por lo menos tres puntos incluyendo los extremos y luego clic en **record** (gravar) para guardar la medida bajo una variable.



COMPASSES (COMPÁS). Para interceptar una medida fija que es de un punto hacia otro punto e interceptar las medidas establecidas desde un punto hacia otro punto.

Dos tipos:

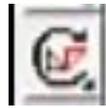
1.- SINGLE COMPASSES (compás simple).- Permite dibujar la línea de caída del hombro del delantero. Seleccione la herramienta y haga clic en la intersección entre la línea de caída del cuello y del hombro, Sin soltar el ratón haga clic en cualquier punto de la línea del hombro, y cuando aparezca el cuadro de dialogo **edit length** (editar medida), ingrese la variable con la que gravó la línea de caída del hombro de la parte posterior y automáticamente el valor será acomodado, luego haga clic en **ok**.

2.- DOUBLE COMPASSES (doble compás).- Para dibujar un triángulo. Clic en dos extremos separados de una línea y arrástrelo a un lado de la línea y clic, el cuadro de dialogo doublé compases (doble compás) aparecerá, ingrese la medida del largo uno y el largo dos, clic en **ok** y el triángulo se dibujara.

EQUALLY DIVIDE (DIVIDIR EN PARTES IGUALES)



Para dividir en partes iguales, clic en el ícono, seleccionar la herramienta, un cuadro de texto aparece con un número a la izquierda de la barra de herramientas estándar. Puede ingresar el número de partes en que se dividirá la sección. Haga clic en 2 puntos, al comienzo y al final de la sección a dividir y el segmento marcará con puntos de división de acuerdo al cuadro de texto.



ROTATE AND PASTE (ROTAR Y PEGAR). Permite rotar, duplicar y ubicar puntos y líneas. Cuando ajustamos la curva se puede duplicar; al duplicar la curva la ajustamos. Se puede definir a esta función como **interlook** (seguridad interna).



LINE COLOR = (COLOR DE LÍNEA). Cambia el color de la línea. Clic en el triángulo cerca del cuadro del color de línea y seleccione un color en la lista, clic en esta opción y luego en la línea que desee cambiar de color.

EVALUACIÓN

1. Seleccione las opciones que nos presenta la herramienta SET ARC (Juego de arcos)
 - a) Circulo con 3 puntos
 - b) Ruler (Cinta Métrica).
 - c) Arco de compás
2. ¿Seleccione las opciones que nos permite realizar la barra de herramientas estándar ROTATE AND PASTE?
 - a. Rotar, duplicar y ubicar puntos y líneas
 - b. Dibujar líneas, curvas, rectas, mixtas.
 - c. Modificar curvas
 - d. Ninguna de las anteriores
3. ¿La herramienta compasses (compás) presenta dos opciones, que son?
 - a. Conocer la longitud de los trazos
 - b. Double compasses
 - c. Trazar líneas curvas
 - d. Single compasses
 - e. Ninguna de las anteriores.
4. ¿Para qué sirve la función EQUALLY DIVIDE?
 - a. Para trazar líneas curvas
 - b. Para dividir un tramo en partes iguales.
 - c. Para configurar color
 - d. Es escuadra



UNIDAD EDUCATIVA FISCAL “OSWALDO GUAYASAMÍN”
SANTO DOMINGO – ECUADOR

PLANIFICACIÓN N. 12							
CURSO:		Tercer año de Bachillerato General Unificado					
ASIGNATURA:	Procesos, técnicas e industrialización de patrones de prendas y complementos de vestir			ÁREA:	Técnica		
TEMA:	TOOLBARS PROFESSIONAL / Barra de Herramientas profesionales			PERÍODOS:	6		
BLOQUE:	Análisis y representación gráfica de modelos y patrones			DOCENTE:			
OBJETIVO:	Asimilar cada uno de los comandos, su función y utilidad dentro de la Barra de Herramientas profesionales.						
EJE TRANSVERSAL							
Interculturalidad		Formación en ciudadanía democrática	X	Protección del medio ambiente	X	El cuidado de la salud y los hábitos de recreación	La educación sexual en los jóvenes.
COMPETENCIAS A DESARROLLAR			ACTIVIDADES Y RECURSOS METODOLÓGICOS				INDICADORES DE EVALUACIÓN
Identificar las diferentes funciones de la barra de herramientas profesionales Toolbars Professional.			ERCA Experimentación Conocimientos previos Reflexión La tecnología como problema social. Conceptualización Exponer la practicidad del entorno de trabajo. Aplicación Iniciativa en elaboración de trazos.		Explicar la funcionalidad de cada una de las herramientas profesionales.		TIPO: Heteroevaluación TÉCNICA: Prueba escrita INSTRUMENTO: Selección múltiple. CRITERIOS DE EVALUACIÓN: -Interés y motivación crítica sobre el uso de las herramientas.
Fuente de consulta. Elaboración propia. 2015. Manual Cadtex, PDS							

ACTIVIDAD Nº 12: TOOLBARS PROFESSIONAL / Barra de Herramientas profesionales.

Objetivo.-Asimilar cada uno de los comandos, su función y utilidad dentro de la Barra de Herramientas profesionales.



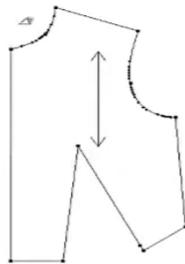
Procedimiento:



ROTATE (Rotar).- Permite rotar un juego de líneas y puntos, las líneas originales no cambian.



EQUIDISTANCE CURVES (curvas equidistantes).- Permite dibujar curvas equidistantes de una línea e intersección con dos líneas seleccionadas.



ESTRETCH CENTER OF LINE (ajuste la línea de centro).- Se usa para mover con medidas el centro de líneas y luego ajustarla.

Seleccione la herramienta y haga clic en la línea para que aparezca el cuadro de diálogo **length** (medida), ingrese los datos y haga clic en **ok**.



ARC TANGENCY WITH TOW LINE (arco tangente con la línea de construcción).- La usaremos para dibujar un ángulo recto de

un arco circular.



ARC CORNER (Curva con esquina).- Se usa para dibujar una esquina sin que esta termine en ángulo y llenarlo con una esquina redonda, se usa como por ejemplo elaborar bolsillos.



ADJUSTING AFTER UNITE (Ajustando para después unir).- Se usa para ajustar la medida de una pinza y la curva que le forme para luego unificar la pinza.

EVALUACIÓN

1.-Coloque el nombre de los siguientes iconos



a.



b.



c.



d.



e.

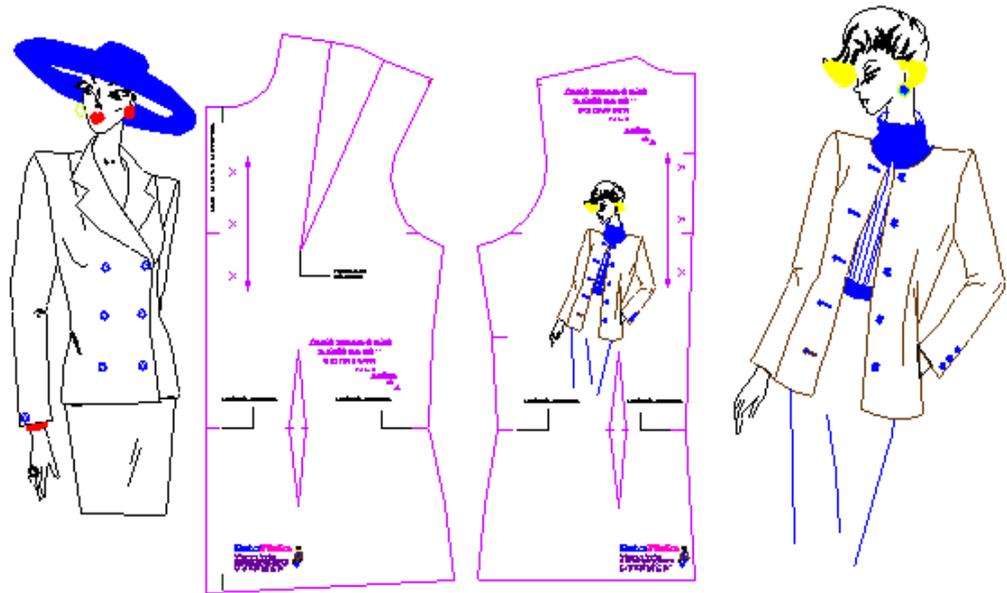


UNIDAD EDUCATIVA FISCAL “OSWALDO GUAYASAMÍN”
SANTO DOMINGO – ECUADOR

PLANIFICACIÓN N. 13							
CURSO:				Tercer año de Bachillerato General Unificado			
ASIGNATURA:	Procesos, técnicas e industrialización de patrones de prendas y complementos de vestir			ÁREA:	Técnica		
TEMA:	Modelos y patrones			PERÍODOS:	4		
BLOQUE:	Análisis y representación gráfica de modelos y patrones			DOCENTE:			
OBJETIVO:	Dar soporte a los modelos funcionales de la información relevante para los usuarios, permitiendo uno que facilite la consulta y manejo de los mismos.						
EJE TRANSVERSAL							
Interculturalidad		Formación en ciudadanía democrática	X	Protección del medio ambiente	X	El cuidado de la salud y los hábitos de recreación	La educación sexual en los jóvenes.
COMPETENCIAS A DESARROLLAR			ACTIVIDADES Y RECURSOS METODOLÓGICOS				INDICADORES DE EVALUACIÓN
Representación gráfica de modelos: tipos de artículos, características (materiales, detalles), exigencias funcionales y estéticas, información adecuada y otras			ERCA Experimentación Videos de modelaje y patronaje. Reflexión Igualdad de género Conceptualización Tipos de patrones y modelos Aplicación Explicar e identificar distintos tipos de artículos		Manipulación del material y los equipos de trabajo de manera singular.		TIPO: Heteroevaluación TÉCNICA: Ejercicios prácticos INSTRUMENTO: Evaluación CRITERIOS DE EVALUACIÓN: - Claridad en lo que se pretende explicar.
Análisis y representación gráfica de modelos y patrones							

ACTIVIDAD Nº 13 Modelos y patrones.

Objetivo.- Dar soporte a los modelos funcionales de la información relevante para los usuarios, permitiendo uno que facilite la consulta y manejo de los mismos.



Procedimiento.

MODELOS.- Representar el proceso que desarrolla un diseñador:

- ✓ Representar (modelos descriptivos).
- ✓ Realizar (modelos prescriptivos).
- ✓ Entender (modelos cognitivos).
- ✓ Automatizar (modelos computacionales);

El proceso de diseño se suele subdividir en dos clases de acciones mentales: el análisis y la síntesis.

Diseño: Actividades que encierran una idea para el desarrollo de un producto con una investigación en diseño realizada por un diseñador.

El diseño interesa:

A los investigadores de diseño que buscan mejores métodos para la tarea; a los académicos que quieren forjar profesionales capaces y a las empresas por qué quieren materializar productos innovadores.

PATRÓN (COSTURA)

Un **patrón**, en corte y confección, es una plantilla realizada en papel para ser copiada en el tejido y fabricar una prenda de vestir, cortando, armando y cosiendo las distintas piezas. Los patrones domésticos suelen ser de papel.

Patronaje es la actividad de diseñar y adaptar patrones. **Patronista** es el profesional que se dedica al patronaje.

En la actualidad el diseño, el patronaje y el escalado industrial se realizan a través de programas CAD y comienzan con un «borrador» o idea del diseñador. Se realiza en papel y se revisa. Se aplica a un tejido de prueba y se confecciona la prenda. Se prueba en un modelo, la apruebe el diseñador y posteriormente los posibles clientes.

EVALUACIÓN

1. ¿Qué representa el modelo?
 - a. Un producto
 - b. Una tarea
 - c. Un proceso
 - d. Una actividad

2. El diseño es de interés para los académicos por qué:

- a. Buscan mejorar los métodos
- b. Quieren lanzar productos innovadores
- c. Quieren lograr académicos capaces
- d. Ninguna de las anteriores

3. Patrón es:

- a. Plantilla
- b. Tejido
- c. Pieza
- d. Ninguna de las anteriores

4. Patronaje es:

- a. Actividad de diseñar
- b. Cortar el molde
- c. Escalar el molde
- d. Ninguna de las anteriores



UNIDAD EDUCATIVA FISCAL “OSWALDO GUAYASAMÍN”
SANTO DOMINGO – ECUADOR

PLANIFICACIÓN N. 14							
CURSO:		Tercer año de Bachillerato General Unificado					
ASIGNATURA:	Procesos, técnicas e industrialización de patrones de prendas y complementos de vestir			ÁREA:	Técnica		
TEMA:	Tallas.			PERÍODOS:	12		
BLOQUE:	Anatomía funcional del cuerpo humano.			DOCENTE:			
OBJETIVO:	Aplicar correctamente los procedimientos y normas técnicas para tomar peso, talla y/o longitud de las personas en forma adecuada para brindar un óptimo servicio a la comunidad.						
EJE TRANSVERSAL							
Interculturalidad		Formación en ciudadanía democrática	X	Protección del medio ambiente	X	El cuidado de la salud y los hábitos de recreación	La educación sexual en los jóvenes.
COMPETENCIAS A DESARROLLAR		ACTIVIDADES Y RECURSOS METODOLÓGICOS				INDICADORES DE EVALUACIÓN	
Analizar y comparar tablas normalizadas de medidas de uso nacional y otros países para prendas: segmento de población; conformación; edad.		ERCA Experimentación Observación de gráficos Reflexión La interculturalidad Conceptualización Variedad poblacional. Aplicación Aceptación de grupos étnicos de la localidad.		Simular una tabla de medidas a partir de las toma de medidas, cumplimentando la ficha correspondiente.		TIPO: Comprensión TÉCNICA: Prueba escrita INSTRUMENTO: Selección múltiple. CRITERIOS DE EVALUACIÓN: - Claridad en lo que se pretende explicar.	
Fuente de consulta. Elaboración propia. 2015. https://es.wikipedia.org/wiki/EN_13402							

ACTIVIDAD N° 14: Tallas

Objetivo.- Aplicar correctamente los procedimientos y normas técnicas para tomar peso, talla y/o longitud de las personas en forma adecuada para brindar un óptimo servicio a la comunidad.



Procedimiento.- EN 13402 es una norma europea que designa tallas para prendas de vestir. Está basada en las dimensiones corporales medidas en centímetros.

Existen tres formas de atacar el problema de las etiquetas para vestimenta:

- **Dimensiones del cuerpo:** la etiqueta del producto muestra las dimensiones del cuerpo para el cuál ha sido diseñado. Por ejemplo: un casco para ciclistas con la etiqueta "perímetro de la cabeza 56~60 cm"; zapatos etiquetados "largo del pie: 28 cm"
- **Dimensiones del producto:** la etiqueta muestra las dimensiones del producto. Por ejemplo: jeans etiquetados con "su" propia medida para la entrepierna en centímetros o en pulgadas

- **Tamaño ad-hoc:** la etiqueta muestra un código que no tiene relación obvia con ninguna medida. Por ejemplo: Talle 12; XL; etc.

Tradicionalmente, las prendas han sido etiquetadas utilizando muchos tipos diferentes de sistemas 'ad-hoc'; conllevando varios problemas:

El Comité Europeo de Normalización CEN/TC 248WG 10 comenzó en 1996 el proceso de diseñar un nuevo y moderno sistema de etiquetas para prendas de vestir, resultando en la norma EN 13402 "Designación de tallas para prendas de vestir"

EVALUACIÓN

1. La norma europea para la designación de prendas de vestir es:
 - a. EN 13402
 - b. EN 14302
 - c. EN 12402
 - d. Ninguna de las anteriores

2. Una de las formas de atacar el problema de las etiquetas para vestimenta es:
 - a. Dimensión de la espalda
 - b. Dimensión del producto.
 - c. Dimensión de los trazos
 - d. Dimensión del talle.

3. El proceso de diseñar un nuevo y moderno sistema de etiquetas para prendas de vestir comenzó en el año:
 - a. 1990
 - b. 1992
 - c. 1996
 - d. 2006

4. El proceso de diseñar un nuevo y moderno sistema de etiquetas para prendas de vestir está basado en:
 - a. Sistema métrico
 - b. Sistema decimal
 - c. Sistema óseo
 - d. Sistema circulatorio



UNIDAD EDUCATIVA FISCAL “OSWALDO GUAYASAMÍN”
SANTO DOMINGO – ECUADOR

PLANIFICACIÓN N. 15							
CURSO:				Tercer año de Bachillerato General Unificado			
ASIGNATURA:	Procesos, técnicas e industrialización de patrones de prendas y complementos de vestir			ÁREA:	Técnica		
TEMA:	PUNTOS DE REFERENCIA PARA LA TOMA DE MEDIDAS.			PERÍODOS:	14		
BLOQUE:	Anatomía funcional del cuerpo humano.			DOCENTE:			
OBJETIVO:	Brindar información científica sobre el crecimiento y desarrollo del ser humano por medio del sistema antropométrico con el fin de tener confiabilidad en los resultados producidos.						
EJE TRANSVERSAL							
Interculturalidad		Formación en ciudadanía democrática	X	Protección del medio ambiente	X	El cuidado de la salud y los hábitos de recreación	La educación sexual en los jóvenes.
COMPETENCIAS A DESARROLLAR			ACTIVIDADES Y RECURSOS METODOLÓGICOS				INDICADORES DE EVALUACIÓN
Identificar los puntos de referencia para la toma de medidas directas del cuerpo y miembros, para distintos segmentos de población			ERCA Experimentación Observación de gráficos Reflexión La interculturalidad Conceptualización Variedad poblacional. Aplicación Aceptación de grupos étnicos de la localidad.		Explicar diferentes tablas de medidas que se emplean en el sector, según segmento de población, y las variaciones que se aprecian entre ellas.		TIPO: Comprensión TÉCNICA: Prueba escrita INSTRUMENTO: Selección múltiple. CRITERIOS DE EVALUACIÓN: - Claridad en lo que se pretende explicar.
Fuente de consulta. Elaboración propia. 2015. https://es.wikipedia.org/wiki/EN_13402							

El plano frontal o coronal es un plano también vertical en ángulo recto respecto del sagital que divide el cuerpo en dos mitades, anterior (o ventral) y posterior (o dorsal).

El plano horizontal o transversal es perpendicular respecto a los dos anteriores y divide el cuerpo en dos partes, superior e inferior.

EVALUACIÓN

1. Percentil significa:
 - a. Porcentaje de medida
 - b. Porcentaje de individuos
 - c. Porcentaje corporal
 - d. Porcentaje coronal

2. Los planos rectangulares para el estudio de los ángulos articulares son:
 - a. 2
 - b. 3
 - c. 4
 - d. 1

3. El plano sagital es también llamado:
 - a. Medio
 - b. Coronal
 - c. Transversal
 - d. Horizontal

4. El plano horizontal es también llamado:
 - a. Coronal
 - b. Frontal
 - c. Medio
 - d. Transversal



UNIDAD EDUCATIVA FISCAL “OSWALDO GUAYASAMÍN”
SANTO DOMINGO – ECUADOR

PLANIFICACIÓN N. 16							
CURSO:				Tercer año de Bachillerato General Unificado			
ASIGNATURA:	Procesos, técnicas e industrialización de patrones de prendas y complementos de vestir			ÁREA:	Técnica		
TEMA:	TABLAS NORMALIZADAS DE MEDIDAS.			PERÍODOS:	12		
BLOQUE:	Anatomía funcional del cuerpo humano.			DOCENTE:			
OBJETIVO:	Lograr equivalencia de las medidas realizadas con instrumentos similares, utilizados y calibrados en lugares distantes y asegurar el cumplimiento de las características de los productos.						
EJE TRANSVERSAL							
Interculturalidad		Formación en ciudadanía democrática	X	Protección del medio ambiente	X	El cuidado de la salud y los hábitos de recreación	La educación sexual en los jóvenes.
COMPETENCIAS A DESARROLLAR			ACTIVIDADES Y RECURSOS METODOLÓGICOS				INDICADORES DE EVALUACIÓN
Analizar y comparar tablas normalizadas de medidas de uso nacional y otros países para prendas: segmento de población; conformación; edad.			ERCA Experimentación Observación de gráficos Reflexión La interculturalidad Conceptualización Variedad poblacional. Aplicación Aceptación de grupos étnicos de la localidad.		Simular una tabla de medidas a partir de las toma de medidas, cumplimentando la ficha correspondiente.		TIPO: Comprensión TÉCNICA: Prueba escrita INSTRUMENTO: Selección múltiple. CRITERIOS DE EVALUACIÓN: - Claridad en lo que se pretende explicar.
Fuente de consulta. Elaboración propia. 2015. https://es.wikipedia.org/wiki/EN_13402							

ACTIVIDAD Nº 16: TABLAS NORMALIZADAS DE MEDIDAS

Objetivo.- Lograr equivalencia de las medidas realizadas con instrumentos similares, utilizados y calibrados en lugares distantes y asegurar el cumplimiento de las características de los productos.

EE.UU.	CM	Euro	Pulgadas	UK
7	25	40	9 ^{7/8}	6
7.5	25.5	40.5	10	6.5
8	26	41	10 ^{1/8}	7
8.5	26.5	42	10 ^{3/8}	7.5
9	27	42.5	10 ^{5/8}	8
9.5	27.5	43	10 ^{3/4}	8.5
10	28	44	11	9
10.5	28.5	44.5	11 ^{1/8}	9.5
11	29	45	11 ^{3/8}	10
11.5	29.5	45.5	11 ^{5/8}	10.5
12	30	46	11 ^{3/4}	11
12.5	30.5	47	12	11.5
13	31	47.5	12 ^{1/8}	12
13.5	31.5	48	12 ^{1/4}	12.5
14	32	48.5	12 ^{5/8}	13
14.5	32.5	49	12 ^{7/8}	13.5
15	33	49.5	13	14
15.5	33.5	50	13 ^{1/8}	14.5
16	34	50.5	13 ^{1/4}	15

Procedimiento.- La tabla de tallas de UA sirve para ayudar a reducir la incertidumbre de comprar ropa que no encaje con la talla del usuario.

Se usa el Sistema Internacional de Unidades para el traslado de medidas a la tabla estándar local manejada por el Instituto Ecuatoriano de Normalización.

EVALUACIÓN:

1. ¿Quién regula las tablas de medidas en el Ecuador?
 - a. El Ejecutivo
 - b. INEN
 - c. El Sistema Internacional de Unidades
 - d. Ninguna de las anteriores

2. ¿Para qué sirve la tabla de tallas UA?
 - a. Para comprar más
 - b. Para comprar menos
 - c. Para evitar comprar ropa que no sea de la talla.
 - d. Para comprar ropa con talla grande



UNIDAD EDUCATIVA FISCAL “OSWALDO GUAYASAMÍN”
SANTO DOMINGO – ECUADOR

PLANIFICACIÓN N. 17							
CURSO:			Tercer año de Bachillerato General Unificado				
ASIGNATURA:	Procesos, técnicas e industrialización de patrones de prendas y complementos de vestir			ÁREA:	Técnica		
TEMA:	Conceptos de patronaje con recursos informáticos			PERÍODOS:	15		
BLOQUE:	Principios y técnicas de patronaje de prendas con recursos informáticos de estructura de patrones.			DOCENTE:			
OBJETIVO:	Desarrollar habilidades y destrezas en el campo de patronaje utilizando recursos informáticos para optimizar tiempo y dinero a la hora de elaborar prendas de vestir.						
EJE TRANSVERSAL							
Interculturalidad		Formación en ciudadanía democrática	X	Protección del medio ambiente	X	El cuidado de la salud y los hábitos de recreación	La educación sexual en los jóvenes.
COMPETENCIAS A DESARROLLAR			ACTIVIDADES Y RECURSOS METODOLÓGICOS				INDICADORES DE EVALUACIÓN
Desarrollar las competencias para diseñar prendas de vestir utilizando sistemas de cómputo conforme a la metodología y especificaciones técnicas de cada una de ellas.			ERCA Experimentación Manipulación de equipos. Reflexión El ahorro familiar Conceptualización Recursos informáticos. Aplicación Preparación de patrones para digitalizar.		Explicar los equipos y medios que se utilizan para realizar patrones de prendas interiores con recursos informáticos.		TIPO: Comprensión TÉCNICA: Prueba escrita INSTRUMENTO: Selección múltiple. CRITERIOS DE EVALUACIÓN: -Manipular con cuidado el material y los equipos de trabajo.
Fuente de consulta. Elaboración propia. 2015.							

ACTIVIDAD Nº 17: Conceptos de patronaje con recursos informáticos

Estructuras o plantillas de patrones

Objetivo.- Desarrollar habilidades y destrezas en el campo de patronaje utilizando recursos informáticos para optimizar tiempo y dinero a la hora de elaborar prendas de vestir



Procedimiento.- Se usan plantillas estandarizadas, de forma que se expresen uniformemente y puedan constituir efectivamente un medio de comunicación uniforme entre diseñadores:

- **Nombre del patrón:** nombre estándar del patrón por el cual será reconocido en la comunidad (normalmente se expresan en inglés).
- **Clasificación del patrón:** creacional, estructural o de comportamiento.
- **Intención:** ¿Qué problema pretende resolver el patrón?

- **También conocido como:** Otros nombres de uso común para el patrón.
- **Motivación:** Escenario de ejemplo para la aplicación del patrón.
- **Aplicabilidad:** Usos comunes y criterios de aplicabilidad del patrón.
- **Estructura:** Diagramas de clases oportunos para describir las clases que intervienen en el patrón.
- **Participantes:** Enumeración y descripción de las entidades abstractas (y sus roles) que participan en el patrón.
- **Colaboraciones:** Explicación de las interrelaciones que se dan entre los participantes.
- **Consecuencias:** Consecuencias positivas y negativas en el diseño derivadas de la aplicación del patrón.
- **Implementación:** Técnicas o comentarios oportunos de cara a la implementación del patrón.
- **Código de ejemplo:** Código fuente ejemplo de implementación del patrón.
- **Usos conocidos:** Ejemplos de sistemas reales que usan el patrón.
- **Patrones relacionados:** Referencias cruzadas con otros patrones.

EVALUACIÓN

1. Ubique los siguientes conceptos al frente de cada término básico:

CONSECUENCIAS, COLABORACIONES, USOS CONOCIDOS, ESTRUCTURA.

- a. Describe las clases que intervienen en el patrón.....
- b. Positivas y negativas en el diseño derivadas de la aplicación del patrón.....
- c. Ejemplos de sistemas reales que usan el patrón.....
- d. Interrelaciones que se dan entre los participantes.....



UNIDAD EDUCATIVA FISCAL “OSWALDO GUAYASAMÍN”
SANTO DOMINGO – ECUADOR

PLANIFICACIÓN N. 18								
CURSO:				Tercer año de Bachillerato General Unificado				
ASIGNATURA:	Procesos, técnicas e industrialización de patrones de prendas y complementos de vestir			ÁREA:	Técnica			
TEMA:	Confección de patrones de prendas en computadora.			PERÍODOS:	10			
BLOQUE:	Principios y técnicas de patronaje de prendas con recursos informáticos			DOCENTE:				
OBJETIVO:	Elaborar prendas de vestir utilizando recursos informáticos para optimizar tiempo y dinero a la hora de elaborar prendas de vestir.							
EJE TRANSVERSAL								
Interculturalidad		Formación en ciudadanía democrática	X	Protección del medio ambiente	X	El cuidado de la salud y los hábitos de recreación	La educación sexual en los jóvenes.	
COMPETENCIAS A DESARROLLAR			ACTIVIDADES Y RECURSOS METODOLÓGICOS				INDICADORES DE EVALUACIÓN	
Digitalizar o escanear piezas. Seleccionar los equipos y medios necesarios para realizar patrones de prendas con recursos informáticos.			ERCA Experimentación Manipulación de equipos. Reflexión El ahorro familiar Conceptualización Recursos informáticos. Aplicación Preparación de patrones para digitalizar.				Realizar el proceso de creación de piezas o patrones que componen el modelo: introducir las piezas por mesa digitalizadora o escáner, modificar piezas, agregar otras entidades a las piezas, insertar entidades de otros diseños, modificaciones diversas, introducir piezas en fichero para obtener modelos.	TIPO: Comprensión TÉCNICA: Prueba escrita INSTRUMENTO: Selección múltiple. CRITERIOS DE EVALUACIÓN: Se han realizado las operaciones de creación y archivo de piezas o patrones del modelo, utilizando de forma correcta los equipos.
Fuente de consulta. Elaboración propia. 2015. http://herramientasempresariales.com.mx/2013/04/¿que-es-la-digitalizacion-de-documentos/								

ACTIVIDAD Nº 18: Confección de patrones de prendas en computadora

Objetivo.- Elaborar prendas de vestir utilizando recursos informáticos para optimizar tiempo y dinero a la hora de elaborar prendas de vestir.

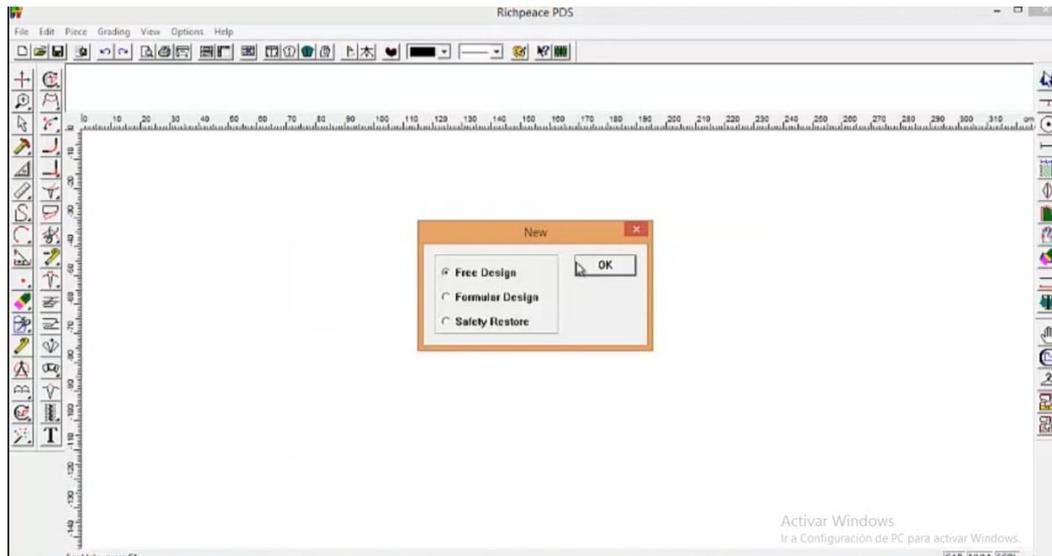


Procedimiento.-Elaborar patrones de prendas en computadora contempla su elaboración considerando las medidas y requerimientos de diseño de acuerdo a la temporada Diseñar y trazar prendas en computadora para su confección se refiere a la construcción de prendas en 3D para realizar las modificaciones a los moldes, escalado y trazo de la prenda para su fabricación.

Utilizamos Richpeace PDS.

Se abre un cuadro de diálogo con tres opciones:

Escogemos Free Design = Diseño Libre



Con las siguientes herramientas diseñamos el patrón que deseamos:



T square. = t cuadrado (para trazar líneas horizontales o verticales en ángulos rectos)



Protractor. = transportador (para trazar línea oblicuas partiendo de un ángulo, eliminando la línea base)



Equally divide. =igualmente se divide (para dividir un tramo en la mitad)



Ruler. = regla (para trazar líneas rectas entre dos puntos referenciales)



Unclosed curve. = curva no cubierta (para trazar líneas curvas)

EVALUACIÓN

1. En el primer cuadro de diálogo que opción escogemos.
 - a. Formular Design
 - b. Safety Restore

- c. Free Design
-
- 2. ¿Para qué sirve la herramienta T square?
 - a. Dividir
 - b. Trazar líneas
 - c. Línea curva
 - d. Trazar líneas horizontales.
-
- 3. ¿Para qué sirve la herramienta unclosed curve?
 - a. Trazar líneas curva
 - b. Regla
 - c. Dividir
 - d. Transportador
-
- 4. ¿Para qué sirve la herramienta transportador?
 - a. Líneas oblicuas desde una línea base.
 - b. Dividir
 - c. Transportar
 - d. Ninguna de las anteriores

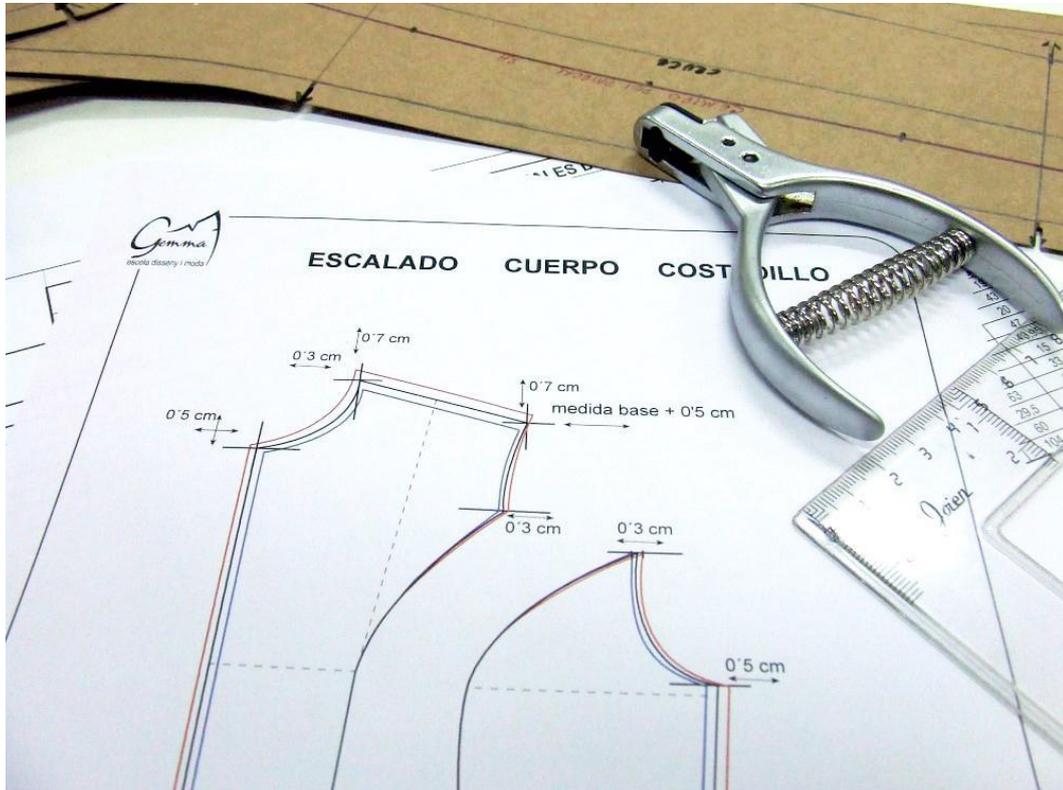


UNIDAD EDUCATIVA FISCAL “OSWALDO GUAYASAMÍN”
SANTO DOMINGO – ECUADOR

PLANIFICACIÓN N. 19							
CURSO:				Tercer año de Bachillerato General Unificado			
ASIGNATURA:	Procesos, técnicas e industrialización de patrones de prendas y complementos de vestir			ÁREA:	Técnica		
TEMA:	Conceptos de escalado con recursos informáticos			PERÍODOS:	12		
BLOQUE:	Principios y técnicas de patronaje de prendas con recursos informáticos			DOCENTE:			
OBJETIVO:	Elaborar patrones tipos e industrializar patrones, ajustados a diseño, segmento de población, definiendo el número óptimo y características de los componentes, de tejido y/o piel, a fin de posibilitar la fabricación de prendas y complementos del vestir.						
EJE TRANSVERSAL							
Interculturalidad		Formación en ciudadanía democrática	X	Protección del medio ambiente	X	El cuidado de la salud y los hábitos de recreación	La educación sexual en los jóvenes.
COMPETENCIAS A DESARROLLAR			ACTIVIDADES Y RECURSOS METODOLÓGICOS			INDICADORES DE EVALUACIÓN	
Identificar las distintas fases del proceso de escalado de patrones para prendas o cursos informáticos.			ERCA Experimentación Manipulación de equipos. Reflexión El ahorro familiar Conceptualización Recursos informáticos. Aplicación Preparación de patrones para digitalizar.			Explicar e identificar las fases del proceso de escalado de patrones para calzado. TIPO: Comprensión TÉCNICA: Prueba escrita INSTRUMENTO: Selección múltiple. CRITERIOS DE EVALUACIÓN: Se realiza las operaciones de escalado y archivo de la serie de piezas o patrones del modelo, utilizando de forma correcta los equipos y programas informáticos.	
Fuente de consulta. Elaboración propia. 2015.							

ACTIVIDAD Nº 19: El escalado.

Objetivo.-Obtener un procedimiento industrial de éxito, aplicando técnicas, metodologías y procedimientos que permitan transferir a la escala industrial los datos obtenidos a escala reducida.



Procedimiento.- Es el proceso mediante el cual se determina las distintas tallas. Es una labor muy compleja pues no todas las piezas incrementan o reducen su tamaño proporcionalmente. La talla de partida suele ser la 37.

Descripción del proceso de fabricación del calzado

El proceso de fabricación de calzado consta de las etapas de:

3.1. Tratamiento de pieles

Las pieles extraídas de los animales se desinfectan y curan. El "curado" (apilar las pieles con gran cantidad de sal durante 30 días para

que la sal o tratamiento con una solución clorhídrica y la congelación. El curtido (3 etapas); precurtido (limpiar la piel), el curtido (eliminación de cromo, salmuera, taninos vegetales, sulfuros) y el acabado.

3.2. Confección del producto

Los materiales varían en función del tipo de calzado que se trate (calzado deportivo, calzado de fiesta, etc.).

La fabricación del calzado de piel (o cuero), comienza con la compra de la materia prima (pieles). Se corta y confeccionan las partes del calzado, se añaden los accesorios, se retocan algunos componentes. Se debe contabilizar el uso de colas, adhesivos, disolventes, detergentes, agua y complementos de fabricación. Así como la energía eléctrica o calórica utilizada en el funcionamiento de la fábrica y sus máquinas.

3.3. Envasado y expedición del producto

Cuando el producto está listo para comercializar, es envasado de manera que quede protegido durante el transporte hasta el punto de venta.

3.4. Uso, mantenimiento y fin de vida del calzado

El uso dependerá del tipo de calzado y las expectativas de los usuarios. El mantenimiento pasa por el lustrado en el caso del calzado de piel formal y la aplicación de capas repelentes de agua en el caso del calzado de piel de montaña.

Cuando el consumidor decide dejar de emplear un calzado, pueden contemplarse 4 escenarios posibles: 1) basura, 2) Incineración y gasificación, 3) Reuso y Remanufactura, se da una segunda vida al calzado en países menos desarrollados, lo cual equivale a posponer el fin de vida más que una alternativa de fin de vida; 4)Reciclaje.

EVALUACIÓN

1. El escaldo es:
 - a. Determinación de tallas
 - b. Curtido
 - c. Ensamblaje
 - d. Manufactura

2. Una de las etapas de fabricación del calzado es:
 - a. Envasado y expedición del producto ()

3. El tratamiento de las pieles se realiza con:
 - a. Salmuera
 - b. Cloro
 - c. Agua
 - d. Petróleo



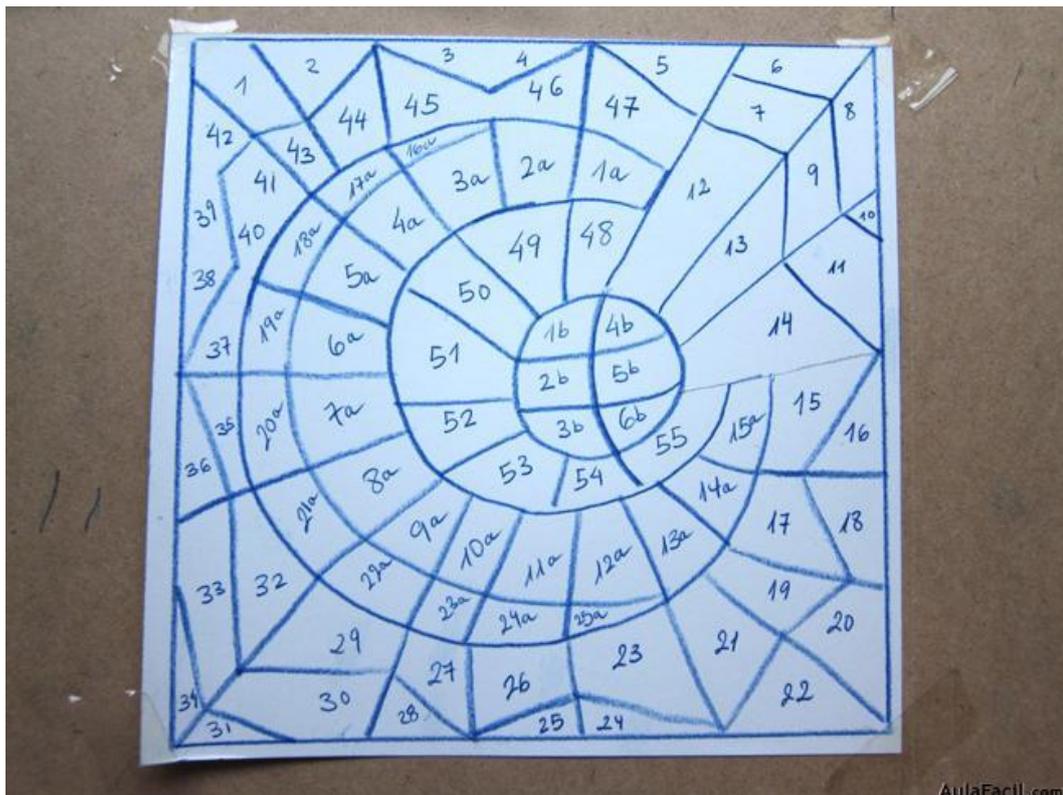
UNIDAD EDUCATIVA FISCAL “OSWALDO GUAYASAMÍN”
SANTO DOMINGO – ECUADOR

PLANIFICACIÓN N. 20							
CURSO:				Tercer año de Bachillerato General Unificado			
ASIGNATURA:	Procesos, técnicas e industrialización de patrones de prendas y complementos de vestir			ÁREA:	Técnica		
TEMA:	Concepto de patrones o marcadas con recursos informáticos: interactivas y automáticas.			PERÍODOS:	8		
BLOQUE:	Principios y técnicas de patronaje de prendas con recursos informáticos			DOCENTE:			
OBJETIVO:	Elaborar patrones tipos e industrializar patrones, ajustados a diseño, segmento de población, definiendo el número óptimo y características de los componentes, de tejido y/o piel, a fin de posibilitar la fabricación de prendas y complementos del vestir.						
EJE TRANSVERSAL							
Interculturalidad		Formación en ciudadanía democrática	X	Protección del medio ambiente	X	El cuidado de la salud y los hábitos de recreación	La educación sexual en los jóvenes.
COMPETENCIAS A DESARROLLAR		ACTIVIDADES Y RECURSOS METODOLÓGICOS				INDICADORES DE EVALUACIÓN	
Identificar el proceso a seguir para el estudio de la marcada o patronaje con recursos informáticos.		ERCA Experimentación Manipulación de equipos. Reflexión El ahorro familiar Conceptualización Recursos informáticos. Aplicación Preparación de patrones para digitalizar.		Explicar los equipos y medios que se utilizan para realizar la distribución de patrones o marcada con recursos informáticos.		TIPO: Comprensión TÉCNICA: Prueba escrita INSTRUMENTO: Selección múltiple. CRITERIOS DE EVALUACIÓN: Se han obtenido las marcadas temporales y se ha comprobado el cálculo de rendimiento óptimo y porcentaje de desperdicios.	
Fuente de consulta. Elaboración propia. 2015.							

ACTIVIDAD Nº 20: Patrones o marcadas con recursos informáticos

EQUIPOS Y MEDIOS QUE SE UTILIZAN PARA REALIZAR LA DISTRIBUCIÓN DE PATRONES O MARCADA CON RECURSOS INFORMÁTICOS.

Objetivo.-Definir patrones ajustados al diseño de los modelos, y realizar la confección de prendas mediante el corte, ensamblaje y acabado de tejidos según la interpretación de las órdenes de producción, consiguiendo productos de calidad.



Procedimiento.-Las áreas según las cuales se ordenan los departamentos están definidas por el patrón general del flujo de trabajo; existen tres tipos básicos: la distribución por proceso, la distribución por producto y la distribución de posición fija, y un tipo híbrido (la tecnología de grupo o distribución celular).

Una distribución por proceso es un formato según el cual los equipos o funciones similares se agrupan todos en un área. De acuerdo con la secuencia establecida de las operaciones, un componente pasa de

un área a otra, en donde están ubicadas las máquinas para cada operación.

Una distribución por producto es un formato en el cual los procesos de trabajo se arreglan de acuerdo con los pasos progresivos mediante los cuales se hace el producto. El camino para cada parte es una línea recta.

En una distribución de posición fija, el producto, por volumen o peso, permanece en un sitio. El equipo de fabricación se mueve hacia el producto. Los astilleros y la construcción son ejemplos de este formato.

La distribución por tecnología de grupo (o celular) coloca máquinas disímiles en células para trabajar en productos que tengan formas y requisitos de procesamiento similares. Las distribuciones por tecnología de grupo (TG) son ahora ampliamente utilizadas en la manufactura metálica, en la fabricación de chips de computadores y en el trabajo de montaje.

El objetivo general es ganar beneficios:

1. Mejores relaciones humanas. Trabajadores que forman un pequeño equipo de trabajo; los turnos de un equipo completan unidades de trabajo.
2. Mejores habilidades de los operarios. La repetición significa un rápido aprendizaje.
3. Menos inventarios en el proceso y menos manejo del material. Combinar varias etapas de la producción, de manera tal que hay menos partes desplazándose a través del taller.
4. Organización de la producción más rápida. Menos empleos significan un montaje de la fábrica reducido.

EVALUACIÓN

1. ¿Cuáles son los tres tipos básicos de la distribución de patrones?
 - a.
 - b.
 - c.

2. Entre los beneficios de la distribución de patrones está:
 - a. Mejores relaciones humanas
 - b. Mejores habilidades de los operarios
 - c. Menos inventarios en el proceso
 - d. Todas las anteriores
 - e. Ninguna de las anteriores

3. Mejores relaciones humanas significa:
 - a. Mayor cantidad de empleos
 - b. Combinar varias etapas de la producción
 - c. Repetición
 - d. Trabajadores formando equipos de trabajo.

ACTIVIDADES DE REFUERZO

El ejemplo que se detalla a continuación corresponde a la elaboración de un corpiño base o blusa base, la misma que consta de dos piezas: una delantera y una posterior.

Para esto vamos a utilizar el software de diseño Richpeace PDS, que nos permite realizar los trazos de manera fácil y precisa.

Una vez descargado e instalado el software en la computadora, damos clic en el icono y se abre una ventana y un cuadro de diálogo con tres opciones:

Figura 1. Damos clic en Free Design y presionamos OK.

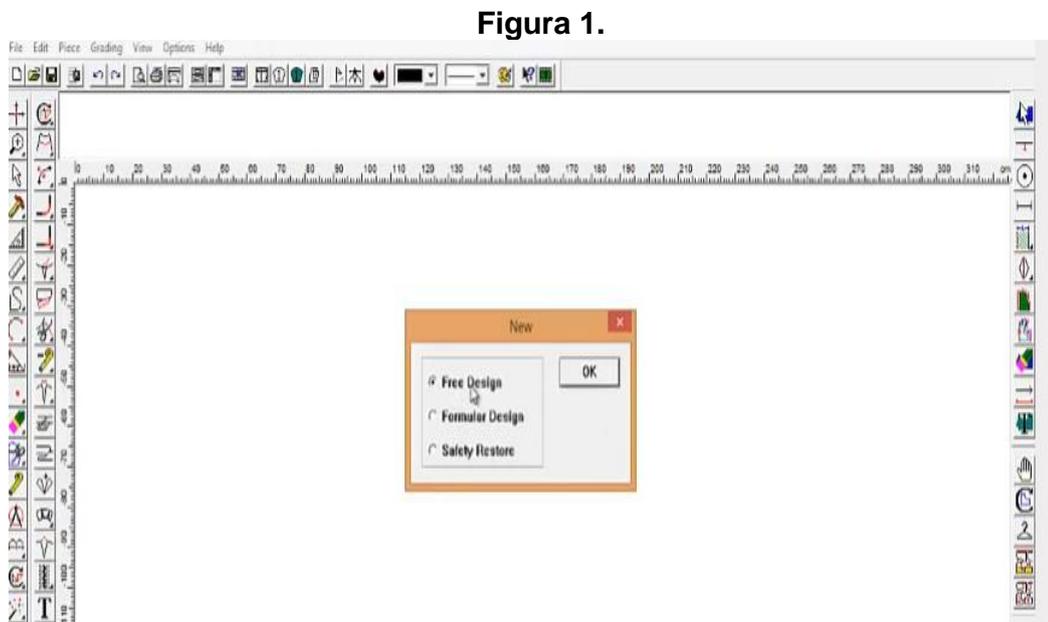


Figura 2. En esta ventana, encontramos 1 barra de menú, 2 barra de herramientas, 3 barra tradicional, 4 barra profesional, 5 espacio donde almacenar las piezas y 6 la mesa de trabajo.

Figura 2

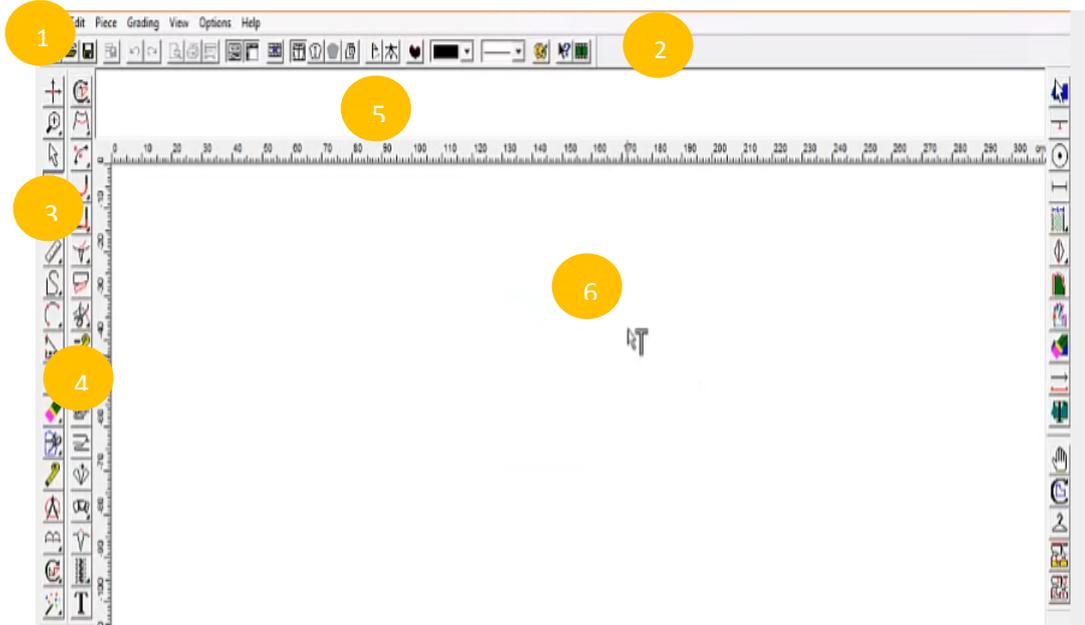


Figura 3. Iniciamos trazando un corpiño base talla 8; cogemos la herramienta escuadra y trazamos una línea vertical; aplicamos el talle posterior que es 42 cm.

Figura 3

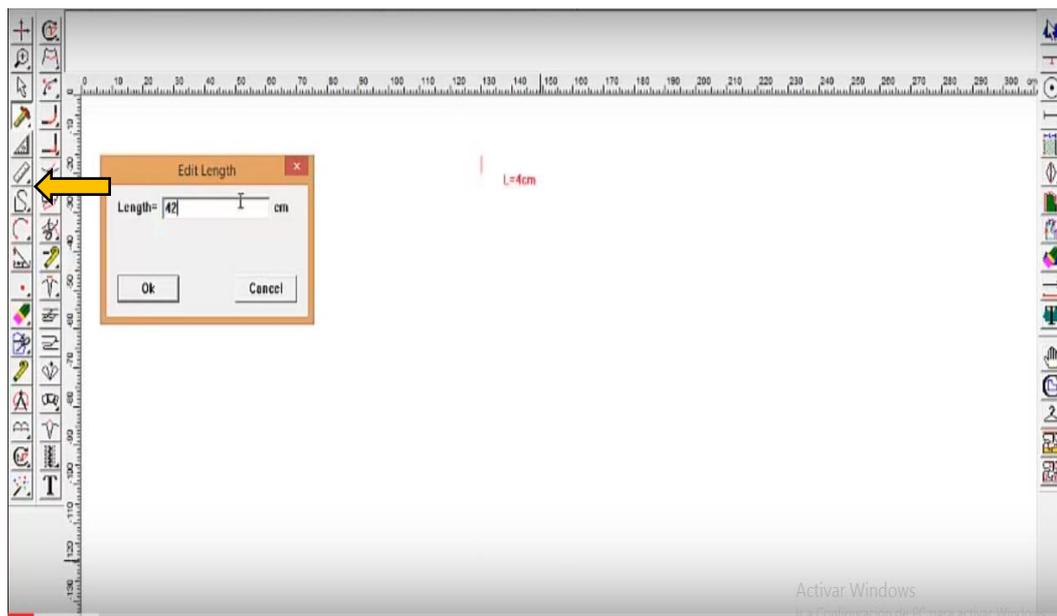
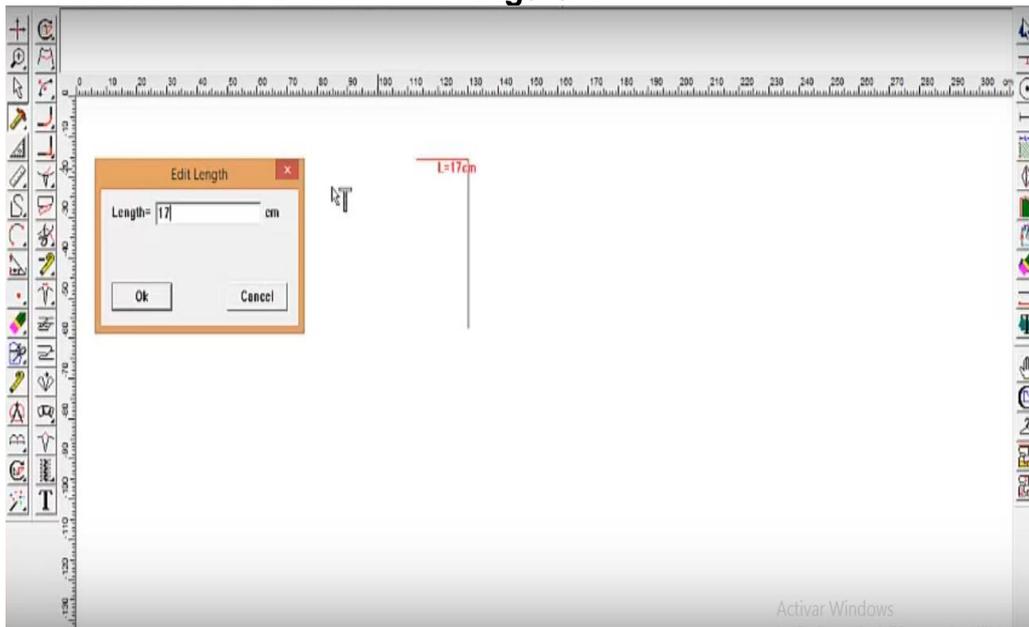


Figura 4. A la izquierda cuadramos y aplicamos la medida de medio ancho de espalda más 1 cm o sea 17 cm.

Figura 4



Si queremos que nuestro trazo sea más grande con la herramienta lupa y la letra A, clic.

Figura 5. Con la escuadra aplicamos hacia abajo 4 cm para la caída de hombro.

Figura 5

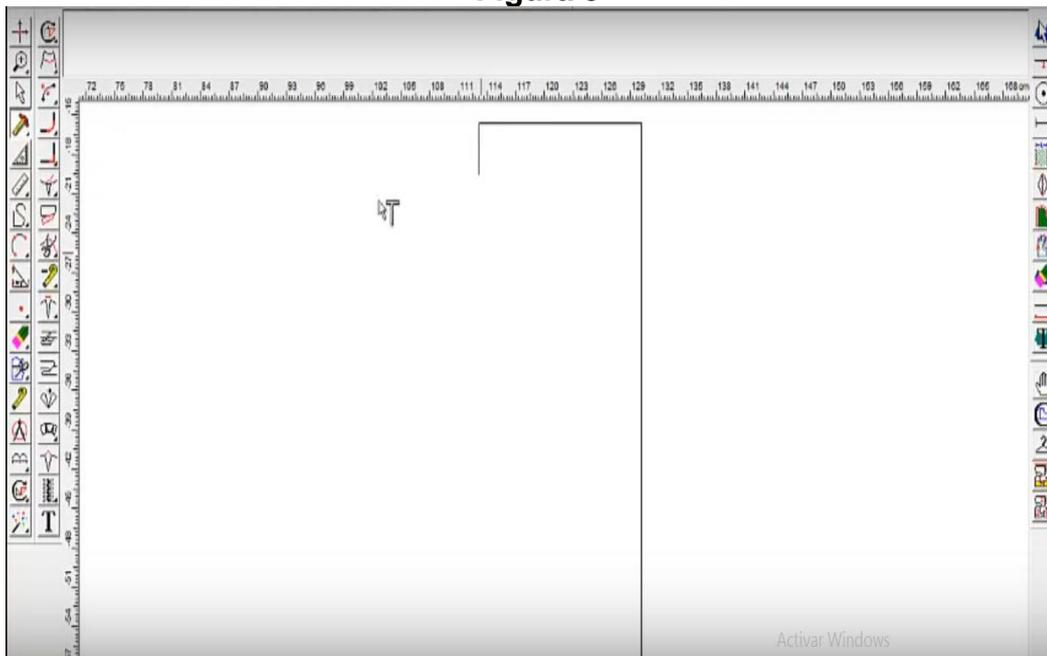


Figura 6. Escuadramos

Figura 6

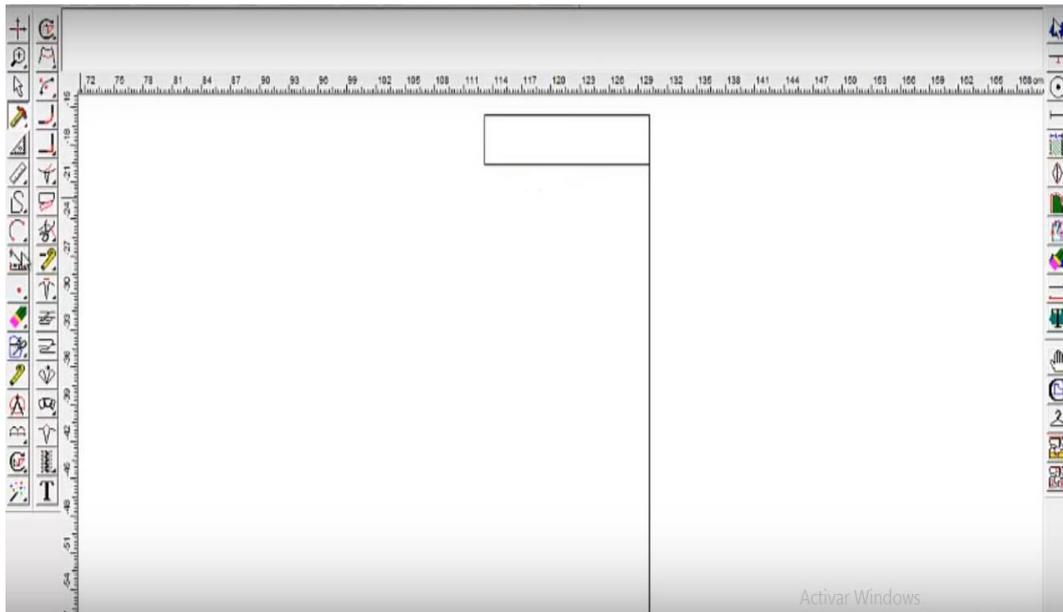


Figura 7. Cogemos la herramienta transportadora la que nos sirve para aplicar la media de hombro más 1 cm para la pinza. En este caso es 12,75 cm. Presionamos OK.

Figura 7

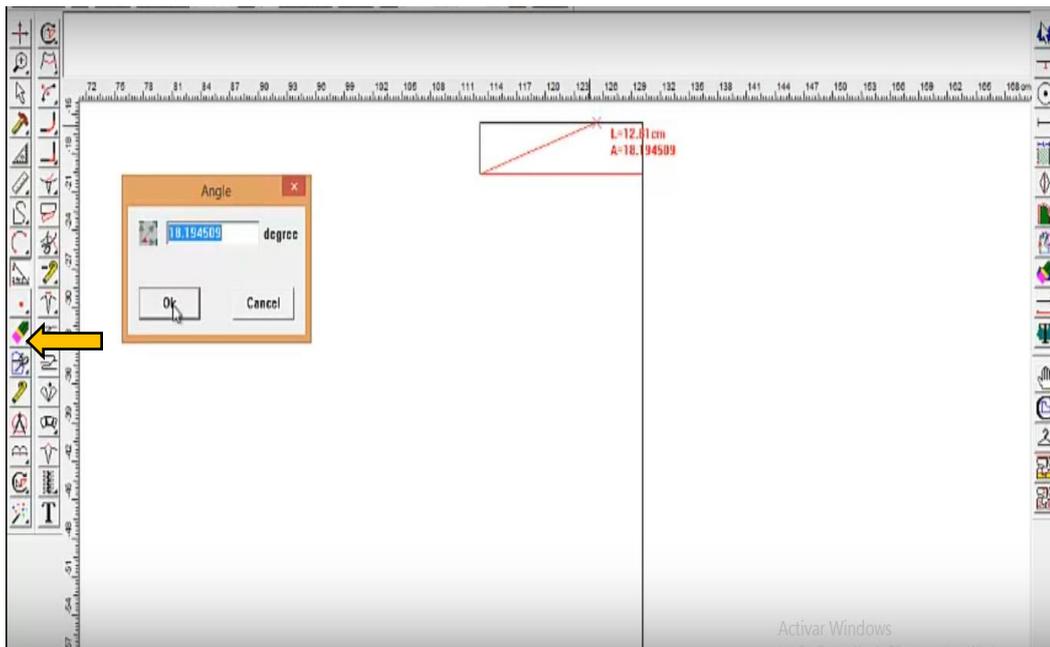


Figura 8. Con la herramienta borrador y borramos la línea que no nos interesa.

Figura 8

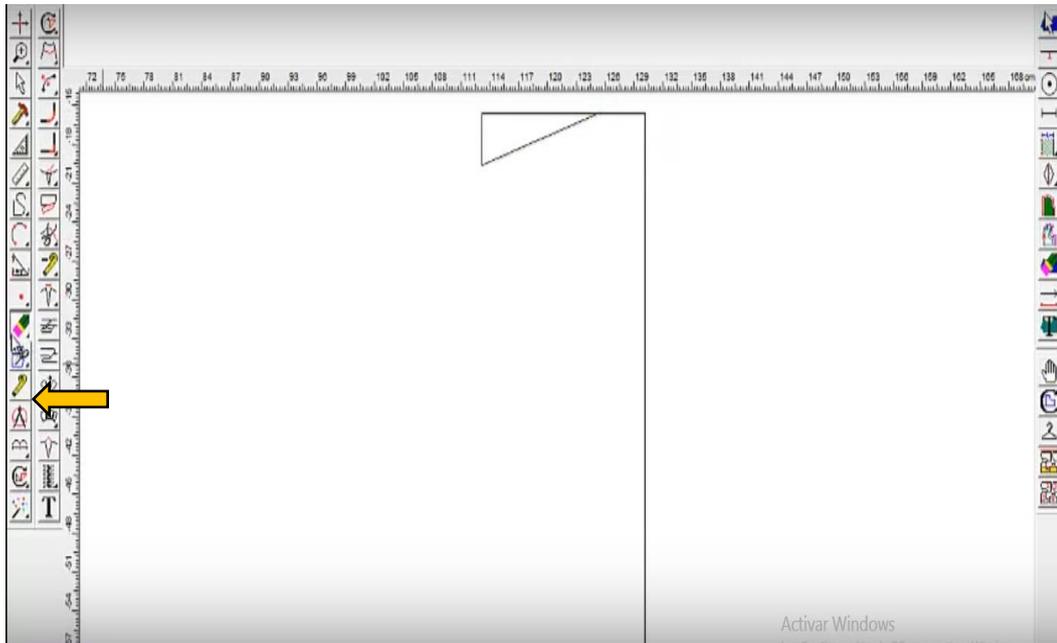


Figura 9. Cogemos el punto, subimos centro atrás que es 40 cm.

Figura 9

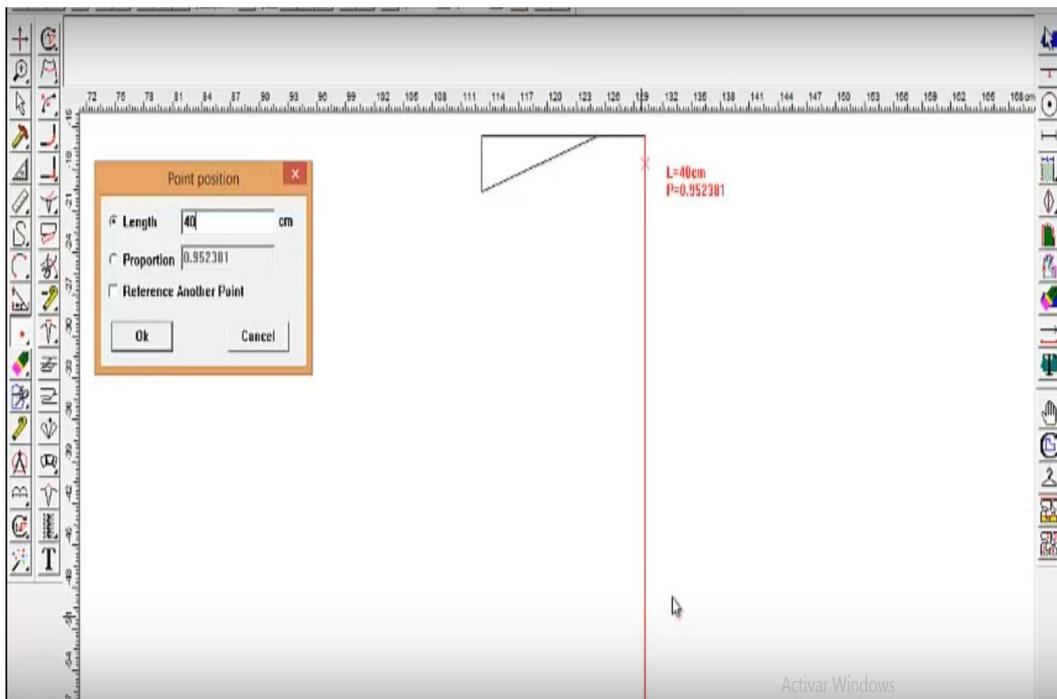


Figura 10. Escuadramos OK.

Figura 10

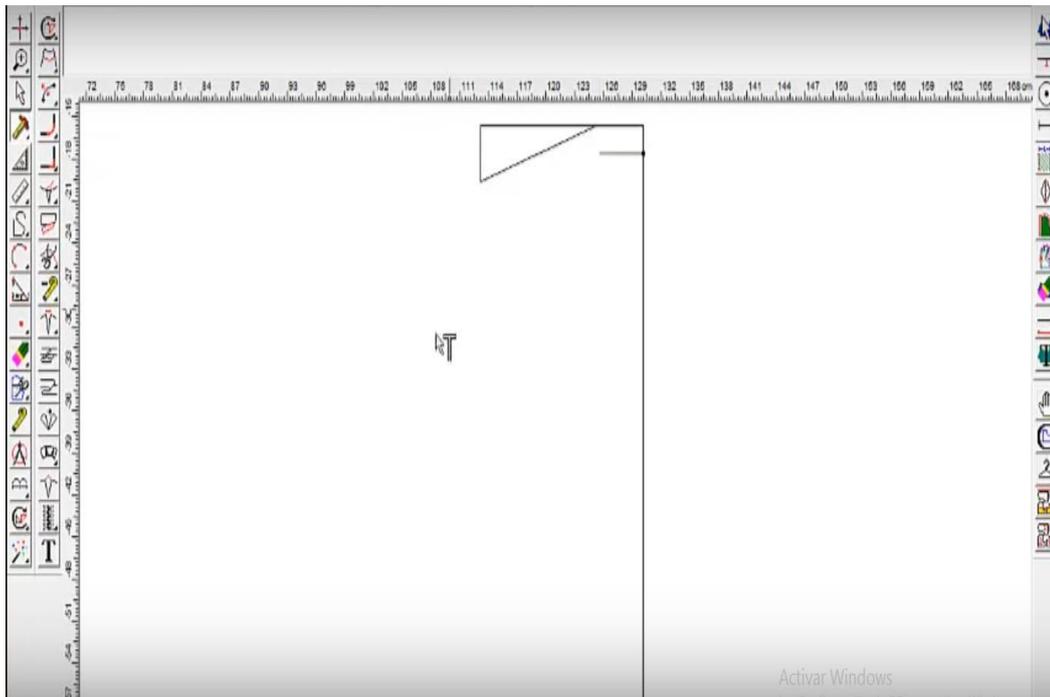


Figura 11. Dividimos el punto del escote posterior hacia el largo total del corpiño más 2 cm hacia abajo.

Figura 11

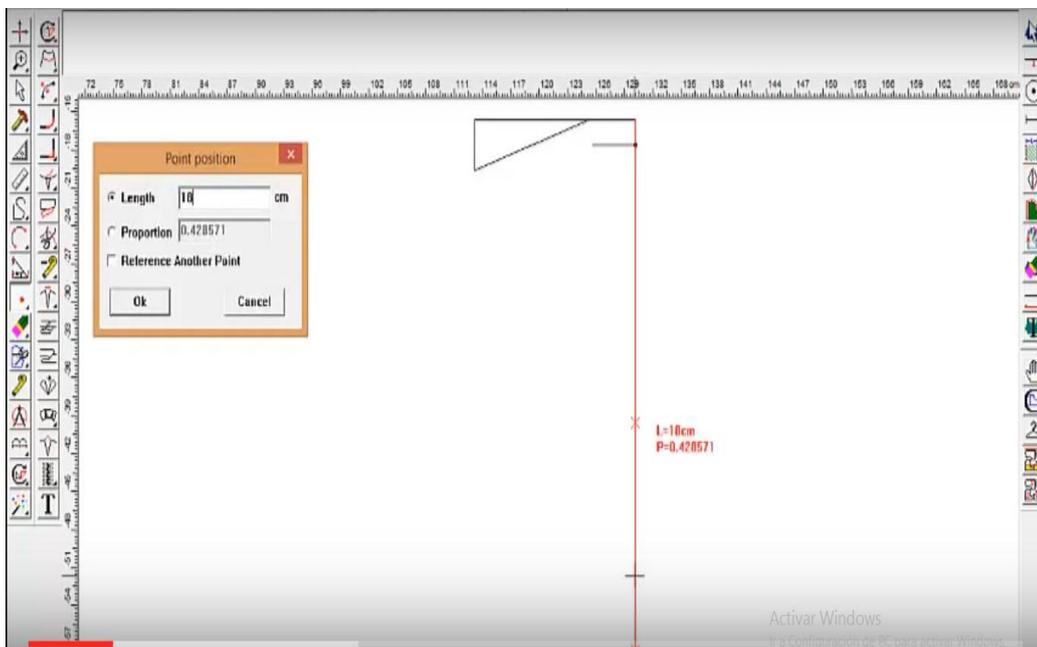


Figura 12. Con la escuadra aplicamos la medida de contorno de busto que es 44 cm y escuadramos.

Figura 12

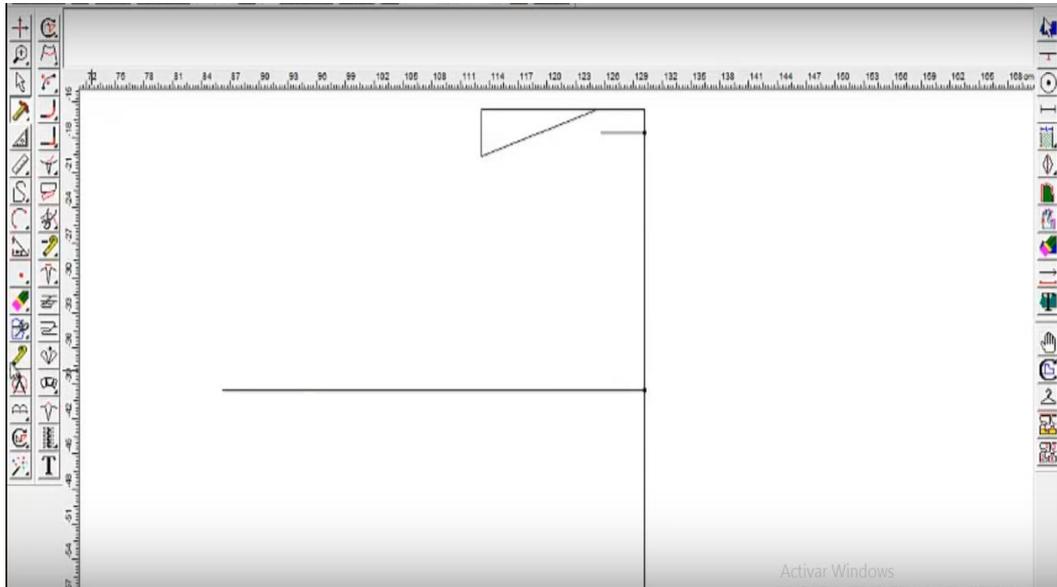


Figura 13. Cogemos la herramienta que nos ayuda a dividir en la mitad dividimos en la mitad.

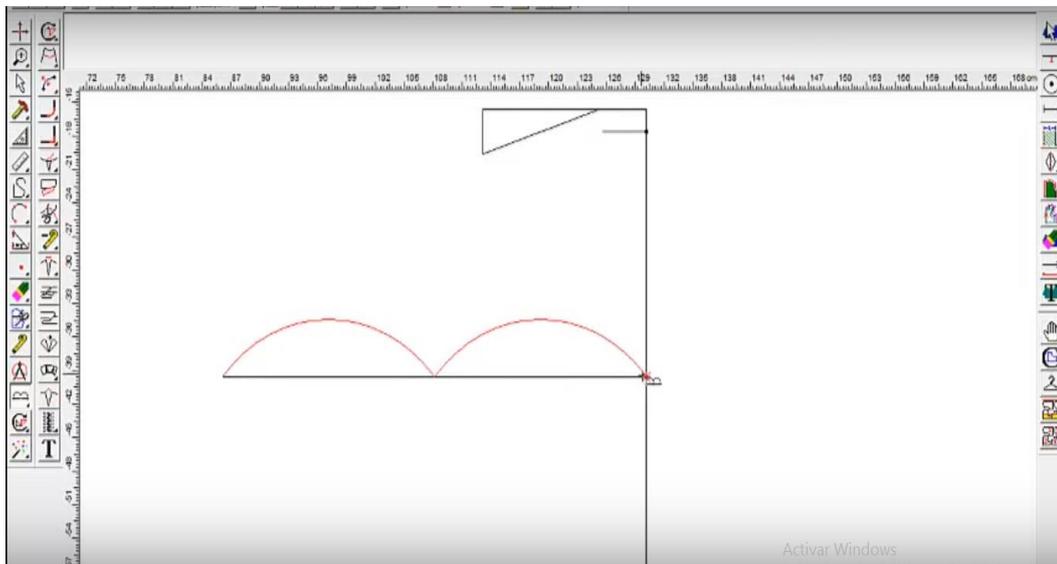


Figura 14. De igual manera dividimos desde el escote posterior hacia la línea de busto en la mitad.

Figura 14

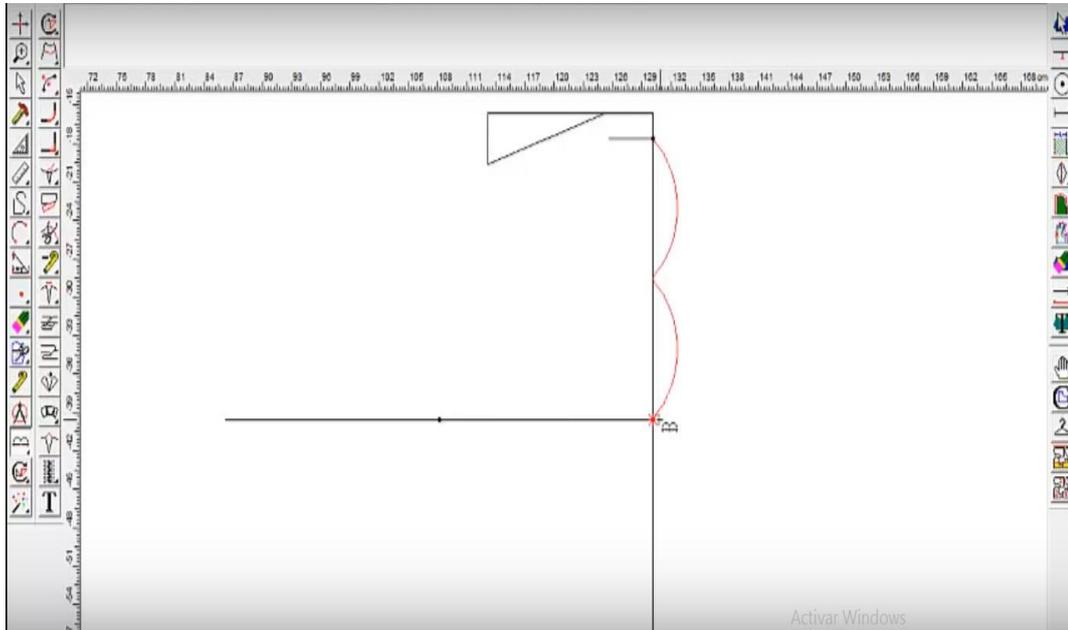


Figura 15. Escuadramos hacia la izquierda y aplicamos la medida de medio ancho de espalda que son 16 cm

Figura 15.

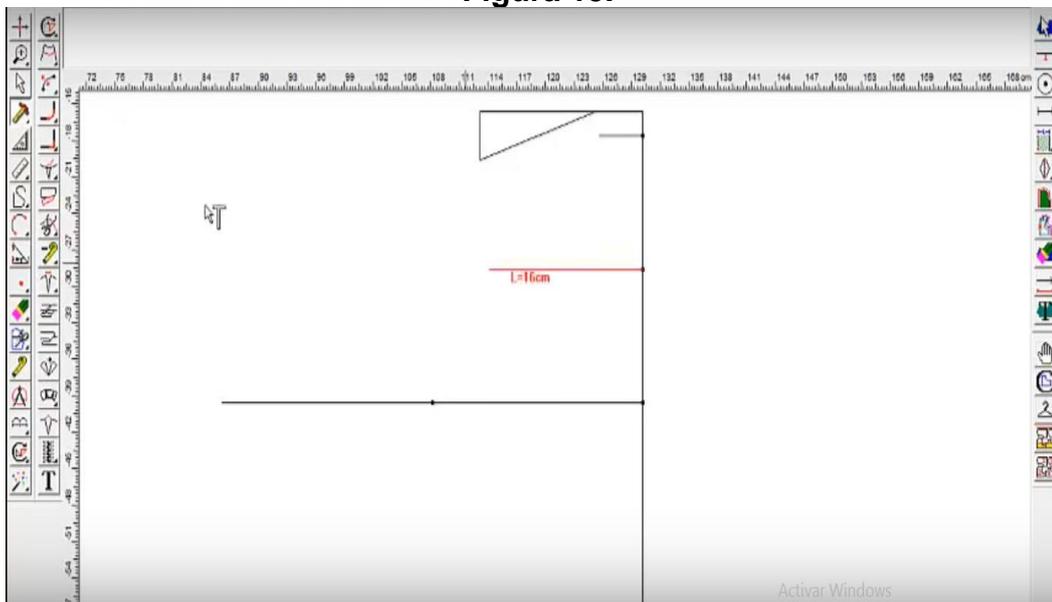


Figura 16. Escuadramos hacia la línea de busto

Figura 16

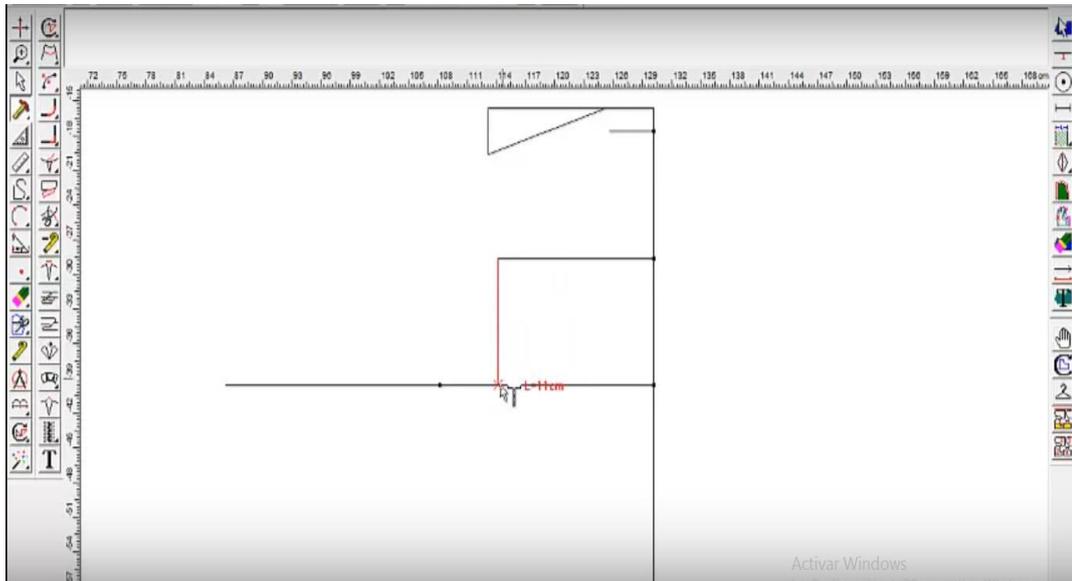


Figura 17. Escuadramos en diagonal a 45 grados y aplicamos 2,5 para la sisa.

Figura 17

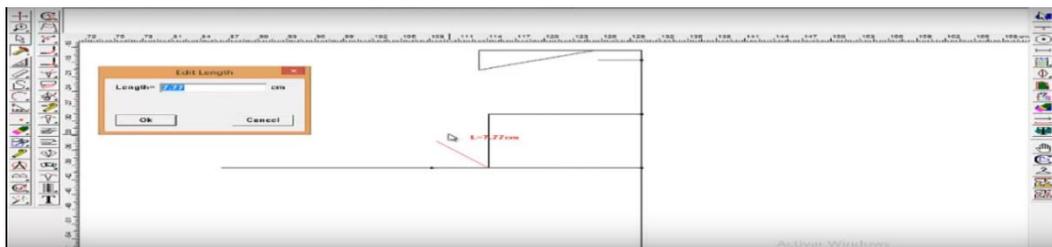


Figura 18. Igual manera hacemos con el delantero. Escuadramos hacia la izquierda aplicamos 44 cm que es el contorno de busto.

Figura 18

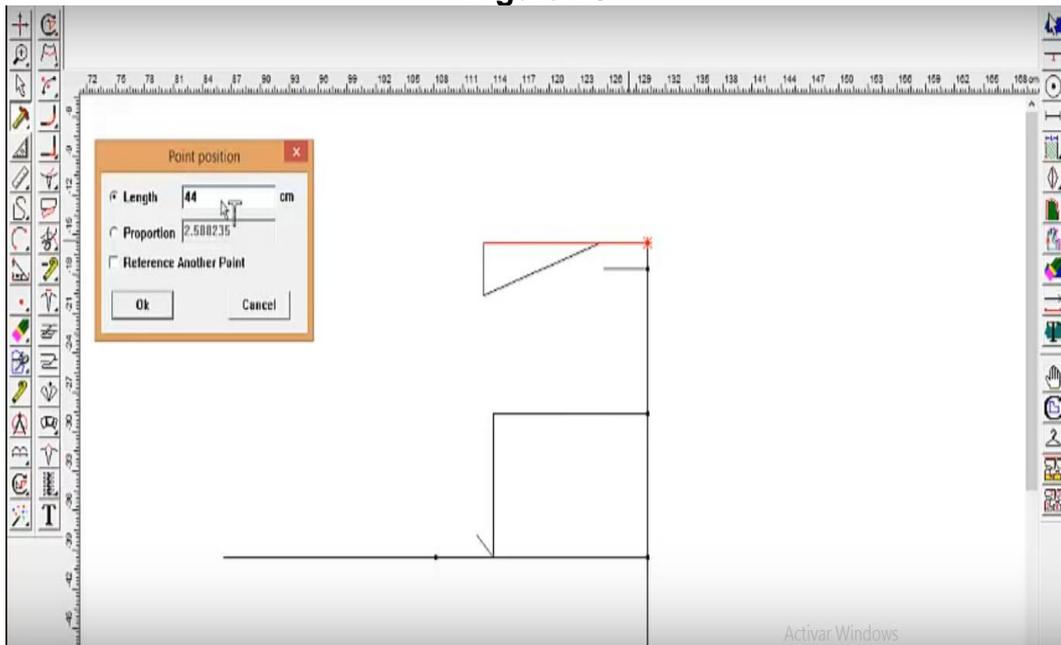


Figura 19. Escuadramos igual hacia abajo aplicamos la medida de talle delantero, en este caso es 49 cm.

Figura 19

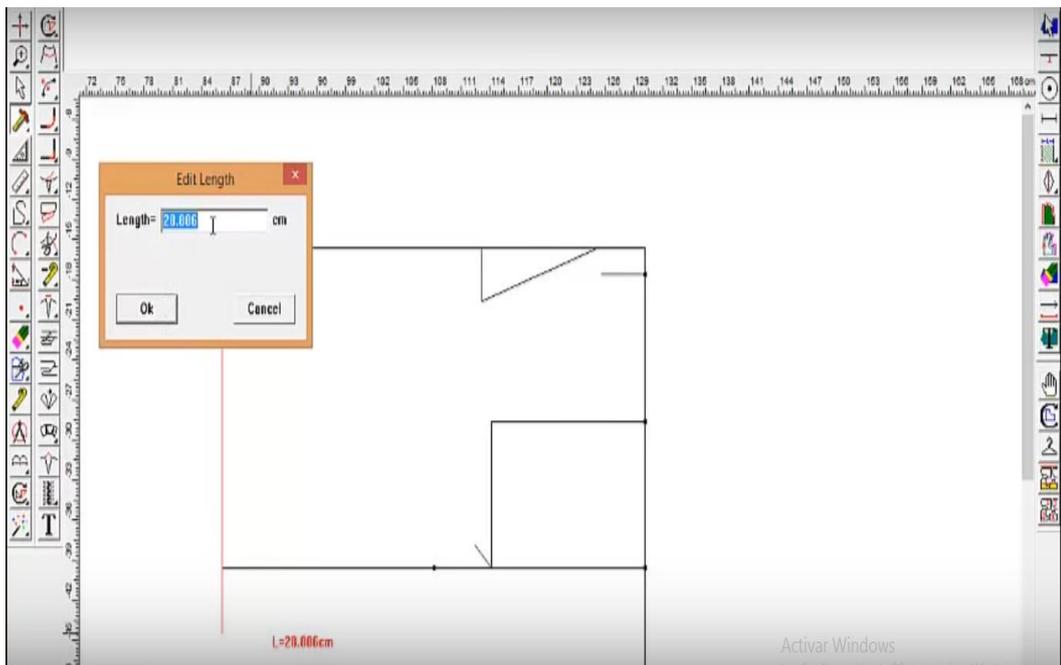


Figura 20. Cogemos el punto hacia arriba aplicamos la media del talle delantero que son 44 cm.

Figura 20

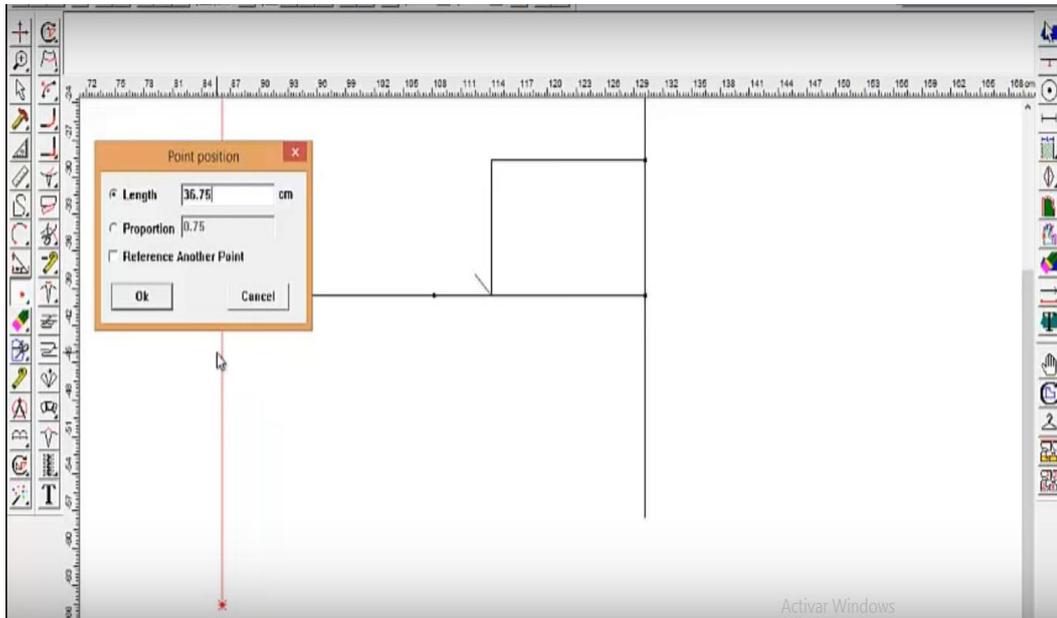


Figura 21. De la misma manera aplicamos centro frente que es 36,75 cm, que nos va a servir para el escote.

Figura 21

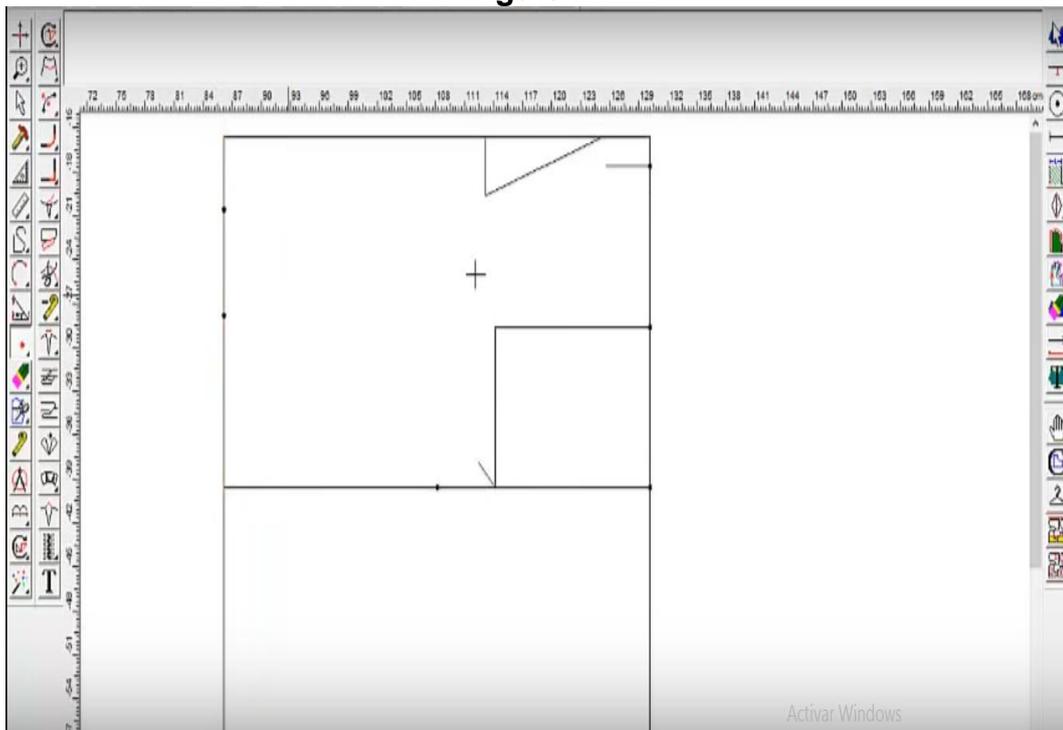


Figura 22. Escuadramos hacia la derecha y aplicamos la medida de ancho de pecho más 1 cm en este caso son 17 cm, escuadramos hacia abajo para la caída de hombro y aplicamos 4 cm igual manera igual manera escuadramos hacia la línea del delantero.

Figura 22

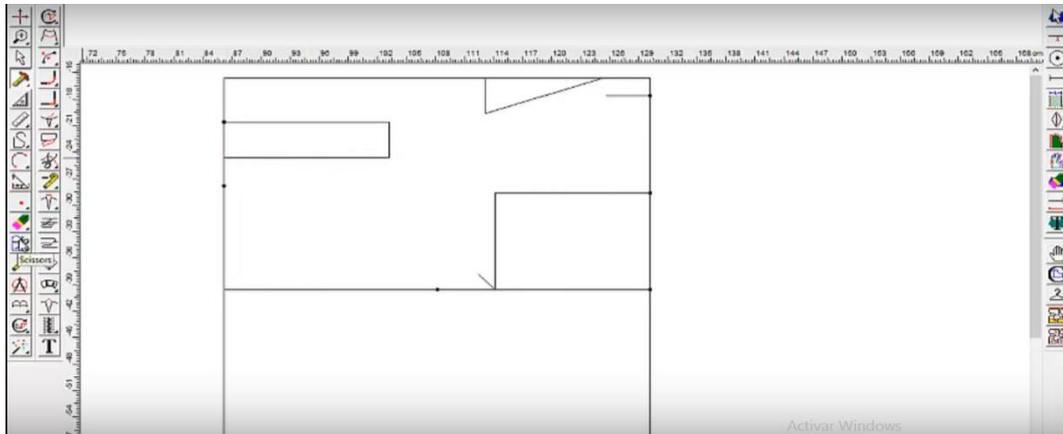


Figura 23. Cogemos la herramienta transportador damos clic y aplicamos el hombro que es 11,75 cm. OK.

Figura 23

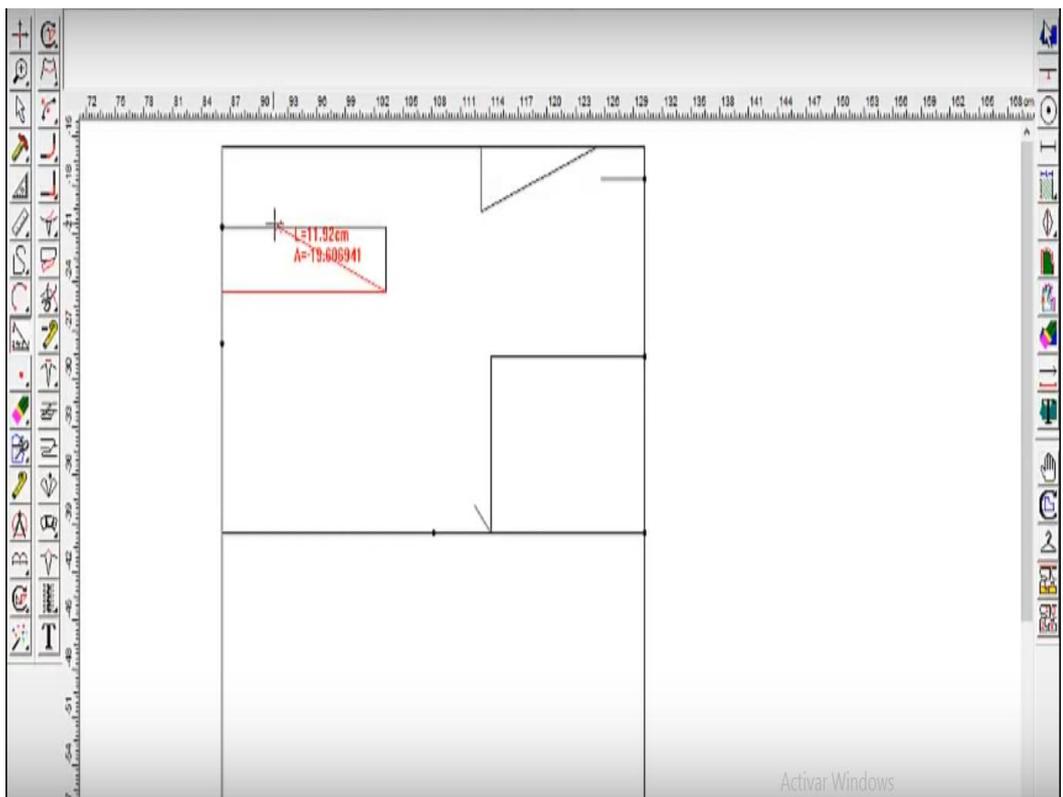


Figura 24. Borrarnos la línea que no nos sirve.

Figura 24

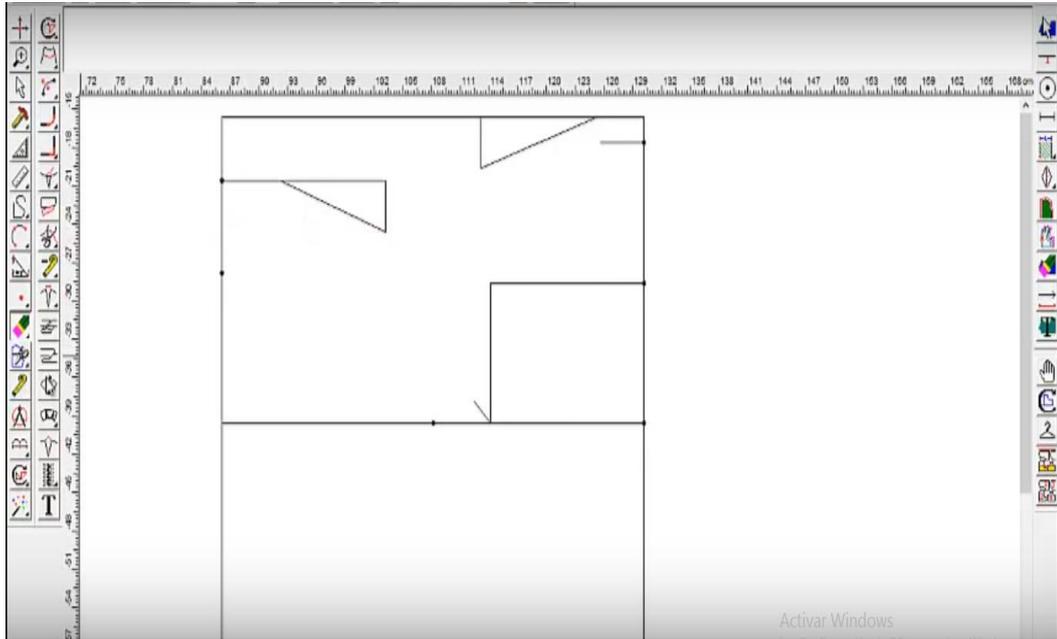


Figura 25. Con la herramienta de dividir dividimos en la mitad desde el punto del escote delantero hacia la línea de busto.

Figura 25

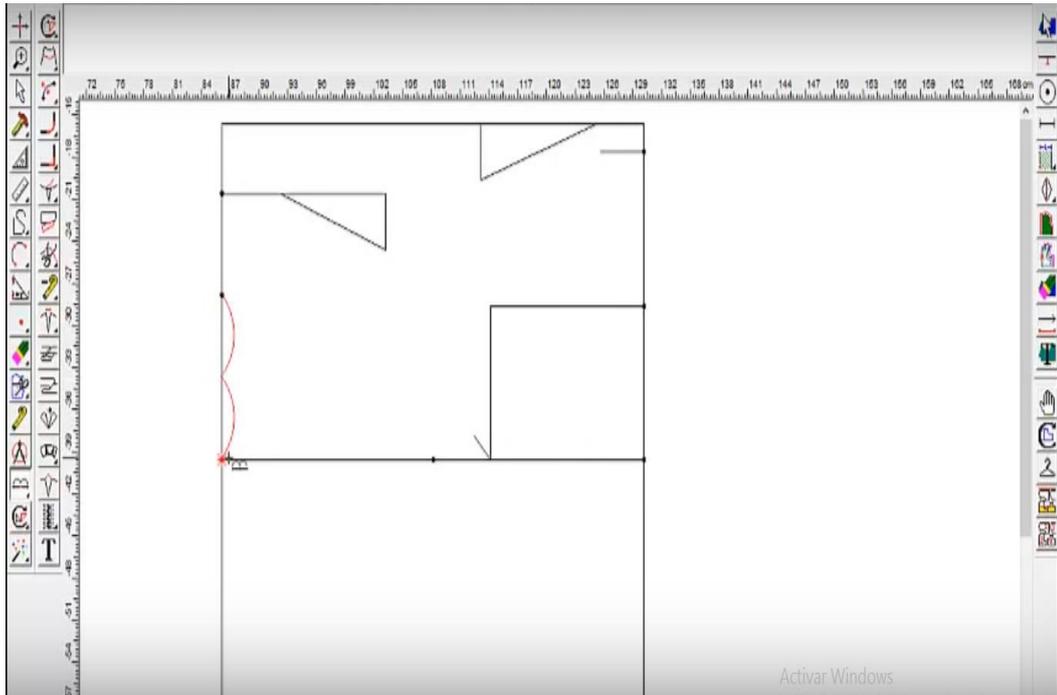


Figura 26. Escuadramos la línea de ancho de pecho y aplicamos 16 cm.

Figura 26

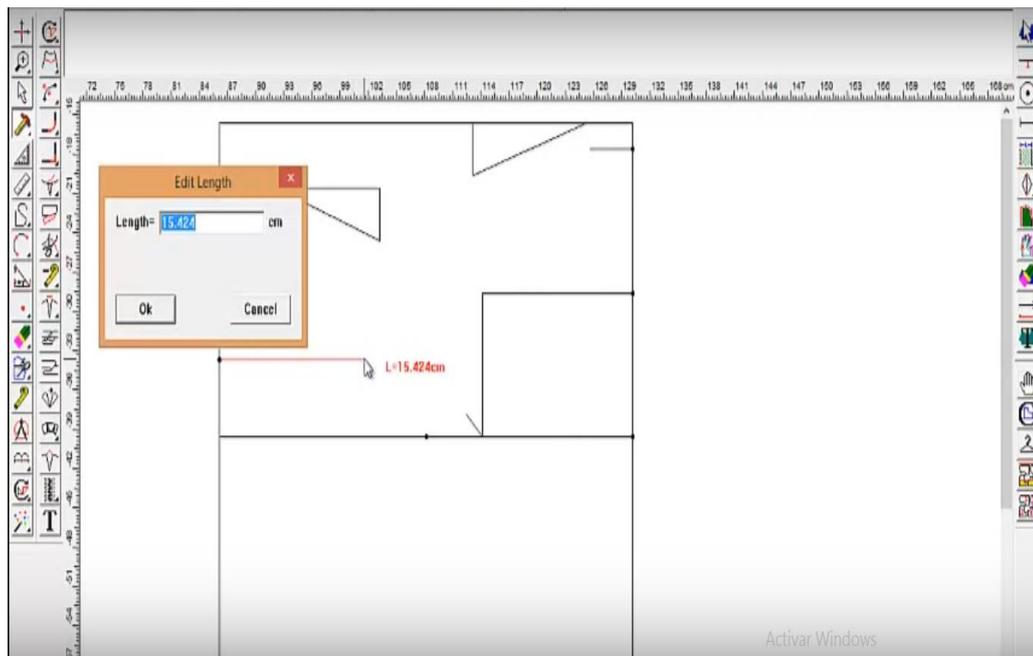


Figura 27. Escuadramos hacia abajo y trazamos y en diagonal a 45 grados y aplicamos 2.5 cm.

Figura 27

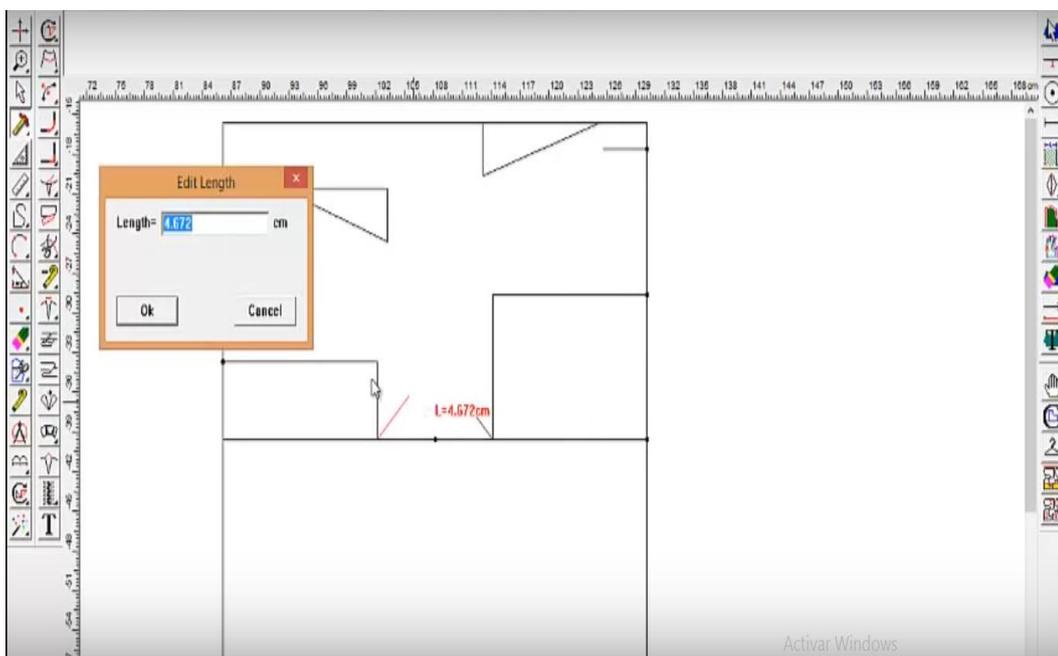


Figura 28. Hacemos la pinza del posterior, con la escuadra escuadramos hacia la izquierda aplicamos 7 cm igual manera 4 cm con el punto visualizamos nuestros puntos

Figura 28

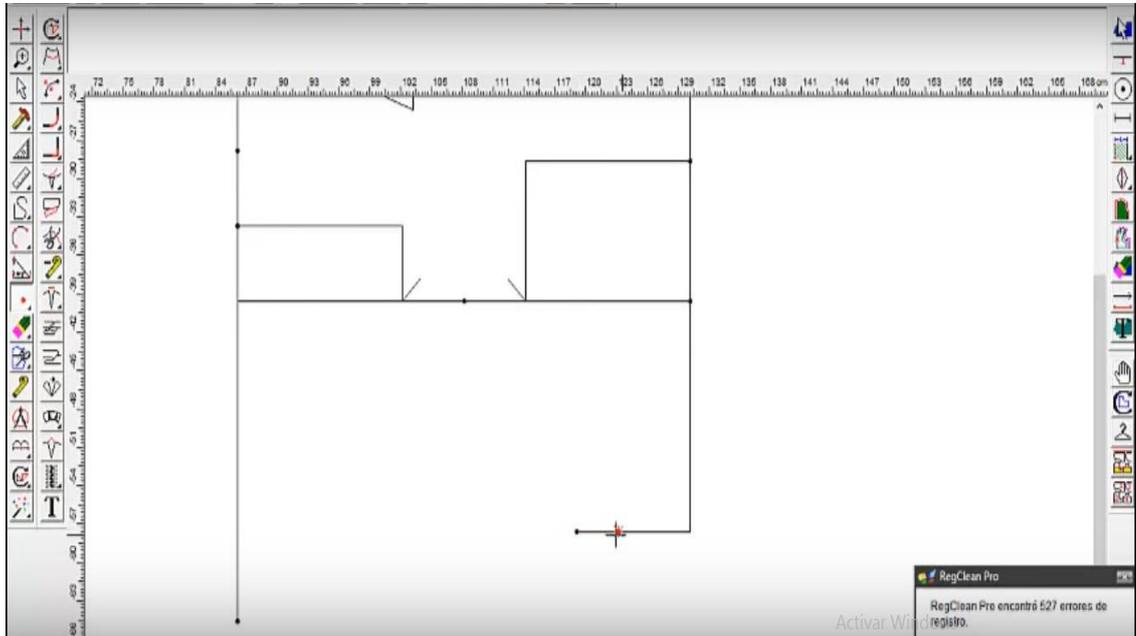


Figura 29. En la línea de busto aplicamos 9 cm.

Figura 29

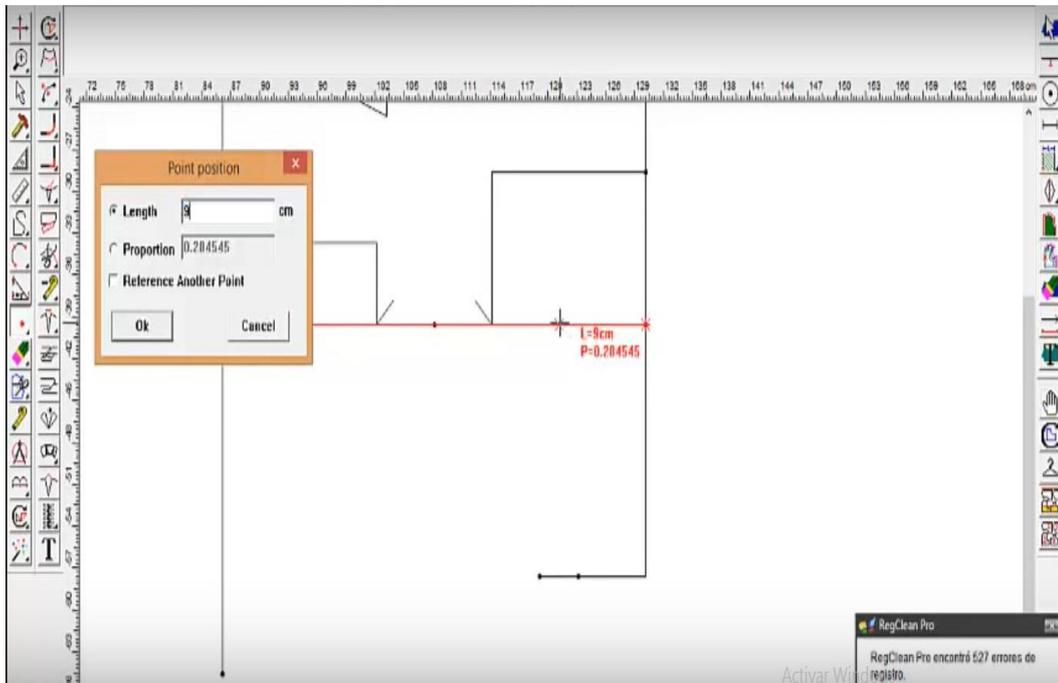


Figura 30. Con la regla unimos estos puntos.

Figura 30

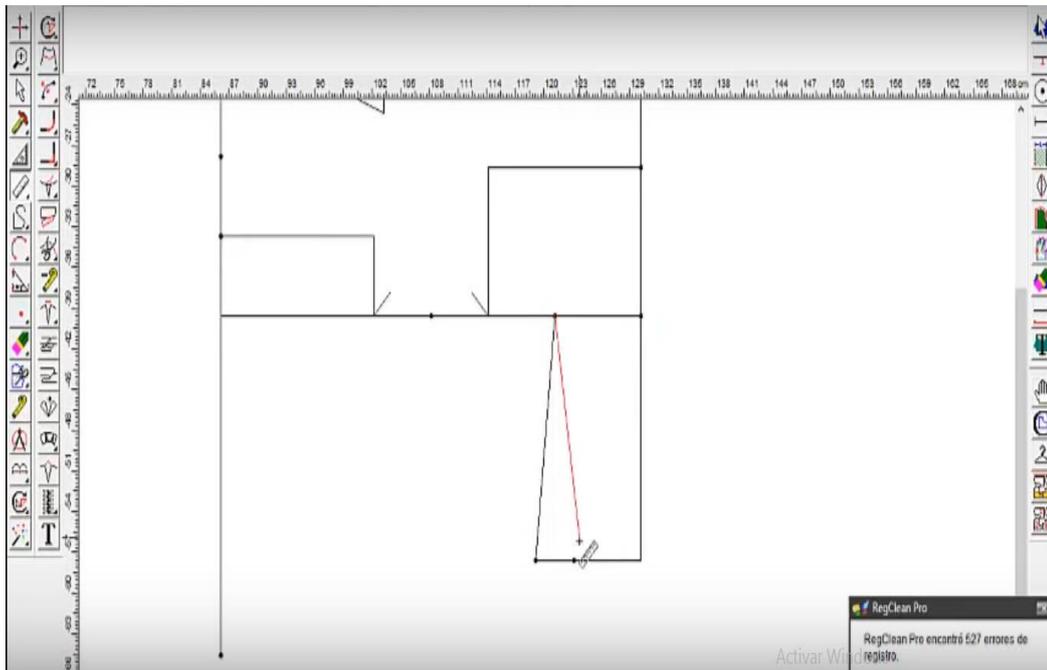


Figura 31. Con la herramienta dividir dividimos en mitades

Figura 31

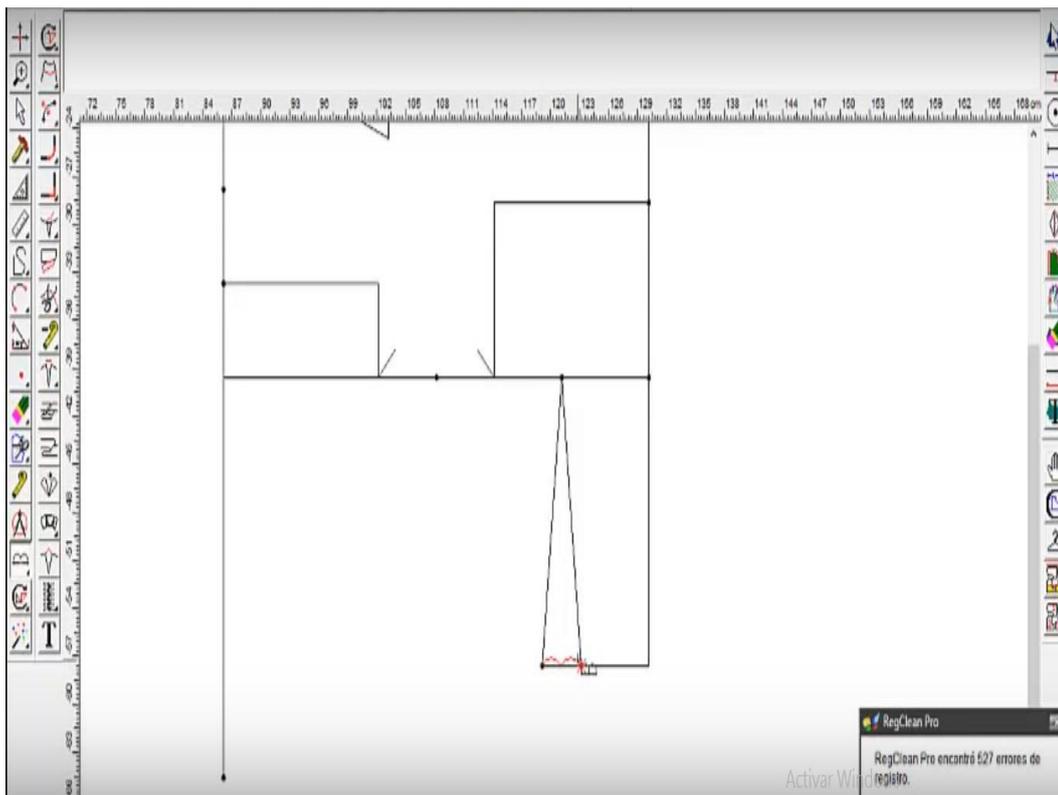


Figura 32. Y con la regla y formamos la pinza del posterior.

Figura 32

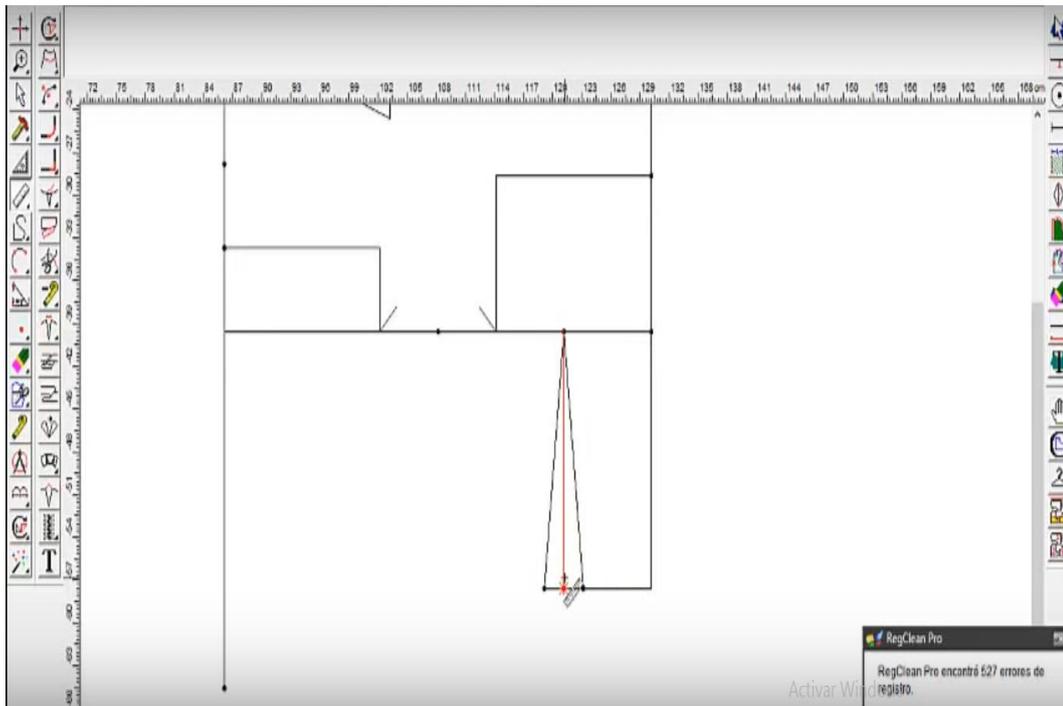


Figura 33. Con la escuadra bajamos 5 cm.

Figura 33

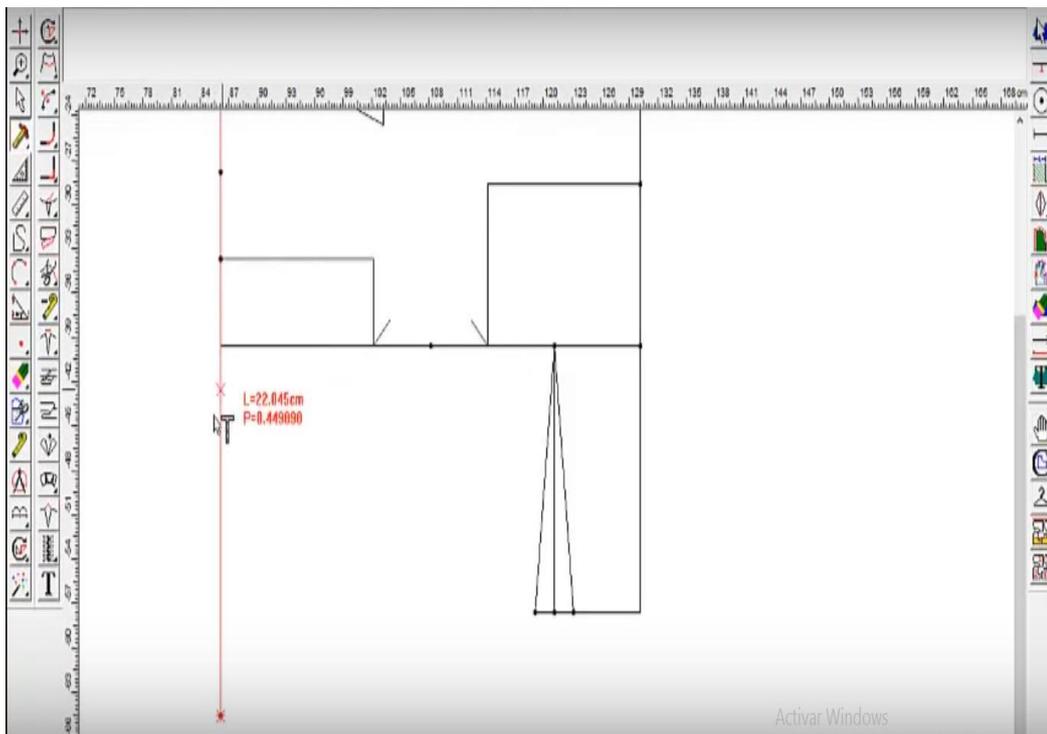


Figura 34. Cogemos el punto y visualizamos.

Figura 34

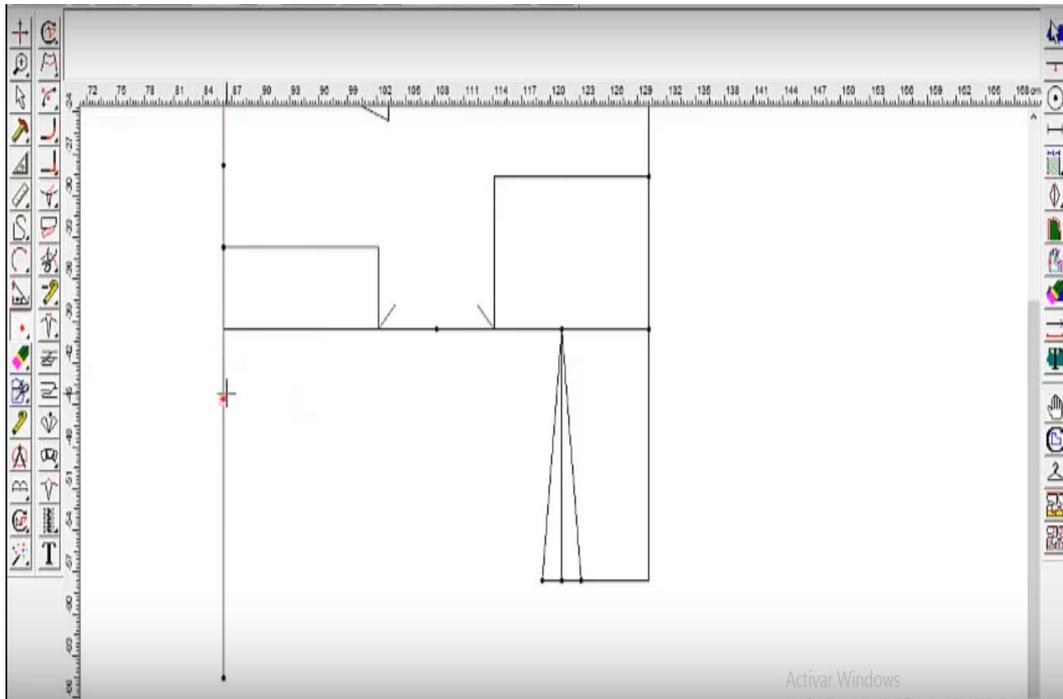


Figura 35 Escuadramos la medida de medio pecho más 0,5 cm que es 22,5 cm- OK.

Figura 35

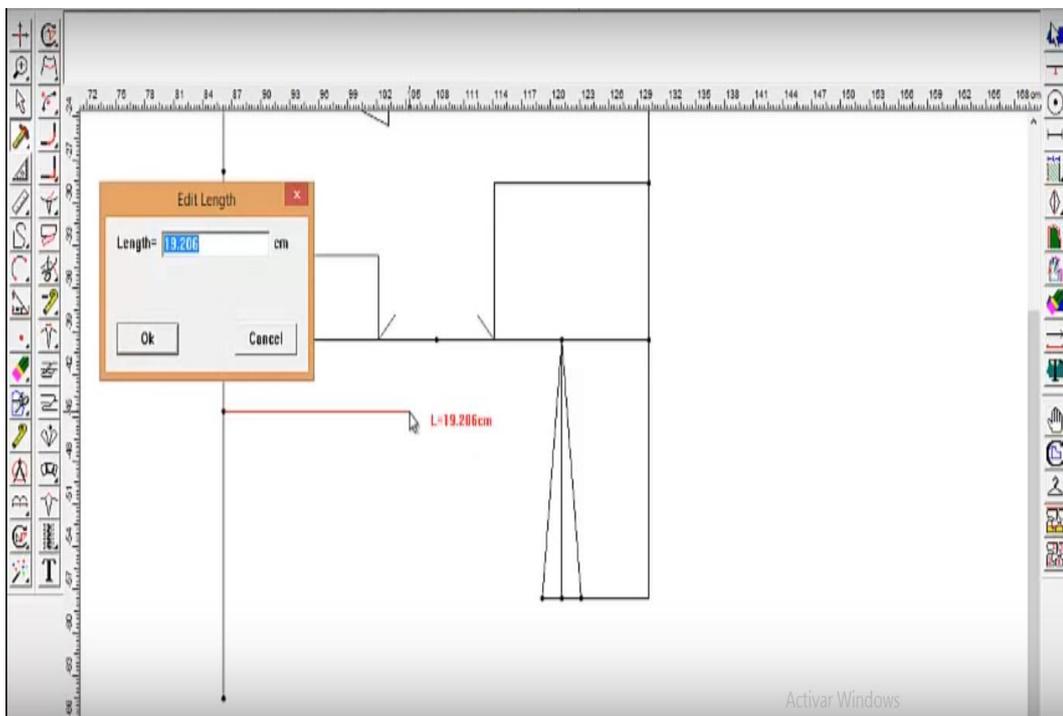


Figura 36. Medimos desde la línea de busto hacia el largo total del talle posterior 18 cm y vamos aplicar la misma medida para el costado más 1 cm, o sea 19 cm.

Figura 36

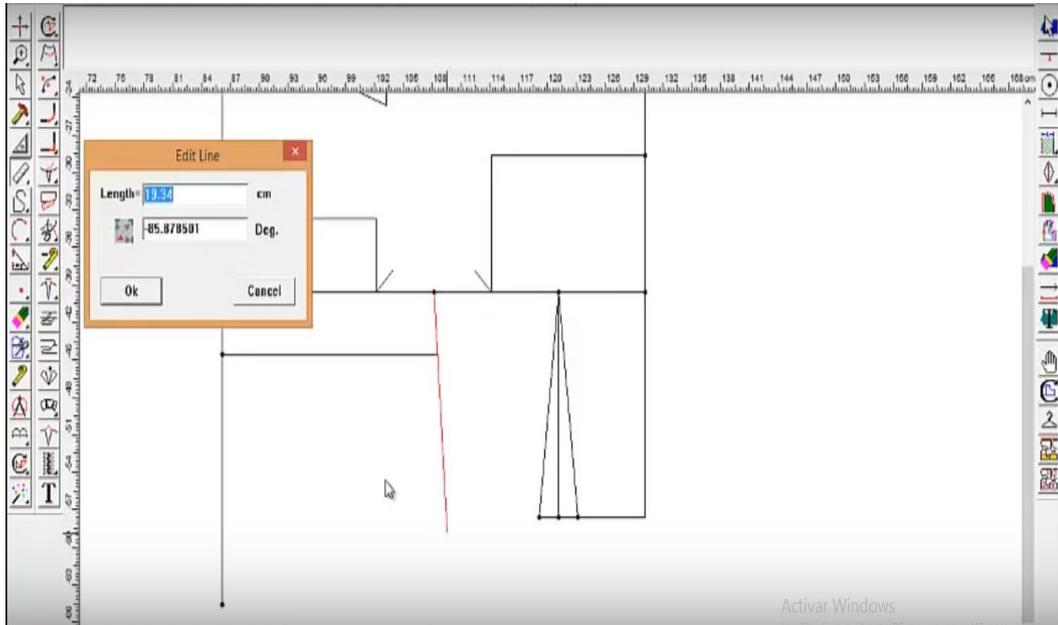


Figura 37. Con la regla unimos 19 cm. De igual manera unimos la línea hasta la pinza para formar la cintura.

Figura 37

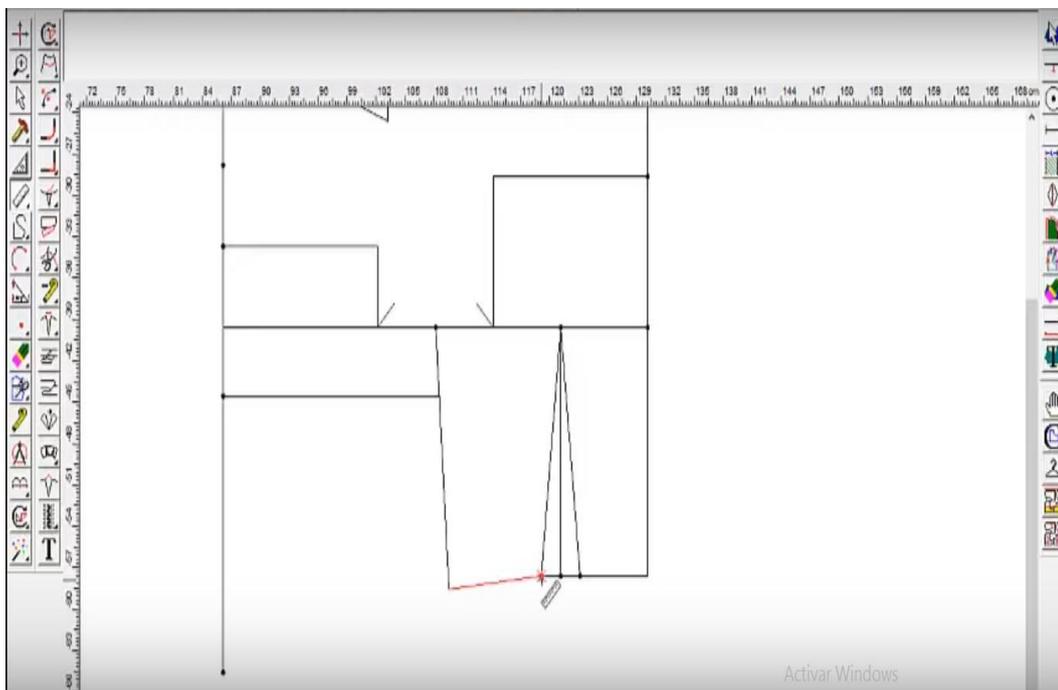


Figura 38. Hacemos la pinza del delantero... escuadramos el largo total hacia la derecha de 7 cm a continuación 5,5 visualizamos los puntos.

Figura 38

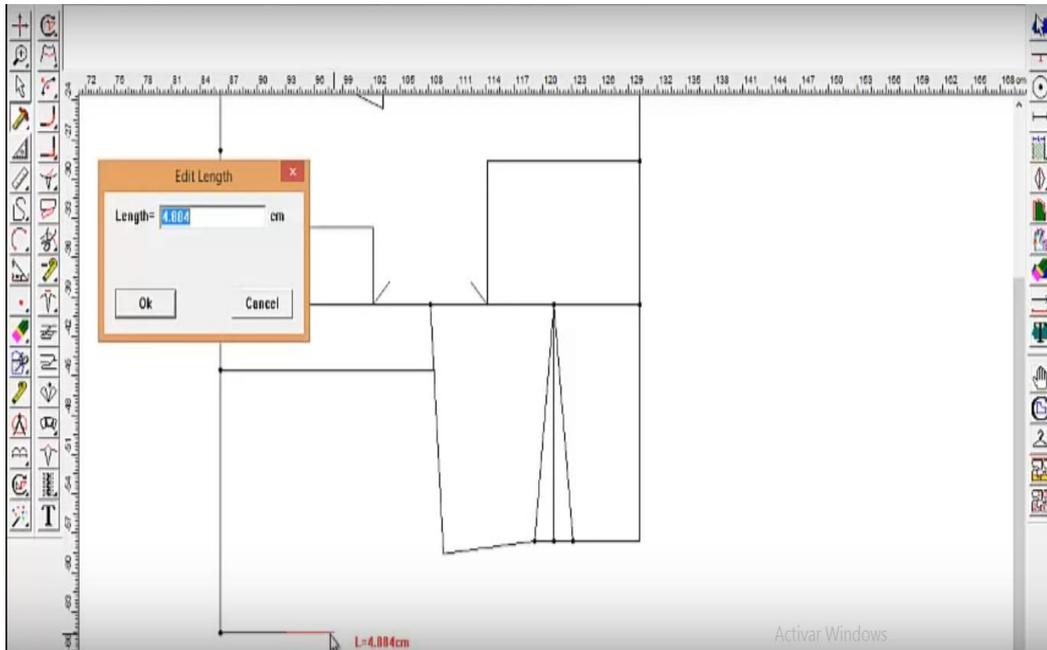


Figura 39. En la línea de busto aplicamos 9 cm

Figura 39

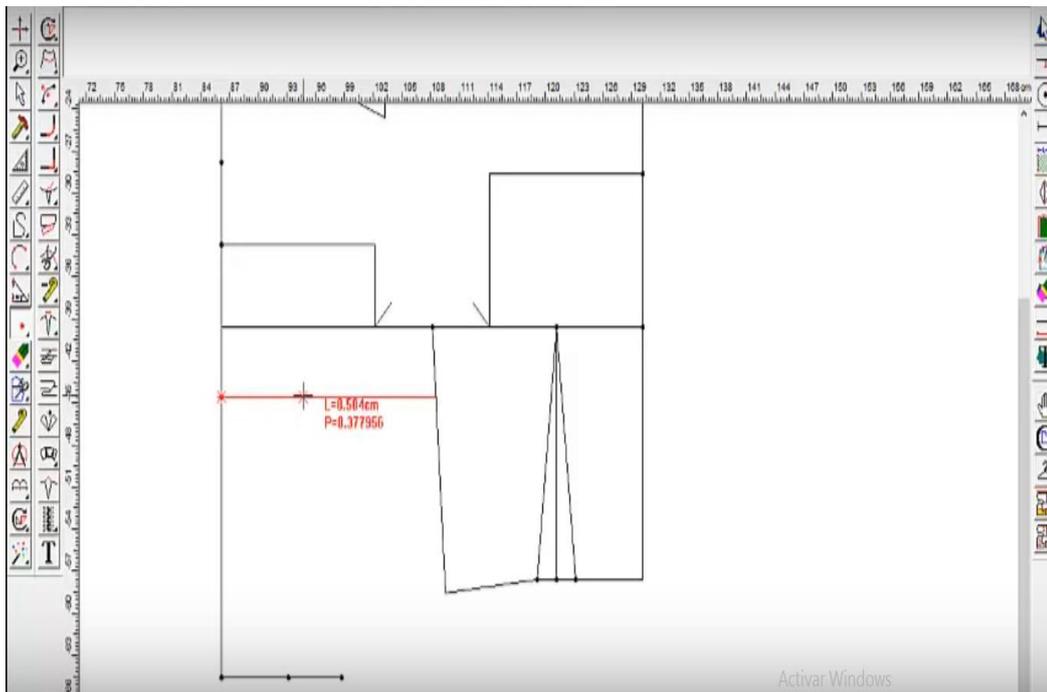


Figura 40. Con la regla unimos los puntos.

Figura 40

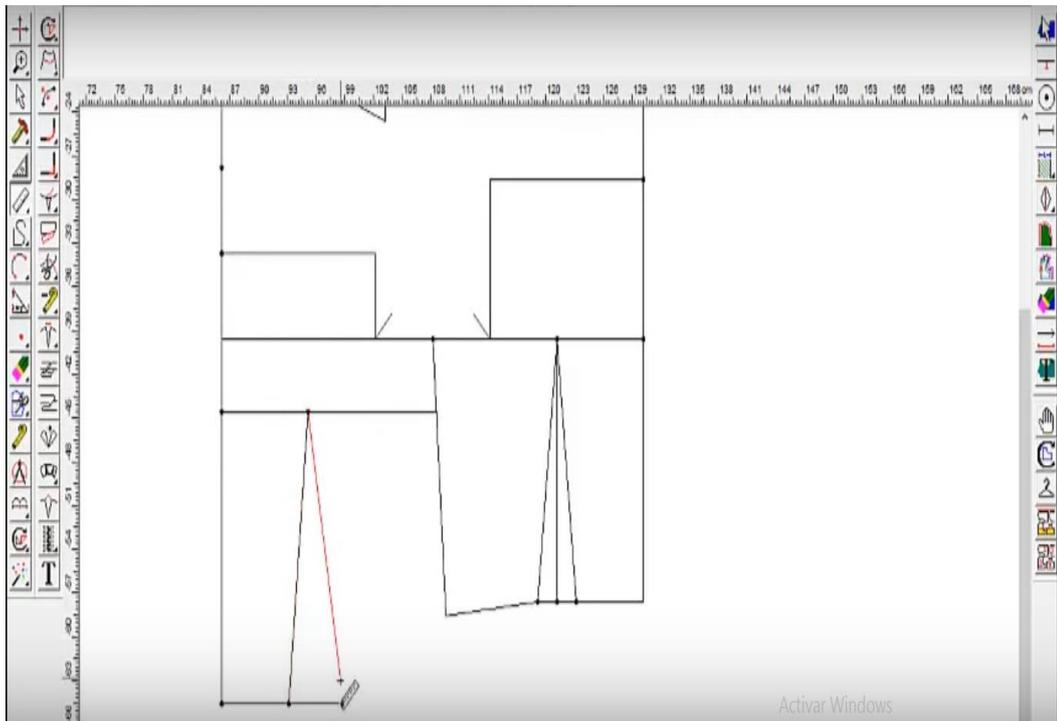


Figura 41. Cerramos con el costado.

Figura 41

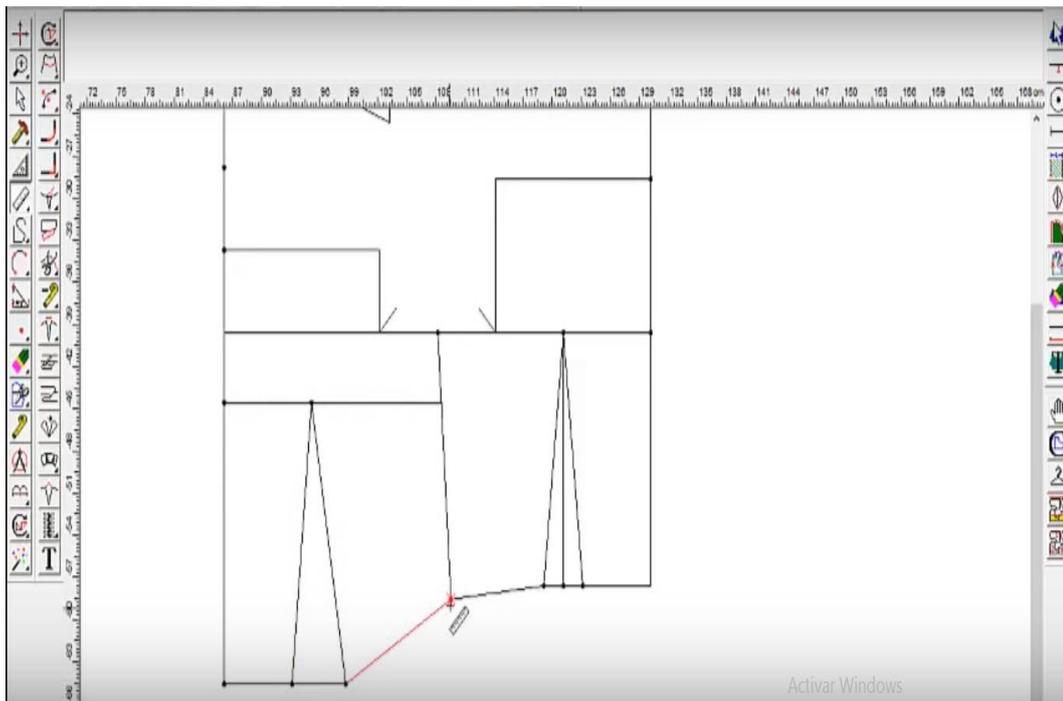


Figura 42. Cogemos el punto y aplicamos 5,5 para el otro lado de la pinza unimos con línea recta y formamos la pinza del delantero.

Figura 42

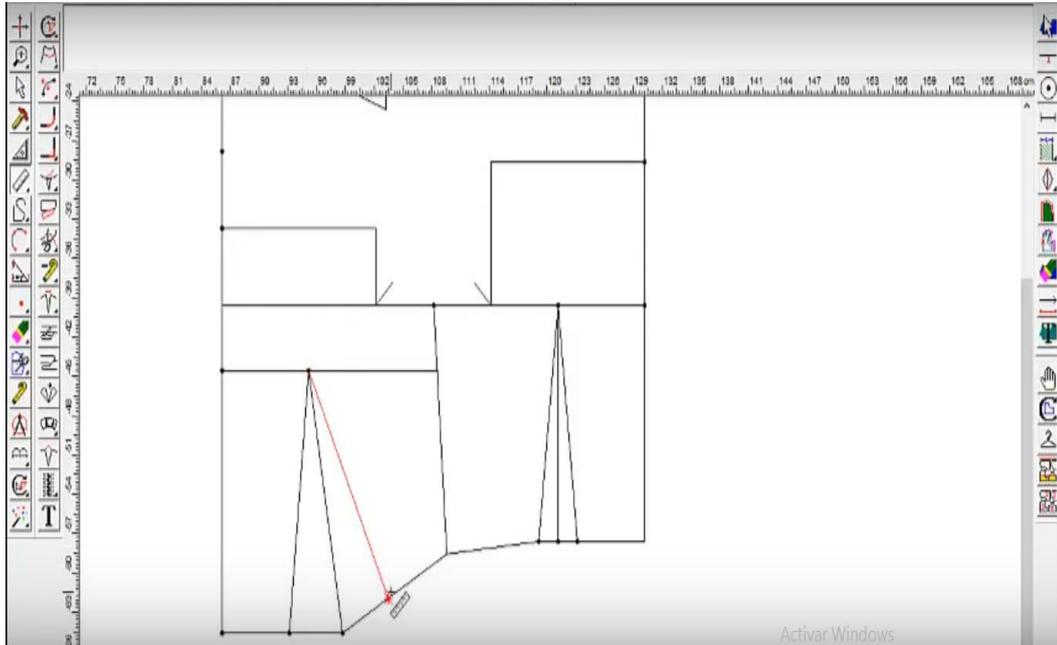


Figura 43. Hacemos una caída en la cintura de la parte del delantero. Prolongamos en un cm y con línea recta unimos. Ok.

Figura 43

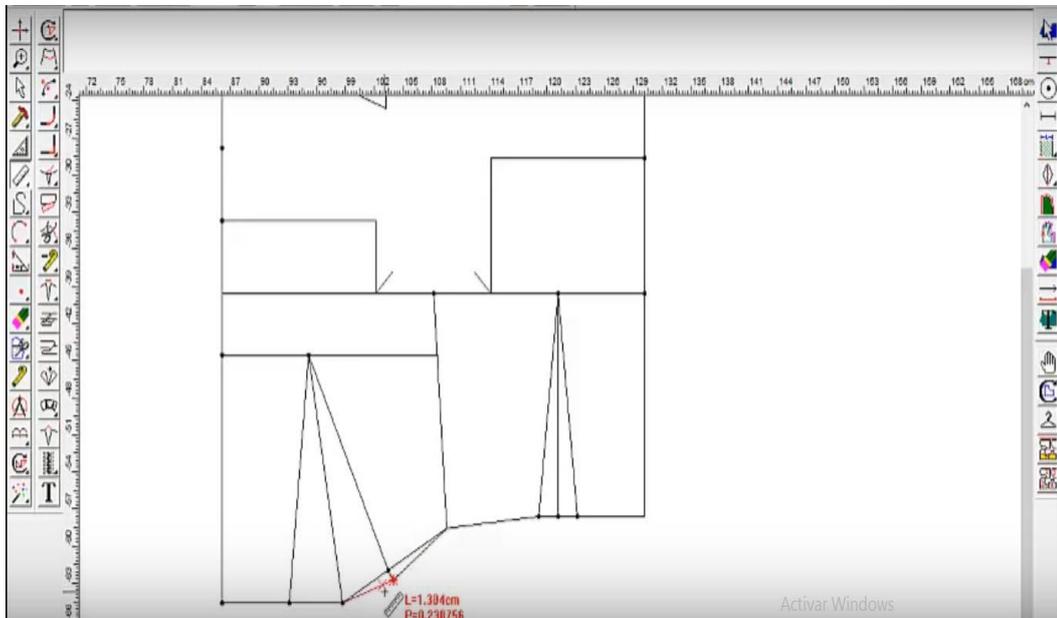


Figura 44. Vamos a formar el escote delantero la sisa y el escote posterior. Con herramienta curva iniciamos formado la sisa del delantero y posterior.

Figura 44

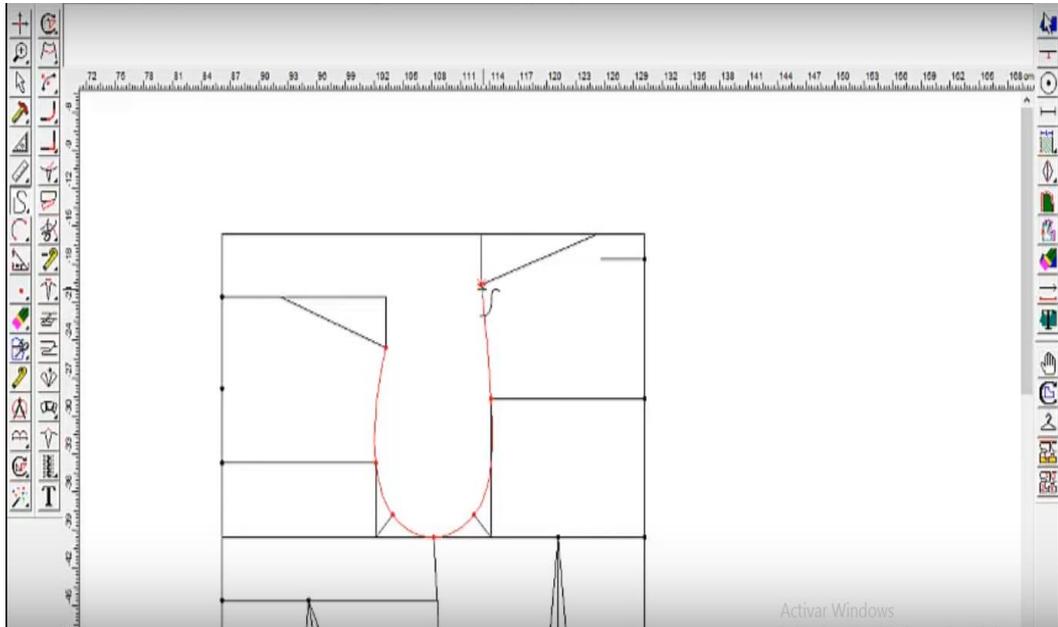


Figura 45. Medimos este punto con el hombro a donde haya terminado el hombro que son 6 cm más 0,5 cm; escuadramos en diagonal y aplicamos 6.5 cm.

Figura 45

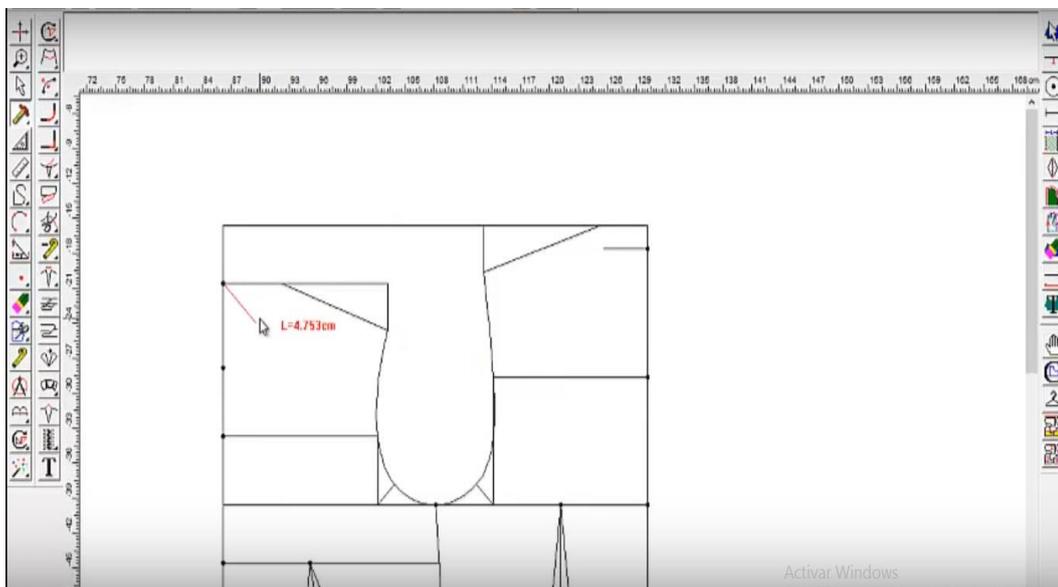


Figura 46. Con la herramienta curva damos la forma del escote delantero. De igual manera formamos el escote posterior

Figura 46

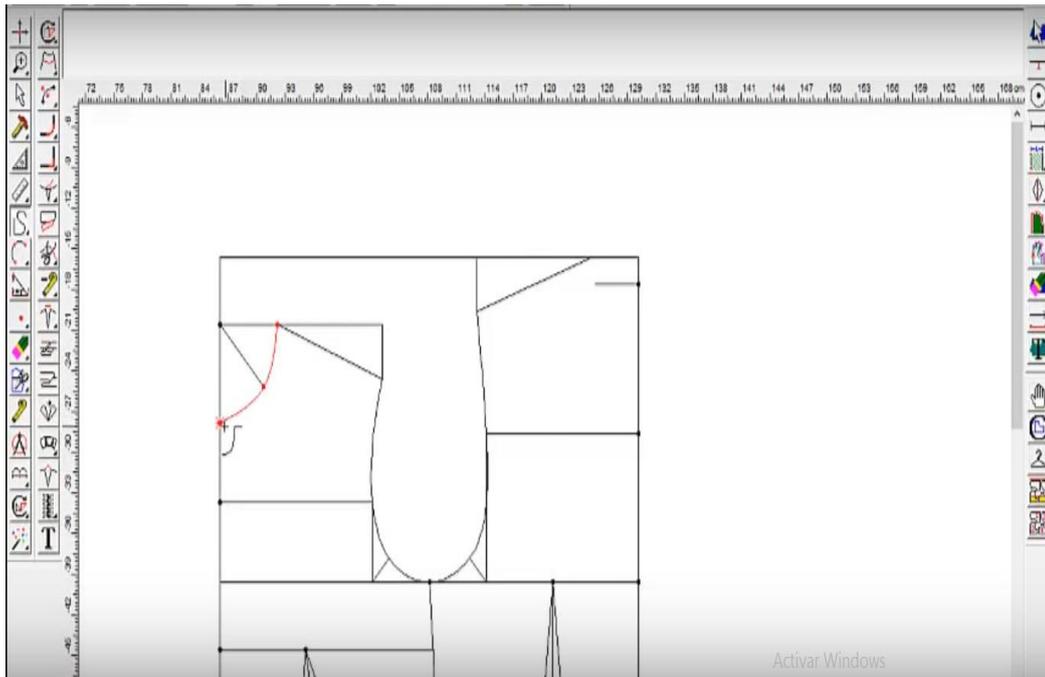


Figura 47. Vamos a formar la pinza del posterior y dividimos en la mitad.

Figura 47

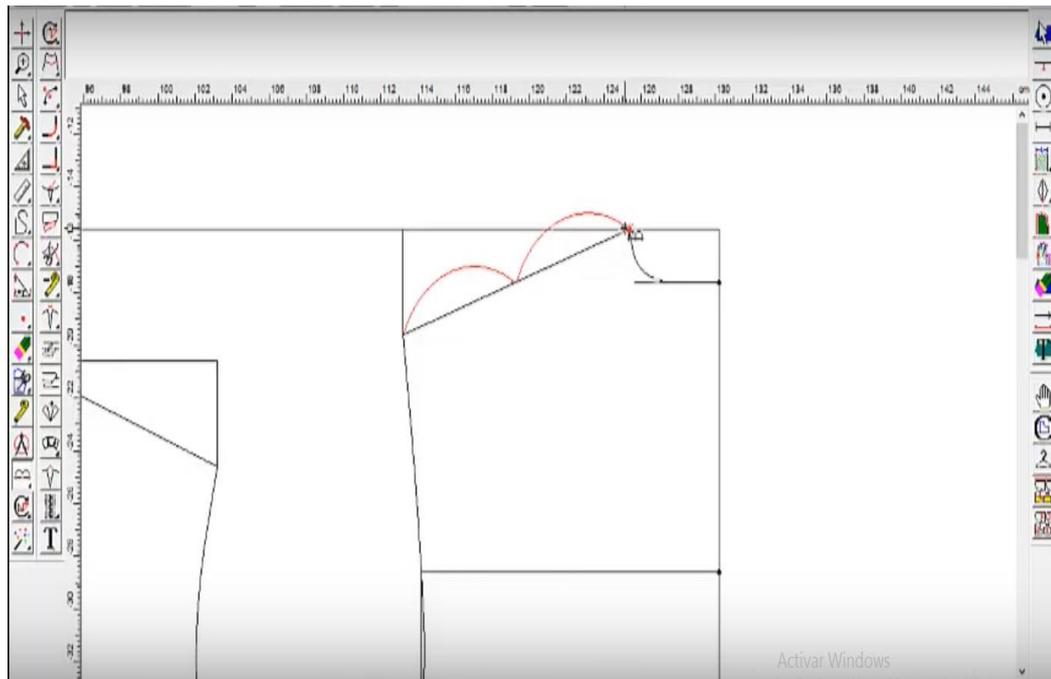


Figura 48. Medimos 1 cm a la izquierda.

Figura 48

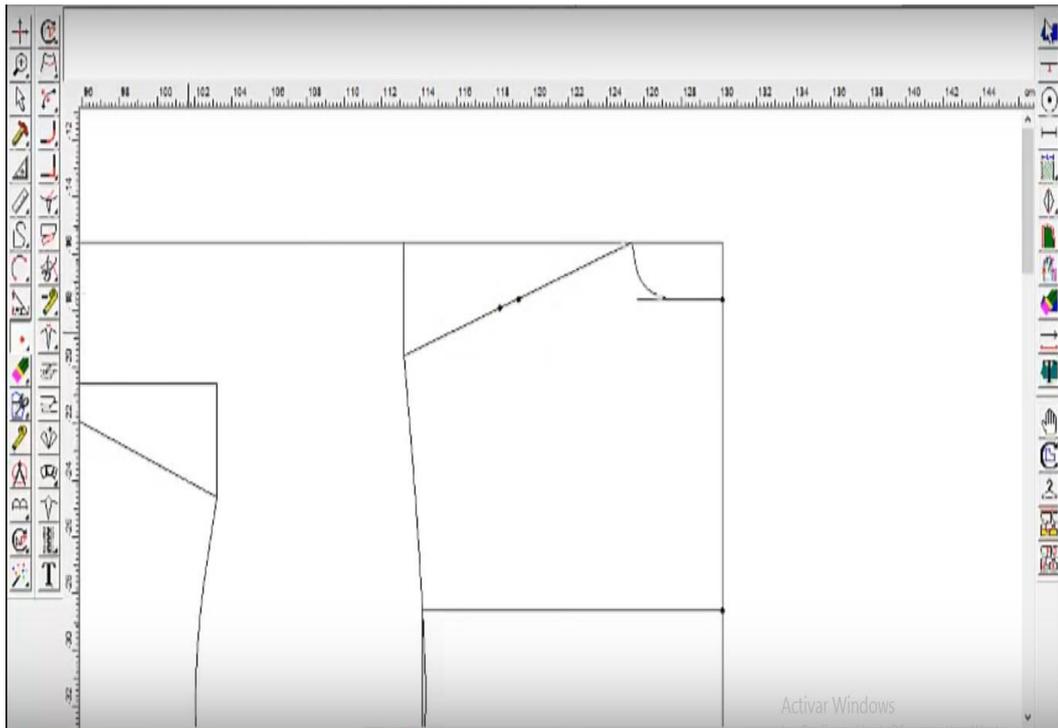


Figura 49. Unimos con recta hacia la línea de pecho.

Figura 49

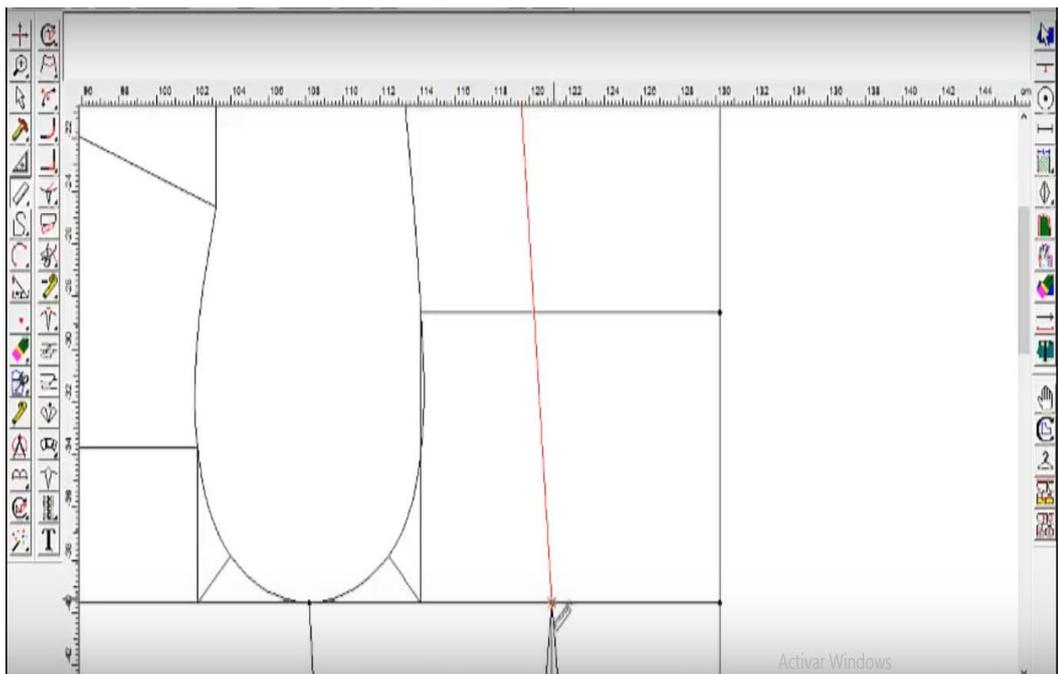


Figura 50. Bajamos 7 cm para la profunda de la pinza

Figura 50

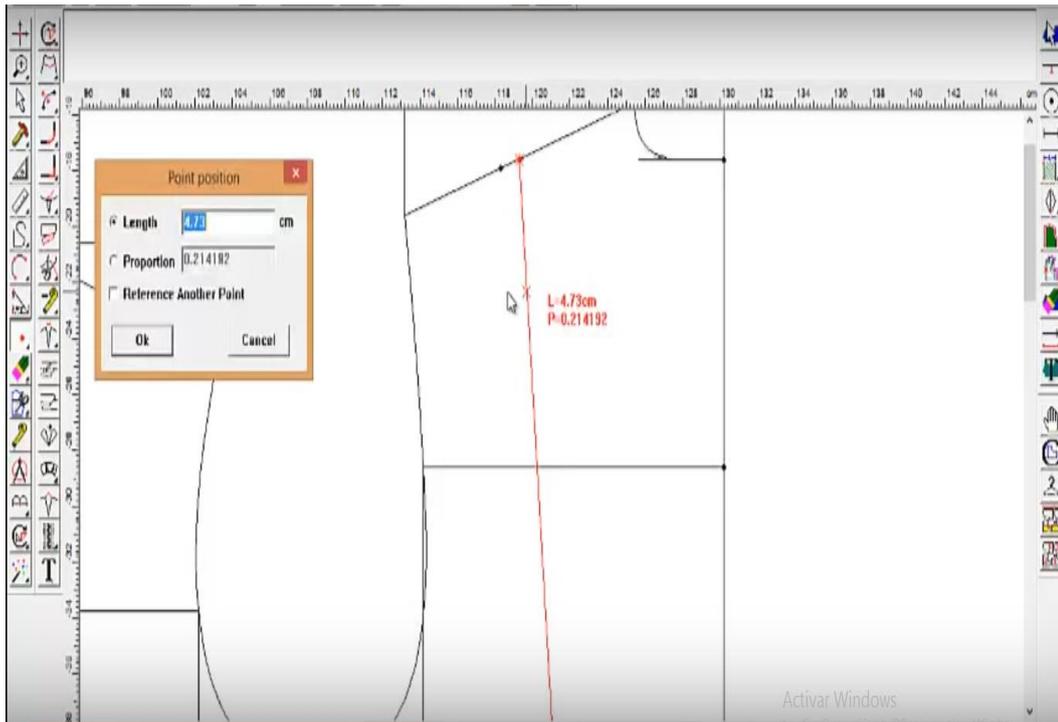


Figura 51. Y con la regla cerramos la pinza.

Figura 51

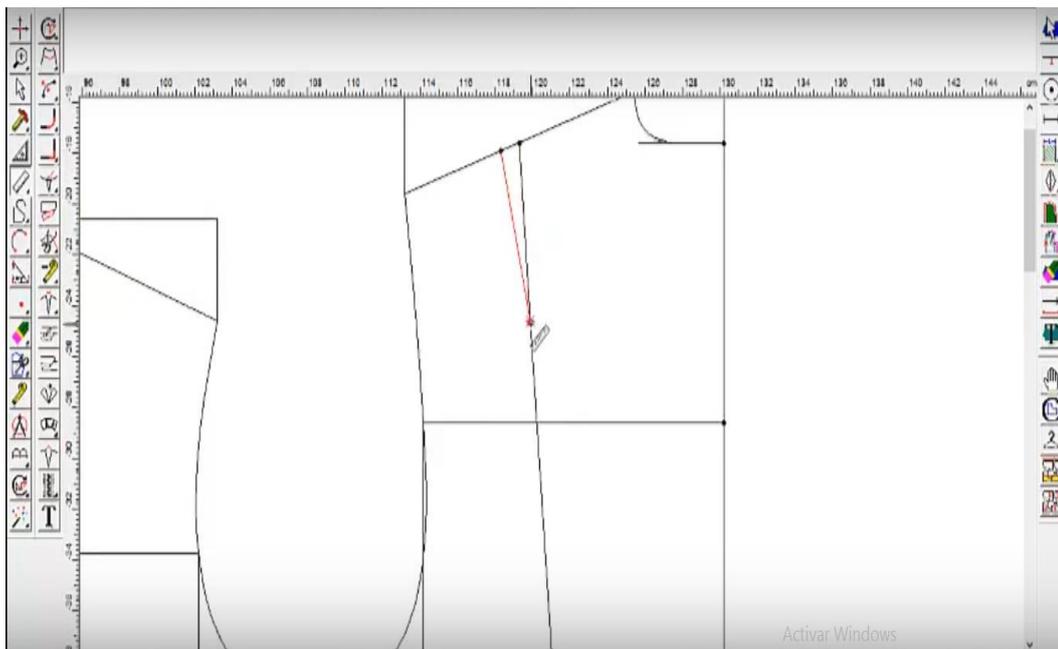


Figura 52. Finalmente nuestro trazo está completo

Figura 52

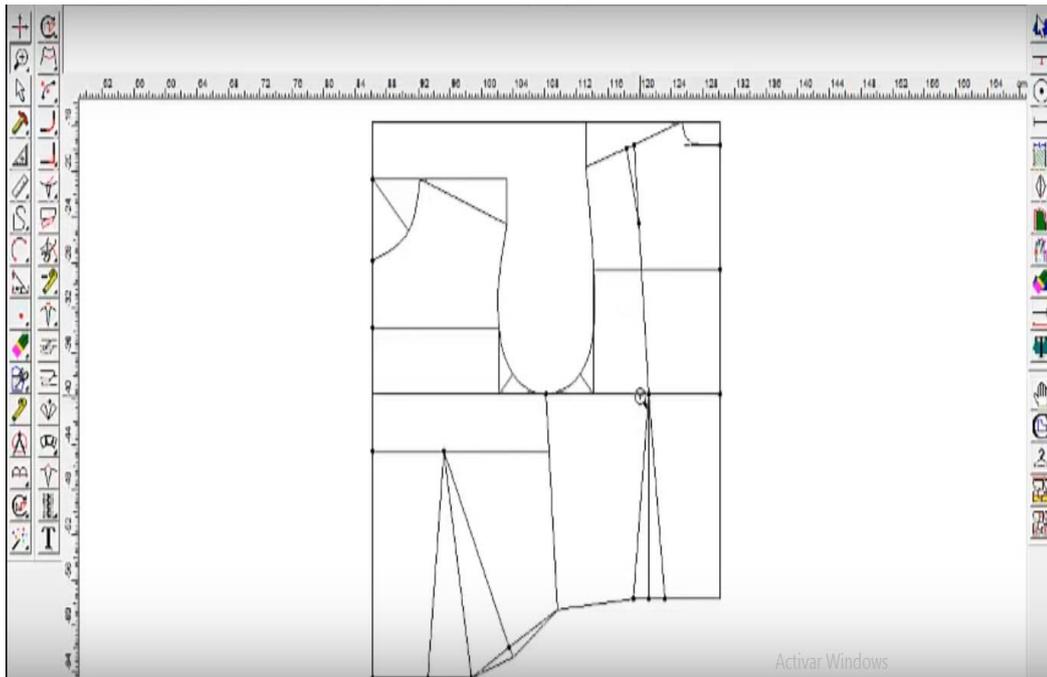


Figura 53. Con la tijera iniciamos cortando el contorno del escote posterior, bajamos hasta el largo, vaciamos la pinza, llegamos al costado y tenemos cortado la parte posterior.

Figura 53

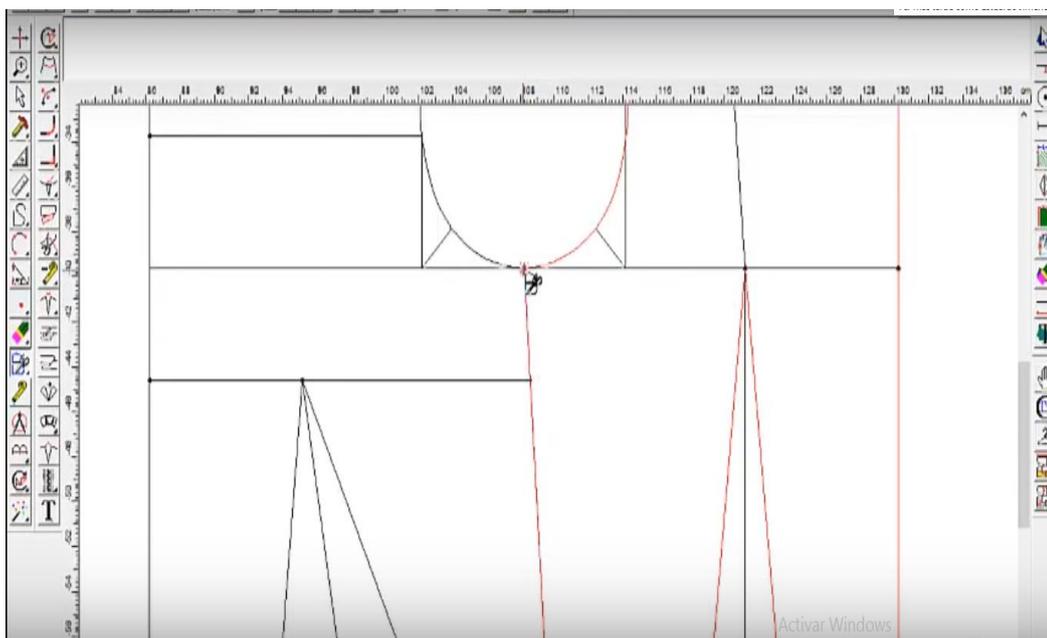


Figura 54. Con esta herramienta visualizamos el corte.

Figura 54

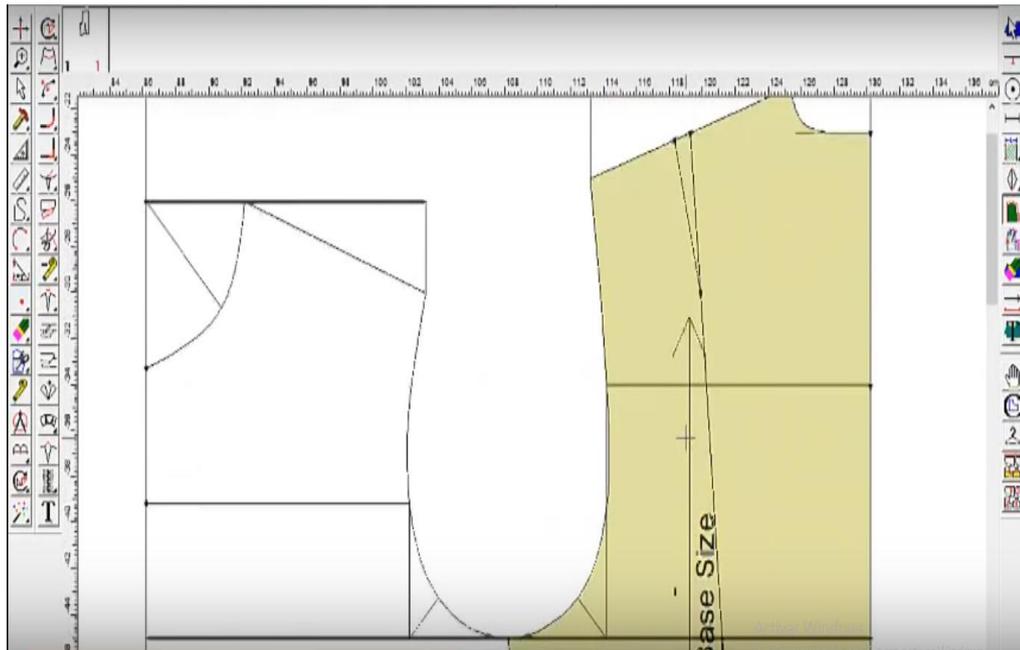


Figura 55. Ahora el delantero, iniciamos cortado la sisa cortamos por el hombro, cortamos por el escote delantero, bajamos hasta el largo total, vaciamos la pinza igual manera y cerramos en el costado.

Figura 55

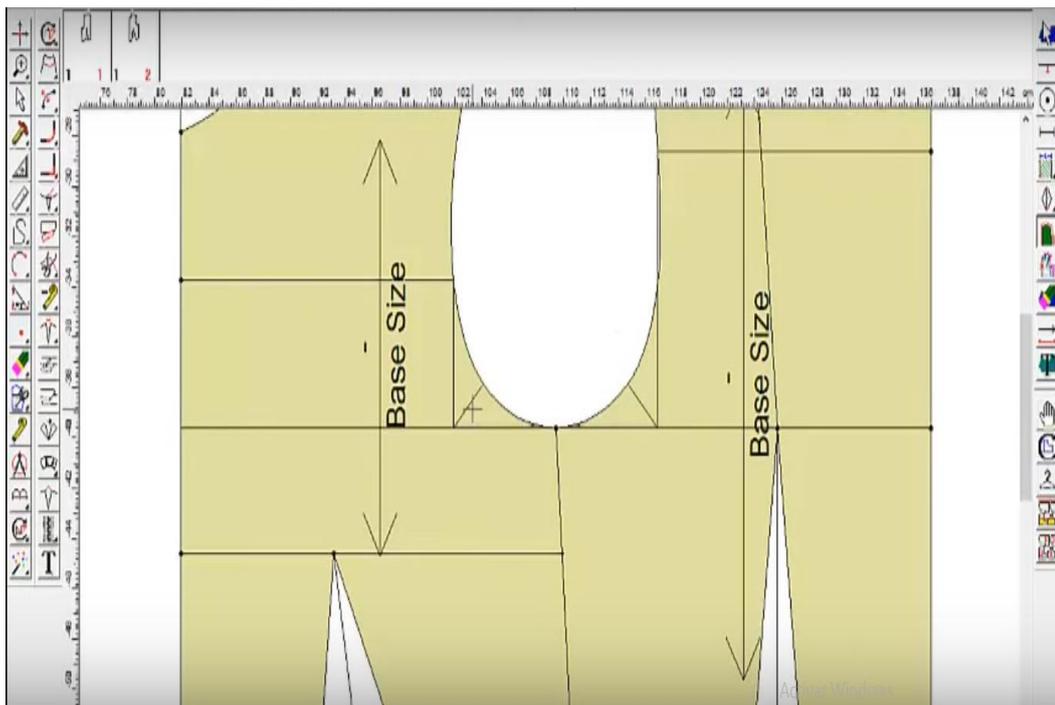


Figura 56. Guardamos.

Para escalar abrimos el otro programa de Richpeace en GGS
Abrimos y buscamos en el escritorio el documento guardado como PDS
con el nombre que hayamos guardado en este caso se hizo como patrón
corpiño y abrimos y aparece en la zona de almacenaje.

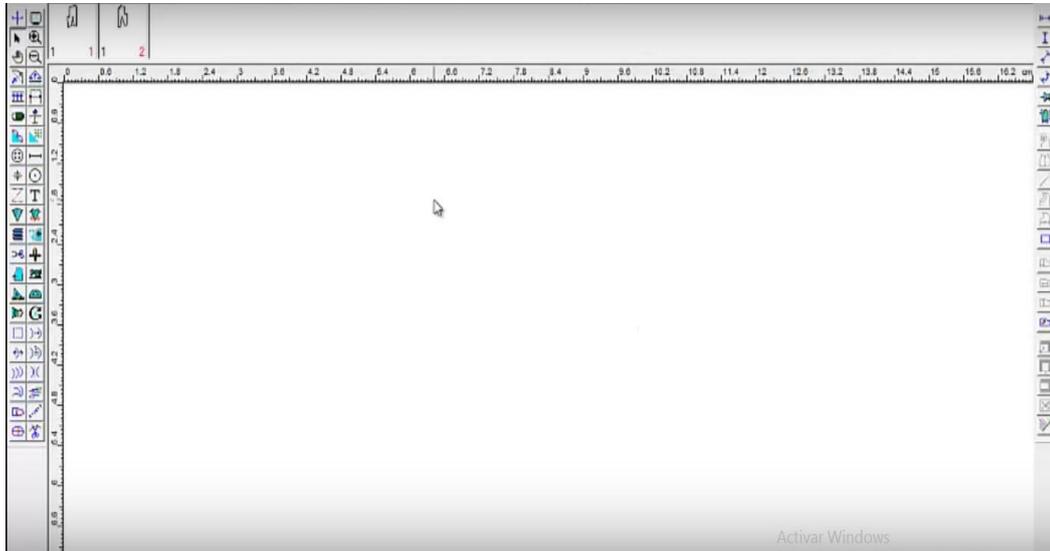


Figura 57. Damos un clic para que aparezca en la mesa de trabajo y empezar a escalar.

Figura 57

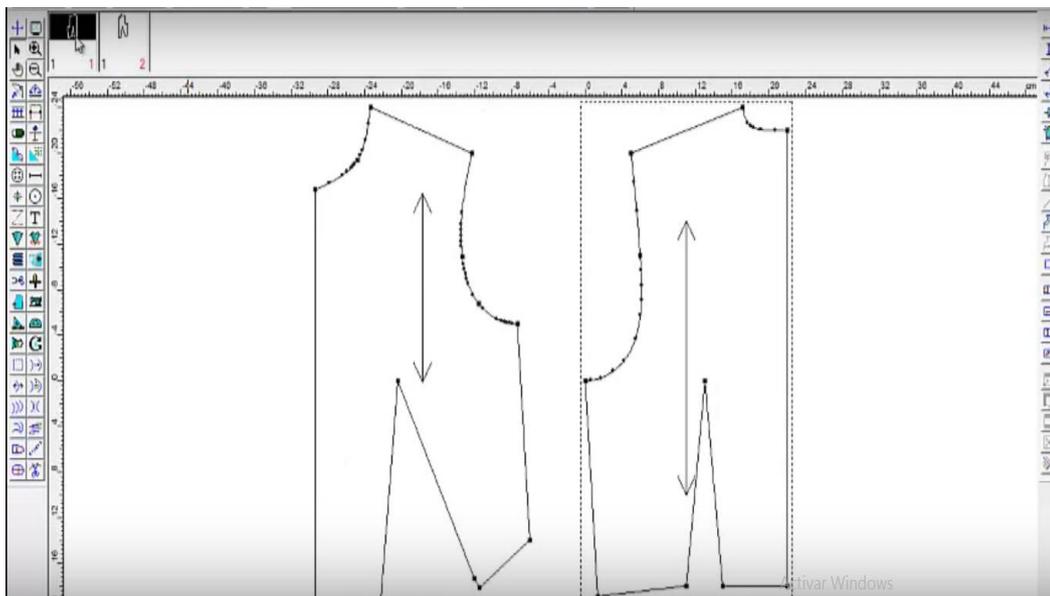


Figura 58. Ubicamos los puntos básicos y aparecen automáticamente en el patrón y son fáciles de reconocer porque tiene forma cuadrada pero hay otros puntos que debemos señalar manualmente como son el de la línea de profundidad de escote y de sisa.

Figura 58

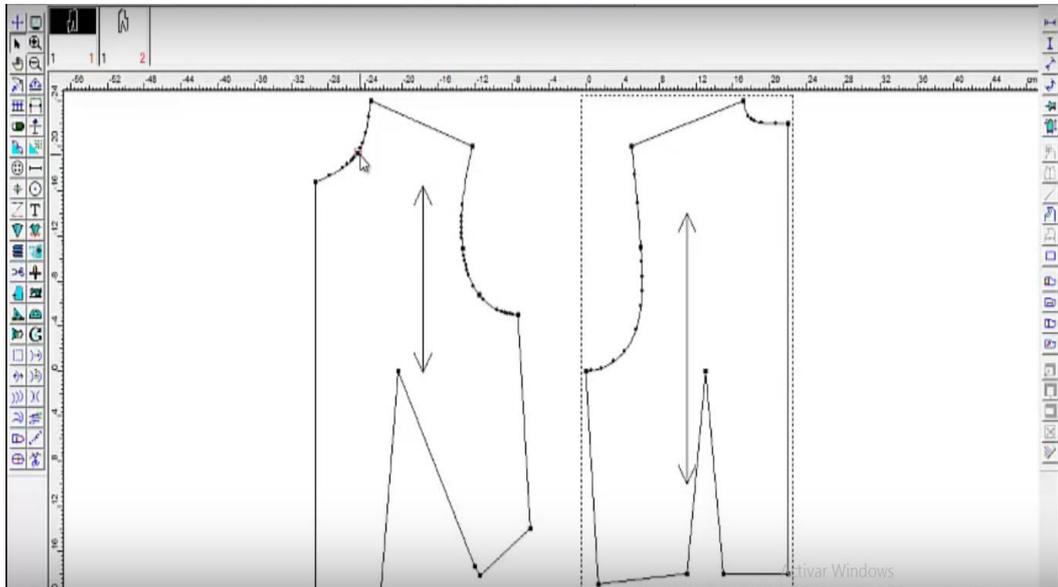


Figura 59. Para ello hacemos doble clic en el punto medio del escote delantero.

Figura 59

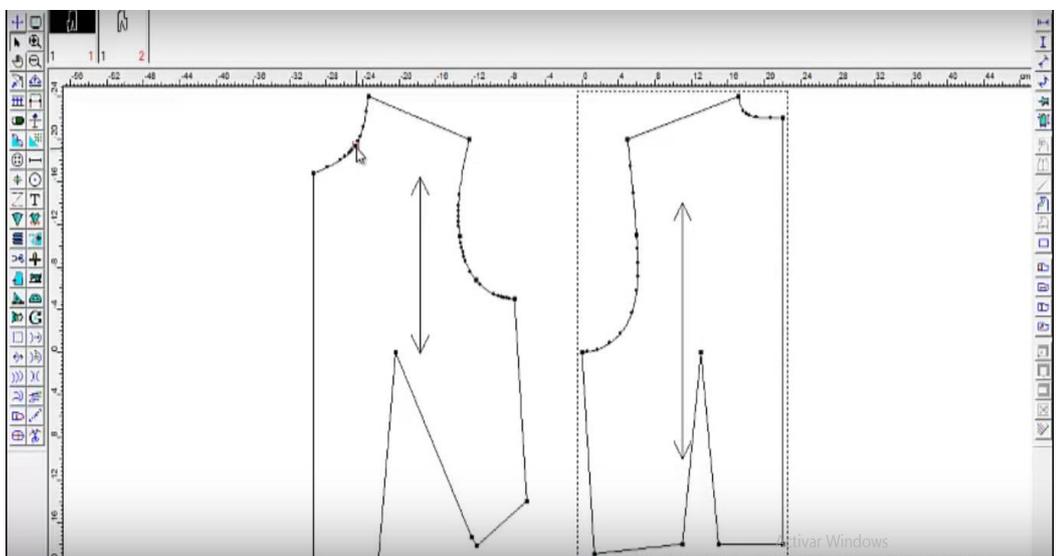


Figura 60. Desmarcamos al opción curve y señalamos la opción grading y OK.

Figura 60

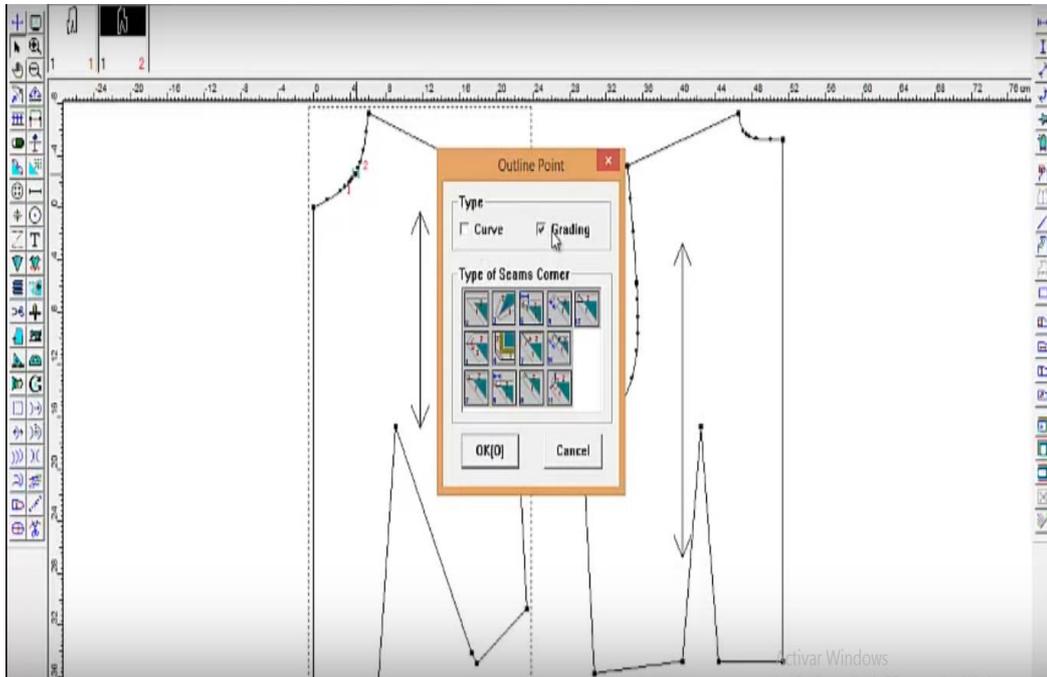


Figura 61 y 62. De la misma manera hacemos en la línea de sisa del patrón posterior y delantero.

Figura 61

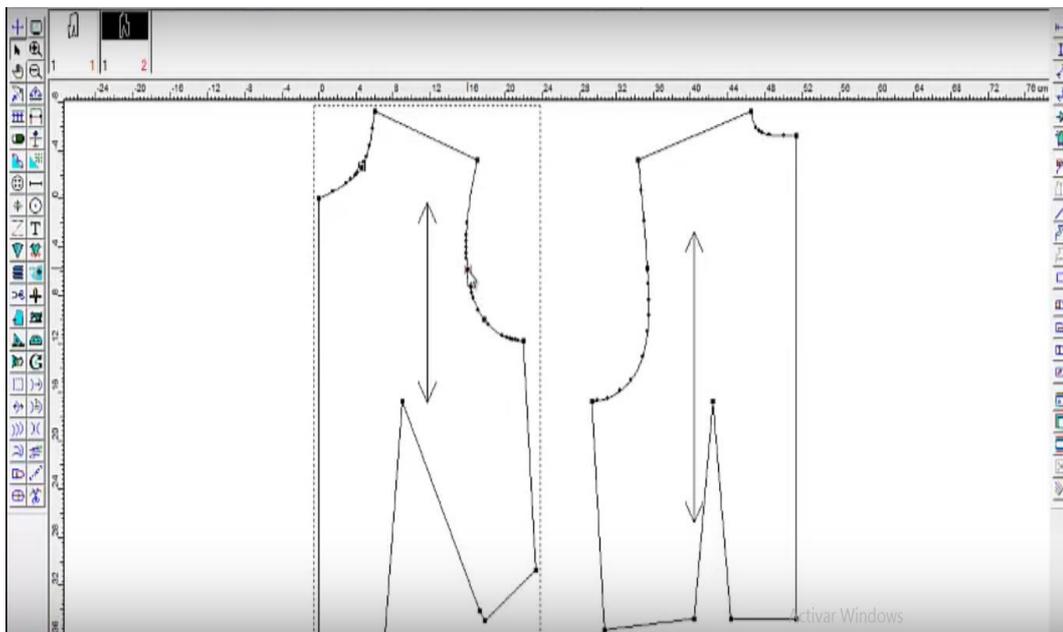


Figura 62

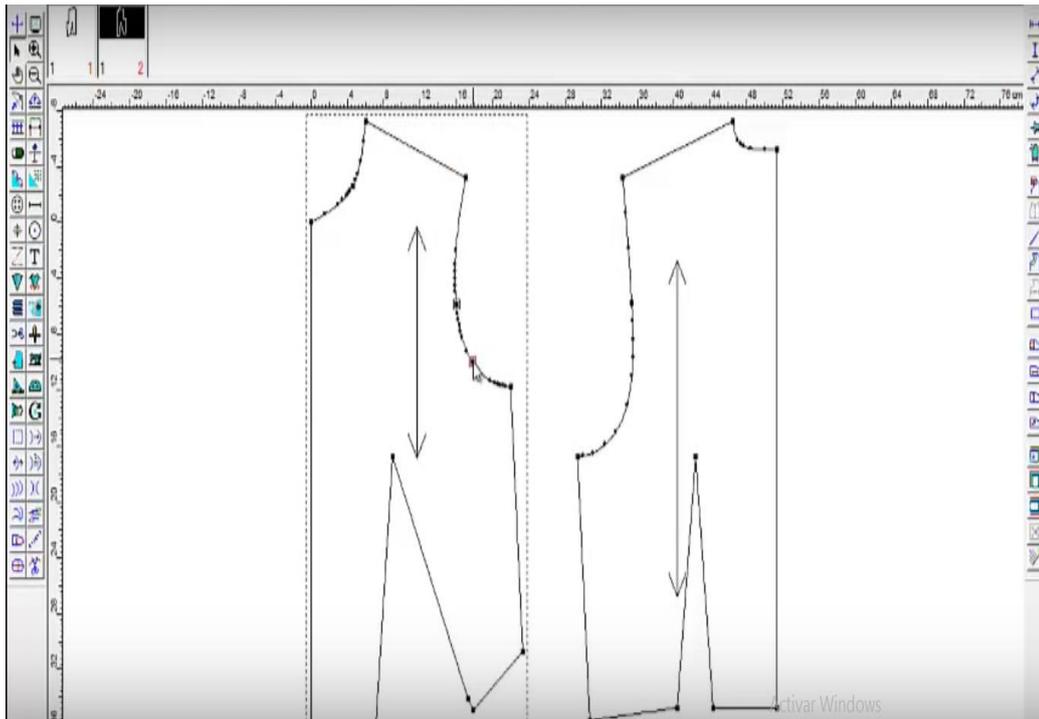


Figura 63. Los puntos que ya vienen marcados en forma de cuadrado debemos desmarcar grating y marcar curve para que no se escale al momento de iniciar con el escalado.

Una vez señalado los puntos de escalado vamos a trabajar con los moldes en diferentes direcciones. Vamos a utilizar al herramienta rotar pieza; damos clic en un punto y giramos en la dirección que deseamos. De la misma manera hacemos con la pieza posterior. Cogemos rotar y en un punto rotamos en la dirección que queremos. Luego al icono de la mano para mover los patrones.

Marcada la pieza posterior, vamos a la barra de herramientas y cogemos el icono que nos aparece en la pantalla, flip vertical que nos permite girar de forma vertical al molde. Marcada la pieza delantera damos clic en la herramienta para rotar horizontalmente, flip horizontal y flip vertical para girar verticalmente y empezar a escalar con las piezas.

Figura 63

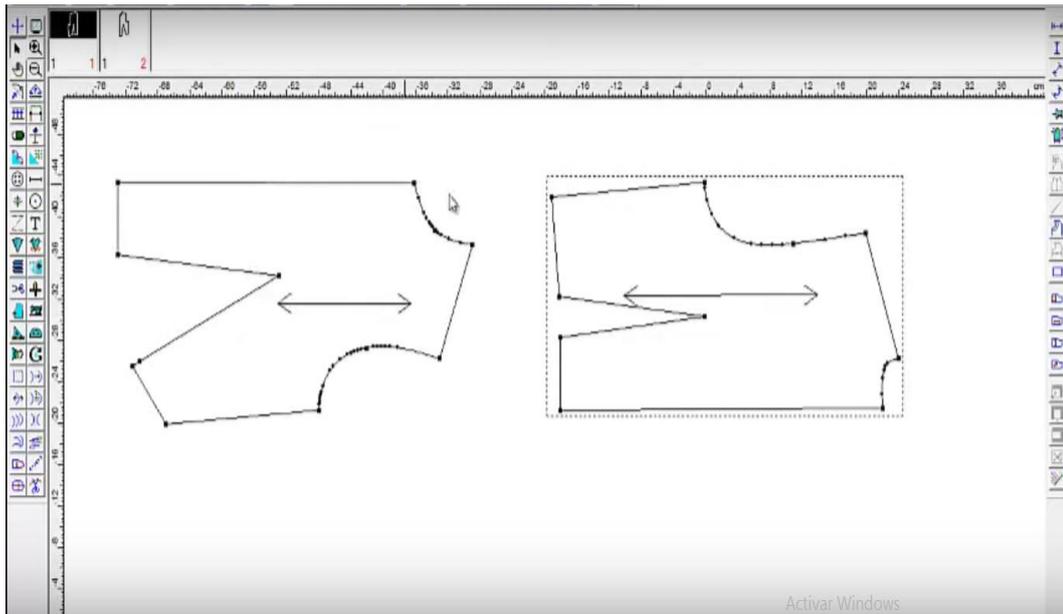


Figura 64. En la barra de menú Pattern, Edit size, y en el cuadro de dialogo ponemos las tallas que vamos a escalar. Escalar la talla base 8.

Figura 64

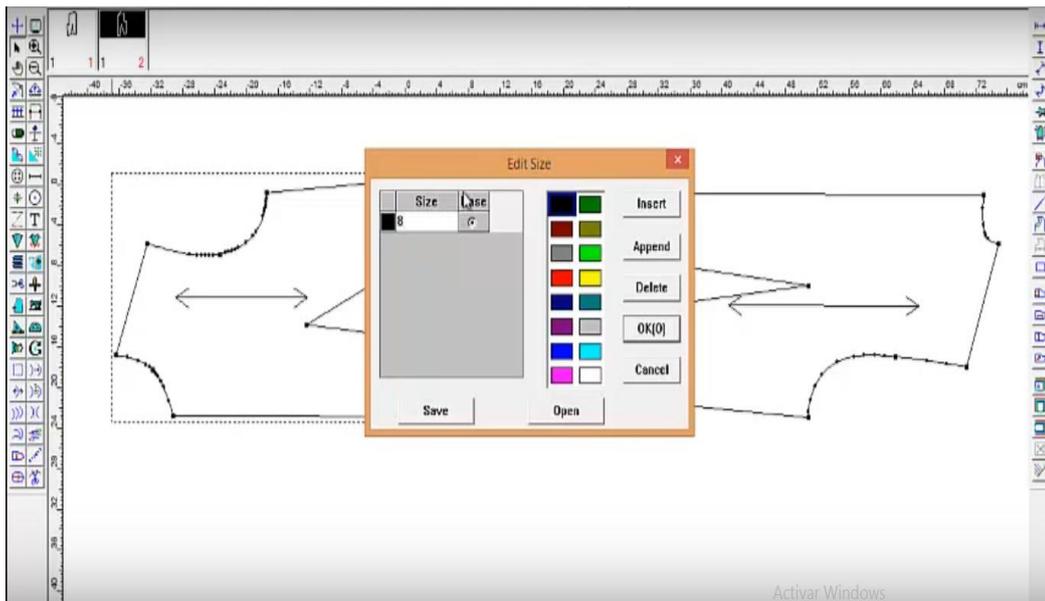


Figura 65. Para escalar tallas más pequeñas 6 por ejemplo damos clic en insertar.

Figura 65

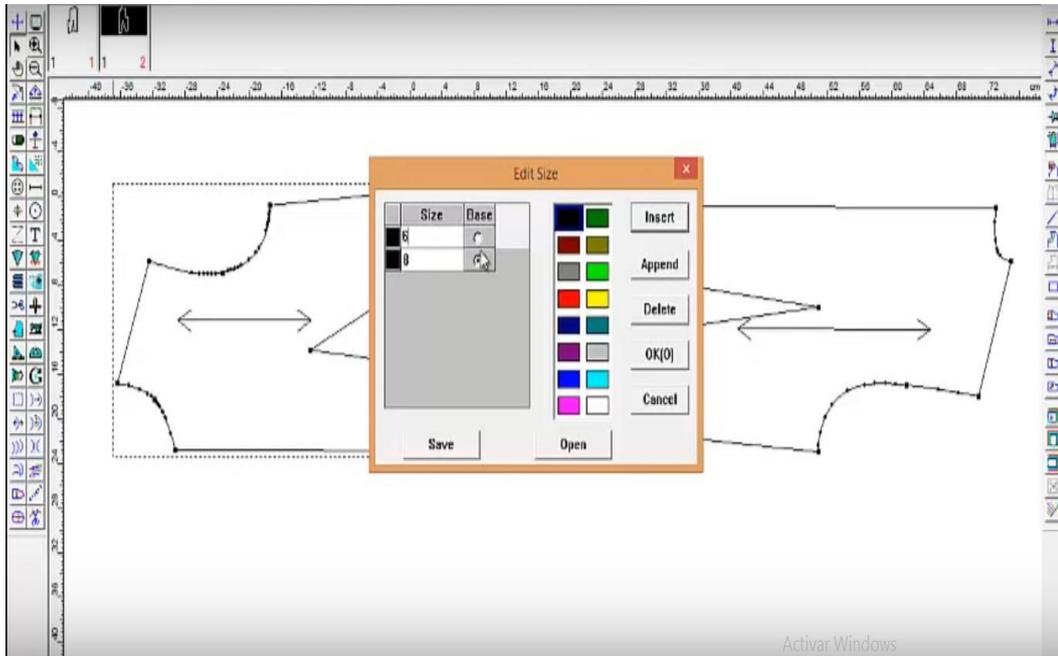


Figura 66. Para incrementar tallas damos clic en la talle base y en Append incrementamos las tallas desde la 10 hasta la 16.

Figura 66

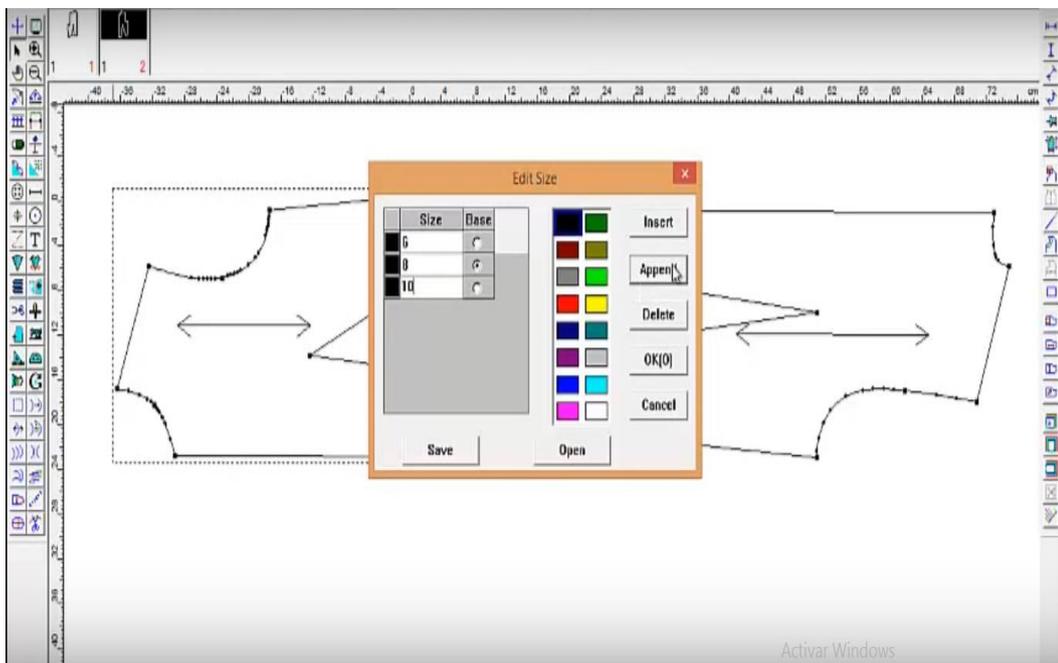


Figura 67. Aquí aparecen los colores con los que vamos a escalar para no confundir los trazos.

Hecho esto clic en Ok y están creadas las tallas que van a utilizar.

Figura 67

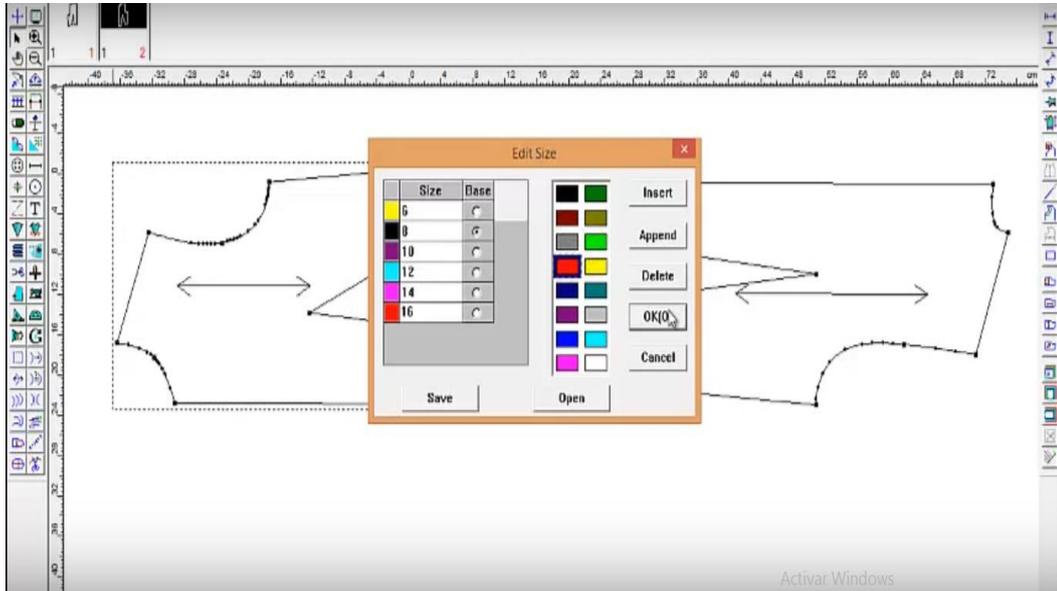


Figura 68. Clic en barra de herramientas clic en Show/Hide Point grading table cuadro de diálogo para poner las medidas y empezar a escalar.

Figura 68

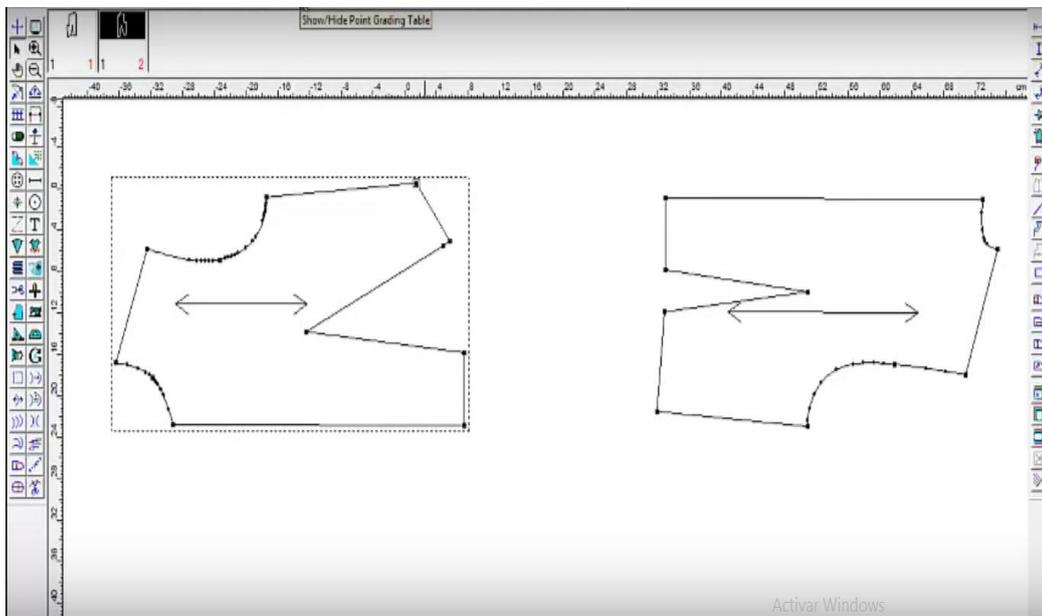


Figura 69. Debe estar activados dos iconos de la parte superior derecha del cuadro de dialogo para que se escale por igual.

Figura 69

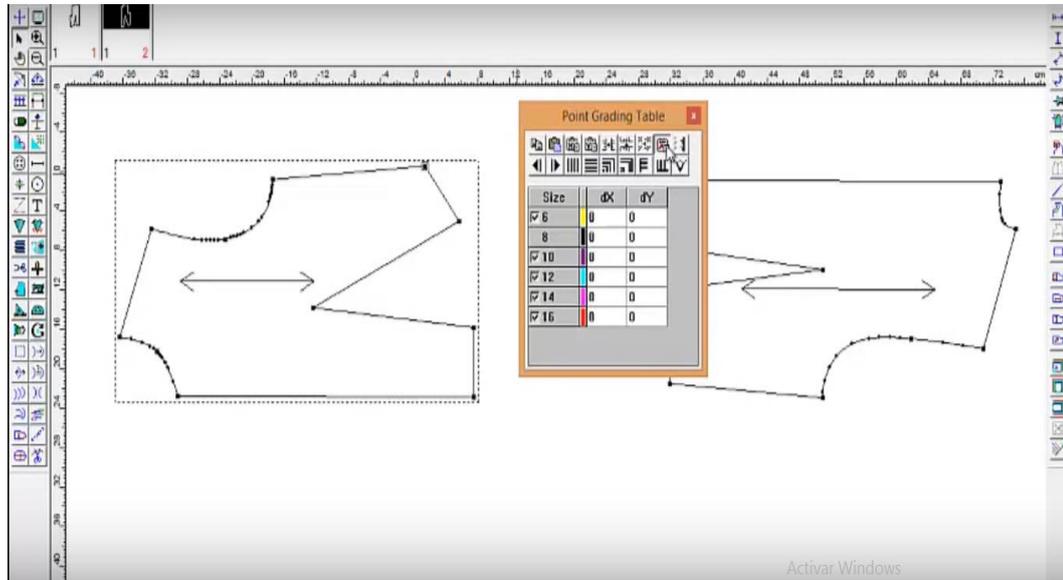


Figura 70. Empezamos poniendo las medidas de x y y; para contornos es una proporción equivalente a 1 cm para anchos es media proporción 0.5 cm. Para largo o talle $\frac{1}{4}$ de proporción 0.25 cm. Nos ubicamos en el punto de costado

Figura 70

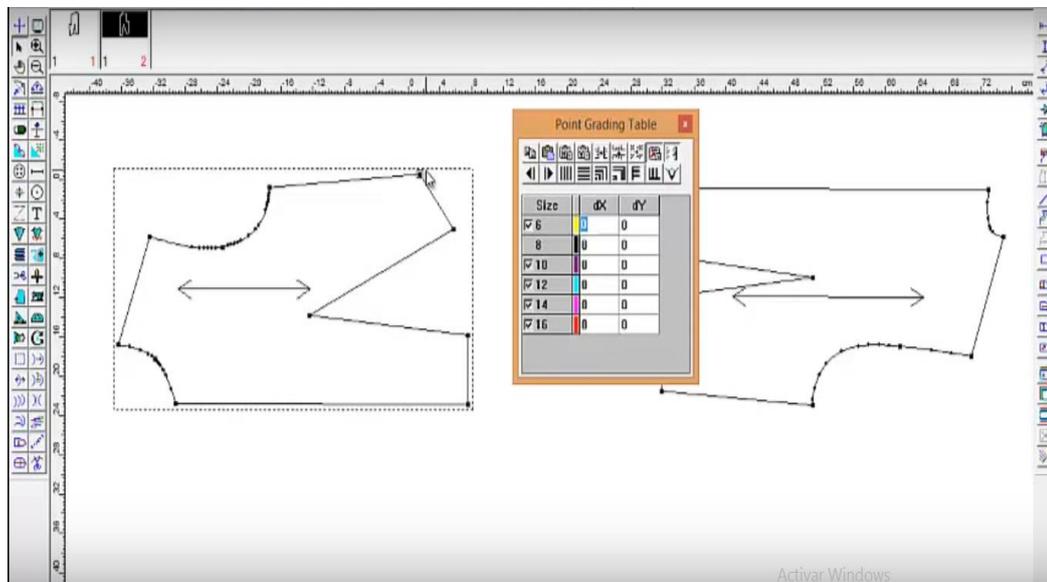


Figura 71. Empezamos a escalar la talla más pequeña; en la medida de x ponemos -0.25 equivalente a $\frac{1}{4}$ de proporción y ubicamos en y -1 cm equivalente a una proporción que es la medida para el contorno. Damos un clic en el icono igual a x y y; eso nos escala automáticamente todas las tallas.

Figura 71

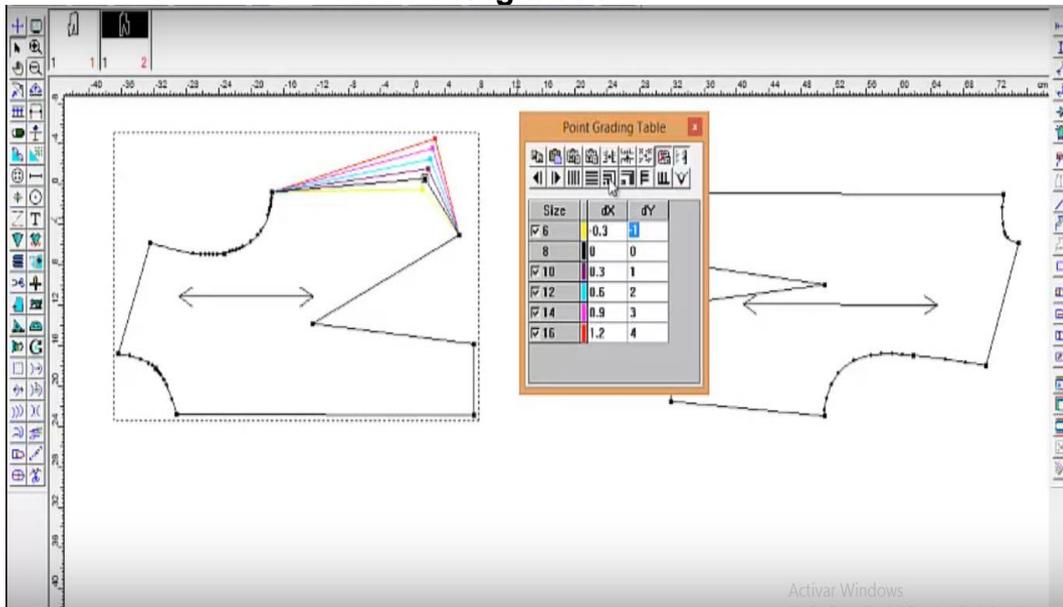


Figura 72. Luego nos ubicamos en la línea de sisa

Figura 72

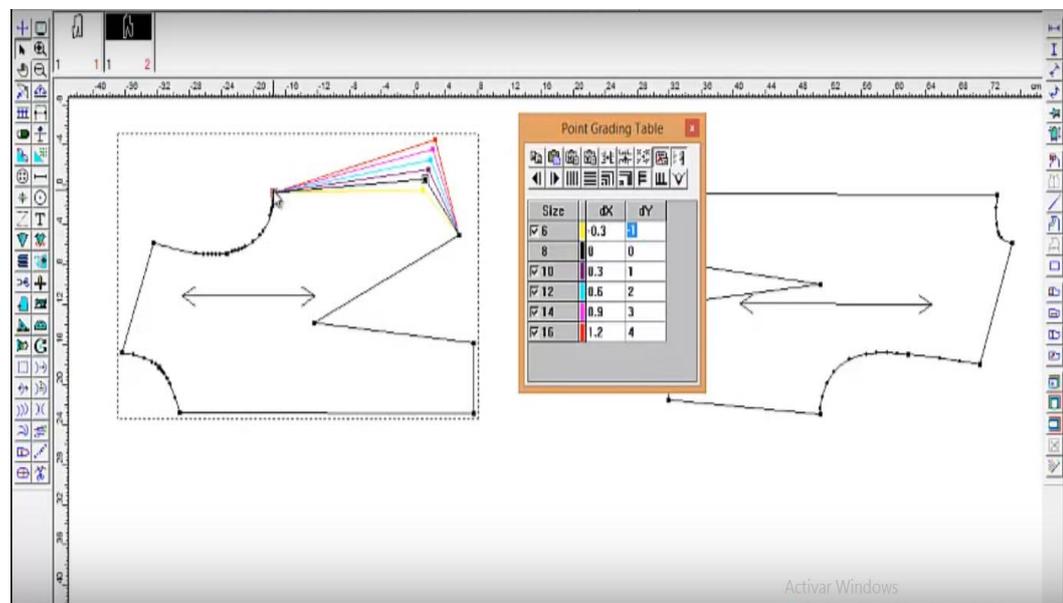


Figura 73. Ubicamos las medidas en la talla 6 en x 0, - 1 en y porque es la medida de ancho clic en igual a x y y aparecen todas las medidas.

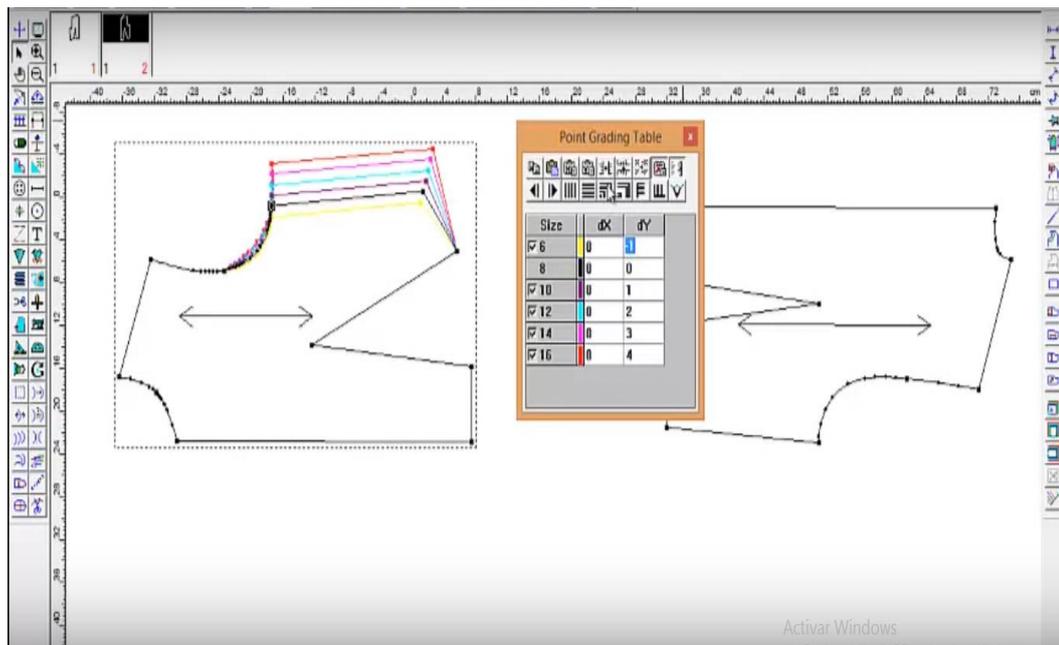


Figura 74. Damos clic en línea de sisa ubicamos 0 en x y -0.5 en y que es la media proporción clic en x y y.

Figura 74

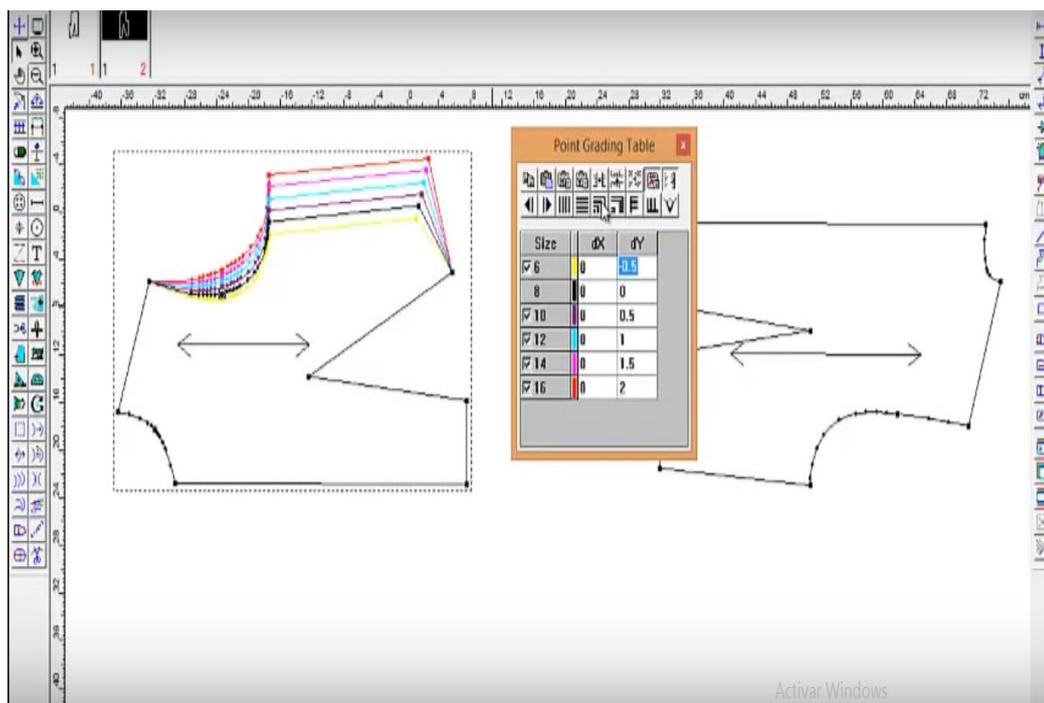


Figura 75. Damos clic en la línea de hombro. 0.3 en x -0.5 en y.

Figura 75

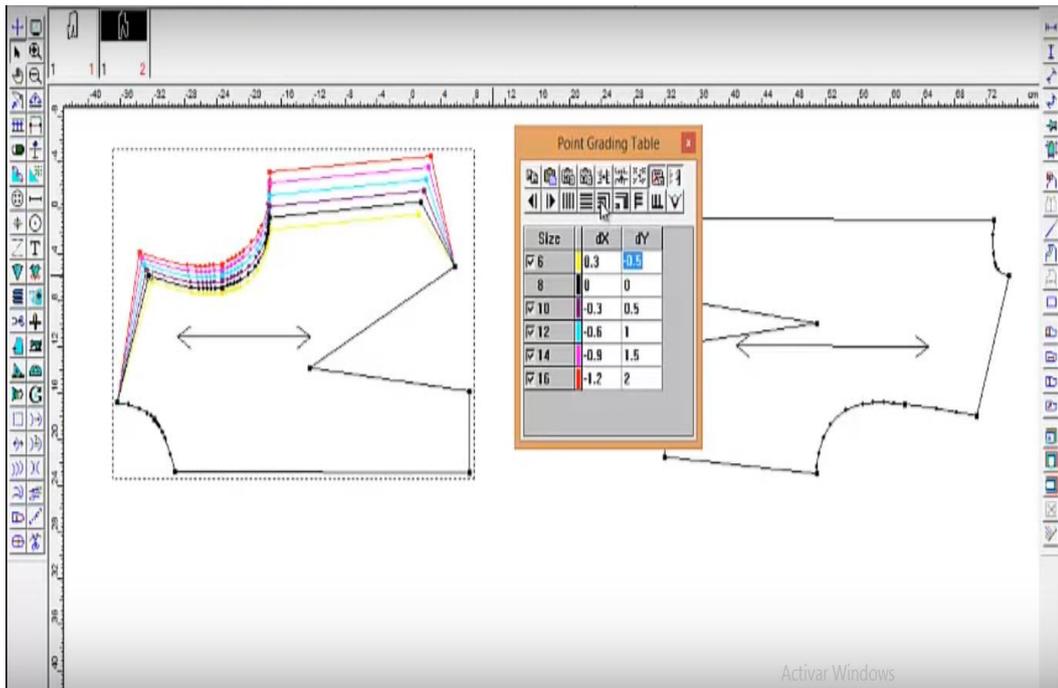


Figura 76. Clic en la línea de escote; x 0.3 y y 0.25;

Figura 76

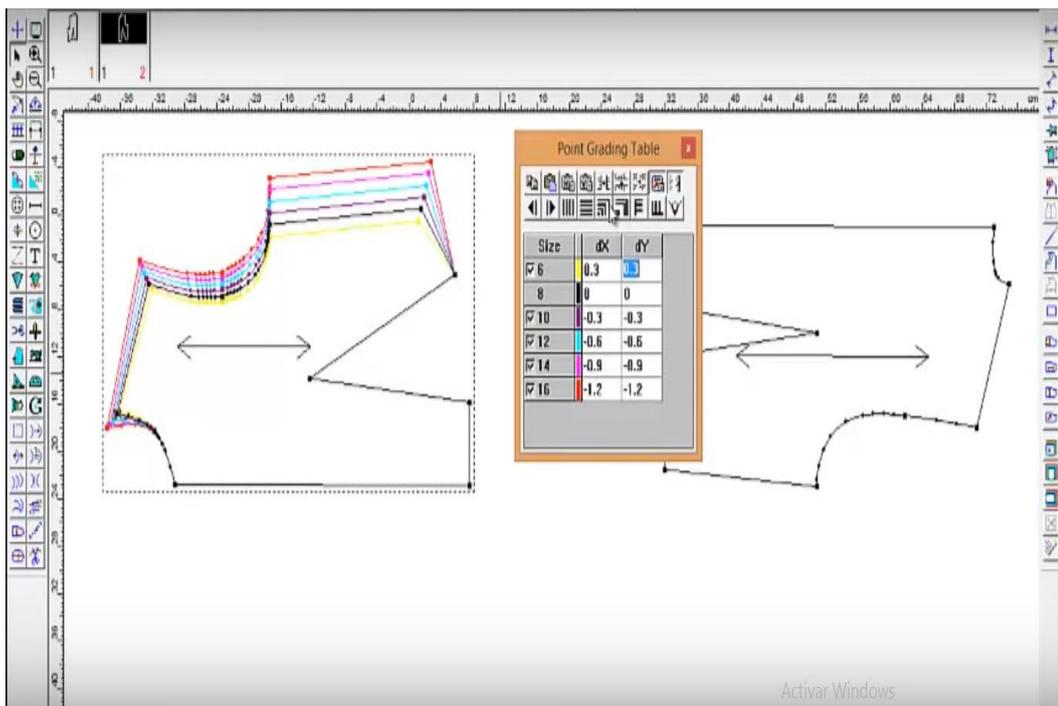


Figura 77. Clic en escote delantero en x 0.5 y en y 0;

Figura 77

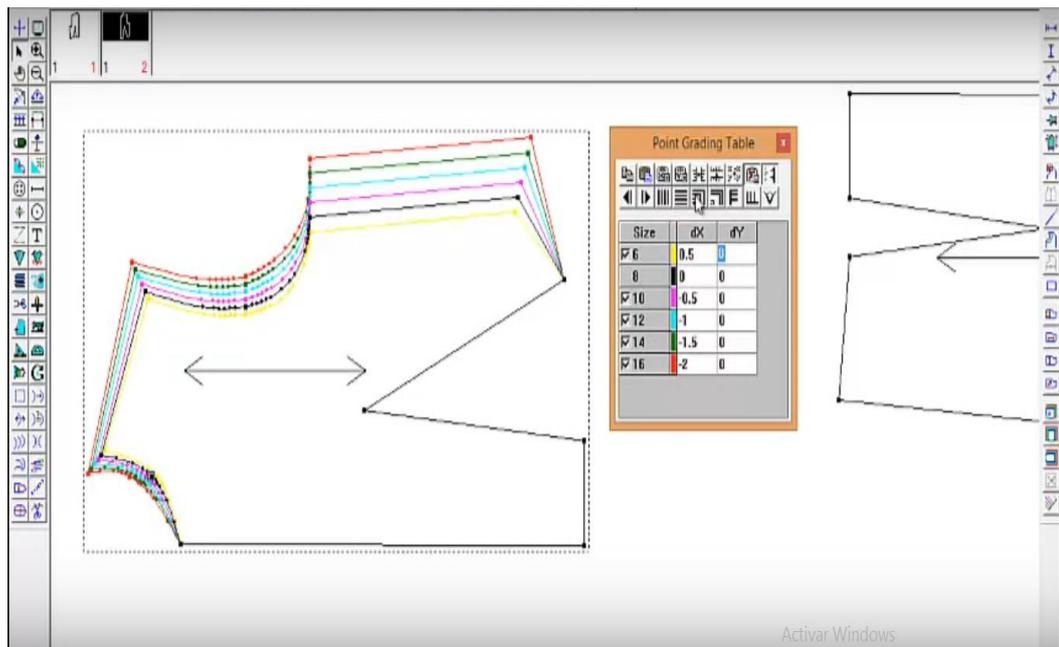


Figura 78. Clic en el siguiente punto en x -0.25 y en y 0.

Figura 78

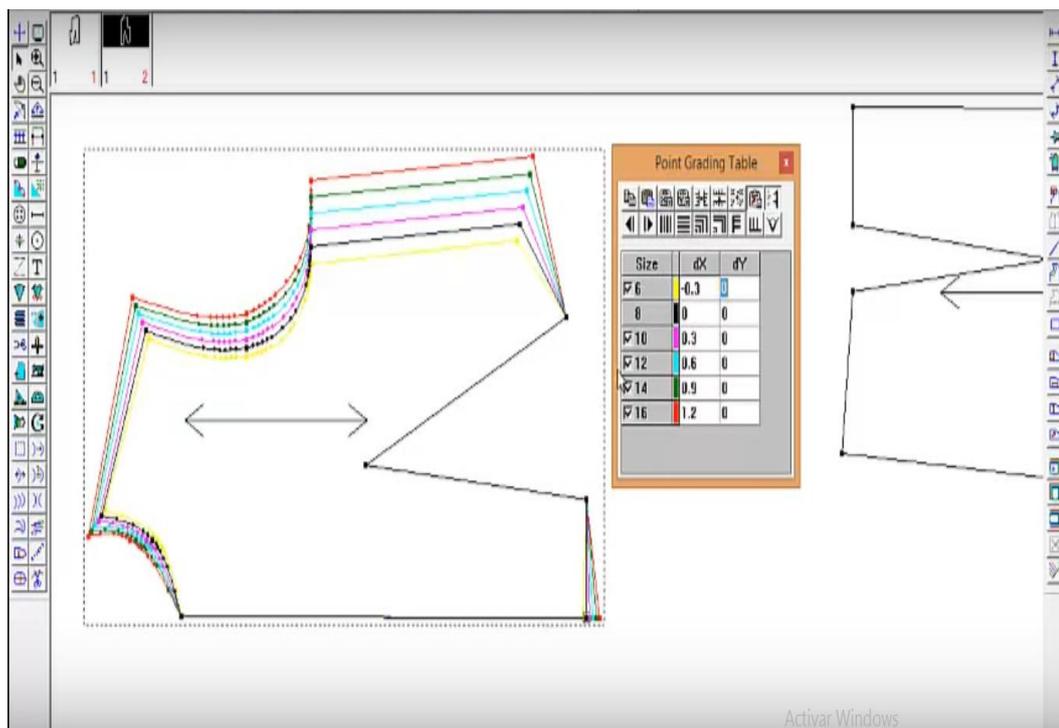


Figura 79. Siguiendo -0.3 en x y en y 0.25.

Figura 79

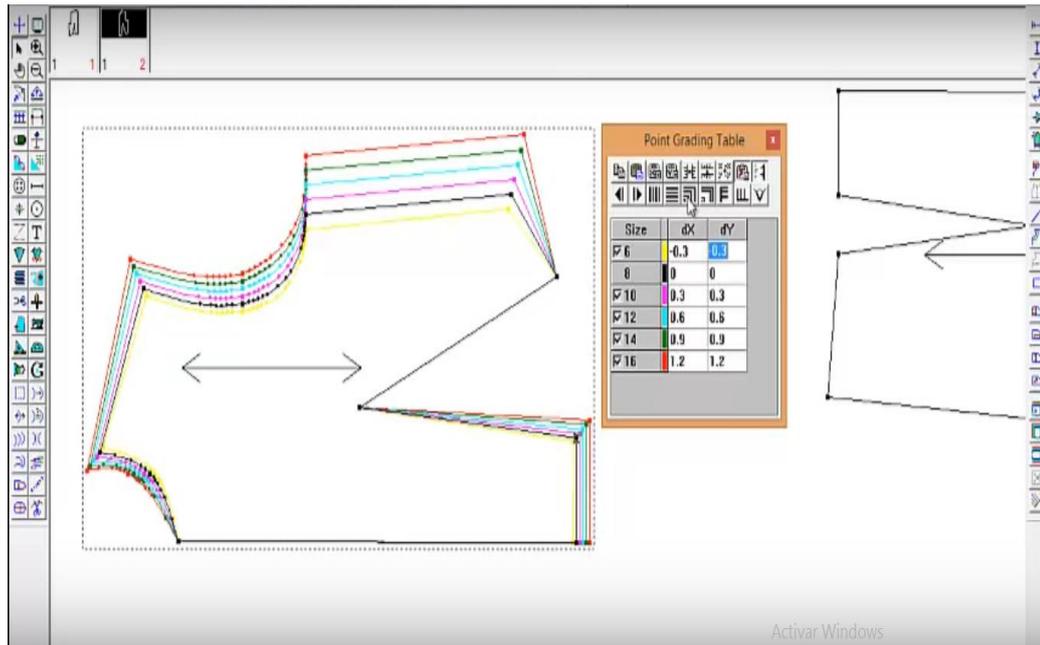


Figura 80. Punto de pinza; en x 0 y en y 0.25;

Figura 80

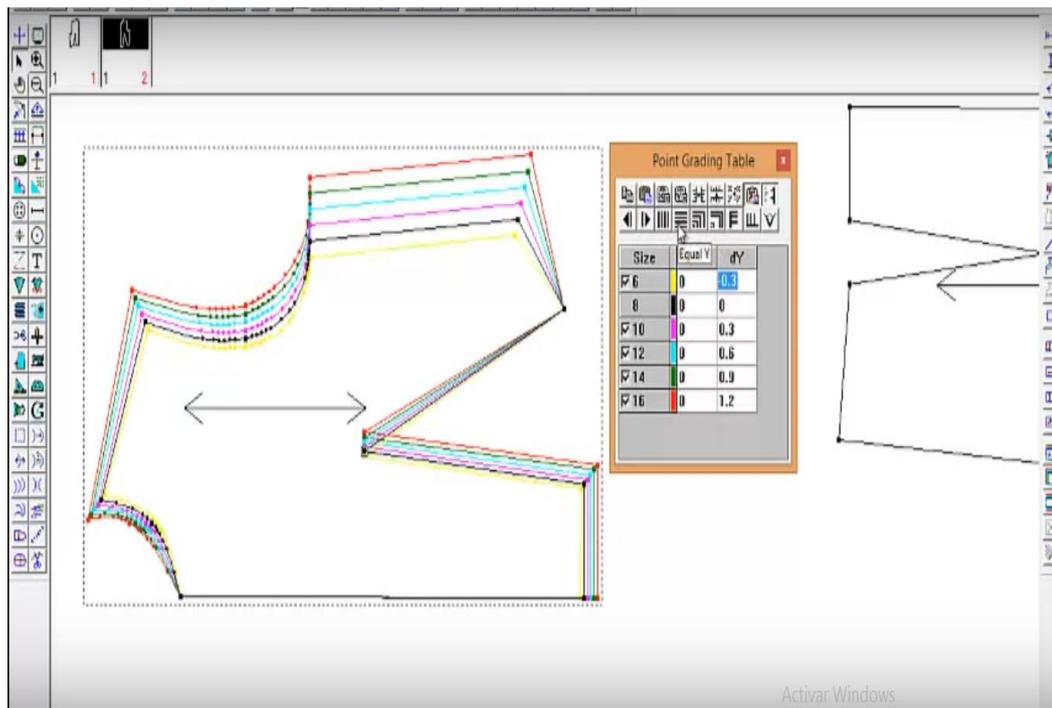
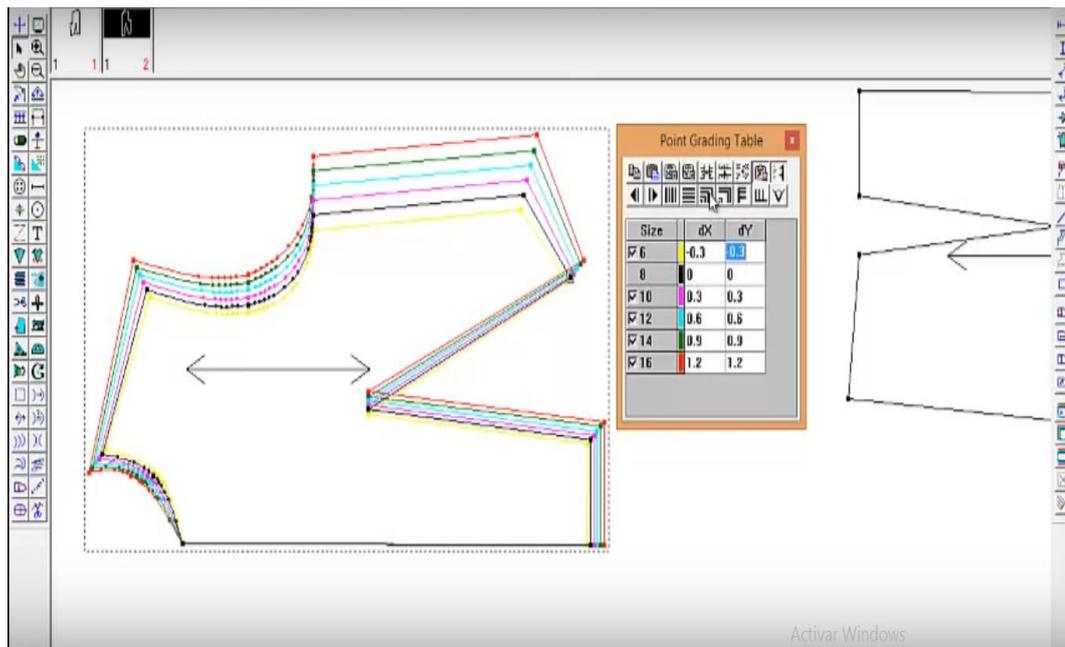


Figura 81. Siguiendo punto en x -0.25 y en y -0.25.

Figura 81



Ahora a escalar la pieza posterior

Figura 82. Línea de escote posterior en x -0.3 y en y 0;

Figura 82

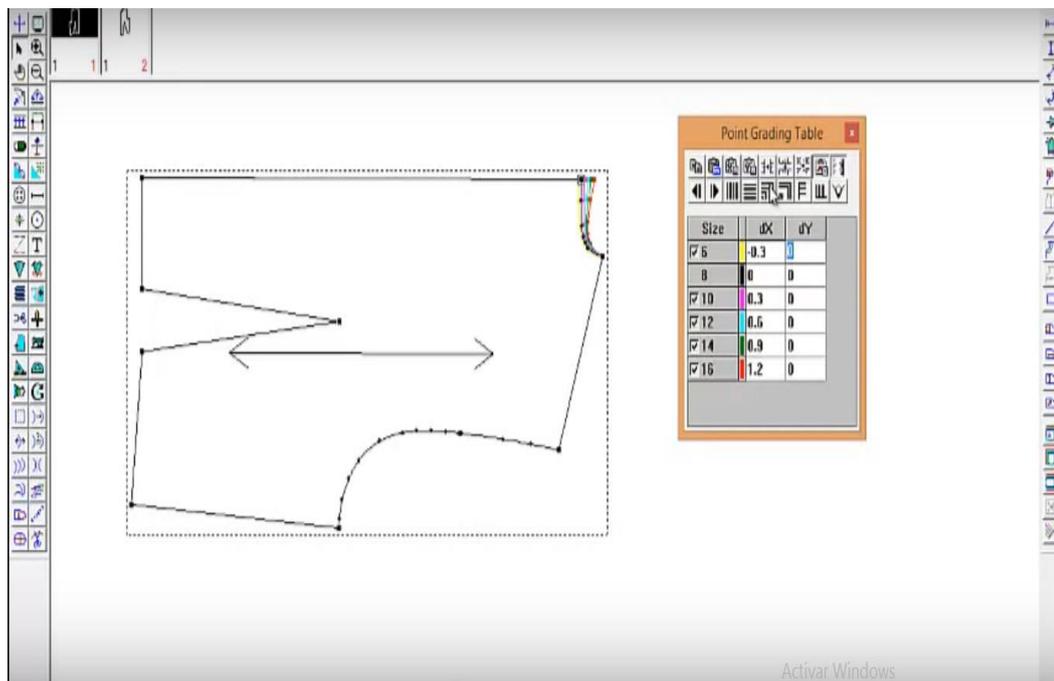


Figura 83. En el punto de hombro en x 0.25 y en y 0;

Figura 83

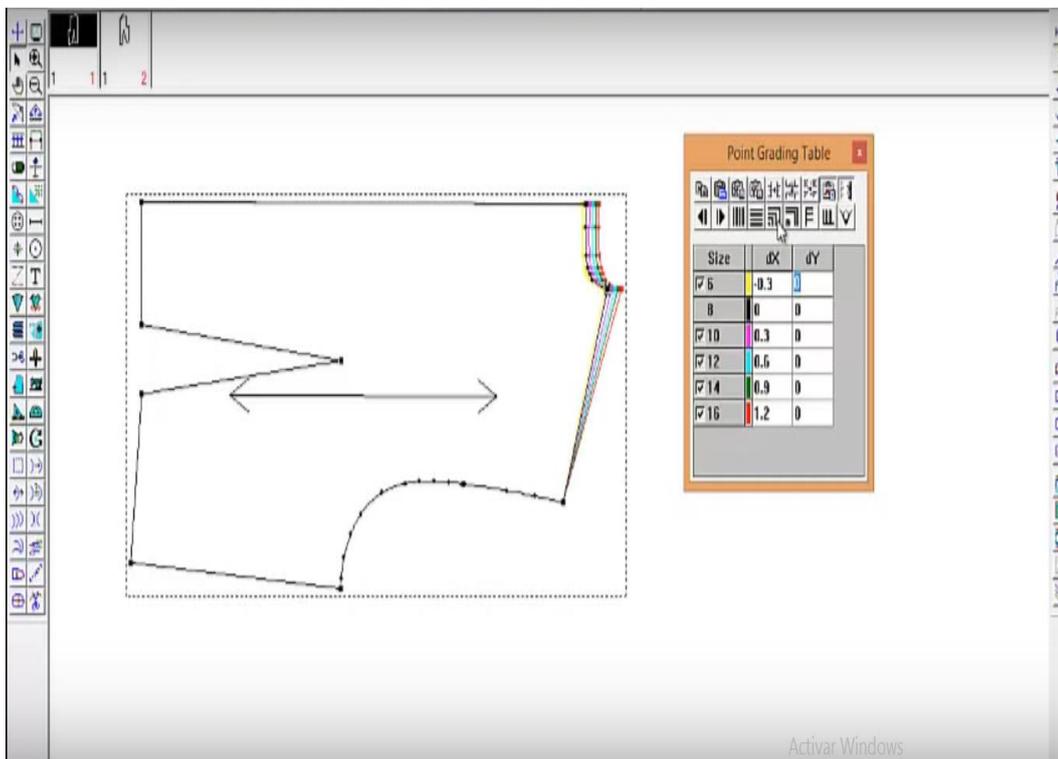
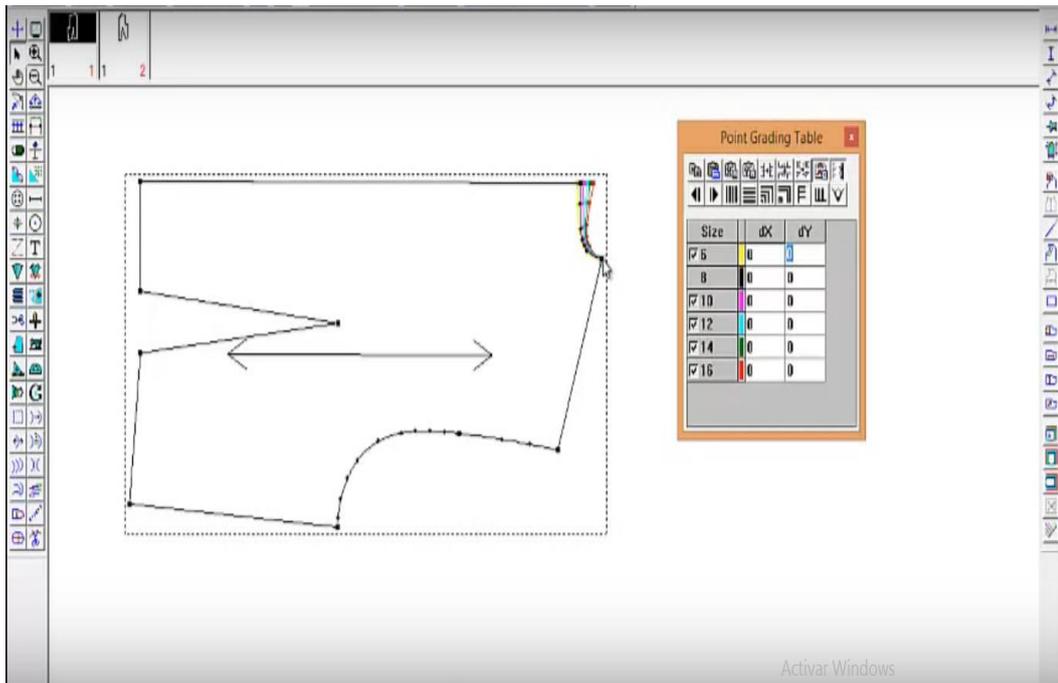


Figura 84. Punto línea de hombro -0.5 en x y en y 0.25;

Figura 84

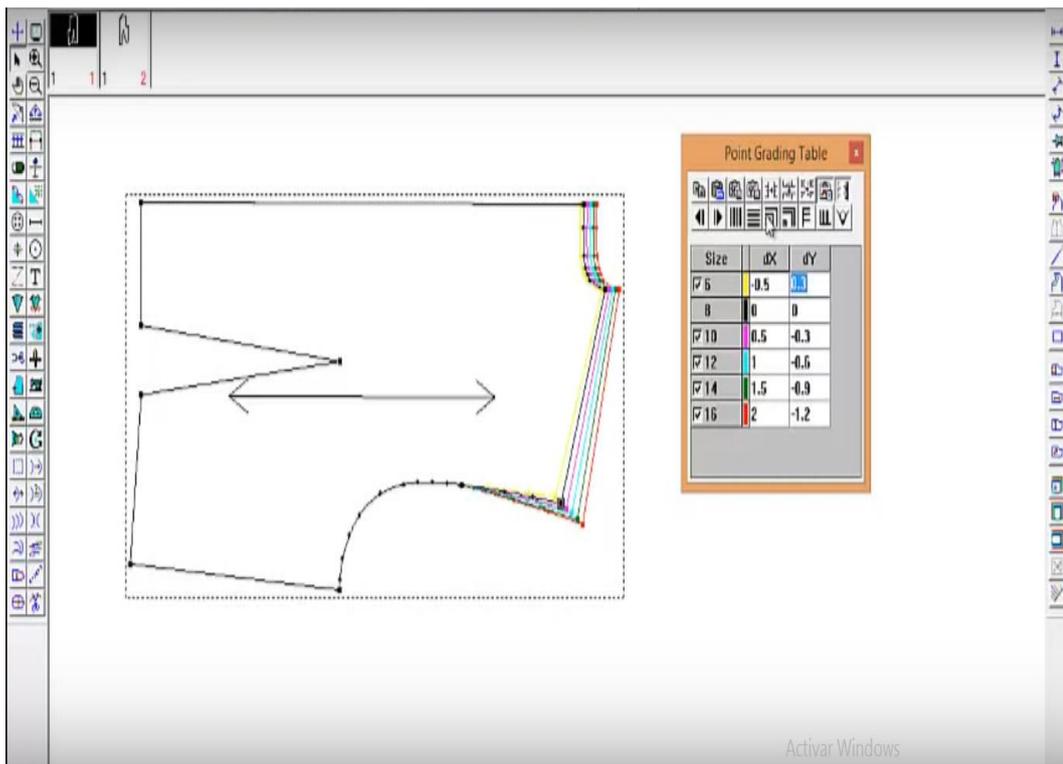
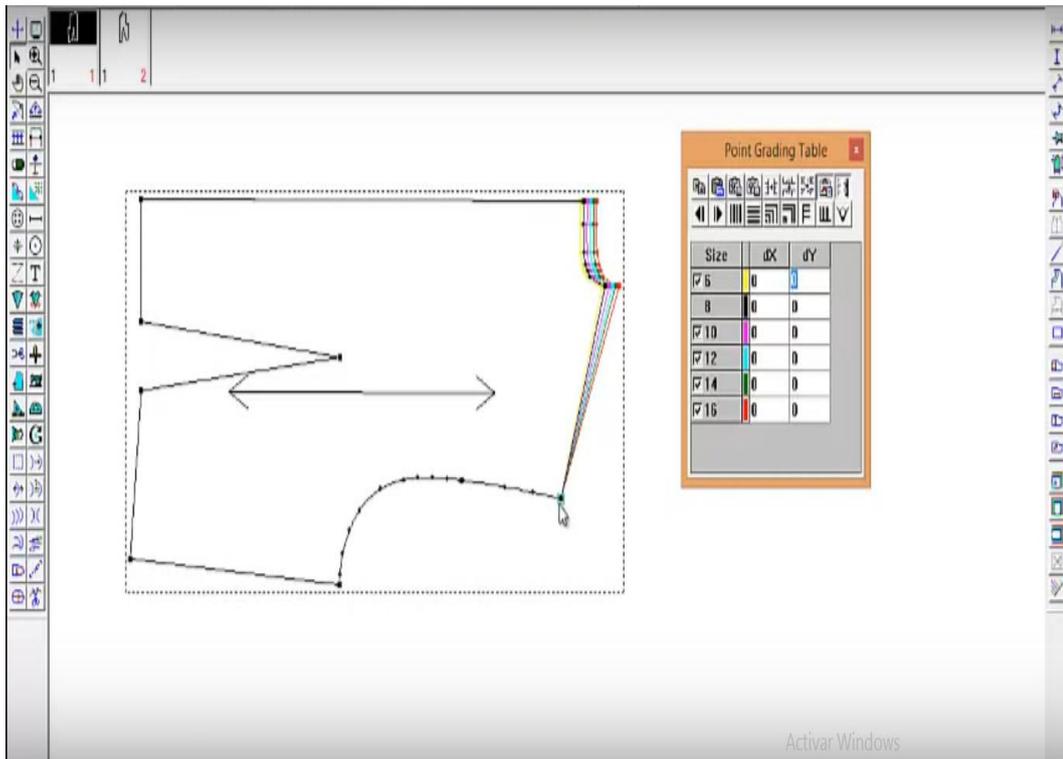


Figura 85. Punto de la sisa en x 0 y en y 0.5.

Figura 85

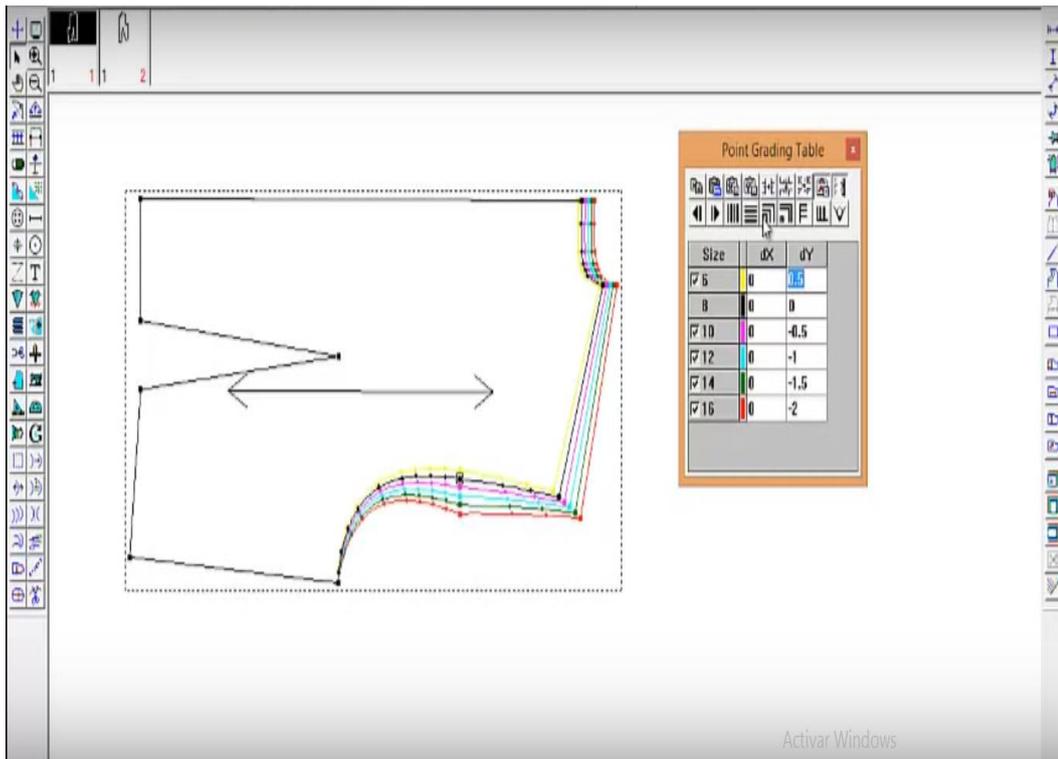
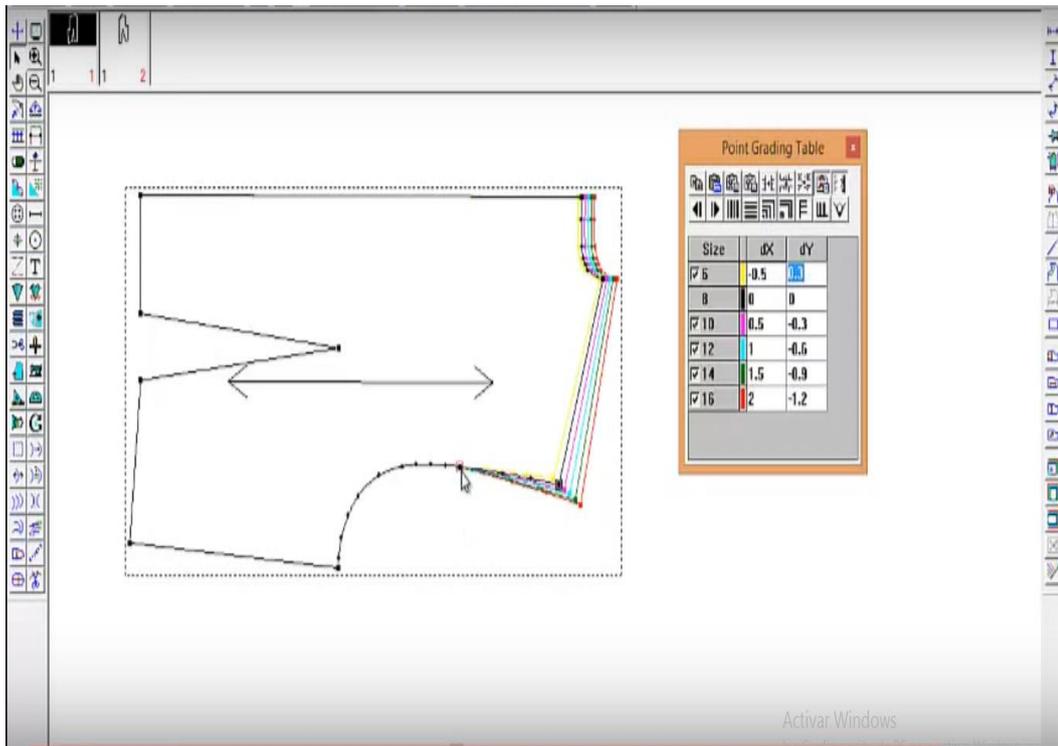


Figura 86. Punto línea de pecho en x 0 y en y 1.

Figura 86

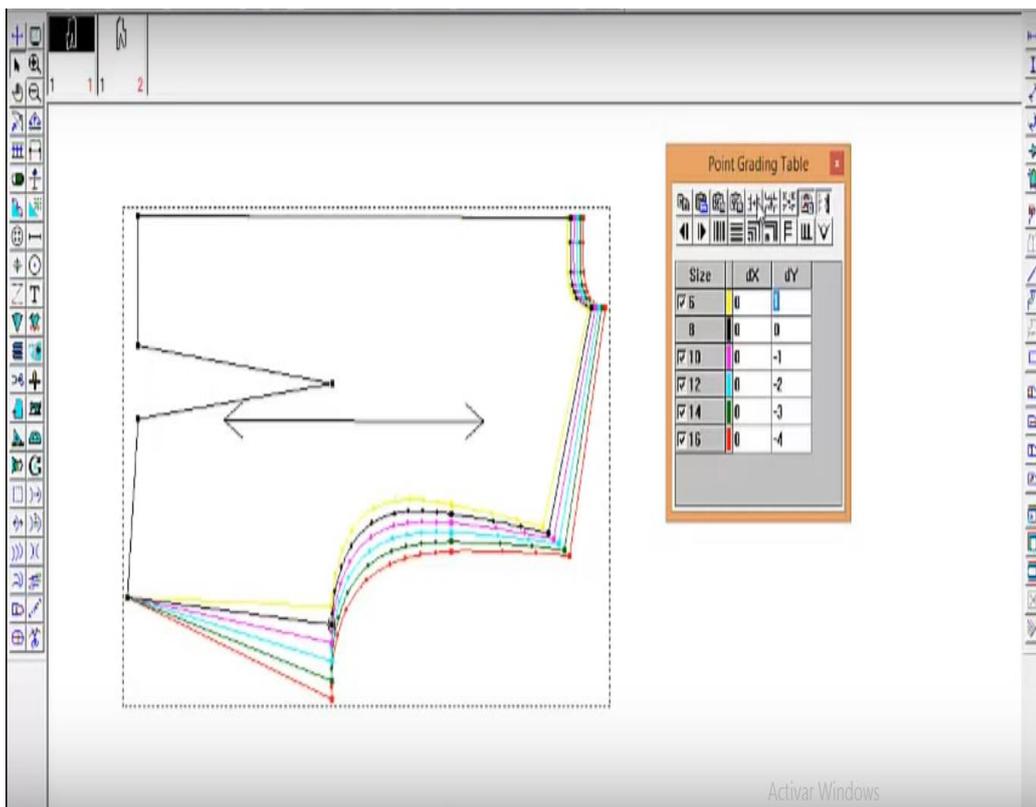
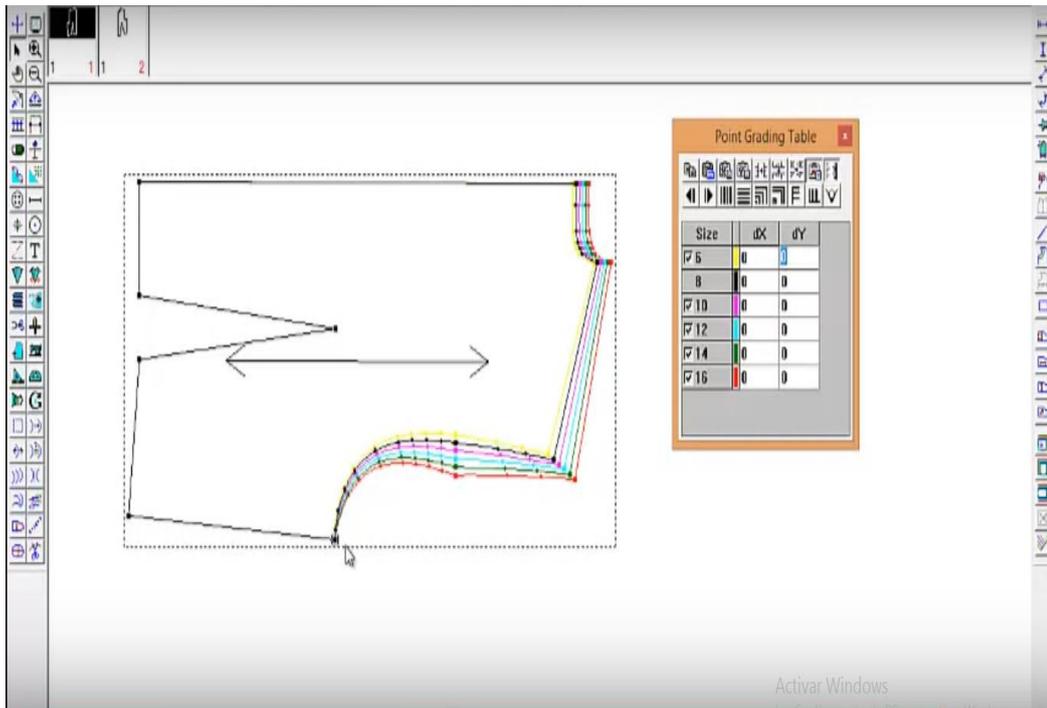


Figura 87. Punto línea de costado en x 0.25 y en y 1.

Figura 87

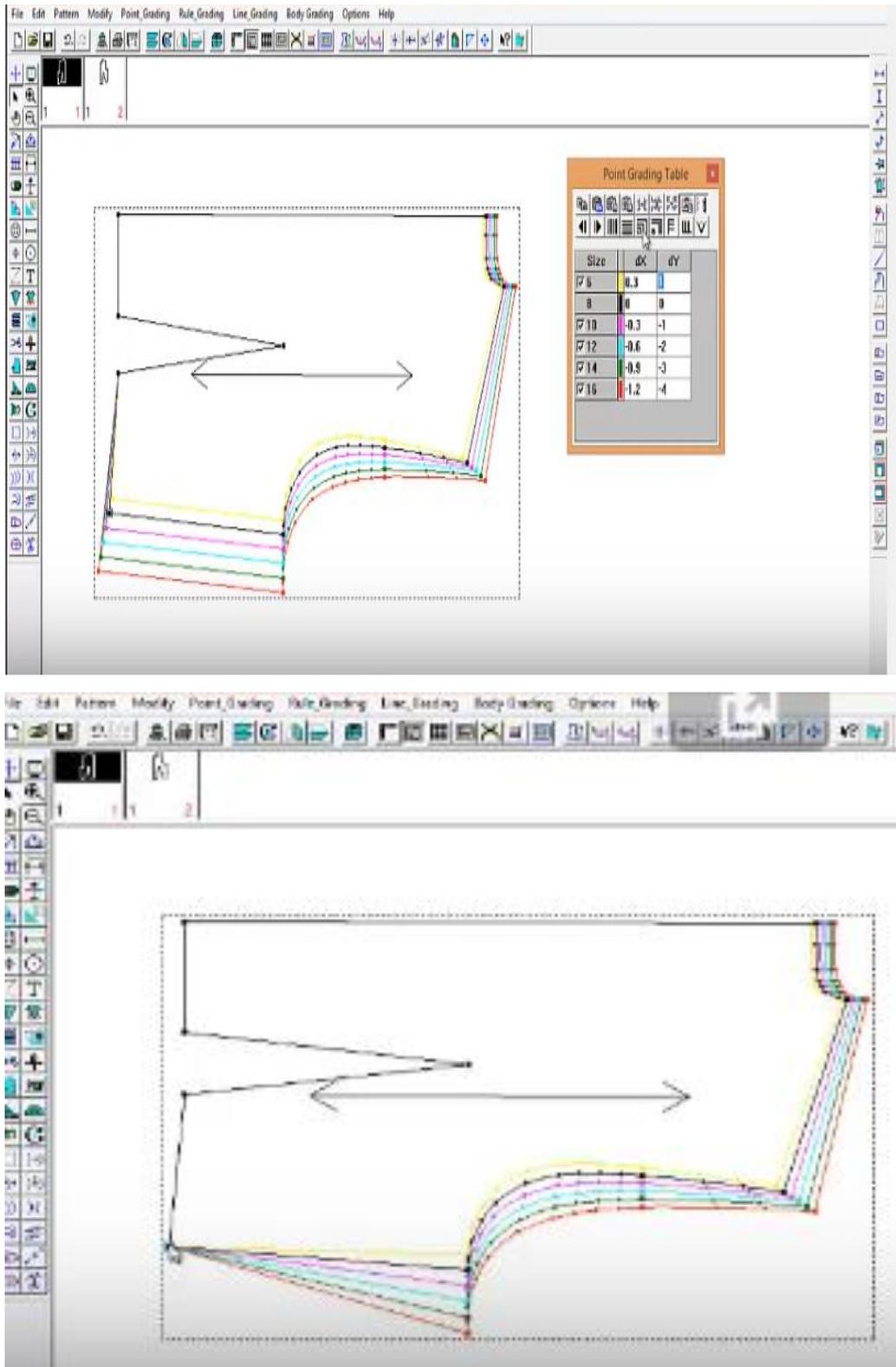


Figura 88. Punto la apertura de pinza en x 0.25 y en y 0.25.

Figura 88

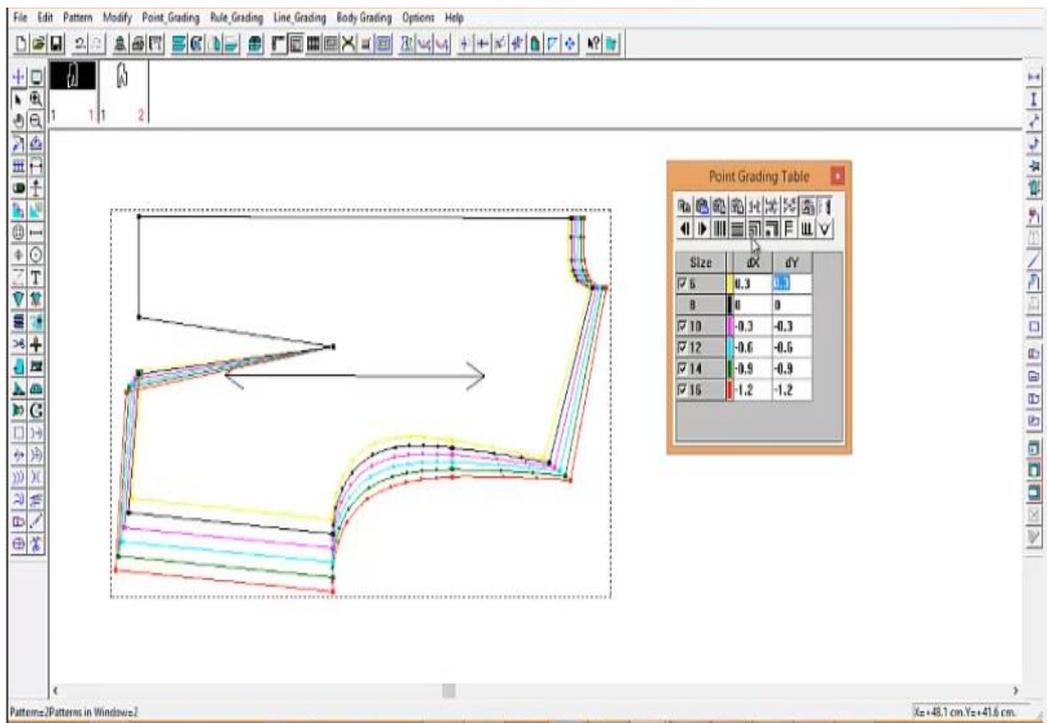
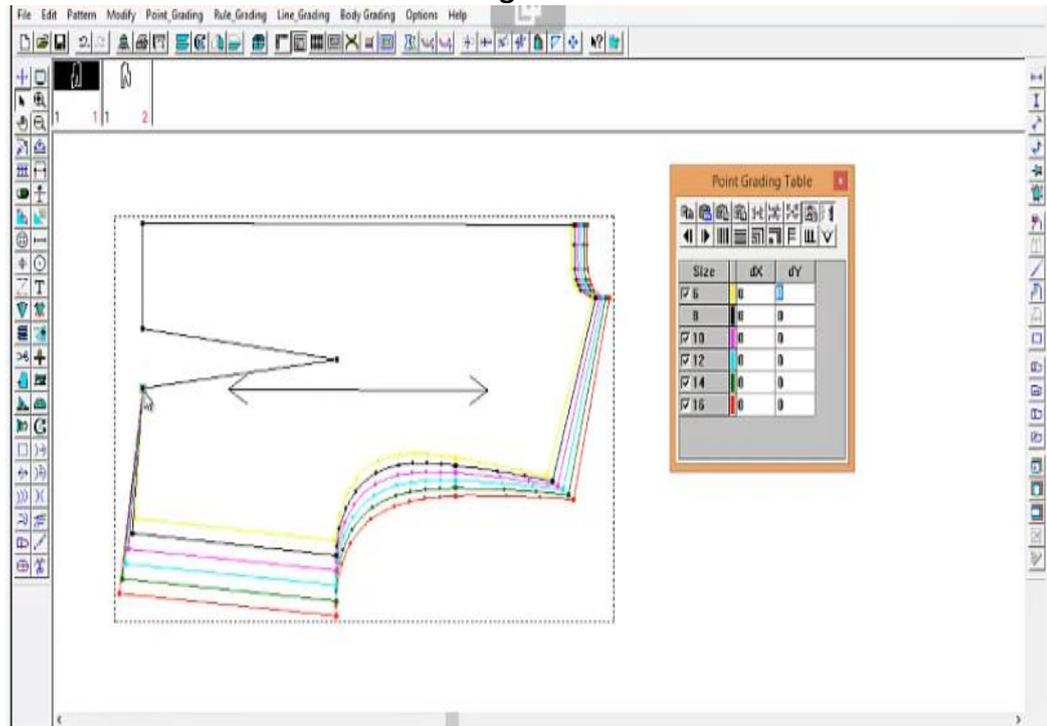


Figura 89. Punto de pinza en x 0 y en y 0.25.

Figura 89

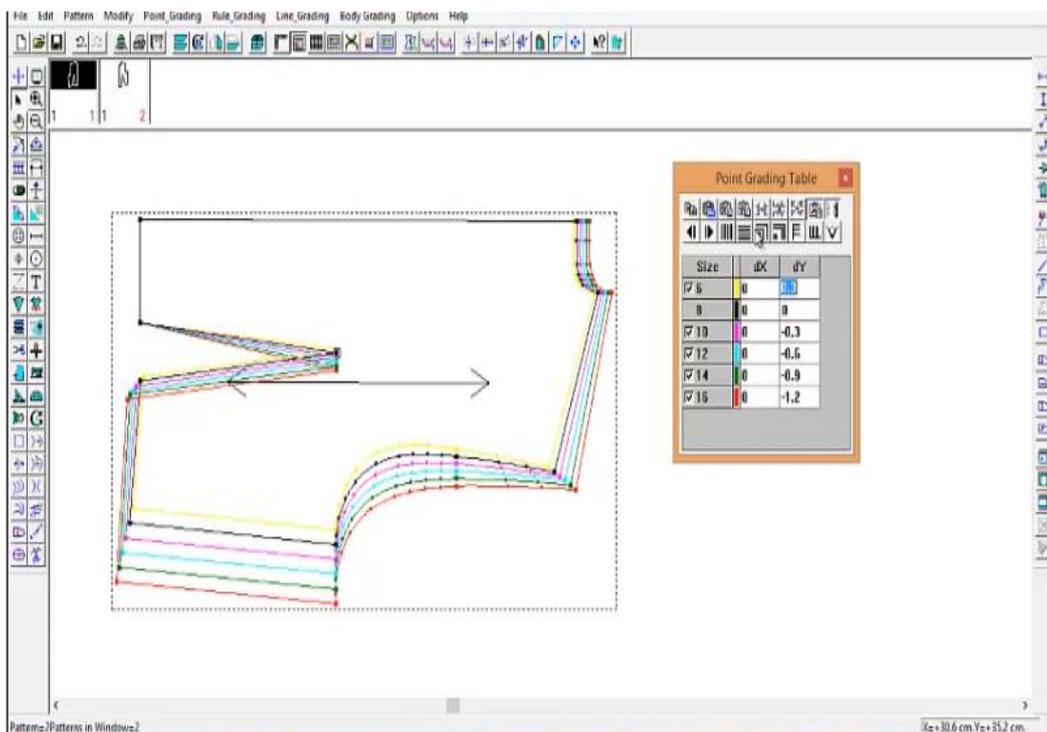
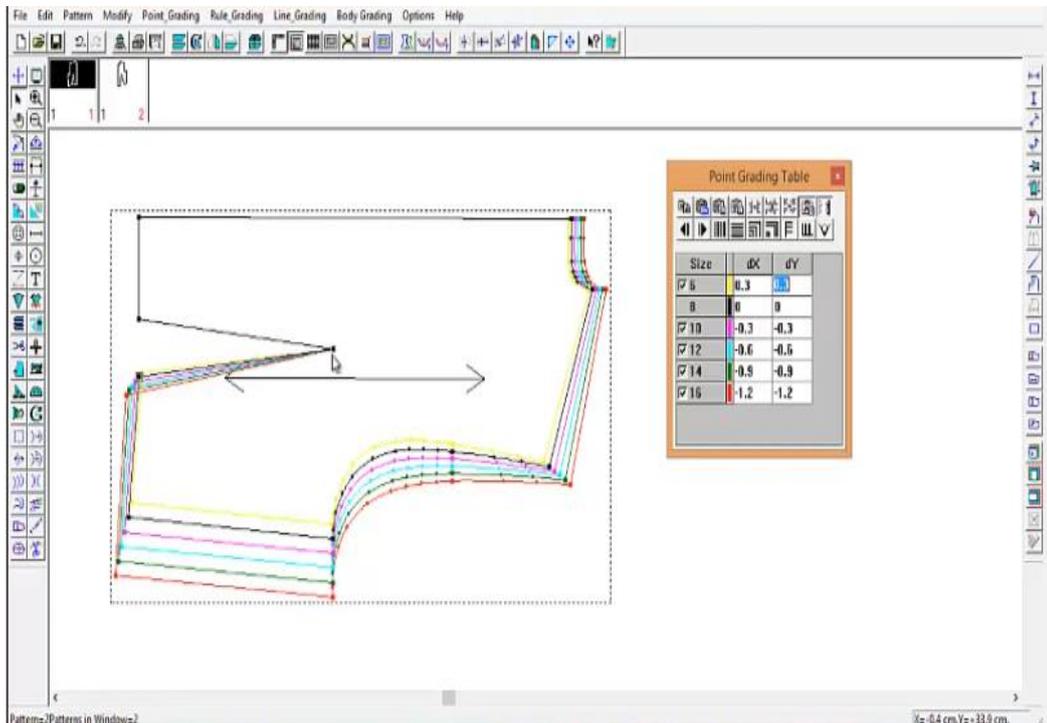


Figura 90. Punto abertura de pinza en x 0.25 y en y 0.25.

Figura 90

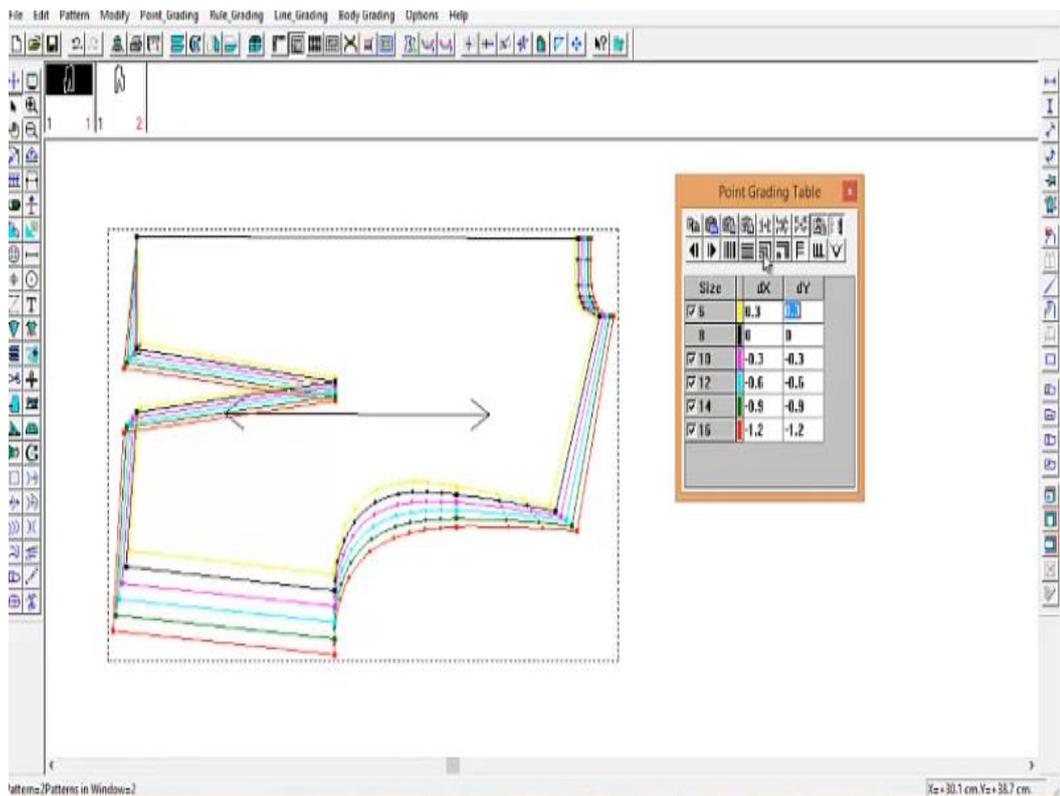
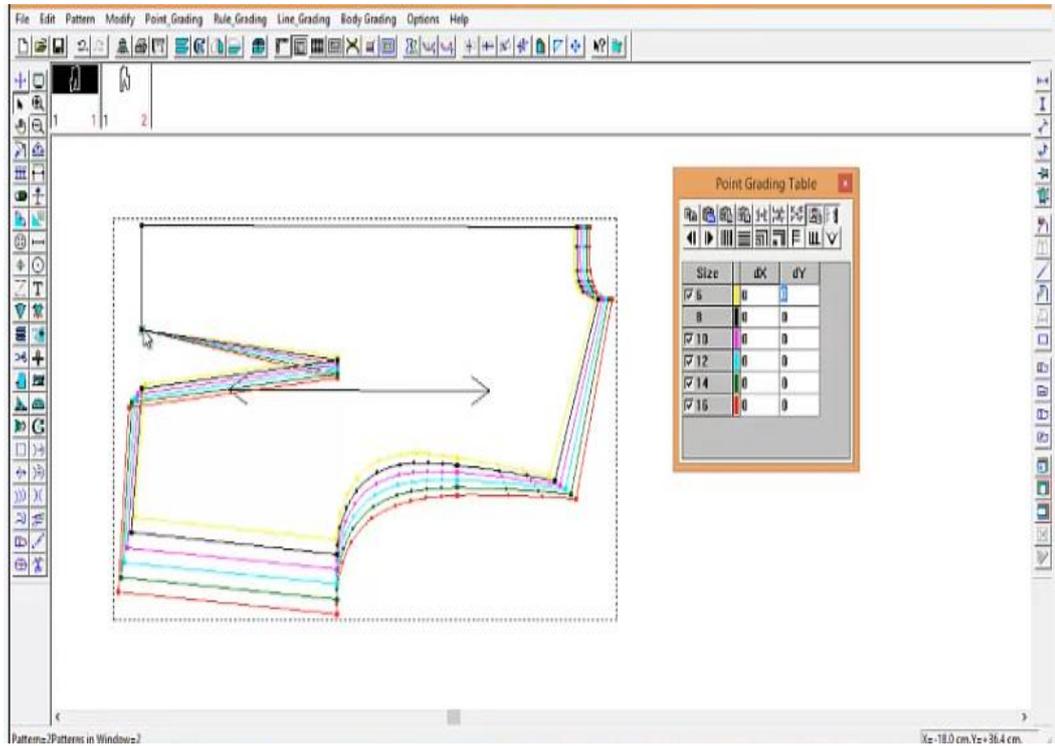


Figura 91. Punto talle posterior en x 0.25 y en y 0. Guardar.

Figura 91

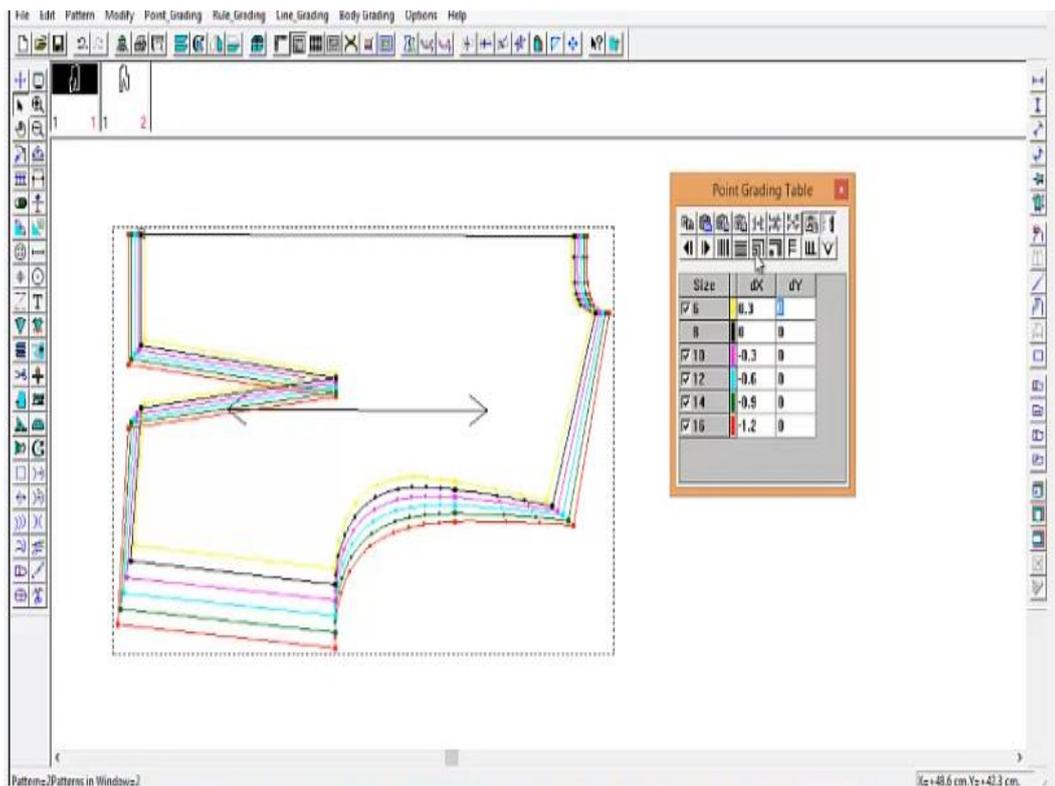
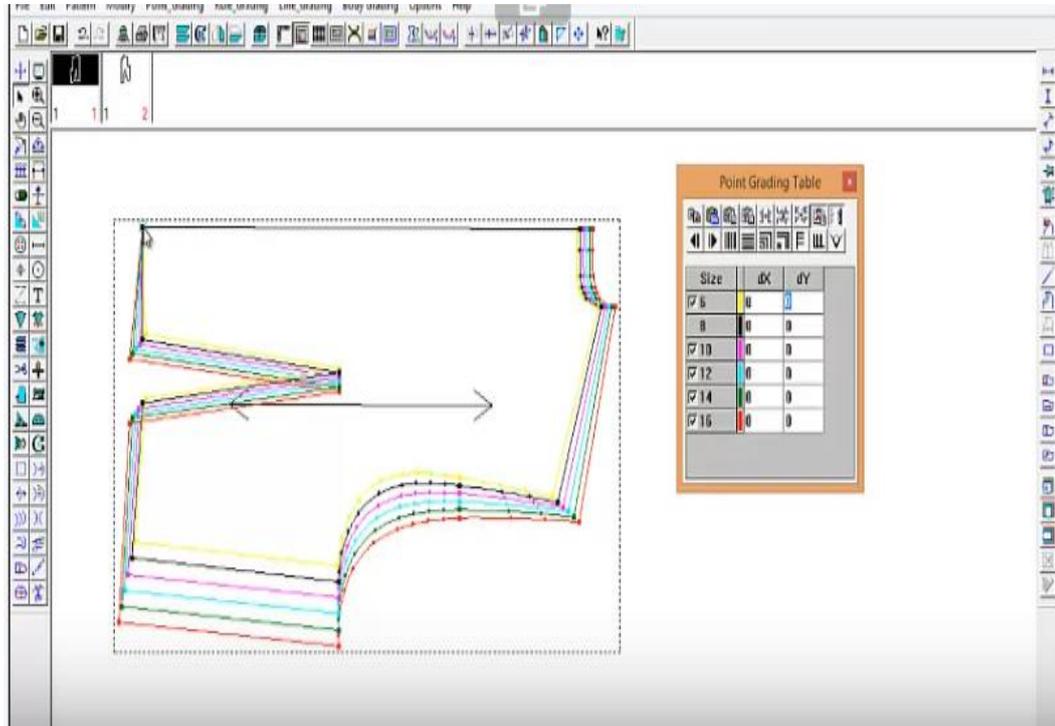
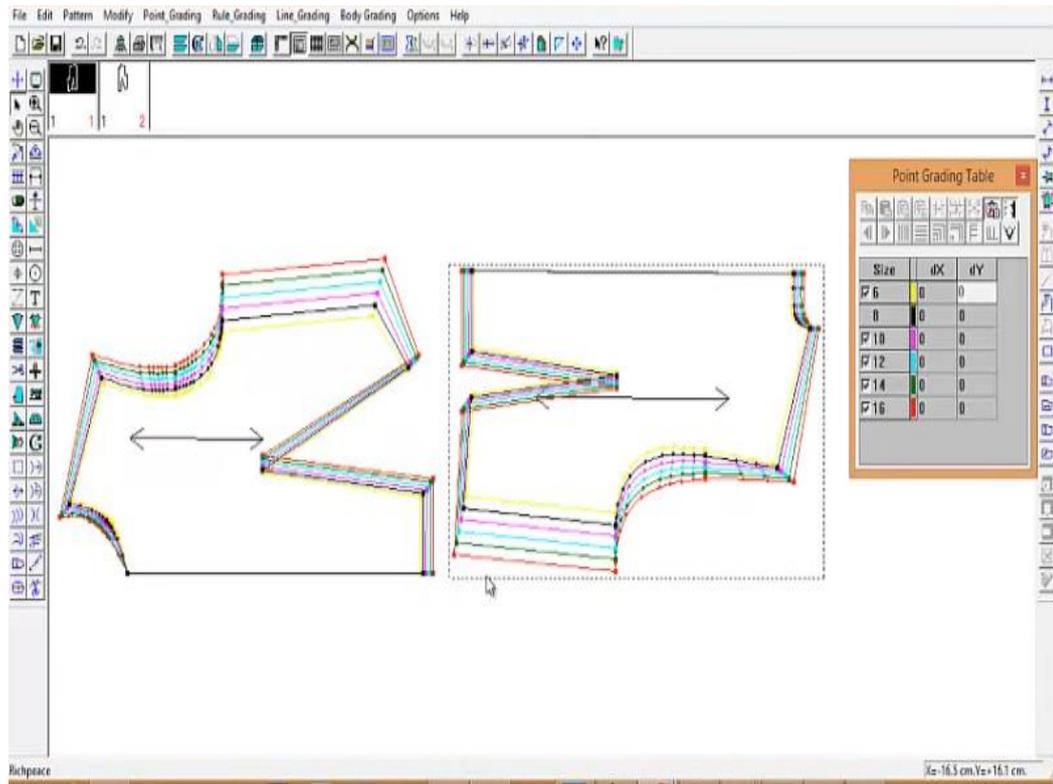


Figura 91. Producto terminado



Guardar

Aspectos:

Financiero.

En cuanto a los laboratorios y equipos de computación necesarios, la Unidad Educativa ya cuenta con ellos puesto que fueron implementados para los alumnos del área de Informática, al igual que los demás requerimientos como son mesas de corte, tijeras, escuadras, papel, máquinas de coser que también fueron adquiridos para la utilización de los estudiantes del área de Corte.

Para la implementación del software de Diseño, los costos de inversión requeridos no son altos debido a que los mismos tienen una distribución gratuita y en la actualidad en el mercado se los consigue de manera libre.

Legales.

De La Constitución de la República del Ecuador

Art. 27. La educación se centrará en el ser humano y garantizará su desarrollo holístico, en el marco del respeto a los derechos humanos, al medio ambiente sustentable y a la democracia; será participativa, obligatoria, intercultural, democrática, incluyente y diversa, de calidad y calidez; impulsará la equidad de género, la justicia, la solidaridad y la paz; estimulará el sentido crítico, el arte y la cultura física, la iniciativa individual y comunitaria, y el desarrollo de competencias y capacidades para crear y trabajar.

Art. 80. El estado fomentará la ciencia y la tecnología, especialmente en todos los niveles educativos, dirigidas a mejorar la

productividad, el manejo sustentable de recursos naturales, y a satisfacer las necesidades básicas de la población.

Art. 347. Numeral 8 dice: “Incorporar las tecnologías de la información y comunicación en el proceso educativo y propiciar el enlace de la enseñanza con las actividades productivas o sociales”.

La LOEI en el artículo 2, literal h) dice sobre el uso de la tecnología: “Interaprendizaje y multiaprendizaje.- Se considera al Interaprendizaje y multiaprendizaje como instrumentos para potenciar las capacidades humanas por medio de la cultura, el deporte, el acceso a la información y sus tecnologías, la comunicación y el conocimiento, para alcanzar niveles de desarrollo personal y colectivo”.

La LOEI en el artículo 6 literal j) señala que el Estado tiene como obligación adicional: “Garantizar la alfabetización digital y el uso de las tecnologías de la información y comunicación en el proceso educativo, y propiciar el enlace de la enseñanza con las actividades productivas o sociales”.

El Plan nacional del Buen Vivir dentro del Objetivo 4 denominado Fortalecer las capacidades y potencialidades de la ciudadanía dice: “Para el período 2013-2017 proponemos el establecimiento de una formación integral a fin de alcanzar la sociedad socialista del conocimiento. Ello nos permitirá dar el salto de una economía de recursos finitos (materiales) a la economía del recurso infinito: el conocimiento. Es preciso centrar los esfuerzos para garantizar a todos el derecho a la educación, bajo condiciones de calidad y equidad, teniendo como centro al ser humano y el territorio. Fortaleceremos el rol del conocimiento, promoviendo la investigación científica y tecnológica responsable con la sociedad y con la naturaleza”

Técnicos.

Para la viabilidad técnica de este proyecto, se presentan los requisitos con miras a la disponibilidad y la solución que se plantea; se citan a continuación:

1. Disponibilidad de aulas de trabajo amplias y seguras para el normal desenvolvimiento de las actividades curriculares de los estudiantes.

2. Disponibilidad de sala de computación para su utilización del software de diseño y su aplicación.

3. Disponibilidad de sala de computación para las labores de análisis, diseño, construcción y pruebas.

4. Herramientas Richpeace PDS de libre distribución para el modelamiento y construcción de la base de datos.

5. Herramienta IDE para la construcción de la interfaz gráfica y codificación de las funcionalidades bajo la plataforma ASP.NET.

6. Disponibilidad de un servidor Web ASP.NET para labores de implementación.

Este proyecto es técnicamente viable porque la institución cuenta con todos los requisitos citados. Bajo una adecuada planificación de recursos y con miras a maximizar las capacidades logísticas existentes, se adoptarán las siguientes medidas:

El requerimiento 1 está satisfecho con las aulas que actualmente se encuentran disponibles.

Los requerimientos 2 y 3 quedan cubiertos empleando la sala de cómputo que tengan procesadores Intel de séptima generación y memoria

RAM de 2GB, dadas las exigencias del servidor de base de datos y sistema operativo.

Los requerimientos 4, 5 y 6 se encuentran en el Internet o en el mercado con distribución y versiones gratuitas, livianas y portables para el desarrollo Web con ASP.NET.

De recursos humanos

Para efectos de la utilización del software de Corte y Patronaje se necesita del siguiente personal:

1 persona de mantenimiento de los equipos de computación; generalmente esta persona es el profesor de la materia de Computación o Informática de la Institución.

1 profesor guía en las clases de Corte y Patronaje; el maestro de aula.

En cuanto al recurso humano la propuesta es factible, pues cuenta con el personal necesario y además calificado.

Políticos.

Todos los actores que participan dentro del proceso educativo, están de acuerdo con la implementación de esta Guía de Diseño, puesto que facilitará tanto la enseñanza como el aprendizaje de las Técnicas de Corte y Patronaje. Además que permite un conocimiento adecuado e idóneo del uso de la Tecnología en labores de índole doméstico, empresarial y administrativo; permite un mejor dinamismo dentro del área de la Confección dejando a un lado la rutina y el agotamiento mental puesto que el estudiante crea y lleva a cabo nuevos conceptos innovadores.

Visión

La visión de esta propuesta se proyecta a cambiar la mentalidad de estudiantes y docentes para motivar en ellos la creatividad generando un verdadero cambio de estrategias logrando desarrollar al máximo sus potencialidades creativas y así lograr estudiantes con un alto nivel cognitivo de calidad y calidez, capacitados y competitivos capaces de desenvolverse con éxito en este mundo globalizado.

Misión

La misión de la presente propuesta es, promover el uso del software de diseño “Richpeace PDS”, para motivar la creatividad y lograr un mayor desarrollo del aprendizaje dentro de la asignatura de Procesos, Técnicas e Industrialización de Patrones de Prendas y Complementos de Vestir en la especialidad de Industria de la Confección, a través del uso de recursos tecnológicos para lograr una nueva generación de estudiantes creativos, dinámicos y eficientes, capaces de sumarse a la sociedad a entregar más de lo que puedan dar, que de un diseño simple lo transformen en algo mucho más agradable, maravilloso acorde con las expectativas del beneficiario.

Impacto Social.

El impacto en la sociedad será importante y trascendental, ya que si motivamos adecuadamente la creatividad de nuestros estudiantes lograremos mejorar su rendimiento académico, además estaremos formando profesionales responsables, creativos, capaces de resolver las dificultades que se presenten en su diario vivir; mejorando así su calidad de vida e incluso de la misma comunidad.

Beneficiarios

Los principales beneficiarios del presente proyecto son los estudiantes de 3ro de Bachillerato Técnico de la especialidad Industria de la Confección de la Unidad Educativa “Oswaldo Guayasamín”, ya que ellos son los que experimentarán los beneficios que se obtienen al usar el software de diseño Richpeace PDS en la asignatura de Procesos, Técnicas e Industrialización de Patrones de Prendas y Complementos de Vestir, este material tecnológico les permitirá ampliar al máximo su capacidad creativa al momento de diseñar y crear sus propios patrones de prendas de vestir de una manera libre, fácil y de modo profesional, obteniendo así un nivel educativo óptimo y de calidad.

CONCLUSIONES DE LA PROPUESTA

Las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC's), han sido adoptadas por los docentes dentro del salón de clases con mucho agrado como un recurso didáctico, puesto que con ello se brinda en los alumnos un aprendizaje mucho más dinámico e interrelacionado y acorde con la actualidad.

Un software educativo de Diseño y Patronaje, en particular, es un recurso que por sí solo llamó la atención de los alumnos, y ellos estuvieron dispuestos a utilizarlo; de ahí surge la importancia de realizar diseños que llamen la atención y más que todo con contenidos apegados a los Planes y Programas vigentes en el sector educativo. La respuesta de alumnos a esta propuesta fue favorable y participativa.

Teniendo en cuenta que el objetivo principal del proyecto de innovación educativa denominado "Influencia del uso del software Richpeace PDS en la estimulación de la creatividad en la asignatura Procesos, Técnicas e Industrialización de Patrones de Prendas y Complementos de Vestir" fue implementar una herramienta para el diseño que permitiera a los docentes y estudiantes facilitar el proceso de diseño, se puede concluir que los resultados obtenidos fueron satisfactorios.

Sabiendo que el uso de nuevas tecnologías fortalece los aprendizajes y desarrolla habilidades en los estudiantes concluimos que, en todo momento de nuestro proyecto siempre contamos con el apoyo de directivos, docentes y estudiantes de la comunidad educativa, lo que levanta en nosotros un espíritu de trabajo con el único objetivo de lograr una educación integral y sostenible, que se logra únicamente si se aúnan esfuerzos para alcanzar las metas deseadas.

Los datos mostrados en la evaluación externa aplicada a los estudiantes así lo demuestran; la herramienta permitió aclarar que el uso

de la tecnología en la educación, resulta en un factor que a la hora de crear diseños marca la diferencia, pues como mencionamos, ahorra tiempo, esfuerzo, dinero y motiva al desarrollo de la creatividad en el estudiante para realizar nuevos diseños.

Dentro de esta propuesta hemos identificado que los principales beneficiarios serán los estudiantes, así como también los docentes y la misma comunidad educativa donde hemos llevado la propuesta; al momento de la socialización de la propuesta, se pudo notar el interés y entusiasmo para trabajar en el mismo, con el único deseo de poder culminarlo con éxito quedando en cada uno de los participantes de la comunidad la conformidad por un trabajo bien realizado y de interés para todos.

Uno de los aspectos muy importantes y no evaluado en la encuesta pero que se debe mencionar es lo referente a fomentar el trabajo colaborativo; es sabido que en cualquier área profesional el trabajo en equipo es base para el cumplimiento de metas y objetivos; y en lo referente al desarrollo de la creatividad puede haber dificultad puesto que se trata de un proceso propio del individuo, interpersonal; difícilmente se puede encontrar una obra creativa, escultura, de arte, realizada por dos personas.

En este sentido, “Influencia del uso del software Richpeace PDS en la estimulación de la creatividad en la asignatura Procesos, Técnicas e Industrialización de Patrones de Prendas y Complementos de Vestir” permite, en cierto grado, romper este obstáculo al menos de manera experimental; los estudiantes tiene la oportunidad de desarrollar sus propuestas de diseño propiciando la comunicación para la toma de decisiones.

También se concluye que dentro del mercado Laboral de Santo Domingo de los Tsáchilas y por qué no a nivel nacional, exige diseñadores de modas con un alto grado de competencia técnica,

operativa y tecnológica; por lo que la Institución Educativa en donde realizamos el presente proyecto deberá mejorar su calidad pedagógica para que el nuevo bachiller, salga al mercado a competir pero con calidad.

Con la propuesta de la implementación de este nuevo software de Diseño y Patrones de prendas de Vestir, evidencia que las instituciones educativas están cambiando el rumbo de la industria de la moda, a la vez que necesitan una transformación de manera continua y permanente para lograr adaptar su producto a la demanda del mercado; los nuevos bachilleres deben tener conocimientos sólidos, novedosos con una posición asertiva, propositiva y vanguardista que pueda a futuro, beneficiar el desarrollo empresarial.

BIBLIOGRAFÍA

- SERVICIO GENERAL DE APRENDIZAJE SENA (2011) Manual de patronaje básico e interpretación de diseños. Recuperado de <http://es.slideshare.net/michellballestas/manual-de-patronaje-cmt-sena>
- UNIVERSIDAD DEL AZUAY. DEPARTAMENTO DE ESTUDIOS DE POSTGRADOS Psc. Lab. María José Ochoa F. PSc. Lab. Wndy Palacios R. (2012) Recuperado de <http://dspace.uazuay.edu.ec/bitstream/datos/2922/1/08871.pdf>
- UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO. Facultad de diseño, arquitectura y artes carrera de diseño de modas (2011) Recuperado de <http://redi.uta.edu.ec/jspui/bitstream/123456789/26364/1/0733-CU-P-2011.pdf>
- MINISTERIO DE EDUCACIÓN DE CHILE. Especialidad Vestuario y Confección Textil. (2015) Santiago. Primera Edición.
- MINISTERIO DE EDUCACIÓN PÚBLICA. DEPARTAMENTO DE ESPECIALIDADES TÉCNICAS. Diseño curricular bajo el modelo de educación basado en normas de competencia. (2011) San José de Costa Rica.
- UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO. (2014, Noviembre 13) Chalán T; Cajas A; Guamán S; Masabalín M; Programa Reach Peace PDS: Patronaje; GGS: Escalado. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=vgGaPe62dHk>
- http://www.oas.org/juridico/pdfs/mesicic4_ecu_const.pdf
- <http://www.evaluacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2015/06/Anexo-b.-LOEI.pdf>

ANEXOS

Anexo I



UG
Universidad
de Guayaquil



Facultad de Filosofía
Letras y Ciencias de la
Educación

*SUB-DIRECCION
DE
EXTENSIONES*

Santo Domingo de los Tsáchilas, 15 de Diciembre del 2015

MSc.

VERGARA FERNANDEZ MIGUEL ARMANDO
RECTOR DE LA UNIDAD EDUCATIVA "OSWALDO GUAYASAMÍN"

Presente.

De mis consideraciones:

Con un saludo cordial y conoedores de su alto espíritu de colaboración con los futuros profesionales en Ciencias de la Educación mención: INFORMÁTICA solicitamos a usted o a quien corresponda les permitan realizar el Proyecto Educativo en la Unidad Educativa que dirige al grupo de estudiantes conformado por:

Prado Uriarte Alexandra Leonor	C.I. 1715392112
Jiménez Puente Estuardo Edilberto	C.I. 1707452536

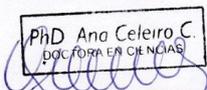
Tema: "Influencia del software Richpeace PDS en el estimulación de la creatividad en la asignatura Procesos, Técnicas e Industrialización de Patrones de Prendas y Complementos de Vestir en los estudiantes del tercer año de Bachillerato Técnico de la Unidad Educativa "Oswaldo Guayasamin", Zona 4, Distrito 2, Provincia Santo Domingo de los Tsáchilas, Cantón Santo Domingo, Parroquia Río Verde, periodo lectivo 2015-2016".

Propuesta: Diseño de una guía didáctica digital para el uso "Richpeace PDS"

Anticipamos nuestro cordial agradecimiento

Atentamente,

PhD Ana Celeiro C.
DOCTORA EN CIENCIAS



PHD. ANA CELEIRO CARBONELL
COORDINADORA DEL CENTRO STO DGO.





C.C: Archivo

Caminemos juntos a la excelencia

Cda. Universitaria, Av. Kennedy s/n y Av. Delta - www.filosofia.edu.ec
Cta Universitaria - Fcsoe@ug.edu.ec



**UNIDAD EDUCATIVA
"OSWALDO GUAYASAMIN"**
Resoluciones Ministeriales N° 001-181
TELÉFONO: 3740-130



Santo Domingo de los Tsáchilas, 14 de diciembre del 2015

Magister

Silvia Moy San Castro

DECANA DE LA FACULTAD DE FILOSOFIA DE LA UNIVERSIDAD D GUAYAQUIL

Presente.-

De mi consideración:

El Rectorado de la Unidad Educativa "Oswaldo Guayasamin", hace llegar a Ud. un cordial saludo y el mejor de los éxitos en sus beneficios de la educación, por medio de la presente hago constar que los estudiantes:

Prado Uriarte Alexandra Leonor CI: 1715392112
Jiménez Puente Estuardo Edilberto CI:1707452536

Han sido aceptados en la Unidad Educativa "Oswaldo Guayasamin" para desarrollar su proyecto educativo "Influencia del software Richpeace PDS en la estimulación de la creatividad en la asignatura Procesos Técnicas e Industrialización de Patrones de Prendas y Complementos de Vestir con las estudiantes del Tercer Año de Bachillerato Técnico de la Unidad Educativa "Oswaldo Guayasamin", Zona 4, Distrito 2; Provincia Santo Domingo de los Tsáchilas, Cantón Santo Domingo, Parroquia Rio Verde , Periodo Lectivo : 2015- 2016

Atentamente,

Msc. Miguel Vergara
RECTOR



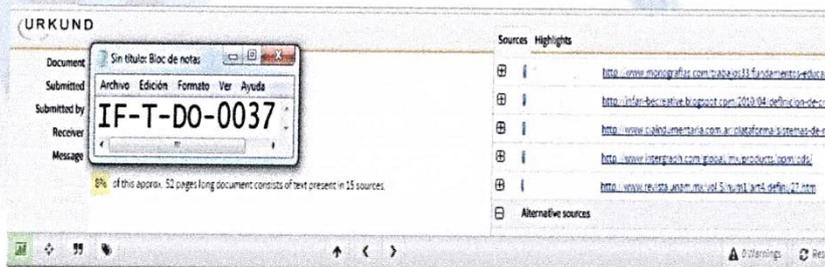


UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL
FACULTAD DE FILOSOFÍA LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
DEPARTAMENTO DE AULA VIRTUAL
CERTIFICADO DE RESULTADO DE PROCESO ANTIPLAGIO

Guayaquil, 15 de mayo del 2017

Por la presente se **CERTIFICA**: Que los resultados del análisis por el sistema detector de coincidencias URKUND al proyecto código IF-T-DO-0037 con el tema:
Tema: Influencia del uso del software Richpeace PDS en el desarrollo de la creatividad en la asignatura Procesos, Técnicas e Industrialización de Patrones de Prendas y Complementos de Vestir en los estudiantes del tercer año de Bachillerato Técnico de la Unidad Educativa ?Oswaldo Guayasamín?, Zona 4, Distrito 2, Provincia Santo Domingo de los Tsáchilas, Cantón Santo Domingo, Parroquia Río Verde, periodo lectivo 2015-2016 Prop: Diseño de una guía didáctica digital para el uso de ?Richpeace PDS? es dé 92% de ORIGINALIDAD cumpliendo con las condiciones de aprobación, encontrándose APTO para presentar el proyecto educativo a las autoridades competentes.

Particular que informo para los fines pertinentes.



CAPÍTULO I EL PROBLEMA

Comercio de Investigación La Unidad Educativa Oswaldo Guayasamín fue creada en el año 1990, según da cuenta en la Resolución Ministerial No. 001-2011, fecha en la que se autoriza su funcionamiento para otorgar el título artesanal en las ramas de Electromecánica Automotriz, Industria de la Confección, Aplicaciones Informáticas, Pintura y Música. Esta ubicada entre las calles Luis Amable Ortiz y la Av. Carlota Jaramillo de la Cooperativa 15 de Septiembre ubicada en el kilómetro cuatro de la vía a Quevedo.

Esta Unidad Educativa funciona en la actualidad con un total de 450 estudiantes provenientes de los barrios: 15 de Septiembre, La Aurora, El Poste, Unión Cívica, Nueva Provincia. Para el cumplimiento de las actividades educativas cuenta con una planta docente conformada por 22 maestros quienes, dictando las asignaturas de especialidad, de cultura general y materias complementarias tienen a su cargo la responsabilidad de formar a los futuros artesanos lo que exigen de ellos su máximo esfuerzo.

Se ha detectado que hay un deficiente uso de recursos tecnológicos dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje, lo cual dificulta el desarrollo de la creatividad dentro de la asignatura, Procesos, Técnicas, Industrialización de Patrones de Prendas y Complementos de Vestir en los estudiantes.

Firma Gestor de Aula Virtual

EVIDENCIAS FOTOGRÁFICAS



Estuardo Jiménez, entregando las encuestas al primer grupo de estudiantes del tercer año de bachillerato técnico de la unidad educativa Oswaldo Guayasamín.



Alexandra Prado, entregando y explicando al primer grupo de estudiantes sobre el motivo de la encuesta y sobre la investigación que se está llevando a cabo.



Los estudiantes contestando las encuestas.



Junto al señor rector y a las docentes responsables del área de la especialidad Industria de la confección.



UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL
FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CARRERA DE INFORMÁTICA
ENCUESTA



Dirigido a: Eestudiantes de Tercer año de Bachillerato de la Unidad Educativa "Oswaldo Guayasamín", zona 4, distrito C6-11, provincia Snto Domingo de los Tsáchilas, cantón Santo Domingo

Objetivo: Determinar la influencia del uso del software "Richpeace PDS" en la estimulación de la creatividad en la asignatura Procesos, Técnicas e Industrialización de Patrones de Prendas y Complementos de Vestir.

Instrucciones para contestar de manera correcta las preguntas: seleccione con una (X) la respuesta correcta según su opinión

CONTROL DEL CUESTIONARIO

Número Encuesta

Fecha Encuesta:

INSTRUCCIONES: 1.- Lea detenidamente los aspectos de! presente cuestionario y marque con una equis (x) la casilla de respuesta que tenga mayor relación con su criterio. 2.- Para responder cada una de las cuestiones, aplique la siguiente escala: Siempre = (4) = S, Casi Siempre = (3) = CS, A veces = (2) = AV, Nunca = (1) = N 3.- Sírvase contestar todo el cuestionario con veracidad. Sus criterios serán utilizados únicamente en los propósitos de esta investigación.

1. ¿Cree usted que se logrará un óptimo aprendizaje con el uso del software Richpeace PDS?

Siempre Casi siempre A veces Nunca

2.- ¿Considera que las clases serían más entretenidas y mejor aprovechadas si se utilizará como herramienta digital el software "Richpeace PDS"?

Siempre Casi siempre A veces Nunca

3.- ¿Considera usted que sería de utilidad conocer el uso del software Richpeace PDS dentro de la asignatura de Procesos, Técnicas e Industrialización de Patrones de Prendas y Complementos de Vestir?.

Siempre Casi siempre A veces Nunca

4.- ¿Cree usted que los docentes deberían estar capacitados para enseñar con el software Richpeace PDS?

Siempre Casi siempre A veces Nunca

5.- ¿Cree usted que el uso del software Richpeace PDS estimulará su creatividad fortaleciendo su aprendizaje en el desarrollo de sus destrezas?

Siempre Casi siempre A veces Nunca

6.- ¿Considera que la enseñanza de los docentes en la asignatura Procesos, Técnicas e Industrialización de Patrones de Prendas y Complementos de Vestir está acorde con las exigencias, competencias y avances tecnológicos?

Siempre Casi siempre A veces Nunca

7.- ¿Cree usted que durante las clases se debe aplicar un software de diseño de prendas de vestir como recurso didáctico para fortalecer sus habilidades?

Siempre Casi siempre A veces Nunca

8.- ¿Está de acuerdo que se debería recibir aplicaciones informáticas de Diseño para estimular su creatividad y desarrollar facultades que le permitan alcanzar un nivel educativo óptimo e involucrarse en el mundo laboral actual?

Siempre Casi siempre A veces Nunca

9.- ¿Cree que el uso de una guía didáctica digital puede ser utilizada como herramienta prioritaria en el proceso enseñanza aprendizaje?

Siempre Casi siempre A veces Nunca

10.- ¿Una guía didáctica digital fortalecerá sus conocimientos en la asignatura de Procesos, Técnicas e Industrialización de Patrones de Prendas y complementos de vestir?

Siempre Casi siempre A veces Nunca

GRACIAS POR SU COLABORACIÓN



UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL
FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CARRERA DE INFORMÁTICA
ENCUESTA



Dirigido a: los docentes de Tercer año de Bachillerato de la Unidad Educativa "Oswaldo Guayasamín", zona 4, distrito C6-11, provincia Snto Domingo de los Tsáchilas, cantón Santo Domingo

Objetivo: Contribuir al uso de las aplicaciones informáticas para estimular la creatividad en la asignatura Procesos, Técnicas e Industrialización de Patrones de Prendas y Complementos de Vestir, a través de una investigación de campo con el diseño de una guía digital didáctica para el uso del software "Richpeace PDS".

Instrucciones para contestar de manera correcta las preguntas: seleccione con una (X) la respuesta correcta según su opinión

CONTROL DEL CUESTIONARIO

Número Encuesta

Fecha Encuesta:

INSTRUCCIONES: 1.- Lea detenidamente los aspectos del presente cuestionario y marque con una equis (x) la casilla de respuesta que tenga mayor relación con su criterio. 2.- Para responder cada una de las cuestiones, aplique la siguiente escala: Siempre = (4) = S, Casi Siempre = (3) = CS, A veces = (2) = AV, Nunca = (1) = N 3.- Sírvase contestar todo el cuestionario con veracidad. Sus criterios serán utilizados únicamente en los propósitos de esta investigación.

1. ¿Considera usted que se puede utilizar la tecnología como herramienta didáctica para optimizar el aprendizaje significativo?

Siempre Casi siempre A veces Nunca

2.- ¿Cree usted que utilizando el software "Richpeace PDS" como una herramienta digital las clases serían mejor estimuladas y aprovechadas?

Siempre Casi siempre A veces Nunca

3.- ¿Cree usted que el uso del software Richpeace PDS dentro de la asignatura de Procesos, Técnicas e Industrialización de Patrones de Prendas y Complementos de Vestir sería de gran utilidad en el proceso de enseñanza aprendizaje?

Siempre Casi siempre A veces Nunca

4.- ¿Considera usted que se encuentra capacitado para educar utilizando el software Richpeace PDS?

Siempre Casi siempre A veces Nunca

5.- ¿Cree usted que el uso del software Richpeace PDS estimulará la creatividad de los estudiantes fortaleciendo el aprendizaje en el desarrollo de sus destrezas?

Siempre Casi siempre A veces Nunca

6.- ¿Cree que la enseñanza impartida en la asignatura Procesos, Técnicas e Industrialización de Patrones de Prendas y Complementos de Vestir está acorde con las exigencias y competencias tecnológicas actuales?

Siempre Casi siempre A veces Nunca

7.- Cree usted que para estimular la creatividad de los estudiantes se debe aplicar un software de diseño de prendas de vestir como recurso didáctico durante las clases?

Siempre Casi siempre A veces Nunca

8.- ¿Considera usted que se debería impartir aplicaciones informáticas de diseño para estimular la creatividad en el estudiante y desarrolle facultades que le permitan alcanzar un nivel educativo óptimo y se involucre en el mundo laboral actual?

Siempre Casi siempre A veces Nunca

9.- ¿Considera que la elaboración de una guía didáctica digital puede ser utilizada como herramienta prioritaria en el proceso enseñanza aprendizaje?

Siempre Casi siempre A veces Nunca

10.- ¿Piensa que una guía didáctica digital del software "Richpeace PDS" fortalecerá en los estudiantes los conocimientos en la asignatura de Procesos, Técnicas e Industrialización de Patrones de Prendas y Complementos de Vestir?

Siempre Casi siempre A veces Nunca

GRACIAS POR SU COLABORACIÓN

BIBLIOGRAFÍA GENERAL

- ✓ ARQUITIPO GRUPO EDITORIAL S.A., Montevideo – República Oriental del Uruguay. ISBN de la obra 9974-7852-0-0, edición 2004 – 2005.
- ✓ Copyright 2017 Intergraph Corporation, recuperado de : <http://www.intergraph.com/global/mx/sitemap.aspx>
- ✓ Unimet. 2016 Curso de Diseño asistido por computadora. Recuperado de <http://unimet-tez.blogspot.com/2016/05/curso-de-diseno-asistido-por-computadora.html>
- ✓ Multimed. Retrieved 2017 recuperado de: http://ocwus.us.es/didactica-y-organizacion-escolar/nuevas-tecnologias-aplicadas-a-a-educacion/NTAE/assignatae/apartados_NNTT/tema6/mulimed.htm
- ✓ Ulmann 1972 recuperado de: <http://www.revista.unam.mx/vol.5/num1/art4/defini/27.htm>
- ✓ Guilford 1971 recuperado de: <http://infan-becreative.blogspot.com/2010/04/definicion-de-creatividad-segun.html>
- ✓ Ausubel 1963 recuperado de: <http://infan-becreative.blogspot.com/2010/04/definicion-de-creatividad-segun.html>
- ✓ Carlos Álvarez, 1992 recuperado de: http://www.conectadel.org/wp-content/uploads/downloads/2013/03/La_escuela_en_la_vida_C_Alvarez.pdf
- ✓ <http://softwaresolutions.fibre2fashion.com/productDetail.aspx?refno=23>

- ✓ https://es.wikipedia.org/wiki/Diseño_asistido_por_computadora
- ✓ http://www.richpeace.com/phocadownload/general/Garment%20_CAD_V8_User_Manual.pdf
- ✓ <http://www.ciaindumentaria.com.ar/plataforma/sistemas-de-molderia-digital/>
- ✓ https://richpeace.en.alibaba.com/product/395296026-200037231/Richpeace_PATTERN_DESIGN_AND_GRADING_SYSTEM.html
- ✓ <http://kishinev.all.biz/en/pds-program-of-the-richpeace-garment-cad-system-g121956>
- ✓ <http://www.intergraph.com/global/mx/products/ppm/pds/>
- ✓ <http://www.uhu.es/cine.educacion/didactica/0071tecnologiaulas.htm>
- ✓ <http://www.fundaciocreativacio.org/es/blog/el-blog-creativador/definicion-de-creatividad-por-varios-autores/>
- ✓ <http://www.monografias.com/trabajos91/aspectos-creatividad/aspectos-creatividad.shtml>
- ✓ http://www.richpeace.com/phocadownload/general/Garment%20_CAD_V8_User_Manual.pdf
- ✓ <http://www.gestiopolis.com/fundamentacion-pedagogica-para-propuestas-curriculares-educativas/>
- ✓ <https://es.scribd.com/doc/104106466/Diseno-Asistido-Por-Computadora>
- ✓ https://www.academia.edu/31549317/PROYECTO_BALLADARES_mate_word

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

			PÁG. TESIS
Arias	2012		53
Ausubel	1963	párr. 15	40
Autodesk	2016	pág. 1	24
Carlos Álvarez	1992	pág. 16	42
Carlos Larreátegui	2004	pág. 21	46
Diccionario de computación e internet	2004 (2005)	pág. 108	36
Eduardo Sandoval	2004	pág. 11	47
Galbreath.	1992	pág. 15–16	35
Guilfred	1971	párr. 5	39
Guillermo Bautista	2006	pág. 15	36
Intergraph	2016	pág. 1	37
Lozano	2008	pág. 261	53
Lynch.	1991	pág. 7	35
Peppino.	1991	pág. 244	33
Ramis	1995	párr. 3	41
Rodríguez M.	2009	pág. 224	42
Rosales	2009	pág. 73	41

Schlumpf.	1990	pág. 95	34
Ulmann	1972	párr.1	38

REPOSITORIO NACIONAL EN CIENCIA Y TECNOLOGÍA

FICHA DE REGISTRO DE TESIS

TÍTULO Y SUBTÍTULO:

INFLUENCIA DEL SOFTWARE RICHPEACE PDS EN LA ESTIMULACIÓN DE LA CREATIVIDAD EN LA ASIGNATURA PROCESOS, TÉCNICAS E INDUSTRIALIZACIÓN DE PATRONES DE PRENDAS Y COMPLEMENTOS DE VESTIR EN LOS ESTUDIANTES DEL TERCER AÑO DE BACHILLERATO TÉCNICO DE LA UNIDAD EDUCATIVA "OSWALDO GUAYASAMÍN", ZONA 4, DISTRITO 2, PROVINCIA SANTO DOMINGO DE LOS TSÁCHILAS, CANTÓN SANTO DOMINGO, PARROQUIA RÍO VERDE, PERIODO LECTIVO 2015-2016. DISEÑO DE UNA GUÍA DIDÁCTICA DIGITAL PARA EL USO DE "RICHPEACE PDS".

AUTORES:
PRADO URIARTE ALEXANDRA LEONOR Y
JIMÉNEZ PUENTE ESTUARDO EDILBERTO.

TUTORA:
RAMIREZ MARQUEZ YINA MSc.

REVISORES:
DOMINGO ÁLAVA MSc.
MIGUEL ZILCÓN MSc

INSTITUCIÓN:
UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL

FACULTAD:
FILOSOFIA LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACION

CARRERA: EDUCACION INFORMÁTICA

FECHA DE PUBLICACIÓN:
AÑO 2017

No. DE PÁGS:
259 PAGES

TÍTULO OBTENIDO:

LICENCIADA EN EDUCACIÓN INFORMÁTICA

ÁREAS TEMÁTICAS: PROCESOS, TÉCNICAS E INDUSTRIALIZACIÓN DE PATRONES DE PRENDAS Y COMPLEMENTOS DE VESTIR, UNIDAD EDUCATIVA FISCAL OSWALDO GUAYASAMÍN AMBITO EDUCATIVO

PALABRAS CLAVE:

(Richpeace PDS) (Estimular la creatividad) (Guía didáctica)

RESUMEN: El presente proyecto que lleva como título Influencia del software Richpeace PDS en la estimulación de la creatividad en la asignatura Procesos, Técnicas e Industrialización de Patrones de Prendas y Complementos de Vestir en los estudiantes del tercer año de bachillerato técnico de la unidad educativa "Oswaldo Guayasamín", su importancia radica en que se debe aplicar el uso de la tecnología adecuada para estimular la creatividad de los estudiantes de Industria de la confección, por lo que se procedió a recolectar la información verídica del contexto actual en que se encuentran por medio de la aplicación de la técnica de investigación como lo es la encuesta, verificando así la problemática. La propuesta se plantea la elaboración de una guía didáctica digital para el uso del software Richpeace PDS, esto es para que permita a los docentes y estudiantes contar con un nuevo recurso didáctico a partir del cual se acceda de manera simple pero con el rigor práctico necesario a los contenidos relacionados al diseño de patrones, este material sirve para que los estudiantes puedan ampliar al máximo su capacidad creativa al momento de diseñar y crear sus propios patrones de prendas de vestir de una manera libre, fácil y de modo profesional fundamentándose en sus conocimientos originales y combinándolos con el uso de la tecnología, sugiriendo ampliar un diseño, pero siempre buscando lograr un ahorro de material, tiempo y sobre todo buscando un nuevo concepto de diseño siguiendo la actualidad de la moda, también se pretende obtener una nueva generación de estudiantes con un nivel educativo óptimo y de calidad capaces de dar un salto mayor hacia el éxito. Con esta investigación se pretende trascender en el ámbito social y educativo, expresando ideas para brindar un mayor acercamiento a la realidad de la educación dentro del Bachillerato Técnico de la industria de la confección.

No. DE REGISTRO (en base de datos):

No. DE CLASIFICACIÓN:

DIRECCIÓN URL (tesis en la web):

ADJUNTO PDF:

SI

NO

CONTACTO CON AUTOR/ES

Teléfono 0980598622/022748108

E-mail: alexandra-prado2011@hotmail.com

CONTACTO EN LA INSTITUCIÓN:

Nombre: Secretaría de la Facultad Filosofía

Teléfono: (2294091) Telefax: 2393065

E-mail: fca@uta.edu.ec