



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO



FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN

**SISTEMA MULTIMEDIA
MODALIDAD PRESENCIAL**

INFORME FINAL DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

**PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE LICENCIADO EN
CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN:
MENCIÓN SISTEMA MULTIMEDIA**

TEMA

**APLICACIÓN DEL SOFTWARE GIMP Y SU APORTE EN EL DESARROLLO
DEL PROCESO DE ENSEÑANZA – APRENDIZAJE EN LA ASIGNATURA DE
EDUCACIÓN ESTÉTICA DE LOS ESTUDIANTES DE PRIMERO Y SEGUNDO
AÑO DE BACHILLERATO DE LA UNIDAD EDUCATIVA EMIGDIO ESPARZA
MORENO DEL CANTÓN BABAHOYO, PROVINCIA LOS RÍOS.**

AUTOR

Freddy Alberto Casis Zamora

TUTORA

Lic. Glenda Vera Mora, MSc.

LECTORA

Lic. Sandra Carrera Erazo, MSc.

BABAHOYO – LOS RÍOS – ECUADOR

2017



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO



FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN

**SISTEMA MULTIMEDIA
MODALIDAD PRESENCIAL**

DEDICATORIA

A Dios, que con su amor infinito me ha dado la oportunidad de vivir y de regalarme una familia extraordinaria, darme la fortaleza y sabiduría, para permitirme culminar mi carrera con gran éxito y amor.

A mis virtuosos padres, que con mucho cariño me dieron la vida y han estado conmigo en todo momento, por darme la oportunidad de estudiar, por creer en mí. Lo que me motiva a seguir luchando; esto va por ustedes, porque admiro su fortaleza, por todo ese amor, les dedico este triunfo a ustedes.

A mis hermanos, hermanas, compañeros y maestros, por estar conmigo apoyándome en los momentos más difíciles, brindándome su apoyo y ayuda cuando más lo necesitaba.

Freddy Alberto Casis Zamora



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN
SISTEMA MULTIMEDIA
MODALIDAD PRESENCIAL



AGRADECIMIENTO

Queda plasmado mi sincero agradecimiento:

A la Universidad Técnica de Babahoyo, alma mater del saber, por todos los conocimientos impartidos durante toda mi carrera, para alcanzar mis objetivos, dándome ejemplos dignos de superación y entrega en la carrera de Sistema Multimedia.

A mis maestros, por todo el conocimiento asimilado de ustedes, que hicieron de mí, un buen futuro maestro.

A mi familia y compañeros de estudio, gracias por fomentar en mí el deseo de superación y el anhelo de triunfo en la vida. Mil palabras no bastarían para agradecerles su apoyo, su comprensión y sus consejos en los momentos difíciles.

A mi tutora Máster Glenda Vera Mora, gracias por la paciencia y enseñanzas, para culminar con éxito esta investigación.

A todos, espero no defraudarlos y contar siempre con su valioso, sincero e incondicional apoyo; gratitud infinita a todos ustedes.

Freddy Alberto Casis Zamora.




UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN
SISTEMA MULTIMEDIA
MODALIDAD PRESENCIAL

AUTORIZACIÓN DE LA AUTORÍA INTELECTUAL

Yo, **Freddy Alberto Casis Zamora**, portadora de la cédula de ciudadanía 1207134931, en calidad de autor (a) del Informe Final del Proyecto de Investigación, previo a la Obtención del Título de Licenciado en Ciencias de la Educación Mención Sistemas Multimedia, declaro que soy autor (a) del presente trabajo de investigación, el mismo que es original, auténtico y personal, con el tema:

APLICACIÓN DEL SOFTWARE GIMP Y SU APORTE EN EL DESARROLLO DEL PROCESO DE ENSEÑANZA – APRENDIZAJE EN LA ASIGNATURA DE EDUCACIÓN ESTÉTICA EN LOS ESTUDIANTES DE PRIMERO Y SEGUNDO AÑO DE BACHILLERATO DE LA UNIDAD EDUCATIVA EMIGDIO ESPARZA MORENO DEL CANTÓN BABAHOYO, PROVINCIA LOS RÍOS.

Por la presente autorizo a la Universidad Técnica de Babahoyo, hacer uso de todos los contenidos que me pertenecen.



FREDDY ALBERTO CASIS ZAMORA
N° Cédula. 1207134931-1



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO



**FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN
SISTEMA MULTIMEDIA
MODALIDAD PRESENCIAL**

**CERTIFICADO DE APROBACIÓN DEL TUTOR DEL INFORME
FINAL DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN PREVIA A LA
SUSTENTACIÓN**

Babahoyo, 22 de julio del 2017

En mi calidad de Tutor del Proyecto de Investigación, designado por el Consejo Directivo con oficio No.-022, el 6 de marzo del 2017, mediante resolución **CD-FAC.C.J.S.E-SO-002-RES-003-2107** .certifico que el Señor **FREDDY ALBERTO CASIS ZAMORA**, ha desarrollado el informe final del proyecto titulado:

APLICACIÓN DEL SOFTWARE GIMP Y SU APOORTE EN EL DESARROLLO DEL PROCESO DE ENSEÑANZA – APRENDIZAJE EN LA ASIGNATURA DE EDUCACIÓN ESTÉTICA EN LOS ESTUDIANTES DE PRIMERO Y SEGUNDO AÑO DE BACHILLERATO DE LA UNIDAD EDUCATIVA EMIGDIO ESPARZA MORENO DEL CANTÓN BABAHOYO, PROVINCIA LOS RÍOS.

Aplicando las disposiciones institucionales, metodológicas y técnicas, que regulan esta actividad académica, por lo que autorizo al mencionado estudiante, reproduzca el documento definitivo, presente a las autoridades de la Facultad de Ciencias Jurídicas, Sociales y de la Educación y se proceda a su exposición, ante el tribunal de sustentación designado.

Lda. Glenda Rosalia Vera Mora, MSc.

DOCENTE DE LA FCJSE.



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO



FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN

**SISTEMA MULTIMEDIA
MODALIDAD PRESENCIAL**

**CERTIFICADO DE APROBACIÓN DEL LECTOR DEL INFORME
FINAL DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN PREVIA A LA
SUSTENTACIÓN**

Babahoyo, 18 de agosto del 2017

En mi calidad de Lector del informe Final del Proyecto de Investigación, designado por el Consejo Directivo con oficio **No.-022**, el 6 de marzo del 2017, mediante resolución **CD-FAC.C.J.S.E-SO-002-RES-003-2107** certifico que el Sr. **FREDDY ALBERTO CASIS ZAMORA**, ha desarrollado el Informe Final del Proyecto de Investigación cumpliendo con la redacción gramatical, formatos, Normas APA y demás disposiciones establecidas:

APLICACIÓN DEL SOFTWARE GIMP Y SU APORTE EN EL DESARROLLO DEL PROCESO DE ENSEÑANZA – APRENDIZAJE EN LA ASIGNATURA DE EDUCACIÓN ESTÉTICA EN LOS ESTUDIANTES DE PRIMERO Y SEGUNDO AÑO DE BACHILLERATO DE LA UNIDAD EDUCATIVA EMIGDIO ESPARZA MORENO DEL CANTÓN BABAHOYO, PROVINCIA LOS RÍOS.

Por lo que autorizo al egresado, reproduzca el documento definitivo del Informe Final del Proyecto de Investigación y lo entregue a la coordinación de la carrera de la Facultad de Ciencias Jurídicas, Sociales y de la Educación y se proceda a conformar el Tribunal de sustentación designado para la defensa del mismo.

Leda. Sandra Carrera Erazo, MSc.
DOCENTE DE LA FCJSE.



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO



FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN

**SISTEMA MULTIMEDIA
MODALIDAD PRESENCIAL**

RESUMEN

Este trabajo parte desde la problemática que atraviesa la Unidad Educativa Emigdio Esparza, se observó que las clases de educación estética se las imparten con textos tradicionales, poco motivadores, y los docentes no utilizan una aplicación específica como una estrategia metodológica en la enseñanza de la asignatura de Educación Estética. Esta investigación tiene como objetivo analizar el aporte que tiene la aplicación del Software Gimp en el desarrollo del proceso de enseñanza – aprendizaje en la asignatura de educación estética en los estudiantes de Primero y Segundo Año de Bachillerato de la Unidad Educativa Emigdio Esparza Moreno del Cantón Babahoyo. Maestros bien preparados en el uso inteligente del software Gimp, preparará estudiantes competentes, para desarrollar un mayor potencial en ellos. En este estudio se realizó a una población de 519 personas, 4 docentes y 515 estudiantes de la asignatura de Educación Estética. La muestra se la realizó a los estudiantes, siendo de 146. La Investigación fue de Campo y Documental, los métodos que se utilizaron fueron los inductivos, deductivo y analítico; la técnica fue la encuesta que permitió recabar información relevante, para el análisis e interpretación de los resultados, que permitieron la comprobación de las hipótesis. Se concluyó que el software Gimp aporta de manera significativa el desarrollo de la creatividad de los estudiantes, y por lo tanto, es pertinente que los docentes se capaciten mediante la guía didáctica del Software Gimp, propuesta en este estudio.



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO



FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN
SISTEMA MULTIMEDIA
MODALIDAD PRESENCIAL

RESULTADO DEL INFORME FINAL DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

EL TRIBUNAL EXAMINADOR DEL PRESENTE INFORME FINAL DE INVESTIGACIÓN, TITULADO: **APLICACIÓN DEL SOFTWARE GIMP Y SU APORTE EN EL DESARROLLO DEL PROCESO DE ENSEÑANZA – APRENDIZAJE EN LA ASIGNATURA DE EDUCACIÓN ESTÉTICA EN LOS ESTUDIANTES DE PRIMERO Y SEGUNDO AÑO DE BACHILLERATO DE LA UNIDAD EDUCATIVA EMIGDIO ESPARZA MORENO DEL CANTÓN BABAHOYO, PROVINCIA LOS RÍOS.**

PRESENTADO POR EL SEÑOR (ITA): FREDDY ALBERTO CASIS ZAMORA

OTORGA LA CALIFICACIÓN DE:

EQUIVALENTE A:

TRIBUNAL:

LCDA.GLENDA INTRIAGO
ALCÍVAR, MSC

DELEGADO DEL DECANO

ING.DINORA CARPIO VERA ,MSC
DELEGADO H.CONSEJO IRECTIVO

LCDO.ALEX TOAPANTA
SUNTAXIS, MSC

PROFESOR ESPECIALIZADO

ING.SANTIAGO NIVELÁ VERA
SECRETARIO DE LA
FAC.CC.JJ.IJ.SS.EE



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO

FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES
Y DE LA EDUCACIÓN



SISTEMA MULTIMEDIA MODALIDAD PRESENCIAL

INFORME FINAL DE SISTEMA URKUND

En mi calidad de Tutora del Informe Final del Proyecto de Investigación del Sr. **FREDDY ALBERTO CASIS ZAMORA**, cuyo tema es: APLICACIÓN DEL SOFTWARE GIMP Y SU APOORTE EN EL DESARROLLO DEL PROCESO DE ENSEÑANZA – APRENDIZAJE EN LA ASIGNATURA DE EDUCACIÓN ESTÉTICA EN LOS ESTUDIANTES DE PRIMERO Y SEGUNDO AÑO DE BACHILLERATO DE LA UNIDAD EDUCATIVA EMIGDIO ESPARZA MORENO DEL CANTÓN BABAHOYO, PROVINCIA LOS RÍOS.

Certifico que este trabajo investigativo fue analizado por el Sistema Antiplagio Urkund, obteniendo como porcentaje de similitud de **4%** , resultados que evidenciaron las fuentes principales y secundarias que se deben considerar para ser citadas y referenciadas de acuerdo a las normas de redacción adoptadas por la institución.



Considerando que, en el Informe Final el porcentaje máximo permitido es el 10% de similitud, queda aprobado para su publicación. Por lo que se adjunta una captura de pantalla donde se muestra el resultado del porcentaje indicado.



ÍNDICE

GENERAL

INFORME FINAL DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN	i
DEDICATORIA	ii
AGRADECIMIENTO.....	iii
CERTIFICADO DE APROBACIÓN DEL TUTOR DEL INFORME FINAL.....	v
CERTIFICADO DE APROBACIÓN DEL LECTOR DEL INFORME FINAL	vi
RESUMEN.....	vii
INFORME FINAL DE SISTEMA URKUND.....	ix
ÍNDICE GENERAL.....	x
ÍNDICE DE TABLAS	xiii
ÍNDICE DE FIGURAS.....	xiv
INTRODUCCIÓN	xiv
CAPÍTULO I.- DEL PROBLEMA.....	3
1.1. IDEA O TEMA DE INVESTIGACIÓN.....	3
1.2 MARCO CONTEXTUAL	3
1.2.1. Contexto Internacional.	3
1.2.2. Contexto Nacional.....	5
1.2.3. Contexto Local.	6
1.2.4 Contexto Institucional	6
1.4. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....	8
1.4.1 Problema General.....	8
1.4.2. Sub problemas o Derivados.....	8
1.5. DELIMITACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN	9
1.6. JUSTIFICACIÓN.....	10

1.7. OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN.....	11
1.7.1. Objetivo General.....	11
1.7.2. Objetivo Especifico.....	11
CAPÍTULO II.- MARCO TEÓRICO O REFERENCIAL.....	12
2.1. MARCO TEÓRICO.....	12
2.1.1. Marco Conceptual.....	12
2.1.2. Marco referencial sobre la problemática de investigación.....	36
2.1.2.1. Antecedentes investigativos.....	36
2.1.2.2. Categoría de Análisis.....	37
2.1.3. Postura teórica.....	38
2.1. HIPÓTESIS.....	39
2.2.1. Hipótesis general o básica.....	40
2.2.2. Sub hipótesis o derivados.....	40
2.2.3. Variables.....	40
CAPÍTULO III.- RESULTADOS DE LA INVESTIGACIÓN.....	41
3.1. RESULTADOS OBTENIDOS DE LA INVESTIGACIÓN.....	41
3.1.1 Resultados obtenidos de la investigación.....	43
3.2. CONCLUSIONES ESPECÍFICAS Y GENERALES.....	47
3.2.1 Específicas.....	47
3.2.2 General.....	48
3.3 RECOMENDACIONES ESPECÍFICAS Y GENERALES.....	48
3.3.1 Específicas.....	48
3.3.2 General.....	49
CAPÍTULO IV.-.....	50
PROPUESTA TEÓRICA DE APLICACIÓN.....	50
4.1.2 Alcance de la alternativa.....	50
4.1.3 Aspectos básicos de la alternativa.....	51
4.1.3.2 Justificación.....	52
4.2 OBJETIVOS.....	53

4.2.1	Objetivo General.....	53
4.3	ESTRUCTURA GENERAL DE LA PROPUESTA.....	53
4.3.1	Título.....	53
4.3.2	Componentes.....	54
4.4	RESULTADOS ESPERADOS DE LA ALTERNATIVA.....	83
	Bibliografía	85
	Anexos.....	93

A: Matriz de consistencia del trabajo de la investigación

B: Ficha de la encuesta aplicada a los docentes.

C: Ficha de la encuesta aplicada a los estudiantes.

D: Pruebas estadísticas aplicada a los docentes.

E: Pruebas estadísticas aplicada a los estudiantes.

F: Fotografías de las encuestas realizadas a los estudiantes.

G: Fotografías de las encuestas realizadas a los docente.

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Muestra de estudiantes.	41
Tabla 2: Aporte del software Gimp fortalece el desarrollo del proceso de enseñanza.....	43
Tabla 3: Gimp contribuirá significativamente en el desarrollo del proceso de enseñanza.	44
Tabla 4: El aporte del software Gimp para fortalecer el desarrollo del proceso de enseñanza	45
Tabla 5: Gimp contribuirá significativamente en el desarrollo del proceso de enseñanza.	46

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1: Aporte del software Gimp para fortalecer el desarrollo del proceso de enseñanza.....	43
Figura 2: Gimp contribuirá significativamente en el desarrollo del proceso de enseñanza.....	44
Figura 3. El aporte del software Gimp para fortalecer el desarrollo del proceso de enseñanza.....	45
Figura 4. Gimp contribuirá significativamente en el desarrollo del proceso de enseñanza.....	46
Figura 5. Autores de Gimp.....	58
Figura 6. Autores de Gimp.....	58
Figura 7. Formatos de exportación.....	59
Figura 8. Herramientas colores selección	59
Figura 9. Panel de descarga.....	60
Figura 10. Descargar Gimp.....	61
Figura 11. Instalación del Software Gimp.	61
Figura 12. Abriendo la aplicación Gimp.....	62
Figura 13. Ambiente de trabajo de Gimp.....	62
Figura 14. Abrir archivo en Gimp.....	63
Figura 15. Abrir archivo en Gimp.....	64
Figura 16. Imagen cargada a la pantalla de Gimp.....	64
Figura 17. Ventana principal del software Gimp.....	65
Figura 18. Caja de herramientas.....	66
Figura 19. Herramienta de selección.....	66
Figura 20. Ventana de contenidos.....	67
Figura 21. Filtro destello de luz.....	68
Figura 22. Menú filtros.....	69
Figura 23. Herramientas Básicas de Gimp.....	70
Figura 24. Gradientes en Gimp.....	71
Figura 25. Gradiente en la ventana de Gimp.....	71
Figura 26. Capas de Gimp.....	72
Figura 27. Textos Gimp.....	72
Figura 28. Textos en Gimp.....	73
Figura 29. Abriendo imagen y aplicar selección.....	74
Figura 30. Selección de zona con varita mágica.....	74
Figura 31. Haciendo selección.....	75
Figura 32. Colorear una motocicleta.....	75
Figura 33. Coloreando con varita mágica.....	76
Figura 34. Selección de degradado para pintar.....	76

Figura 35. Borrar y crear fondo a una imagen	77
Figura 36. Abrir imagen para borrar fondo	77
Figura 37. Imagen cargada para eliminar fondo.	78
Figura 38. Selección de imagen.	78
Figura 39. Invertir selección.	79
Figura 40. Imagen sin fondo.	79
Figura 41. Aplicación de filtro (imagen normal).	80
Figura 42. Aplicación de filtro a la imagen.....	80
Figura 43. Filtro fotocopia	80
Figura 44. Filtro foto antigua.	81

INTRODUCCIÓN

El presente trabajo de investigación pretende evaluar el aporte que tiene la aplicación del Software Gimp en el desarrollo del proceso de enseñanza – aprendizaje en la asignatura de Educación Estética en los estudiantes de Primero y Segundo Año de Bachillerato de la Unidad Educativa Emigdio Esparza Moreno del Cantón Babahoyo.

El propósito general de la investigación es conocer la realidad de la situación problemática que atraviesa la Unidad Educativa Emigdio Esparza para poder solucionarla mediante una propuesta de una guía docente del software Gimp.

Es necesario implantar esta propuesta para propender a la profesionalización y actualización docente en cuanto al uso inteligente de la aplicación informática Gimp.

En esta investigación se analizó el aporte que tiene el Software de Aplicación Gimp en el desarrollo del proceso de enseñanza – aprendizaje en la asignatura de Educación Estética en los estudiantes de primero y segundo año de Bachillerato de la Unidad Educativa Emigdio Esparza Moreno del Cantón Babahoyo, Provincia de Los Ríos.

La Educación Estética es un proceso único, donde se desarrolla la creatividad y la inteligencia del ser humano, que lo conlleva al dominio de la expresión corporal. No obstante, el arte ocupa un lugar fundamental en la educación, por la capacidad que tiene para desarrollar la sensibilidad del ser humano, lo que potencia la formación de individuos: reflexivos, creativos, aptos para insertarse en la dinámica de la vida y transformarla, de ahí, la importancia de la asignatura de Educación Estética en el currículo.

Uno de los principales problemas que existe en la Unidad Educativa Emigdio Esparza Moreno, es que las clases de Educación Estética se imparten sin un currículo definido,

pertinente y articulado que no se ajusta a las necesidades de los estudiantes, además, no cuentan con un material o software específico que aporten al desarrollo de la creatividad, que permita al estudiante desarrollar sus habilidades adecuadamente, para que asimile de mejor manera los conocimientos impartidos en el aula.

La realización de este proyecto permitió que los estudiantes desarrollen su creatividad con una aplicación dinámica y factible como es el Software Gimp, y a la vez, que el docente mantenga un currículo articulado, pertinente que favorezca el aprendizaje significativo de sus educandos.

Dentro de este contexto se encuentran cuatro Capítulos; los mismos que serán descritos a continuación:

Capítulo I, consta del marco contextual el mismo que comprende el problema a analizar, el aporte de la Aplicación Gimp, la situación actual en los procesos de enseñanza – aprendizaje, los objetivos que sirvieron para dar solución a problemática planteada y la justificación.

Capítulo II, se encuentra la recopilación de contenidos científicos en el marco teórico o referencial de diferentes autores con conceptos y teorías que ayudarán a fundamentar las variables, objetos de investigación. Además, se define la postura teórica y las hipótesis.

Capítulo III, se detalla la metodología, modalidad, el tipo de investigación, la población, muestra, los métodos y técnicas de recolección de datos necesarios, para el desarrollo del proceso investigativo.

Capítulo IV, se describe la estructura general de la propuesta y sus correspondientes resultados esperados.

CAPÍTULO I.- DEL PROBLEMA

1.1. IDEA O TEMA DE INVESTIGACIÓN

Aplicación del Software Gimp y su aporte en el desarrollo del proceso de enseñanza – aprendizaje en la asignatura de Educación Estética en los estudiantes de Primero y Segundo Año de Bachillerato de la Unidad Educativa Emigdio Esparza Moreno del Cantón Babahoyo, Provincia Los Ríos.

1.2 MARCO CONTEXTUAL

1.2.1. Contexto Internacional.

Según (UNESCO, 2010), indica que:

En las últimas décadas, el mundo se ha transformado a gran velocidad. La globalización de la economía, las comunicaciones y la cultura, así como la revolución digital y la reorientación productiva hacia una economía de servicios y de innovación, han concedido un papel central a las industrias culturales y creativas. Como indican numerosos analistas latinoamericanos, estas industrias –cuya materia prima es la capacidad para imaginar e innovar– se están convirtiendo en un sector estratégico para el desarrollo productivo, la competitividad y el empleo, pero también para la construcción de consensos, la circulación de la información y los conocimientos. Se estima que las industrias culturales. (p.10)

La utilización de las herramientas tecnológicas en el mundo ha venido evolucionando de manera significativa en el ámbito educativo, comercial. Siendo así estas herramientas hacen su gran aporte facilitando procesos educativos, culturales.

El Gobierno (Nacional, 2013) , de Colombia manifiesta acerca de las Tics que:

A finales del año 2010, el Gobierno Nacional de Colombia con la presentación de la Política Educativa para la Prosperidad, asume el compromiso de cerrar brechas educativas, mediante la atención integral a la Primera Infancia, el mejoramiento de la calidad de la educación, la ampliación de la cobertura, la incorporación de la innovación y el fortalecimiento de la gestión escolar. De manera particular, al hablar de educar con pertinencia para la innovación y la productividad, el gobierno hace énfasis en la necesidad de contar con más y mejores contenidos educativos virtuales, fortalecer procesos de formación docente en el uso de las nuevas tecnologías y llevar a cabo una adaptación curricular con inclusión de nuevas tecnologías. (p.13)

Se afirma según el comentario de él. Gobierno (Nacional, 2013) lo siguiente:

Desarrollar el talento y la creatividad del capital humano a través de la educación, la investigación y la innovación, a la vez que se incorporan nuevas tecnologías en los procesos educativos, permite revisar y abandonar prácticas educativas habituales. Innovar significa pensar críticamente, abordar los problemas desde diferentes perspectivas, crear contextos participativos, disponer espacios diversos para las relaciones docente-estudiante y mejorar las condiciones de los ambientes de aprendizaje. (p.16)

El Gobierno Nacional de Colombia manifiesta que es dicho País incorpora la utilización de las Tics para innovar y a la vez contar con nuevos contenidos Educativos y tener nuevas perspectivas en los nuevos contextos Educativos.

1.2.2. Contexto Nacional

La historia del software libre en Ecuador comenzó mucho antes de que Rafael Correa llegará al poder. En 2006, éste como presidente electo tuvo **una pequeña charla con Richard Stallman**, el padre del software libre. La charla dio pie a que Correa emitiera un vídeo en el marco del FLISOL en el que invitaba a todo el mundo a usar software libre (Muy linux, 2013, pág. 3).

Según Linux, en su artículo de revista, dice que el software libre ha venido evolucionando, es de gran apoyo para el uso de la tecnología como medio en la educación, donde Gimp hace su aporte al desarrollo de la creatividad, siendo una aplicación libre y de fácil acceso.

Si se tiene en cuenta que la educación estética-artística se basa en la composición de obras, se puede pensar que GIMP puede resultar una herramienta, para la creación artística aportando a la creatividad.

El Ministerio del (Ecuador, 2012) hace referencia a la Educación actual donde dice que:

En la era digital del siglo XXI, el perfil del instructor y estudiante ha evolucionado con las innovaciones tecnológicas. El instructor en el siglo XXI tiene que estar preparado para enfrentar los nuevos retos que se encuentran en la educación debido a estas innovaciones. Estos retos involucran: fomentar una actitud de aprendizaje duradera; propiciar una curiosidad para ser investigadores y pensar críticamente; y ser flexible de acuerdo con el contexto del estudiante y con su entorno de aprendizaje. Integrar la tecnología en el aula guiado por estrategias pedagógicas que promuevan el trabajo colaborativo y el aprendizaje activo, permite construir un marco educativo que genera estudiantes autónomos y críticos guiados por docentes innovadores, capaces de integrar pedagogía y tecnología. (p.11)

La educación ecuatoriana en el contexto actual se encuentra en un proceso de cambio de actitudes de los educandos en todos sus niveles, buscando mejorar el aprendizaje significativo, sin embargo, aún existen rezagos de una enseñanza tradicional en la que se exalta el rol activo de docente, y la actitud pasiva de los estudiantes. La perspectiva que tiene el Gobierno Nacional es de tener una Educación de calidad y Calidez donde el Docente donde el Rol del Docente es de un Instructor, guía que utilice estrategias de enseñanza que convierta estudiantes investigadores, innovadores, creativos.

1.2.3. Contexto Local.

En los centros educativos de la provincia de Los Ríos, las tecnologías de Información y Comunicación (TIC) entraron en gran medida a los distintos procesos de enseñanza – aprendizaje en los diferentes niveles de enseñanza; en las Instituciones Educativas, se tiene que las Tics están insertadas en el pensum de estudios del primer año de bachillerato, pero el uso que se les da hasta el día de hoy, es escaso, los profesores, muchos de ellos, se limitan en ciertos instrumentos que ya no son novedad para los estudiantes. Las aplicaciones informáticas están dando un gran avance en cuanto al acceso de las mismas, en especial, en el ámbito educativo donde se generan nuevos escenarios que permitan construir nuevos aprendizajes de forma continua, colaborativa, reflexiva y crítica en un contexto flexible, dinámico.

1.2.4 Contexto Institucional

A lo largo del trabajo docente en la Unidad Educativa Emigdio Esparza Moreno, se ha visto con preocupación que los estudiantes en su mayoría están muy poco motivados con las estrategias empleadas en el proceso de enseñanza – aprendizaje en la asignatura de Educación Estética, ante esta problemática, se tratará de buscar las alternativas de solución pertinentes que contribuyan a mejorar los procesos en las aulas y sirva como referente, para otras áreas de estudios.

En la Unidad Educativa Emigdio Esparza cuentan con un entorno tecnológico amplio donde el uso de las tics-software Educativo es escaso no utilizan estas herramientas para los procesos de enseñanza-aprendizaje. Los Docentes que imparten las clases de Educación estética utilizan la metodología tradicional; el uso de libros, los alumnos lo consideran como un método poco motivador para desarrollar las habilidades al arte.

1.3. SITUACIÓN PROBLEMÁTICA

Esta investigación se llevará a cabo en la Unidad Educativa Emigdio Esparza Moreno, ubicada en el kilómetro 2 ½ vía Montalvo, del cantón Babahoyo, Provincia Los Ríos, considerando como población a todos los estudiantes que cursan el primero y segundo de bachillerato de la Unidad Educativa; y a los docentes de los cursos antes mencionados.

Dicha Institución atraviesa varios problemas sociales y educativos, dentro de los que se puede mencionar, está el poco desarrollo de la creatividad e imaginación de los estudiantes de primero y segundo año de bachillerato en la asignatura de Educación Estética porque no existe un currículo pertinente y articulado que permita al estudiante desarrollar dichas habilidades.

El desarrollo de esta investigación pretende aplicar el Software Gimp, para analizar el aporte que tiene en el desarrollo del proceso de enseñanza – aprendizaje; considerando la disponibilidad de recursos tecnológicos que tiene la Unidad Educativa, y de qué manera, los docentes imparten las clases de Educación Estética.

La falta de un material específico, para impartir la asignatura de educación estética ha sido una problemática muy notoria, los educandos no están potenciando sus aprendizajes, debido la escasa utilización de herramientas informáticas.

Además, los docentes del área de Educación estética, utilizan como recurso didáctico libros, no hacen uso de un software de código libre, para facilitar el proceso de aprendizaje, durante sus horas de clase, debido a diferentes situaciones, como por ejemplo la avanzada edad, falta de capacitación, falta de recursos económicos, poco tiempo, disponible para continuar educándose, entre otros factores.

Todo aquello genera una baja calidad en la educación, en el área de Educación Estética, provocando que los alumnos logren aprendizajes poco significativos, debido a la rutina tradicional con la que se desarrolla la cátedra.

1.4. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.4.1 Problema General.

¿Cómo la aplicación del Software Gimp contribuye en el desarrollo del proceso de enseñanza – aprendizaje en la asignatura de Educación Estética en los estudiantes de Primero y Segundo Año de Bachillerato de la Unidad Educativa Emigdio Esparza Moreno del Cantón Babahoyo, Provincia de Los Ríos?

1.4.2. Sub problemas o Derivados

¿De qué manera la aplicación del Software Gimp contribuye en el desarrollo del proceso de enseñanza – aprendizaje en la asignatura de Educación Estética?

¿Cómo el uso de la aplicación de software libre Gimp desarrolla la creatividad en los estudiantes?

¿En qué contribuye una Guía de capacitación de la aplicación del Software Gimp en el desarrollo de las habilidades cognitivas de los estudiantes?

1.5. DELIMITACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN

Área: Talento humano, Educación y Docencia.

Objeto de estudio: Software de Aplicación Gimp.

Campo de acción: Enseñanza – aprendizaje en la asignatura Educación Estética.

Delimitación temporal: El presente trabajo se realizará en el año 2017.

Línea de investigación de la universidad: Educación y desarrollo social.

Línea de investigación de la facultad: Talento humano educación y docencia.

Línea de investigación de la Carrera: Educación y cultura multimedia.

Sub línea de investigación de la Carrera: Los Procesos didácticos multimedia y su relación con el objetivo educativo.

Delimitación espacial: El presente trabajo se realizará en la Unidad Educativa Emigdio Esparza Moreno, ubicada en el Km 2 ½ vía Montalvo del Cantón Babahoyo, Provincia Los Ríos.

Unidad de observación: Estudiantes de Primero y Segundo Año de Bachillerato de la Unidad Educativa Emigdio Esparza Moreno.

1.6. JUSTIFICACIÓN

Las razones de la actual investigación, se debe a la necesidad de conocer cómo la aplicación del Software Gimp contribuye en el desarrollo del proceso de enseñanza – aprendizaje en la asignatura de Educación Estética. Los docentes del área utilizan como recurso didáctico un libro que no se ajusta en su totalidad al cumplimiento de los objetivos propuestos para el efecto, con la finalidad que los estudiantes construyan un aprendizaje significativo, desarrollando su creatividad de manera dinámica.

En la actualidad existe una gran influencia del uso las aplicaciones informáticas en el sistema educativo, por lo tanto, los profesionales del área de educación estética deben poseer los conocimientos necesarios, para mejorar el desempeño y desarrollo de habilidades de los educandos.

Mediante el uso de la aplicación del software Gimp, se puedan crear, diseñar y establecer actividades de acuerdo con las necesidades individuales y de grupo de los estudiantes, de forma creativa e interactiva, pudiendo asimilar sin dificultad los conocimientos significativos en asignatura de educación estética.

La (Ley Orgánica de Educación Intercultural), en su Art. 2, literal w) dice que el estado “Garantiza el derecho de las personas a una educación de calidad y calidez, pertinente, adecuada, contextualizada, actualizada”

La investigación ofrece la oportunidad para que los docentes mejoren sus procesos de enseñanza con el uso de una herramienta digital probada, asuman una aptitud de cambio,

que contribuye para que los estudiantes primero y segundo año de bachillerato, desarrollen su creatividad con la práctica, estén motivados, desarrollando sus habilidades de forma notoria.

Los beneficiarios directos de este proyecto de investigación son los estudiantes de primero y segundo año de bachillerato y los docentes que dictan las clases de educación estética, mediante el uso de la aplicación Gimp fortalecerán sus conocimientos poniéndoles en práctica en su vida cotidiana y escolar. Esta investigación será factible de realizar porque se cuenta con el apoyo de toda la comunidad educativa, además se dispone de los recursos humanos, materiales, económicos y tecnológicos.

1.7. OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN.

1.7.1. Objetivo General.

Analizar el aporte que tiene la aplicación del Software Gimp en el desarrollo del proceso de enseñanza – aprendizaje en la asignatura de Educación Estética en los estudiantes de Primero y Segundo Año de Bachillerato de la Unidad Educativa Emigdio Esparza Moreno del Cantón Babahoyo.

1.7.2. Objetivo Especifico

Investigar la contribución que tiene la aplicación del Software Gimp en el desarrollo del proceso de enseñanza – aprendizaje en la asignatura de Educación Estética en los estudiantes.

Establecer el uso de la aplicación del Software Gimp en el desarrollo de la creatividad de los estudiantes.

Diseñar una Guía de capacitación para la aplicación del Software Gimp en la asignatura de Educación Estética, para contribuir en el desarrollo de las habilidades cognitivas de los estudiantes.

CAPÍTULO II.- MARCO TEÓRICO O REFERENCIAL

2.1. MARCO TEÓRICO

2.1.1. Marco Conceptual

Aplicaciones informáticas

Sostiene (Jiménez, s.f.), que una aplicación informática es:

Es un tipo de software que permite al usuario realizar uno o más tipos de trabajo. Son, aquellos programas que permiten la interacción entre usuario y computadora (comunicación), dando opción al usuario a elegir opciones y ejecutar acciones que el programa le ofrece Existen innumerable cantidad de tipos de aplicaciones. (p. 1)

En cuanto a (Alegsa, 2010), dice que las aplicaciones informáticas son: “Programa que permite a un usuario utilizar una computadora con un fin específico. Las aplicaciones son parte del software de una computadora, y suelen ejecutarse sobre el sistema operativo” (p. 1).

Conforme a lo descrito se establece que las aplicaciones informáticas son herramientas que permiten realizar diversos trabajos, con el fin de producir interacción entre el usuario y un ordenador.

Hoy en día existen diversas aplicaciones informáticas que se utilizan en el ámbito educativo y facilitan la comunicación entre docentes y alumnos, aportando al desarrollo de las actividades académicas.

Software de Aplicación

(Jiménez, s.f.), sostiene que el Software de aplicaciones es “Aquel que permite a los usuarios llevar a cabo una o varias tareas específicas” (p. 2).

Según (Cavsi, s.f), dice que un software de aplicación es:

Aquel que utiliza las capacidades del computador en donde se puede realizar una tarea específica. Además, un software de aplicación es capaz de manipular archivos multimedia o hipertexto.

Un software de aplicación se lo conoce hoy en día como una aplicación “app”. Se menciona algunos ejemplos de software de aplicación tales como los programas de ofimática y los navegadores de internet y adobe Reader.

Todos los usuarios deben estar familiarizados con un software que le brinde ayuda día a día para resolver sus problemas, además todas las personas tenemos una relación a diario con alguna aplicación sea de escritorio o de un celular. (párr. 1)

Tipos de Software de Aplicación

Según (Cavsi, s.f) mantiene que:

Existen diferentes tipos de software de aplicación, los más importantes son mencionados a continuación:

Software de procesamiento de textos: El propósito principal de este software es la creación y manipulación de documentos. Ejemplos son Microsoft Word, Word Pad, Bloc de notas.

Software de base de datos: El propósito de este tipo de aplicaciones programa es organizar y administrar los datos de manera tal que se pueda realizar análisis de información. Ejemplos son: Microsoft Access, dBase, FoxPro y Oracle.

Software de hojas de cálculo: Se utilizan para mantener organizadamente los datos generalmente numéricos con el fin de obtener presupuestos, estados financieros, promedio de notas, registros de ventas y más cálculos o estadísticas. Ejemplos son Microsoft Excel, Lotus 1-2-3 y Numbers (Apple).

Software multimedia: Este tipo de software permite al usuario crear o procesar audio y video. Ejemplos son los juegos, Microsoft media player y otros.

Software de presentación: Es de gran ayuda en las reuniones y exposiciones, utilizado para mostrar gráficos, texto y estadísticas en forma de presentación utilizando diapositivas. El mejor ejemplo de este tipo de software de aplicación es Microsoft PowerPoint. (p. 3)

Se muestran los tipos de software más utilizados en la actualidad, en la presente investigación se tratará del Software Gimp, utilizado para el retoque fotográfico y para el desarrollo de la creatividad quedando claro que servirá para una tarea específica como herramienta didáctica.

Software Educativo

Un Software Educativo se refiere al programa que esta designado a la enseñanza-aprendizaje en un contexto educativo, permitiendo desarrollara habilidades cognitivas, destrezas.

Para (Vidal Ledo & Gomez Martinez, 2010) indican que:

Los software educativos (SE), se definen de forma genérica como aplicaciones o programas computacionales que faciliten el proceso de enseñanza aprendizaje. Algunos autores lo conceptualizan como cualquier programa computacional cuyas

características estructurales y funcionales sirvan de apoyo al proceso de enseñar, aprender y administrar, o el que está destinado a la enseñanza y el autoaprendizaje y además permite el desarrollo de ciertas habilidades cognitivas. (p. 1)

(Camacho, 2014) , hace referencia al software Educativo y dice que:

En nuestro país, el desarrollo de ‘software’ educativo no es nuevo. Es bien sabido que Ecuador es un respetable productor de estas herramientas, si bien no en cantidad, sí en calidad. Hace ya varios años que algunas empresas privadas han realizado notables esfuerzos y han invertido en el desarrollo de programas informáticos interactivos, como complementos de los tradicionales textos, a través de medios ópticos como CD y DVD. (párr. 3)

El término multimedia se ha vuelto usual para referirnos a complementos informáticos que las editoriales ofrecen a sus clientes. Así también, hoy en día los especialistas en estos temas son requeridos, situación que hace 10 años era absolutamente impensable en el mercado local; dependiendo del nivel de conocimientos de estos nuevos profesionales, los resultados pueden ser verdaderamente impresionantes. (párr. 4)

Para (Díaz-Antón, Instrumento de evaluación de software, s.f) acerca la aplicación informática dice que:

La incorporación de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) a la educación ofrece distintas dimensiones al proceso instruccional. En particular, el uso del software educativo en el proceso de enseñanza-aprendizaje permite mejorar en el estudiante las destrezas cognitivas. Este tipo de software fomenta el análisis de problemas, facilita el trabajo en grupo, provee soporte en actividades docentes; en el sentido más amplio, mejora las habilidades del pensamiento y la resolución de problemas. Ahora bien, para lograr todo esto, el software debe ser de calidad. Cuando se hace referencia a calidad de software educativo, se requiere un producto que

satisfaga tanto las expectativas de los docentes como de los alumnos, a un menor costo, libre de errores y cumpliendo con ciertas especificaciones instruccionales y tecnológicas. Esta necesidad conlleva a generar un modelo para medir la calidad del software como producto y como servicio. (p. 2)

Según (Vidal, 2004) citado en (Ortiz, 2010) nos menciona que “los buenos recursos educativos multimedia tienen un alto potencial didáctico ya que su carácter audiovisual e interactivo resulta atractivo y motivador para los estudiantes”. En otras palabras, el software es una estrategia educativa que transforma al ordenador en una máquina con fines educativos desarrollando competencias, procedimientos y aprendizajes en cuenta las irregularidades grupales de la población a la cual va dirigido (características socio-culturales) y constituyendo una combinación de recursos tales como: Voz, imágenes, música y animación encontrados en la misma plataforma llamada multimedia que aparece asociada a las denominadas TICs. De acuerdo a lo visto es evidente la invasión del Software en los espacios educativos, aunque es usado en otro tipo de áreas, tales como el área laboral, domestica, empresarial, etc., garantizando programas de alta calidad teniendo en cuenta un sistema propio de códigos, un formato expresivo y una secuencia narrativa fomentando el desarrollo cognitivo en estudiantes de un área en específico, constituyéndose tanto en un producto como en un medio de aprendizaje de conocimientos, habilidades y procedimientos dirigido hacia un grupo específico de estudiantes. (p.27)

Clasificación del software educativo

Según (Vidal, 2004) “los software educativos tienen como rasgos comunes ser programas para ordenador, poseer intencionalidad educativa y ser elaborados con fines didácticos teniendo en cuenta el proceso de enseñanza-aprendizaje”.(p.30)

Como complemento a esto se puede decir que de acuerdo a estos rasgos específicos los Software educativos se deben clasificar, según (Vidal, 2004):

Los objetivos educativos que pretenden facilitar son conceptuales, procedimentales, actitudinales, Las actividades cognitivas son: Control Psicomotriz, observación, memorización, comprensión, interpretación, comparación y relación, El tipo de interacción que propicia puede ser Cognitiva, reconstructiva, intuitiva, global, constructiva, Su función en el aprendizaje puede ser Instructiva, reveladora, conjetural, emancipadora, Su comportamiento es Tutorial al igual que el tratamiento de errores el cual controla el trabajo del estudiante y lo corrige), Su función en la estrategia didáctica es Entrenar, instruir, informar, motivar, explorar, experimentar, expresarse, comunicarse y entender y Su diseño puede ser Centrado en el aprendizaje, centrado en la enseñanza y/o proveedor de recursos.(p.31)

Características del software educativo

Según García Vidal (2004) existen características que determinan la funcionalidad de un software multimedia, las cuales son:

La facilidad de uso o instalación debe ser agradable, auto explicativa, fácil de usar (sin manuales) y tener la posibilidad de moverse según sus preferencias (retroceder-avanzar)... también que Incluyan un sistema de evaluación y seguimiento de acuerdo a las actividades realizadas por los estudiantes, además que permita el uso de otros materiales como fichas, diccionarios y la realización de actividades complementarias, el software debe tener calidad del entorno audiovisual es decir, diseño general claro y atractivo de las pantallas (sin exceso de texto), calidad técnica y estética de sus elementos, contener títulos, iconos, botones, imágenes, fotografías, animaciones, voz, música, color, contar con un estilo y lenguaje determinados. (p.32)

Por otro lado nos menciona (Ortiz, 2010) sobre las características del software educativo lo siguiente:

Como complemento a esto, la capacidad de motivación es muy importante en el software que se quiere implementar porque mediante esto los estudiantes pueden aprender gustosamente y construir nuevos conocimientos teniendo en cuenta las características de los estudiantes, intereses y progresos que ellos vayan teniendo sin dejar atrás los contenidos del área a tratar y las actividades interactivas el software también alude al esfuerzo cognitivo: esta característica se da a través de la realización de actividades, estructuras mentales, representaciones visuales, imágenes, resolución de problemas, etc. De lo anterior se infiere que para el diseño y creación de un software educativo multimedia es necesario cumplir con ciertos parámetros visuales, auditivos y del habla, que indiquen el interés que este genere frente al estudiante, siendo acordes a las características socioculturales correspondientes a cada grupo, sin dejar atrás los contenidos planteados en el currículo institucional aludiendo a la creatividad, animación, originalidad que deben hacer parte fundamental dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje. (p.32)

Funciones del software educativo

Según (Vidal, 2004) “el software educativo es una estrategia tecnológica diseñada para que el estudiante de una manera lúdica aprenda acerca de diferentes temáticas y aplique sus conocimientos de manera socio-cultural, intelectual y lingüística teniendo como soporte una plataforma que le permite explorar contenidos acercándose al nuevo aprendizaje de una manera eficaz”. (p.37)

Como complemento a esto, los programas de software educativo tienen diferentes funciones que los hacen interesantes y llamativos convirtiéndose de esta manera en facilitadores de aprendizaje y práctica teniendo en cuenta un área en específico. De acuerdo a García (2004) estas funciones son:

La Función instructiva que Facilita el logro de objetivos específicos con respecto al aprendizaje de los estudiantes, la Función metalingüística que se da mediante los lenguajes de comunicación e informática, teniendo como base el área del

conocimiento a tratar y el vocabulario correspondiente a las condiciones socioculturales de la población, la función lúdica, la cual sirve para realizar actividades educativas trabajando con el ordenador de una manera interactiva y la función innovadora que se refiere a la creación del software como medio atractivo teniendo en cuenta los intereses y necesidades del estudiante y las exigencias de los modelos pedagógicos propuestos en la actualidad. (p.40)

Tipos de Software educativos y los materiales educativos computarizados

Según Gagné (1992)

En las instituciones existen distintos MEC (materiales educativos computarizados), sin embargo, no todos los programas que se implementan en un computador y que son útiles para la educación entran en esta categoría, hay que diferenciar estos materiales de los tipos de programas 29 Ibíd., p. 326. 41 educativos que los usuarios pueden encontrar en un computador, un Software es un soporte lógico o un programa, cuyo nivel más básico es el sistema operacional que consta de un conjunto de programas que controlan la operación del computador, otro grupo importante de programas son los lenguajes y sistemas de programación que sirven para que los usuarios den instrucciones al computador sobre cómo llevar a cabo ciertas operaciones. para la observación de un material educativo computarizado se debe tener en cuenta la naturaleza y componentes del mismo a nivel educativo, su material, sistemas de intercomunicación entre usuario y programa, bondades y limitaciones del MEC (Material Educativo Computarizado) frente a las necesidades que el usuario tiene como pueden ser: el saber vocabulario, estructuras etc. También tiene en cuenta el tipo de población a la que se dirige, si es mayor o menor, esto es de suma importancia en el aprendizaje de los idiomas ya que el MEC debe responder a que intereses y expectativas pueden tener los usuarios al utilizarlo, es decir, qué esperan los usuarios respecto al material educativo computarizado a nivel de inglés como lengua extranjera (vocablos, expresiones, etc.). (p.38)

(Vidal Ledo & Gomez Martinez, 2010), menciona que:

Por consiguiente, es aquí donde el usuario introduce una serie de conocimientos aprendidos en clase y donde el Software tiene su función en la educación, puesto que

éste está diseñado de tal forma que si el usuario (estudiante) tiene algún error el programa lo identifica de inmediato y hace que haga el ejercicio nuevamente. En la educación se le denomina Software Educativo a aquellos programas que cumplen funciones formadoras, es por eso que en la actualidad existen diferentes programas de software que contribuyen al aprendizaje y fortalecimiento oportuno de los idiomas como el inglés entre otros. Otros aspectos a tratar en el entorno de los MECs son: un área de contenido, la necesidad educativa, las limitaciones y recursos en los cuales se identifican los problemas de aprendizaje, al igual que las condiciones que se esperan del MEC y si se trabaja cada una por su cuenta o en grupos. (p.41)

Software Gimp.

Según (Manual de Gimp, 2005) , afirma que:

GIMP Es el acrónimo de GNU Image Manipulation Program. Se trata de una aplicación de creación, composición y retoque de imágenes. Aunque se trata de un software GNU, consigue prestaciones similares a otros programas profesionales que podemos encontrar en el mercado como Adobe Photoshop o Corel PhotoPaint. (p. 3)

Según el (Instituto Nacional de Tecnologías Educativas del profesorado, s.f), indica que:

GIMP es un programa para el tratamiento de la imagen digital que primero se desarrolló para el sistema operativo Linux y luego para Windows y Mac. GIMP es una aplicación de software libre y gratuita que permite a sus usuarios acceder y modificar el código fuente del que se construyen los programas. (párr. 1)

Se concluye que Gimp es un software de código libre, que está diseñado con el propósito de crear o modificar gráficos digitales, ofrece múltiples herramientas que permiten hacer retoques fotográficos y es compatible con la mayoría de sistemas operativos,

ofreciendo facilidad de uso y acceso, cuenta múltiples y herramientas potentes herramientas interactivas que se las puede comparar con las usan otros programas que no son gratuitos.

En otras palabras, un software educativo para niños, jóvenes y adultos, en el que retocan, editan, crean imágenes y texto de una forma sencilla y dinámica.

Características de Gimp

Unas de las principales características para (Nieto, El GIMP, características y usos., 2015), son las siguientes:

- Software gratuito, libre con diversos tutoriales en línea sobre su uso.
- Lee y escribe la mayoría de los ficheros gráficos: JPG, GIF, PNG, BMP, Etc. Dispone de una considerable cantidad de herramientas para la manipulación de imágenes.
- Está disponible en varios idiomas y se actualiza constantemente.
- Editar gráficos y fotografías digitales.
- Creación de gráficos y logos.
- Cambios de tamaño y recorte.
- Cambio de colores.
- Uso de capas.
- Uso de filtros.
- Conversión a distintos formatos.
- Crear imágenes animadas sencillas. (párr. 2)

Como conclusión con el texto citado anteriormente mencionamos que gimp es aquel que permite manipular imágenes en capas, para de esta manera poder cambiar cada objeto de manera individual, además ponemos alterar el orden de las capas subiendo y bajando de nivel, para de esta manera poder hacer fácil el manejo en la imagen.

Sus ventajas pedagógicas son muchas, algunos ejemplos de ellas son:

Las ventajas pedagógicas que mantiene el (Instituto Nacional de Tecnologías Educativas del profesorado, s.f), son:

Motiva la creación artística a través de sus múltiples herramientas.

Motiva al alumnado por el hecho de tratarse de un producto TIC.

Permite mostrar procedimientos creativos a nuestro alumnado para que luego los puedan seguir y ampliar por su cuenta.

Su acceso es global pues se trata de un programa multiplataforma y de libre distribución con licencia pública.

Es sencillo de manejar, pero tan potente como los programas comerciales.

(párr. 4)

Desventajas de Gimp

Según (Fernández Fueyo, s.f) , hace referencia a las desventajas de Gimp que:

Gimp no soporta el modo de imagen CMYK. Este sistema es utilizado por imprentas, impresoras y fotocopiadoras para reproducir toda la gama de colores del espectro visible, y es conocido como cuatricromía. Tampoco puede utilizar las tablas de color Pantone, aunque lo hará en un futuro próximo gracias a las continuas nuevas versiones que van saliendo a la luz. En este momento se pueden descargar paleta similar que se llaman pantano. Estos dos condicionantes son los que con más énfasis argumentan los detractores el, programa, aunque si fundamentos.

Al ser un programa abierto tendremos que estar atento para ir actualizando, a través de la web oficial, las nuevas versiones que vayan creando los desarrolladores de Gimp repartidos por todo el mundo y que solucionaran los problemas que se detecten en la versiona actual. No tendremos, como en el caso de otros programas similares, que adquirir la suite y la licencia correspondiente a la versión que determine en cada momento poner a la venta la compañía propietaria. (p. 10)

Aportes del Software Gimp a la educación

Para generar propuestas concretas de reflexión pedagógica, que incidan en los programas curriculares del área de Educación estética, se tiene como uno de los principales aportes que hace Gimp a la educación, es que se trata de un software de código libre (gratuito), que puede ser usado, modificado, copiado y redistribuido libremente en diversas aplicaciones, generando factibilidad a estudiantes y docentes para utilizarlo en todo ámbito, y fomentando la creatividad y facilitando el trabajo del docente y de quienes lo utilizan ya sea en el ámbito educativo o comercial.

Según (Eduteca, Tecnologías de Información y Comunicación para Enseñanza Básica y Media, s.f), indica que:

La integración de las TIC en la Educación Artística no solamente se puede constituir en otro medio de expresión artística -estimulando de paso la motivación de los estudiantes, sino que permite prepararlos en un campo que ya hace parte importante del mundo en el cual van a vivir. (párr. 1)

Se concluye, que el Software libre GIMP, puede ser usado como una herramienta, para el desarrollo de actividades pedagógicas, que brinda a los estudiantes la posibilidad de crear sus propias reflexiones gráficas, y valorar el potencial simbólico que el arte gráfico digital tiene, haciendo un gran aporte a la educación.

Educación estética

Para (EcuRed, sf), la Educación Estética es el:

Proceso educativo orientado a la formación y/o desarrollo de una actitud estética en el hombre, hacia todo lo que posee valor estético en el mundo, lo cual contribuye al desarrollo integral de la personalidad en correspondencia con su contexto sociocultural. Esta se manifiesta en: la naturaleza, las relaciones sociales, objetos creados por el hombre, y el arte como portador específico de valor estético. (p. 1)

(Sánchez, 2012), menciona lo siguiente:

La cultura estética del ser humano es el conjunto de estímulos que le mueven a la emoción, que le conmueven en su interior en un proceso personal de objetivación del estímulo. La felicidad humana se cultiva, en parte, atraída por los objetos estéticos sin razón utilitarista, con carácter lúdico y espontáneo, provocadores de la imaginación. (p.1)

De acuerdo con lo citado, la educación estética es un proceso designado al desarrollo de cualidades que posee una persona entorno a su interior y lo que lo rodea, para desenvolverse en el ámbito personal en un contexto social-cultural, en el cual, la imaginación y la creatividad juega un papel muy importante, para obtener dicho conocimiento.

Un desarrollo estético correctamente organizado está unido siempre al perfeccionamiento de muchas cualidades y particularidades físicas y psíquicas de los niños de todas las edades, y tiene especial relevancia en la etapa preescolar, pues, en esta precisamente, se sientan las bases de la futura personalidad del individuo.

Importancia de la educación estética

De la importancia de la educación estética el (Ministerio de Educación del Ecuador), manifiesta que:

Enfoque e importancia de enseñar y aprender Educación Artística ¿A qué nos referimos cuando hablamos de la Educación Artística? La idea más común acerca de la Educación Artística es que enseñar arte significa solamente enseñar a los estudiantes a crear objetos o acciones artísticas. Sin embargo, en el mundo del arte fuera de la escuela no solamente se produce arte (creación), sino que también se observa, aprecia y critica (apreciación); se investiga su entorno social, político, religioso e histórico (historia del arte); y se realizan reflexiones filosóficas acerca de la naturaleza del arte (estética). Por lo tanto, si queremos lograr una Educación Artística completa, debemos incluir estos cuatro grandes campos en la enseñanza de esta materia¹ : actividades de creación · actividades de apreciación · actividades de investigación de historia del arte · actividades filosóficas: estética A través de las actividades de creación, apreciación, historia del arte y estética, los estudiantes estarán explorando otros procesos esenciales que les servirán en distintas dimensiones de su crecimiento personal. Por ejemplo: · Explorar, documentar y opinar sobre acontecimientos y comportamientos sociales de la realidad. El arte les ofrece a los estudiantes la posibilidad de aprender a mirar con detenimiento su entorno y la posibilidad de adquirir la sensibilidad necesaria para comprender y valorar las diferencias personales y culturales, apreciar el mundo natural y las creaciones humanas. Así, su compromiso como ciudadanos se incrementará al conectar sus experiencias en el arte con sus vidas personales y sociales. Estos procesos les ayudarán a comprender mejor el comportamiento humano. · Proponer nuevas ideas, explorar posibilidades, imaginar y crear nuevos mundos Una enseñanza del arte de calidad ayuda a que los estudiantes experimenten procesos de transformación por medio de los cuales puedan imaginar y crear mundos con realidades alternativas en que las posibilidades sean infinitas, en lugar de aceptar una realidad de manera pasiva. Los procesos creativos desarrollan mentes más flexibles que pueden, a futuro, innovar y resolver problemas de forma creativa en otras áreas de la vida. (p. 3)

Objetivo de la Educación estética

(Mitja Rosa, s.f), referente a los objetivos de la Educación Estética, manifiesta que:

Esta educación se propone el florecimiento de la sensibilidad de las personas, la ampliación del horizonte estético en que se desenvuelven y el fortalecimiento del papel que desempeña en la vida real este tipo de comportamiento. Por lo tanto, supone una serie de conocimientos acerca del modo específico en que los seres humanos deben relacionarse con la realidad, justamente a través de la apropiación estética del mundo, y del arte como forma fundamental de tal apropiación. (p. 20)

La Educación Estética tiene como objetivo fundamental formar una adecuada relación del hombre hacia la realidad y todo lo que en ella puede desarrollar valores estéticos.

(EcuRed, sf), afirma sobre la educación artística lo siguiente:

Dentro de la Educación Artística es importante el justo equilibrio e integración entre las diversas fuentes de influencias de cada una de las manifestaciones artísticas. Comprender el arte requiere coherencia y continuidad, de ahí la importancia de lograr la sensibilidad por el arte, para que cada persona la convierta en una necesidad para su vida, en esta tarea es necesario que la familia, la escuela, la comunidad y los medios masivos de difusión accionen de modo conjunto, para alcanzar una Cultura General Integral por lo cual se lucha hoy en día. (p.1)

Proceso de enseñanza – aprendizaje

Según lo que manifiesta (Ornelas, 2003): “El maestro de hoy necesita enfrentarse a los grupos fortalecidos con una formación pedagógica que lo dote de elementos suficientes para enseñar en forma adecuada. Hade considerar la naturaleza del aprendizaje para poder proponer medios de enseñanza” (p.1).

Según el análisis de lo citado los Docentes en la educación actual deben estar actualizados, para afrentar los procesos educativos y hacer uso de las herramientas tecnológicas que se encuentran alrededor, permitiendo el desarrollo de la enseñanza-aprendizaje.

Enseñanza

Para (Ornelas, 2003): Enseñar es “provocar dinámicas y situaciones en las que puedan darse el proceso de aprender en los alumnos” siendo así la enseñanza se produce de manera intencional” (p. 2).

Es decir, los estudiantes pueden adquirir abundantes conocimientos fuera del contexto educativo en la vida cotidiana. Los docentes tienen como tarea de lograr convertir en conocimientos significativos.

En la enseñanza el docente debe actuar como mediador en el proceso de aprender de los alumnos; debe estimular y motivar, aportar criterios y diagnosticar situaciones de aprendizaje de cada alumno y del conjunto de la clase, clarificar y aportar valores y ayudar a que los alumnos desarrollen los suyos propios, por último, debe promover y facilitar las relaciones humanas en la clase y en la escuela, y, ser su orientador personal y profesional.

Aprendizaje

Para el Epistemólogo (PIAGET, s.f.), afirma lo siguiente:

El aprendizaje es un proceso que mediante el cual el sujeto, a través de la experiencia, la manipulación de objetos, la interacción con las personas genera o construye conocimiento, modificando, en forma activa sus esquemas cognoscitivos del mundo que lo rodea. (p. 1)

Concluyendo con el comentario del epistemólogo Piaget se define al aprendizaje como un proceso en donde el alumno gana conocimiento mediante la manipulación de objetos e interacción con personas. De esta manera, él es capaz de activar su esquema cognitivo en el salón de clase, con el fin de adquirir conocimientos, habilidades o destrezas.

Para (Ornelas, 2003): Aprendizaje “Es el proceso de adquisición cognoscitiva que explica, en partes, el enriquecimiento y la transformación de las estructuras internas, de las potencialidades del individuo para comprender y actuar sobre su entorno, de los niveles de desarrollo que contienen grados específicos de potencialidad” (p. 2).

En el Aprendizaje intervienen condiciones internas psicológicas, también la forma como imparten las clases, la metodología, contenidos, actividades a desarrollar, para interactuar con el estudiante.

Teoría del Aprendizaje significativo

(Palmero, La teoría del aprendizaje, 2011) , hace referencia a algunos enfoques del aprendizaje significativo:

La teoría del aprendizaje significativo es la propuesta que hizo David P. Ausubel en 1963 en un contexto en el que, ante el conductismo imperante, se planteó como alternativa un modelo de enseñanza/aprendizaje basado en el descubrimiento, que privilegiaba el activismo y postulaba que se aprende aquello que se descubre. Ausubel entiende que el mecanismo humano de aprendizaje por excelencia para aumentar y preservar los conocimientos es el aprendizaje receptivo significativo, tanto en el aula como en la vida cotidiana Ausubel (1976, 2002). No es necesario, desde este enfoque, descubrirlo todo, es más, es muy lento y poco efectivo. (p. 30)

Continuando con la exposición de (Palmero, La teoría del aprendizaje, 2011), afirma lo siguiente:

El origen de esta teoría del aprendizaje significativo está en el interés que tiene Ausubel por conocer y explicar las condiciones y propiedades del aprendizaje, que se pueden relacionar con formas efectivas y eficaces de provocar de manera deliberada cambios cognitivos estables, susceptibles de dotar de significado individual y social (Ausubel, 1976). Dado que lo que quiere conseguir es que los aprendizajes que se producen en la escuela sean significativos, Ausubel entiende que una teoría del aprendizaje escolar que sea realista y científicamente viable debe ocuparse del carácter complejo y significativo que tiene el aprendizaje verbal y simbólico (este referente inicialmente se llamó teoría del aprendizaje verbal significativo). Así mismo, y con objeto de lograr esa significatividad, debe prestar atención a todos y cada uno de los elementos y factores que le afectan, que pueden ser manipulados para tal fin. (p.31)

Enseñanza – aprendizaje

Según (Mérida, Universidad Marista de, 2016), manifiesta que:

El proceso de enseñanza aprendizaje se concibe como el espacio en el cual el principal protagonista es el alumno y el profesor cumple con una función de facilitador de los procesos de aprendizaje. Son los alumnos quienes construyen el conocimiento a partir de leer, de aportar sus experiencias y reflexionar sobre ellas, de intercambiar sus puntos de vista con sus compañeros y el profesor. (párr.1)

Estrategias de enseñanza aprendizaje

(Campos, 2000), hace referencia a las estrategias de enseñanza aprendizaje:

La estrategia se refiere al arte de proyectar y dirigir; el estratega proyecta, ordena y dirige las operaciones para lograr los objetivos propuestos. Así, las estrategias de

aprendizaje hacen referencia a una serie de operaciones cognitivas que el estudiante lleva a cabo para organizar, integrar y elaborar información y pueden entenderse como procesos o secuencias de actividades que sirven de base a la realización de tareas intelectuales y que se eligen con el propósito de facilitar la construcción, permanencia y transferencia de la información o conocimientos. Concretamente se puede decir, que las estrategias tienen el propósito de facilitar la adquisición, almacenamiento, y la utilización de la información. De manera general, las estrategias de aprendizaje son una serie de operaciones cognitivas y afectivas que el estudiante lleva a cabo para aprender, con las cuales puede planificar y organizar sus actividades de aprendizaje. Las estrategias de enseñanza se refieren a las utilizadas por el profesor para mediar, facilitar, promover, organizar aprendizajes, esto es, en el proceso de enseñanza. (p.1)

Habilidad

(Pacheco, s.f), manifiesta dice que la habilidad es:

El modelo de habilidad de Mayer y Salovey se centra de forma exclusiva en el procesamiento emocional de la información y en el estudio de las capacidades relacionadas con dicho procesamiento. Desde esta teoría, la IE se define como la habilidad de las personas para atender y percibir los sentimientos de forma apropiada y precisa, la capacidad para asimilarlos y comprenderlos de manera adecuada y la destreza para regular y modificar nuestro estado de ánimo o el de los demás. Desde el modelo de habilidad, la IE implica cuatro grandes componentes: • Percepción y expresión emocional: reconocer de forma consciente nuestras emociones e identificar qué sentimos y ser capaces de darle una etiqueta verbal. • Facilitación emocional: capacidad para generar sentimientos que faciliten el pensamiento. • Comprensión emocional: integrar lo que sentimos dentro de nuestro pensamiento y saber considerar la complejidad de los cambios emocionales. • Regulación emocional: dirigir y manejar las emociones tanto positivas como negativas de forma eficaz. Estas habilidades están enlazadas de forma que para una adecuada regulación emocional es necesaria una buena comprensión emocional y, a su vez, para una comprensión eficaz requerimos de una apropiada percepción emocional. No

obstante, lo contrario no siempre es cierto. Personas con una gran capacidad de percepción emocional carecen a veces de comprensión y regulación emocional. Esta habilidad se puede utilizar sobre uno mismo (competencia personal o inteligencia intrapersonal) o sobre los demás (competencia social o inteligencia interpersonal). En este sentido, la IE se diferencia de la inteligencia social y de las habilidades sociales en que incluye emociones internas, privadas, que son importantes para el crecimiento personal y el ajuste emocional. (p.2)

Habilidades cognitivas

(Santillana, 2013), conceptualiza las habilidades cognitivas como “El concepto de "habilidades cognitivas" proviene del campo de la Psicología cognitiva. Las habilidades cognitivas son operaciones del pensamiento por medio de las cuales el sujeto puede apropiarse de los contenidos y del proceso que usó para ello” (p.1).

(Santillana, 2013), “Las habilidades cognitivas son un conjunto de operaciones mentales cuyo objetivo es que el alumno integre la información adquirida básicamente a través de los sentidos, en una estructura de conocimiento que tenga sentido para él” (párr.2).

Según lo citado, las habilidades cognitivas se define como un proceso en el cual intervienen operaciones mentales, con el objetivo de incorporar hábitos productivos de pensamiento, actitudes y percepciones.

(Santillana 2013), plantea que se puede a las habilidades cognitivas en tres grandes ejes:

Dirección de la atención

A través de la atención y de una práctica constante de ésta, se favorecerá el desarrollo de habilidades como: observación, clasificación, interpretación, inferencia, anticipación.

Percepción

La percepción es el proceso que permite organizar e interpretar los datos que se perciben por medio de los sentidos y así desarrollar una conciencia de las cosas que nos rodean. Esta organización e interpretación se realiza sobre la base de las experiencias previas que el individuo posee. Por tal motivo, es conveniente que los y las estudiantes integren diferentes elementos de un objeto en otro nuevo para que aprendan a manejar y organizar la información.

Procesos del pensamiento

Los procesos del pensamiento se refieren a la última fase del proceso de percepción. En este momento se deciden qué datos se atenderán de manera inmediata con el fin de comparar situaciones pasadas y presentes y de esa manera, realizar interpretaciones y evaluaciones de la información. (p.2)

Destrezas

(Giraldo, s.f.), menciona que “la destreza es un valor que es posible de desarrollar sí como los talentos y las habilidades, y cuyo desempeño se lo adquiere a través de la experiencia” (p.1).

Según (Corcino, 2013), manifiesta que:

La palabra destreza se construye por substantivación del adjetivo diestro. Una persona diestra en el sentido estricto de la palabra es una persona cuyo dominio reside en el uso de la mano derecha. Diestro tiene también la acepción de referirse a toda persona que manipula objetos con gran habilidad. (párr. 3)

La destreza es un valor que poseen las personas, se la consigue mediante experiencias y práctica de alguna actividad.

Rol del Docente

Herramientas Metodológicas

El rol del docente en la actualidad ocupa un papel de gran importancia ya que se encuentra en un contexto educativo donde la tecnología es parte de la didáctica contemporánea, y es en ese proceso donde los Docentes deben utilizar las herramientas metodológicas adecuadas, para ejercer su función en los educandos.

Para (Kurman, 1993), manifiesta acerca de las herramientas metodológicas que:

¿QUÉ VAMOS A ENSEÑAR? Cuando un docente se hace cargo de un grado, un curso o una división lo asaltan un sinnúmero de interrogantes: ¿qué voy a enseñar, cómo voy a enseñar, cómo evaluar si aprendieron, cómo calificarlos, qué hacer con la disciplina, cómo calificar al que no aprende o a quien se porte mal? "Por suerte" lo primero que encuentra es un programa analítico (el currículo), que sin duda lo tranquilizará. Sumergido en la interminable secuencia de conceptos, sus preguntas se reducirán a: ¿cómo voy a hacer para enseñar todo esto?. (p. 11)

El maestro debe tener claro las metodologías, objetivos y lo que en realidad quiere enseñar. Para cumplir con todo lo mencionado también tiene que saber cómo lo puede conseguir que herramientas utilizar.

(Kurman, 1993), indica que “la realidad a la hora de ponerse frente a la clase es muy distinta. ¿Por qué? Quizás porque "los alumnos de ahora no son como los de antes", son más indisciplinados, inquietos, insolentes, indolentes, carentes de motivación para aprender hechos y verdades” (p. 11).

Acuerdo a lo citado los estudiantes de la actualidad son diferente a los de antes, muestran mayor dificultad para que se mantengan en orden por su mala disciplina quizás porque no se interesan en aprender contenido con la manera que el docente enseña o hacen uso de materiales extensos y poco motivadores o porque sienten la necesidad que para aprender requieran de aplicaciones informáticas interactivas.

El profesor ante las estrategias de aprendizaje

(Vaca, 2012) , plantea su enfoque acerca estrategias que:

Nadie puede enseñar lo que no sabe. Si es el profesor el que debe enseñar las estrategias de aprendizaje, es necesario formar profesores estratégicos. Es decir, profesores que:

Conozcan su propio proceso de aprendizaje, las estrategias que poseen y las que utilizan normalmente. Esto implica plantearse y responder preguntas como: ¿soy capaz de tomar notas sintéticas en una charla o conferencia?, ¿sé cómo ampliar mis conocimientos profesionales?, etc. Aprendan los contenidos de sus asignaturas empleando estrategias de aprendizaje: No olvidemos, que en la forma en que los profesores aprenden un tema para enseñarlo a sus alumnos, así lo enseñaran; y la metodología de enseñanza, influye directamente en la manera en que los alumnos estudian y aprenden. · Planifiquen, regulen y evalúen reflexivamente su actuación docente. (p. 51)

El papel de los formadores de docentes es proporcionar el ajuste de ayuda pedagógica, asumiendo el rol de profesor constructivo y reflexivo, utilizando las herramientas necesarias, para logros de objetivos en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Guía Docente para las habilidades de aprendizaje y de innovación

Innovación y creatividad: Los docentes al finalizar un ambiente de aprendizaje a partir de analizar e innovar en su quehacer educativo y haciendo uso de su creatividad, estarán en la capacidad de diseñar actividades de aprendizaje en el software Gimp.

Conocimiento: “Aprender a Conocer” los estudiantes identifican los conceptos básicos del aprendizaje móvil y los recursos con los que cuentan, para crear e integrar actividades de aprendizaje del software Gimp en el syllabus.

Reflexión: “Aprender a ser”. Los estudiantes toman conciencia de los beneficios de Gimp y sus aportes a la Educación.

Acción: “Aprende a hacer”. Los estudiantes diseñan una actividad, de la asignatura de educación estética y convertirlo en conocimiento significativo.

Creatividad

Según (Pérez, s.f), indica algunos conceptos de creatividad:

Aproximación conceptual al término creatividad Existen tantas definiciones del término creatividad como autores se han ocupado de su estudio. Sin embargo, la

mayoría de ellos parecen reconocer que todo ser humano es potencialmente creativo; aunque no coincidan al definir el concepto

(Del Moral, 1998). Existe gran dificultad para encontrar una definición única consensuada. La delimitación del concepto de creatividad se hace con relación a:

— La capacidad de dar existencia a algo nuevo, o producirlo de la nada.

— El establecimiento de relaciones nuevas entre objetos de la realidad existente. —

La capacidad de concebir ideas nuevas y originales. — La exploración de todas las

posibilidades que se ofrecen. — Resolución de problemas. Según García G^a Henche

(1981; 14): «Creatividad es la capacidad intelectual de hallar nuevas, diversas, eficaces y coherentes soluciones a los problemas o situaciones dadas, previstas,

sugeridas o inventadas». Considera pues la creatividad como una aptitud que se

relaciona con el individuo o con el grupo. Para Reynold Bean (1992; 17) la

creatividad posee un carácter procesual, y la define como «El proceso mediante el

cual un individuo expresa su naturaleza básica a través de una forma o un medio para

obtener un cierto grado de satisfacción; ello da como resultado un producto que

comunica algo sobre esa persona a los demás». Por tanto, para Bean la creatividad

comienza como un proceso interno, esencial y personal, y debe producir un resultado

tangible que exprese esas ideas y emociones íntimas. Pero, además, ese resultado —

como afirma García G^a (1984)— debe ser significativo dentro del contexto

sociocultural donde desarrolla su obra el sujeto creador para ser valorado como tal.

Así pues, y combinando ambas definiciones entendemos la creatividad como una

aptitud, una capacidad que poseen los individuos en mayor o menor grado,

dependiendo de diversos factores personales, escolares y sociales, que les faculta

para la realización de determinado tipo de procesos que llevan a la obtención de un

producto original y útil. (p. 10)

2.1.2. Marco referencial sobre la problemática de investigación

2.1.2.1. Antecedentes investigativos

(Vaca, 2012), en su tesis titulada, “Influencia de las estrategias tics aplicadas por los docentes en el aprendizaje de los estudiantes”, llega a la conclusión que “Con la integración de las TIC en las instituciones se abren nuevas ventanas al mundo que

permiten a estudiantes y profesores el acceso a cualquier información necesaria en cualquier momento, la comunicación.

Con compañeros y colegas de todo el planeta para intercambiar ideas y materiales, para trabajar juntos. (p. 23)

(Ávila, 2012), manifiesta en su tesis titulada: “El uso de las tecnologías de información y comunicación en el aprendizaje significativo”, hace referencia que: Los docentes indudablemente entonces deben tener como parte de su perfil el conocimiento de las TIC’s y la capacidad del uso de las mismas como recurso de su labor docente, teniendo en cuenta que el acceso a la información hoy depende sin lugar a duda de la capacidad del manejo de servicios virtuales como el correo electrónico, sitios web o bibliotecas virtuales; se convierte en una necesidad la solvencia en estos temas de los educadores que será el soporte para su crecimiento profesional a lo largo de la vida. (p. 21)

(Revistes Catalanes amb Accés Obert (Raco), 2006) , sustenta en su artículo que las TIC (aplicaciones informáticas), ayudan para un "mejoramiento de las habilidades creativas", el artículo hace referencia a las ideas innovadoras, que tanto se necesitan a lo largo de la trayectoria profesional, según vaya cambiando, tanto la sociedad como los conocimientos, se debe enseñar al alumnado en todas las diferentes etapas educativas, incluida la educación permanente para toda la comunidad educativa al uso de las tecnologías como medio para su aprendizaje. (p.1)

2.1.2.2. Categoría de Análisis

Categoría de análisis 1: Software de aplicación Gimp

Definición: Es un software de código libre, que está diseñado con el propósito de crear o modificar gráficos digitales, ofrece múltiples herramientas que permiten hacer retoques

fotográficos y es compactible con la mayoría de sistemas operativos, ofreciendo facilidad de uso y acceso.

Operacionalización de las subcategorías.

- Aplicaciones informáticas
- Tecnología
- Recurso didáctico

Categoría de análisis 2: Enseñanza - aprendizaje.

Definición: El proceso de enseñanza aprendizaje se concibe como el espacio en el cual el principal protagonista es el alumno y el profesor cumple con una función de facilitador de los procesos de aprendizaje.

Operacionalización de las subcategorías.

- Habilidades y destrezas
- Estrategias de aprendizaje
- Desarrollo cognitivo

2.1.3. Postura teórica.

(Vaca, 2012), referente a la teoría de (**Vygotsky**) manifiesta que:

La Zona de desarrollo Próximo (ZDP) es la distancia entre el nivel real de desarrollo que es la capacidad de resolver independientemente un problema y el nivel de

desarrollo potencial cuando resuelve un problema bajo la guía de un adulto o en colaboración con otro compañero más capaz. (p.84)

(Ausubel-Novak-Hanesian, 2013), sustenta que:

El aprendizaje significativo es cuando una nueva información (concepto, idea, proposición,) adquiere significado para el aprendiz a través de una especie de anclaje en aspectos relevantes de la estructura cognitiva, o sea en conceptos, ideas, proposiciones ya existentes en su estructura de conocimientos (o de significados) con determinado grado de claridad, estabilidad y diferenciación. (p.1)

(SIEMENS, 2014), según Siemens en su teoría dice:

El Conectivismo es la integración de los principios explorados por el caos, de la red, y la complejidad y las teorías de la auto-organización. El aprendizaje es un proceso que ocurre dentro de entornos virtuales en elementos básicos, no enteramente bajo el control del individuo. (párr. 2)

La presente investigación asume la teoría del Conectivismo propuesta por George Siemens, la cual habla sobre la evolución y los avances que ha tenido la tecnología y la comunicación en los procesos de aprendizaje significativo en la educación actual, y es por ello, que el uso de un software (Gimp), como herramienta pedagógica, es de gran beneficio en los métodos de enseñanza, para fomentar en los estudiantes aprendizajes significativos y perdurables.

2.1. HIPÓTESIS

2.2.1. Hipótesis general o básica

Si se analiza la aplicación del Software Gimp se fortalecerá el desarrollo del proceso de enseñanza – aprendizaje en la asignatura de Educación Estética en los estudiantes de Primero y Segundo Año de Bachillerato de la Unidad Educativa Emigdio Esparza Moreno del Cantón Babahoyo.

2.2.2. Sub hipótesis o derivados

La aplicación del Software Gimp contribuirá significativamente en el desarrollo del proceso de enseñanza – aprendizaje en la asignatura de Educación Estética en los estudiantes.

El uso de la aplicación del Software Gimp desarrollará la creatividad de los estudiantes.

Diseñando una Guía de capacitación para la aplicación del Software Gimp en el asignatura de Educación Estética se desarrollará las habilidades cognitivas de los estudiantes.

2.2.3. Variables

Variable Independiente: Aplicación del Software Gimp

Variable Dependiente: Enseñanza - aprendizaje

CAPÍTULO III.- RESULTADOS DE LA INVESTIGACIÓN

3.1. RESULTADOS OBTENIDOS DE LA INVESTIGACIÓN

El trabajo de investigación se realizó en la Unidad Educativa Emigdio Esparza con una población de 515 estudiantes de primero y segundo año de bachillerato y 4 docentes de la asignatura de Educación estética donde se aplicó la técnica de la encuesta, la misma que estaba compuesta por 10 preguntas. Para determinar el tamaño de la muestra de los estudiantes, se utilizó la siguiente fórmula:

$$n = \frac{N}{E^2(n - 1) + 1}$$

Dando como muestra 146 estudiantes. El tipo de muestreo que se realizó a los estudiantes fue al azar, que corresponden, según como se detallan en la Tabla 1:

Tabla 1. Muestra de estudiantes.

Curso	# Estudiantes	Población	Muestra
-------	---------------	-----------	---------

1ro bachillerato “A”	42	$42 * 100 / 519 * 146 / 100$	12
1ro bachillerato “B”	40	$40 * 100 / 519 * 146 / 100$	12
1ro bachillerato “C”	41	$41 * 100 / 519 * 146 / 100$	12
1ro bachillerato “D”	40	$40 * 100 / 519 * 146 / 100$	11
1ro bachillerato “E”	39	$39 * 100 / 519 * 146 / 100$	11
1ro bachillerato “39”	40	$40 * 100 / 519 * 146 / 100$	11
2do bachillerato “A”	40	$40 * 100 / 519 * 146 / 100$	11
2do bachillerato “B”	39	$39 * 100 / 519 * 146 / 100$	11
2do bachillerato “C”	40	$40 * 100 / 519 * 146 / 100$	11
2do bachillerato “D”	40	$40 * 100 / 519 * 146 / 100$	11
2do bachillerato “E”	39	$39 * 100 / 519 * 146 / 100$	11
2do bachillerato “F”	39	$39 * 100 / 519 * 146 / 100$	11
2do bachillerato “G”	40	$40 * 100 / 519 * 146 / 100$	11
TOTAL	519		146

Elaborado por: Freddy Alberto Casis Zamora.

Fuente: Secretaría de la Unidad Educativa “Emigdio Esparza Moreno”.

3.1.1 Resultados obtenidos de la investigación.

Encuestas dirigidas a Estudiantes.

- 1) **¿Considera usted que la herramienta Gimp fortalecerá el desarrollo del proceso enseñanza - aprendizaje en la asignatura de Educación Estética?**

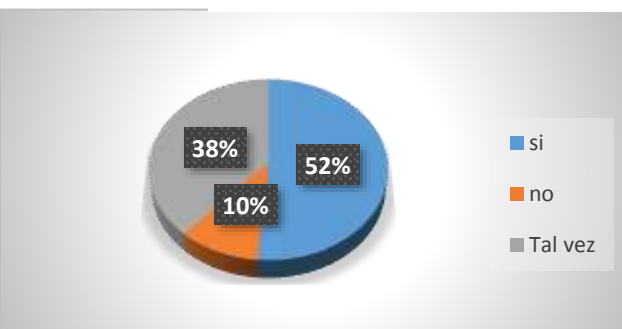
Tabla 2: Aporte del software Gimp fortalece el desarrollo del proceso de enseñanza-aprendizaje.

Clases	Frecuencia	Porcentajes
Si	75	52%
No	15	10%
Tal vez	56	38%
Total	146	100%

Elaborado por: Freddy Alberto Casis Zamora.

Fuente: Secretaría de la Unidad Educativa “Emigdio Esparza Moreno”.

Figura 1: Aporte del software Gimp para fortalecer el desarrollo del proceso de enseñanza-aprendizaje.



Elaborado por: Freddy Alberto Casis Zamora.

Fuente: Secretaría de la Unidad Educativa “Emigdio Esparza Moreno”.

Análisis de datos.

El 52 % de los estudiantes respondieron que si, 10% respondieron que no, y 38% que tal vez Gimp fortalecerá el desarrollo de del proceso de enseñanza-aprendizaje.

Interpretación de datos.

De la encuesta Aplicada se determina que el 52% de los estudiantes afirmaron que Gimp si fortalecerá el proceso de enseñanza –aprendizaje en la asignatura de Educación estética, es una herramienta de fácil, acceso y despierta el interés de los estudiantes.

¿Cree usted que la aplicación del software Gimp contribuirá significativamente en el desarrollo del proceso de enseñanza- aprendizaje en la asignatura de Educación Estética?

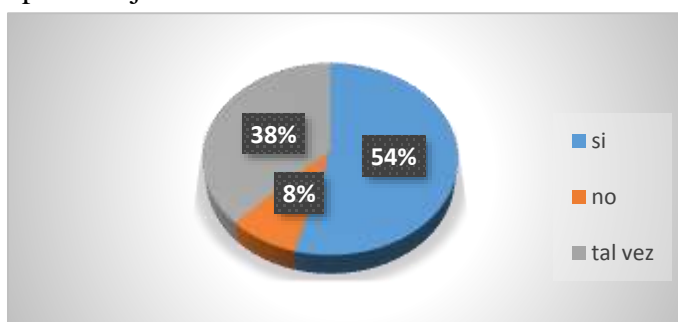
Tabla 3: Gimp contribuirá significativamente en el desarrollo del proceso de enseñanza- aprendizaje.

Categorías	Frecuencia	Porcentajes
Si	79	54%
No	12	38%
Tal vez	55	8%
Total	146	100%

Elaborado por: Freddy Alberto Casis Zamora.

Fuente: Secretaría de la Unidad Educativa “Emigdio Esparza Moreno”.

Figura 2: Gimp contribuirá significativamente en el desarrollo del proceso de enseñanza- aprendizaje.



Elaborado por: Freddy Alberto Casis Zamora.

Fuente: Secretaría de la Unidad Educativa “Emigdio Esparza Moreno”.

Análisis de datos.

El 54% de estudiantes indicaron que Gimp si contribuirá de manera significativa a la Educación estética y un 38% que tal vez, 8% que no contribuirá significativamente al proceso de enseñanza –aprendizaje.

Interpretación de datos.

En los resultados obtenidos a la pregunta se establece que Gimp sí contribuye de manera significativa en el proceso de enseñanza - aprendizaje en la asignatura de educación estética.

Encuestas dirigidas a Docentes

1) ¿Considera usted que la herramienta Gimp fortalecerá el desarrollo del proceso enseñanza - aprendizaje en la asignatura de Educación Estética?

Tabla 4: El aporte del software Gimp para fortalecer el desarrollo del proceso de enseñanza-aprendizaje.

Categorías	Frecuencia	Porcentajes
Si	3	75%
No	0	0%
Tal vez	1	25%
Total	4	100%

Elaborado por: Freddy Alberto Casis Zamora.

Fuente: Secretaría de la Unidad Educativa “Emigdio Esparza Moreno”

Figura 3. El aporte del software Gimp para fortalecer el desarrollo del proceso de enseñanza-aprendizaje.



Elaborado por: Freddy Alberto Casis Zamora

Fuente: Secretaría de la Unidad Educativa “Emigdio Esparza Moreno”

Análisis de datos.

El 75% de los docentes respondieron que Gimp **si** fortalecerá el desarrollo de Educación estética; un 25% dijo que tal vez; y 0% respondieron que no. Fortalecerá el proceso de enseñanza- aprendizaje

Interpretación de datos.

La mayoría de los docentes, dicen que Gimp si hace un gran aporte a la asignatura de educación estética, porque ayuda a complementar las habilidades y destrezas de los estudiantes.

5) ¿Cree usted que la aplicación del software Gimp contribuirá significativamente en el desarrollo del proceso de enseñanza- aprendizaje en la asignatura de Educación Estética?

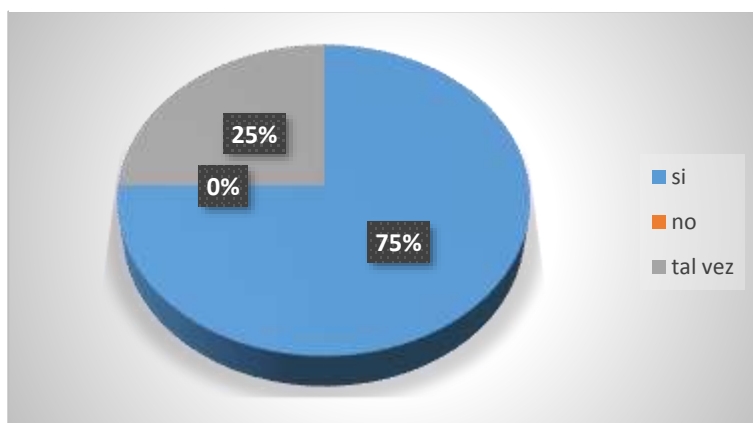
Tabla 5: Gimp contribuirá significativamente en el desarrollo del proceso de enseñanza- aprendizaje.

Categorías	Frecuencia	Porcentajes
Si	4	94%
No	0	0%
Tal vez	1	6%
Total	4	100%

Elaborado por: Freddy Alberto Casis Zamora

Fuente: Secretaría de la Unidad Educativa “Emigdio Esparza Moreno”

Figura 4. Gimp contribuirá significativamente en el desarrollo del proceso de enseñanza- aprendizaje.



Elaborado por: Freddy Alberto Casis Zamora.

Fuente: Secretaría de la Unidad Educativa “Emigdio Esparza Moreno”

Análisis de datos.

El 94% de Docentes respondieron si contribuirá de manera significativa a la Educación estética, y un 6% que tal vez contribuye, 0 % que no contribuirá.

Interpretación de datos.

El mayor porcentaje de docentes manifiestan que Gimp si contribuye de manera significativa al proceso de enseñanza aprendizaje en la asignatura de educación estética ya que es una herramienta donde se puede interactuar entre docente y estudiantes.

3.2. CONCLUSIONES ESPECÍFICAS Y GENERALES

3.2.1 Específicas.

Al determinar los aportes que hace Gimp al proceso de enseñanza –aprendizaje en la asignatura de educación estética se concluye que:

- La mayoría de los estudiantes indican en un 52 % que el empleo del software gimp mejorará el aprendizaje de forma eficaz, porque es una herramienta de código libre, y a la vez, despertaría el interés en la asignatura.
- Los estudiantes coinciden en afirmar que se sentirían a gusto que los docentes impartan las clases de educación estética con la ayuda del software gimp.
- Se concluye que el software Gimp estimula la capacidad de invención, creatividad de los estudiantes generando aprendizaje significativo de la asignatura de educación estética.
- Los docentes y estudiantes están de acuerdo que las aplicaciones informáticas contribuyen significativamente el proceso de enseñanza-aprendizaje, este tipo de aplicaciones como lo es Gimp, deberían estar insertadas al pensum académico.

3.2.2 General.

Se concluye que los docentes de la Unidad Educativa Emigdio Esparza Moreno están de acuerdo emplear el software gimp en el proceso de enseñanza –aprendizaje de los estudiantes en la asignatura de educación estética, además, la aplicación de Gimp es un potencial educativo, que despierta el interés por aprender en un contexto postmoderno.

Con la aceptación de este software en la Institución se pretende impulsar el cambio hacia un nuevo paradigma, obteniendo una mejor calidad de educación con herramientas innovadoras que nos ofrecen las TIC´s.

3.3 RECOMENDACIONES ESPECÍFICAS Y GENERALES

3.3.1 Específicas.

- Promover una cultura tecnológica en la praxis educativa por parte de las autoridades de la Unidad Educativa Emigdio Esparza Moreno.
- Se recomienda al docente utilizar el software Gimp como herramienta didáctica, ya que la unidad educativa Emigdio Esparza Moreno cuenta con las condiciones necesarias, para establecer este software en las horas pedagógicas de educación estética.
- Al docente se le recomienda utilizar una metodología dinámica por medio de un software educativo que permita lograr un mejor aprendizaje en la educación estética.

- Que los docentes se capaciten y actualicen sus conocimientos sobre nuevas herramientas para enseñar y aprender que les permita mejorar los procesos de forma dinámica.

3.3.2 General.

Se recomienda a los docentes de la asignatura de educación estética utilizar la herramienta Gimp mediante el apoyo de una guía didáctica que contribuya al desarrollo de la creatividad de los estudiantes, y mejoramiento de la formación profesional docente.

CAPÍTULO IV.-

PROPUESTA TEÓRICA DE APLICACIÓN

4.1. PROPUESTA DE APLICACIÓN DE RESULTADOS.

4.1.1 Alternativa obtenida.

Diseño de una guía didáctica docente para el uso del Software Gimp en la asignatura de Educación Estética, que contribuya al desarrollo de la creatividad de los estudiantes de Primero y Segundo Año de Bachillerato de la Unidad Educativa Emigdio Esparza Moreno del Cantón Babahoyo, Provincia Los Ríos.

4.1.2 Alcance de la alternativa.

La propuesta tiene como objetivo, crear una guía didáctica docente para el uso del Software Gimp en la asignatura de Educación Estética, que contribuya al desarrollo de la creatividad de los estudiantes de Primero y Segundo Año de Bachillerato de la Unidad Educativa Emigdio Esparza Moreno del Cantón Babahoyo, Provincia Los Ríos.

La Guía didáctica docente se la realizará mediante la aplicación de **Microsoft Word** (Word es un software editor de texto muy reconocido que permite establecer todos los contenidos necesarios de la guía didáctica), según los resultados de la encuesta dirigida a los docentes, el 64 % de ellos, estuvieron de acuerdo que la guía didáctica de Gimp, sea física con contenidos claros y didácticos. Dicha Guía estará compuesta por contenidos que aporten al desarrollo de la creatividad de los estudiantes.

Este manual tendrá como objetivo orientar a los docentes a establecer el uso del software Gimp en el proceso de enseñanza-aprendizaje, sirviendo como estrategia para desarrollar la creatividad, producción, y a la vez que exista interés a la asignatura.

4.1.3 Aspectos básicos de la alternativa.

4.1.3.1 Antecedentes.

La Unidad Educativa Emigdio Esparza Moreno perteneciente al Cantón Babahoyo es una Institución que carece de un software educativo en la asignatura de educación estética y en efecto los estudiantes no muestran interés a la materia limitando sus capacidades, destrezas que podrían desarrollar. Pero cabe recalcar que existen las necesarias para poder aplicar el software Gimp ya que los docentes no se han actualizado y desconocen del software educativo de código libre Gimp.

De tal manera a la Institución y Docentes se les propone crear una guía didáctica docente para el uso del Software Gimp en la asignatura de Educación Estética, contribuya al desarrollo de la creatividad de los estudiantes, generar habilidades cognitivas, y capacidad de producción en la asignatura.

El desarrollo de esta propuesta busca analizar el aporte que tiene la aplicación del Software Gimp en el desarrollo del proceso de enseñanza – aprendizaje en la asignatura de Educación Estética en los estudiantes de Primero y Segundo Año de Bachillerato de la Unidad Educativa Emigdio Esparza Moreno del Cantón Babahoyo. Lo cual que abre la opción de realizar actividades con estilos de pensamiento diferente o estrategias dirigidas a despertar el interés a la asignatura.

4.1.3.2 Justificación.

La importancia de esta propuesta es que los docentes tengan un conocimiento claro y preciso sobre el manejo del software Gimp, y de esta manera, lo puedan emplear en la asignatura de educación estética, proporcionando una educación formal con su único propósito de brindar a los estudiantes una visión innovadora que permita el desarrollo de las habilidades y destrezas, a través del software Gimp. También, se podrá despertar el interés por la asignatura, ya que actualmente no se sienten motivados por la metodología tradicional que aplican los docentes, de tal manera, que Gimp ayudará a fomentar en los estudiantes un mejoramiento del rendimiento académico en la asignatura de educación estética.

Los docentes del área utilizan como recurso didáctico un libro que no se ajusta en su totalidad al cumplimiento de los objetivos propuestos para el efecto. Por lo tanto, esta propuesta, surge como necesidad de innovación docente, para contribuir en la formación de los docentes, y que, a su vez, contribuya en la formación de estudiantes competitivos que posean un perfil de salida pertinente, según las necesidades de la sociedad.

Incluir el uso del Software Gimp es pertinente porque es un software de código libre que no necesita licencia al momento de descargar, es decir, de fácil acceso, para utilizarlo en la educación artística. Gimp se convertiría en una herramienta indispensable en la educación artística porque cuenta con pocos requerimientos del sistema para poder manipularlo, es compatible con la mayoría de sistemas operativos, generando facilidad a los docentes y estudiantes. En el estudio realizado se determinó que los estudiantes no cuentan con una aplicación informática que incentive las clases de educación estética, de tal manera, que esta propuesta es pertinente en la Unidad Educativa Emigdio Esparza.

El estudio es original porque será una guía docente de Gimp diseñada en función de las necesidades que existen en la Unidad Educativa Emigdio Esparza, dicha guía estará compuesto por contenidos claros y específicos que deben utilizarse, para desarrollar habilidades cognitivas de los estudiantes.

4.2 OBJETIVOS.

4.2.1 Objetivo General.

Diseñar una guía didáctica docente para el uso del Software Gimp en la asignatura de Educación Estética, que contribuya al desarrollo de la creatividad de los estudiantes de Primero y Segundo Año de Bachillerato de la Unidad Educativa Emigdio Esparza Moreno del Cantón Babahoyo, Provincia Los Ríos.

4.2.2 Específicos.

- Definir la información teórica de la guía didáctica docente del Software Gimp.
- Establecer estrategias didácticas, para uso del software Gimp en el proceso de enseñanza –aprendizaje en la asignatura de educación estética.
- Capacitar a los docentes sobre el uso de la aplicación del software Gimp.

4.3 ESTRUCTURA GENERAL DE LA PROPUESTA.

4.3.1 Título.

Desarrollo de una guía didáctica docente para el uso del Software Gimp en la asignatura de Educación Estética, que contribuya al desarrollo de la creatividad de los estudiantes de Primero y Segundo Año de Bachillerato de la Unidad Educativa Emigdio Esparza Moreno del Cantón Babahoyo, Provincia Los Ríos.

4.3.2 Componentes.

- Definir la información teórica de la guía didáctica docente del Software Gimp.

- Establecer estrategias didácticas, para uso del software Gimp en el proceso de enseñanza –aprendizaje en la asignatura de educación estética.

- Capacitar a los docentes sobre el uso de la aplicación del software Gimp.

El diseño de la Guía Didáctica Docente para el uso del Software Gimp en la asignatura de Educación Estética, está estructurada de la siguiente forma:

Índice de la Guía Docente Gimp

Portada

Capítulo I: Introducción de Gimp

Introducción del software Gimp.

Propiedades y capacidades de Gimp.

Requerimientos de Sistema.

Descargar e instalación de Gimp.

Capítulo 2: Ambiente de trabajo de Gimp

Ventana principal de Gimp o espacio de trabajo.

Socializar la interfaz y herramientas que contiene Gimp.

Herramientas de selección.

Filtros en Gimp.

Los gradientes de Gimp.

Las Capas en Gimp.

Textos en Gimp.

Capítulo 3: Aplicación de Herramientas de Gimp

Uso de herramienta selección

Colorear una imagen o dibujo en gimp.

Quitar y agregar un fondo a una imagen

Abrir imagen y aplicar filtro

Conclusión de la Aplicación de Gimp.



UNIDAD EDUCATIVA
EMIGDIO ESPARZA MORENO



GUÍA DIDÁCTICA DOCENTE PARA EL USO DEL SOFTWARE GIMP EN LA
ASIGNATURA DE EDUCACIÓN ESTÉTICA



Fuente: (Hernández, 2012)

AUTOR: Freddy Alberto Casis Zamora

2017-2018

Introducción del Software Gimp

Según (Gimp, s.f) nos menciona que:

GIMP es un software de manipulación fotográfica multiplataforma. GIMP es un acrónimo de **GNU Image Manipulation Program**. En esta herramienta se pueden realizar todo tipo de actividades de manipulación y edición de imágenes, incluyendo retoque fotográfico, composición de imágenes y creación de imágenes. Gimp obtiene múltiples funciones, como, por ejemplo, se puede utilizar como un sencillo programa de pintura, un programa de retoque fotográfico profesional, un conversor de formatos de imágenes, o un programa, para potenciar la educación moderna. Una de las principales características de Gimp es su libre disponibilidad, es decir, no se requiere de licencia o código, para poder obtenerlo y su compactibilidad con la mayoría de los sistemas operativos. Gimp es un programa flexible que brinda a los usuarios la libertad de modificar sus funciones mediante código fuente del que se construye el programa. (párr. 1)

Desarrolladores del Software Gimp.

De los autores de Gimp (González, s.f.) Manifiesta que:

Nació de un proyecto de unos alumnos de la universidad de Berkley en 1995, se llaman Spencer Kimball y Peter Mattis. Durante casi años lo desarrollaron ellos solos y después en enero de 1996 publicaron la versión 0.54 que incluía el sistema de ampliación por Plug-ins, que fue uno de sus grandes ventajas, permitiendo el ampliar las posibilidades de GIMP de una forma rápida. Desde entonces no se ha parado de crecer y grandes proyectos surgieron alrededor de esta aplicación, como GNOME, que decidió usar el sistema de creación de Widgets que GIMP usaba y fue creado por GIMP, GTK. (p.1)

Gimp ha sido un software que desde el año 1995 de creación por los autores Spencer Kimball y Peter Mattis ha sido modificado, mejorado insertando nuevas herramientas de trabajo con el objetivo de estar al nivel de un software profesional como Photoshop.

Figura 6. Autores de Gimp



Fuente: Software Gimp.

Figura 5. Autores de Gimp

Fuente: Software Gimp.

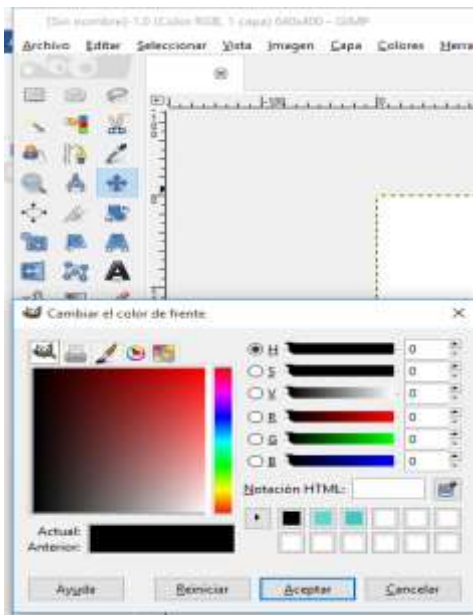
Propiedades y capacidades de Gimp.

(Gimp, s.f) en su trabajo, afirma lo siguiente:

- Múltiple de herramientas de colores, pintura, un lápiz, pincel, clonado, incluyendo pincel etc.
- Herramientas de transformación incluyendo rotar, escalar, inclinar y voltear.
- Los formatos de archivo soportados incluyen GIF, JPEG, PNG, XPM, TIFF, TGA, MPEG, PS, PDF, PCX, BMP y muchos otros.
- Herramientas de selección incluyendo rectangular, elíptica, libre, difusa, bézier y tijeras inteligente.
- Complementos que permiten agregar fácilmente nuevos formatos de archivo y nuevos filtros de efectos.

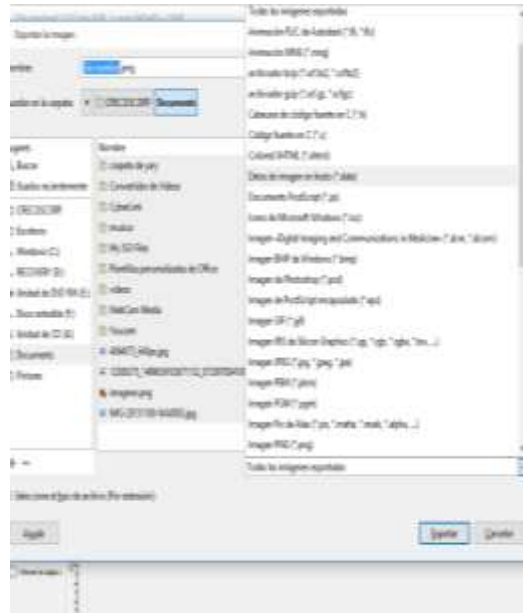
- Capas y canales

Figura 8. Herramientas colores



Fuente: Software Gimp.

Figura 7. Formatos de exportación.



Fuente: Software Gimp.

Requerimientos del sistema para el uso de Gimp

Según (EcuRed, s.f), los requerimientos de Gimp:

La primera versión de GIMP se desarrolló inicialmente en sistemas Unix y fue pensada especialmente para GNU/Linux. Existen versiones totalmente funcionales para Windows, para Mac OS X, y se incluye en muchas distribuciones GNU/Linux. También se ha portado a otros sistemas operativos, haciéndolo el programa de manipulación de gráficos disponible en más sistemas operativos. Se le puede considerar como una alternativa firme, potente y rápida. (párr.2)

Requisitos mínimos para su funcionamiento.

“Procesador: Pentium II

Memoria RAM: 128 MB

Sistema Operativo: Microsoft Windows, GNU/Linux

Tamaño de la instalación: 99 MB”

(EcuRed, s.f)(párr.10)

Descarga e instalación de Gimp

Obtener Gimp es de manera fácil, para todos los usuarios simplificando tareas de insertar códigos y licencias. Simplemente en nuestro buscador de Google o cualquier buscador que utilicemos insertamos el nombre de Gimp y nos aparecerá en todos los resultados de búsqueda el panel de descarga fácil de Gimp y le damos clic en la opción de descargar, para proceder a la descarga.

Figura 9. Panel de descarga.

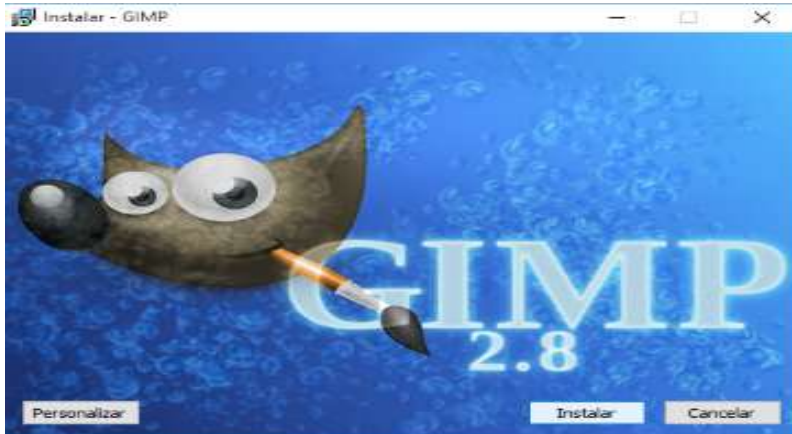


Software Gimp

Fuente:

Al momento de descargar se muestra en la pantalla la ventana de instalación, le damos clic en instalar.

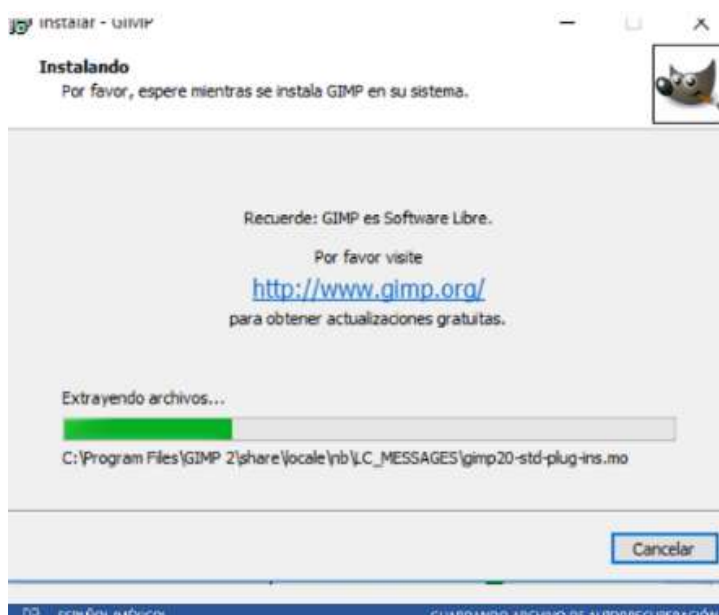
Figura 10. Descargar Gimp



Fuente: Software Gimp

En esta pantalla se muestra el proceso de descarga, el cual podría tardar pocos minutos hasta que la aplicación establezca todos sus contenidos con el sistema operativo podría tardar 3 o 4 minutos.

Figura 11. Instalación del Software Gimp.



Fuente: [Http://www.gimp.org/](http://www.gimp.org/)

Iniciando la aplicación del software Gimp.

Figura 12. Abriendo la aplicación Gimp.



Fuente: Software Gimp.

Si nos damos cuenta la descarga de esta aplicación es sencilla sin requerimientos de licencias y es compatible con la mayoría de los sistemas operativos.

Aquí se observa el espacio de trabajo de Gimp con sus respectivas herramientas.

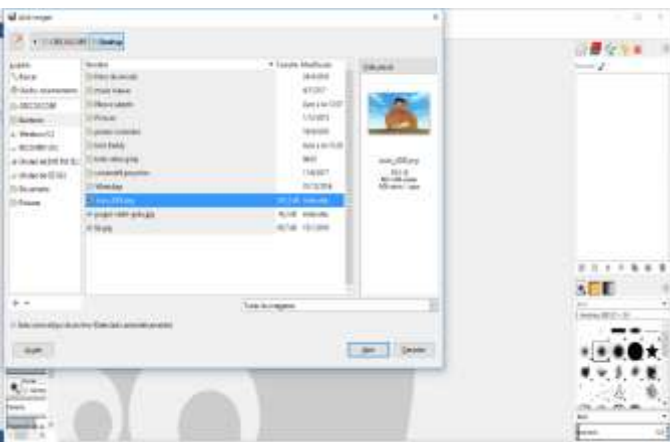
Figura 13. Ambiente de trabajo de Gimp.



Fuente: Software Gimp

En esta pantalla nos muestra la ubicación del archivo seleccionamos nuestro archivo según el nombre correspondiente.

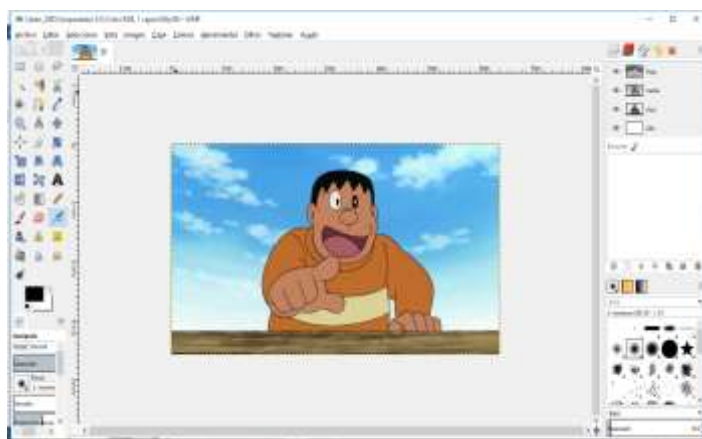
Figura 15. Abrir archivo en Gimp.



Fuente: software Gimp

Aquí se muestra la imagen cargada en la ventana principal de Gimp dispuesta, para ser editada.

Figura 16. Imagen cargada a la pantalla de Gimp.

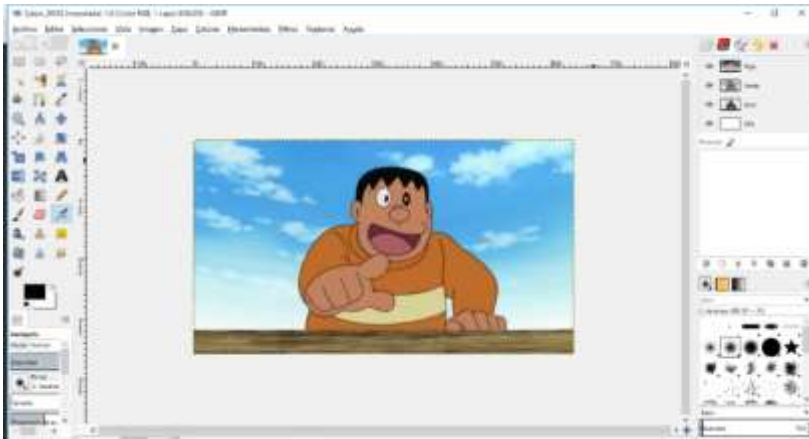


Fuente: Software Gimp.

Ventana principal de Gimp.

La Ventana principal de Gimp tiene dos paneles, derecho e izquierdo y un cuadro de imagen en medio de la pantalla. El panel del lado izquierdo contiene la caja de herramientas y opciones de cada una de ellas. El panel del lado derecho contiene los diálogos de capas, rutas, canales y historial, pinceles, patrones de degradado también se pueden ocultarlo usando la tecla **Tab**.

Figura 17. Ventana principal del software Gimp.



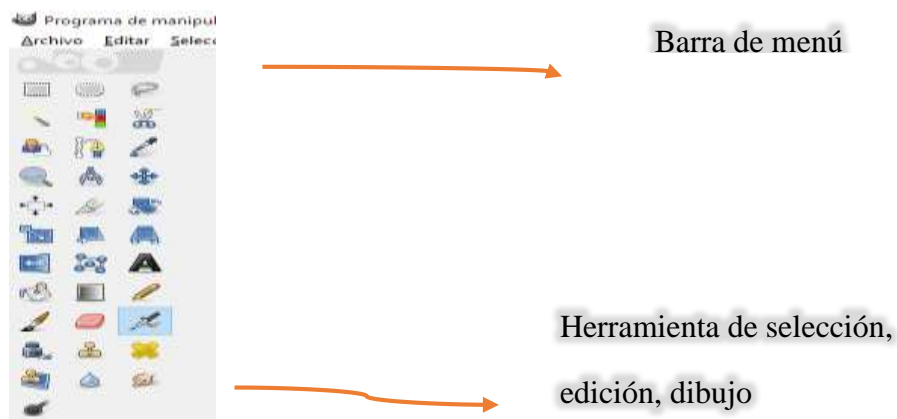
Fuente: Software Gimp

Herramientas que contiene Gimp.

La caja de herramientas

Está compuesta por la barra de menú y los diversos iconos de botones que se usan, para seleccionar las herramientas, también contiene la paleta de colores para frente y fondo.

Figura 18. Caja de herramientas.



Fuente: Software Gimp

Herramienta Selección


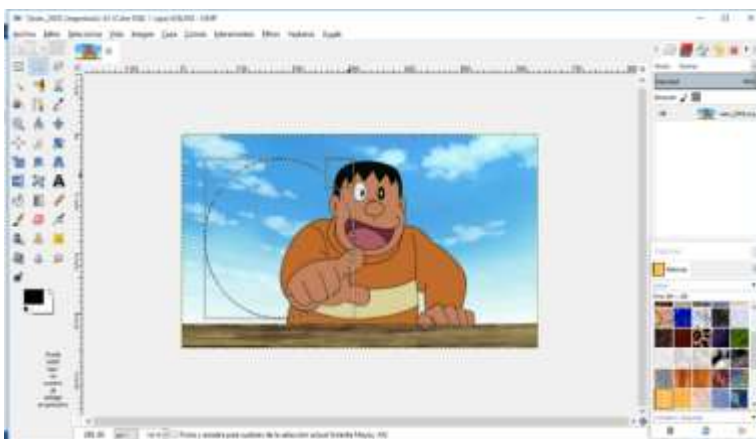
La herramienta  selección está diseñada para seleccionar regiones o segmentos de forma rectangulares el cual nos da la facilidad de darle forma o incluso mover la selección presionando el mouse dentro de la selección.

Figura 19. Herramienta de selección.



Fuente: Software Gimp.

Otras Herramientas que permiten hacer selección son:

La selección de elípticas permite seleccionar una zona de forma elíptica.



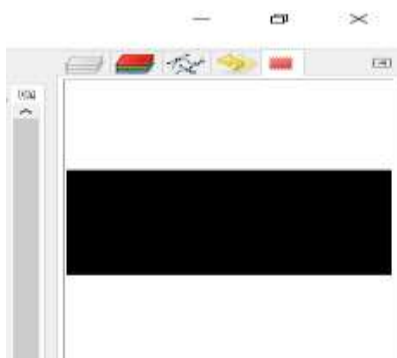
Selección de regiones dibujadas a mano, permite seleccionar a mano con segmentos libres y poligonales.



Selección de regiones contiguas basándose en el color de manera automática.

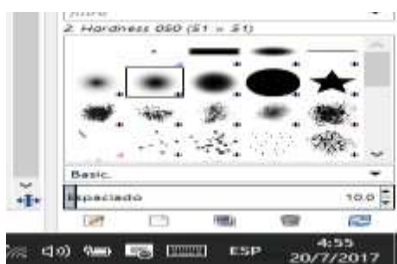


Selección con curvas de Bézier edita y crea rutas utilizando puntos específicos llamados nodos.



Ventana de contenidos

Figura 20. Ventana de contenidos.



Fuente: Software Gimp.

Características de la ventana de contenido

Según el (Instituto de Tecnologías Educativa , s.f.), manifiesta algunas características de la ventana de contenidos:

Selección de imágenes. Si tenemos varias Ventanas Imagen abiertas, podemos elegir la imagen sobre la que trabajaremos.

Pestañas de las ventanas Capas, Canales, Rutas y Deshacer. Por defecto queda seleccionada la pestaña Capas, que es con la que vamos a trabajar.

Zona donde se mostrarán las capas que existan y las que vayamos creando en nuestra imagen. Cada capa tiene un icono de un ojo que nos indica que la capa es visible; una simulación del contenido de la capa y un nombre que podemos cambiar.

Los botones específicos de la ventana Capas nos permiten (de izquierda a derecha) crear una nueva capa, cambiar el orden de apilamiento de las capas, hacer una copia de la capa activa, fijar una capa y eliminar capa. (párr. 2)

Los Filtros en Gimp

Los filtros son la apariencia o efecto que se desee obtener en una imagen, fotografía o un dibujo artístico Gimp cuenta con múltiples filtros que nos facilita darle estética a cualquier trabajo sea profesional o educativo. En la figura 13, se muestra la aplicación del filtro "Remolino y Aspiración".

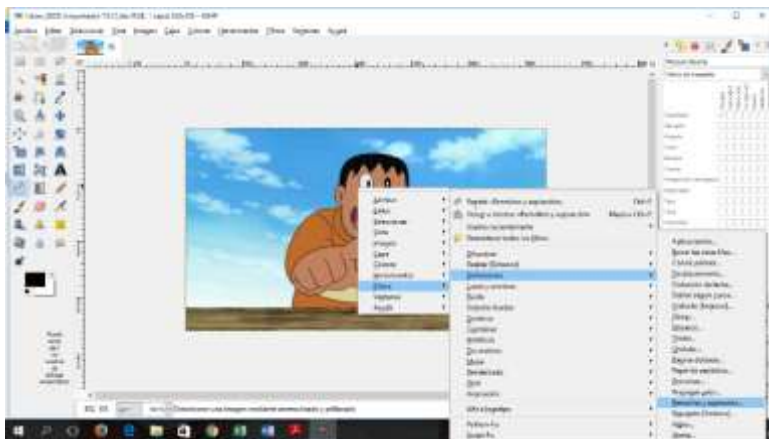
Figura 21. Filtro destello de luz.



Fuente: Software Gimp.

Clic derecho sobre la imagen y aparece el menú de filtros.

Figura 22. Menú filtros.



Fuente: Software Gimp.

Herramientas de Gimp sus funciones.

En el cuadro siguiente se muestran las herramientas básicas y las funciones de Gimp.

Figura 23. Herramientas Básicas de Gimp.

Herramienta	Botón	Cursor en la Ventana Imagen	Función
Seleccionar cuadrado-rectangular.			Selecciones rectangulares
Seleccionar círculo-éxito.			Selecciones circulares
Seleccionar mano alzada.			Selección libre
Seleccionar varita mágica.			Selección por regiones circundantes
Seleccionar regiones por colores.			Selección por color similar
Seleccionar Botev.			Selección por imagenes vectorial
Seleccionar tpoas inteligentes.			Selección por contornos
Herramienta mover.			Mover partes de la imagen
Herramienta zoom (acercar y alejar).			Para acercar u alejar la imagen
Recortar o cambiar de tamaño la imagen.			Recortar el tamaño de la imagen
Rotación de selección o capa.			Rotar partes de la imagen
Escalar capa o selección.			Escalar partes de la imagen
Deformar la imagen o selección.			Deformar partes de la imagen
Cambiar la perspectiva.			Crear perspectivas en partes de la imagen
Figura simétrica de la imagen o de la selección.			Crear simetría horizontal o vertical de partes de la imagen
Herramienta texto.			Introducción de texto en la imagen

Fuente: (Mnisterio de Educacion y Ciencias, s.f)

A continuación, la siguiente dirección url nos muestra un vídeo de la interfaz del Software Gimp, con la finalidad de realizar una explicación detallada de la misma.

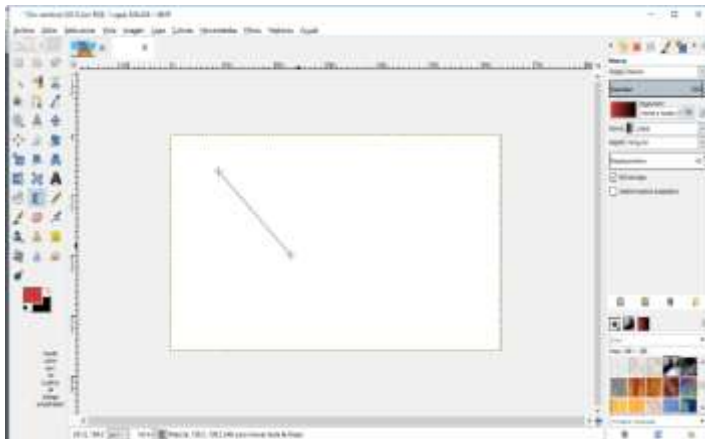
<https://www.youtube.com/watch?v=NOSeSKGjf5U>

Los Gradientes

Los gradientes o degradados esta herramienta de Gimp, permite rellenar de colores una zona de dibujo, una capa o una selección con un determinado patrón de colores que ayudará a aplicar un fondo a las imágenes o dibujos.

Un gradiente se aplica a través de dos puntos que marcan el inicio y fin de las zonas del gradiente. Para utilizar esa herramienta solo hay que marcar el tipo de gradiente y luego presionar encima del contexto de trabajo, manteniendo pulsado el botón izquierdo del mouse.

Figura 24. Gradientes en Gimp.

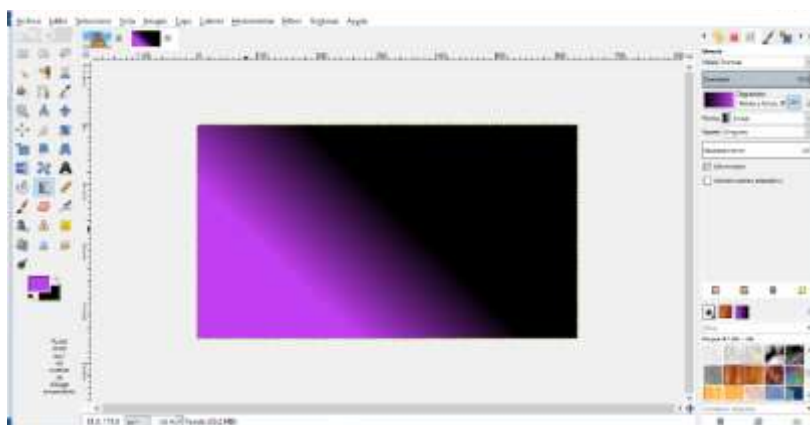


Fuente: Software Gimp

Como se muestra en la pantalla se ha seleccionado el gradiente o combinacion, el cual se lo puede personalizar al modo que el usuario dese.

La aplicación de gradientes se convierte en una herramienta de Gimp interactiva que podemos seleccionar el tipo y colores de acuerdo a la combinacion que se requiera. Es decir, podemos personalizar los gradientes de manera interactiva y dar una imagen bastante estética.

Figura 25. Gradiente en la ventana de Gimp.

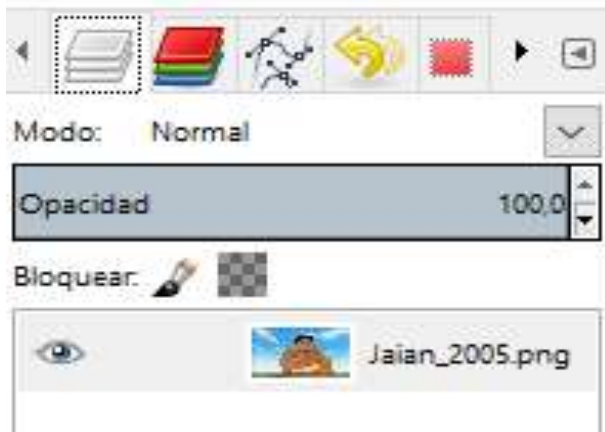


Fuente : Software Gimp .

Las capas en Gimp

Las capas son una de las herramientas muy importante que contiene Gimp, las capas permiten crear diferentes composiciones de imágenes en un solo espacio de trabajo, cada una de las capas se podría considerar como una nueva hoja de papel y con zonas transparentes, dando la facilidad de crear nombre cada una de las capas que se vayan a utilizar, en conclusión, toda imagen que crea en Gimp contiene capas, además, estas permiten modificar o combinar a nuestro gusto o necesidad su diseño.

Figura 26. Capas de Gimp.



Fuente:Software Gimp.

Herramienta de Textos


La herramienta texto se encuentra ubicada en la caja de herramientas, en la parte inferior de la ventana nos aparece las opciones, para modificar nuestro texto, es decir, permite personalizarlo de acuerdo a nuestra necesidad. 

Figura 27. Textos Gimp.



Fuente: Software Gimp.

En la **figura 28** nos muestra los diferentes textos que se pueden lograr con Gimp utilizando las propiedades de esta herramienta interactiva.

Figura 28. Textos en Gimp



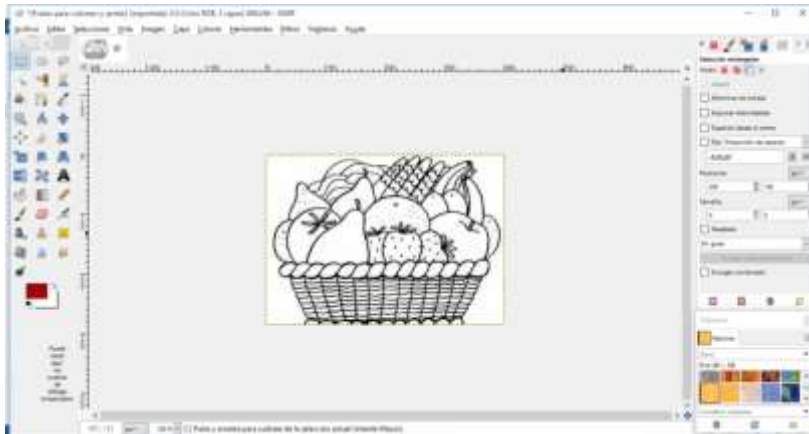
Fuente: Software Gimp.

CAPITULO 3: APLICACIÓN DE HERRAMIENTAS DE GIMP.

Uso de herramienta selección

En las figuras que se mostraran a continuación se va a hacer uso de las dos herramientas básicas de selección esta actividad veremos cómo podemos seleccionar una zona o un pequeño segmento de una imagen, para realizarles los respectivos cambios.

Figura 29. Abriendo imagen y aplicar selección.



Fuente: Software Gimp

En esta imagen vamos a utilizar la herramienta conocida como varita mágica, la cual permite hacer selección de una zona determinada y realizar los respectivos cambios en la figura se mostrara de que manera funciona.

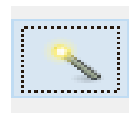
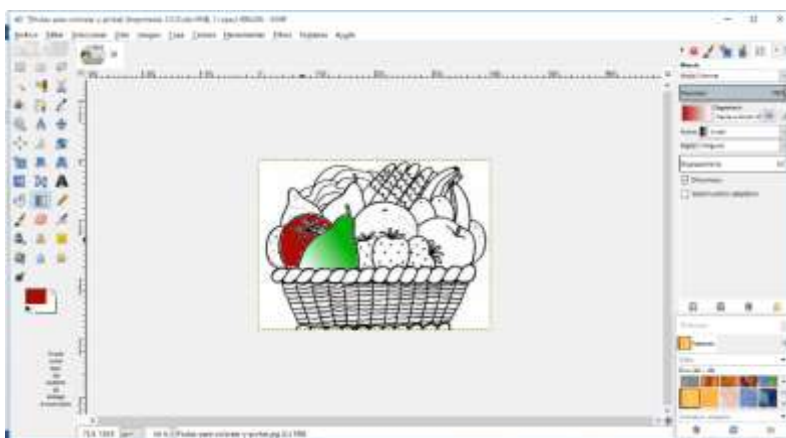


Figura 30. Selección de zona con varita mágica.

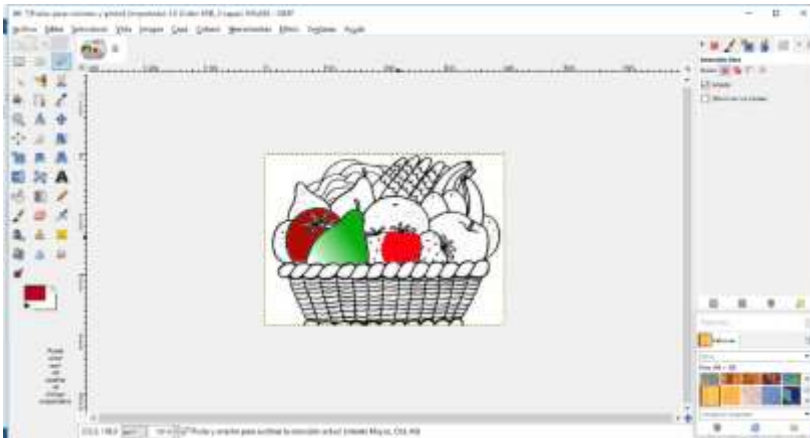


Fuente: Software Gimp.

En la siguiente figura vamos a utilizar otra herramienta de selección muy útil y de fácil manejo nos permite seleccionar segmentos de manera manual a mano alzada, tal como se observa en la figura 31:



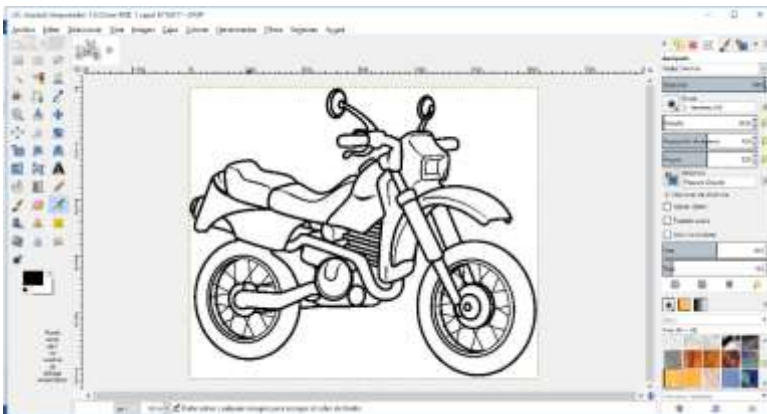
Figura 31. Haciendo selección.



Fuente: Software Gimp.

Actividad 2: Colorear la siguiente figura utilizando herramientas de Gimp.

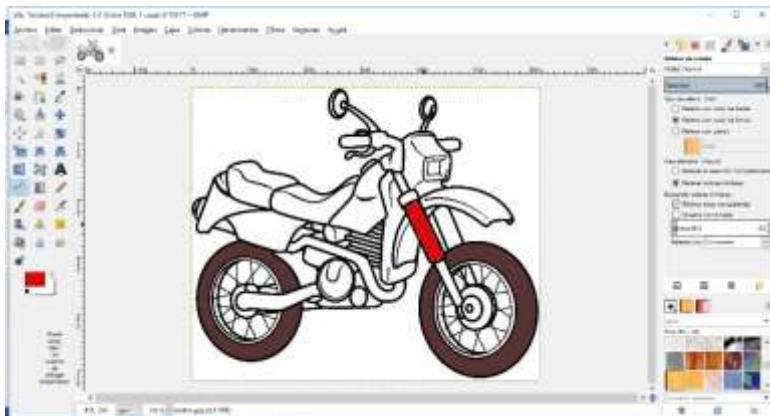
Figura 32. Colorear una motocicleta.



Fuente : Software Gimp.

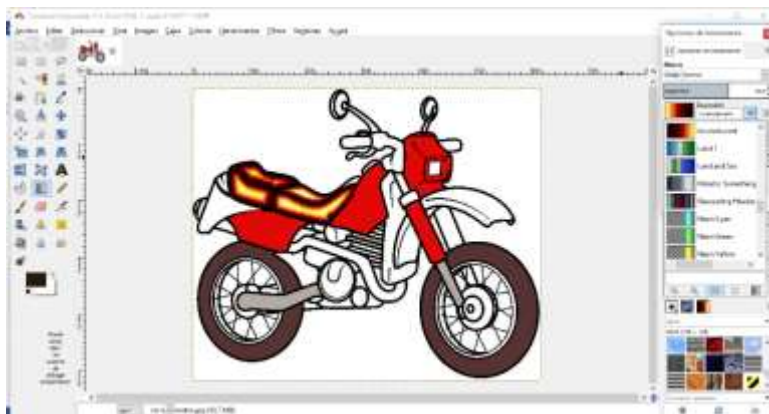
En el proceso de colorear se esta utilizando la herramienta de selección varita mágica, que permite seleccionar pequeños segmentos de manera automática.

Figura 33. Coloreando con varita mágica.



Fuente : Software Gimp.

Figura 34. Selección de degradado para pintar



Fuente: Software Gimp

Se concluye el proceso de pintado utilizando las herramientas básicas de Gimp, además, se nota que hemos aplicado un degradado y efectos de pintura.

Borrar fondo de imagen

Lo primero que tenemos que hacer es cargar una imagen abrirla desde el archivo a la ventana principal de Gimp.

Figura 35. Borrar y crear fondo a una imagen



Fuente: Software Gimp.

Figura 36. Abrir imagen para borrar fondo



Fuente: Software Gimp.

Una vez abierta la imagen empezamos a trabajar el proceso de borrar el fondo haciendo selección a la parte del fondo que deseamos eliminar. La **figura 35** nos muestra el fondo que deseamos eliminar.

Figura 37. Imagen cargada para eliminar fondo.



Fuente: Software Gimp.

Primero tenemos que utilizar la herramienta de selección en nuestro caso vamos a utilizar la varita mágica.

Figura 38. Selección de imagen.



Fuente: Software Gimp.

Una vez seleccionada la imagen con la varita mágica damos clic derecho pulsamos invertir.

Figura 39. Invertir selección.



Fuente: Software Gimp.

Luego de este proceso nos dirigimos a la barra de menú y creamos otro archivo con fondo transparente, copiamos la selección y pegamos y automáticamente, el fondo se eliminará.

Figura 40. Imagen sin fondo.



Fuente: Software Gimp.

Aplicación de filtro a una imagen

Los filtros en Gimp se pueden aplicar a una imagen, texto, logos o cualquier tipo de trabajo que se modifique o se cree. La aplicación de los efectos de los filtros es de manera sencilla a continuación en la **Figura 39** veremos algunos filtros.

Figura 41. Aplicación de filtro (imagen normal).



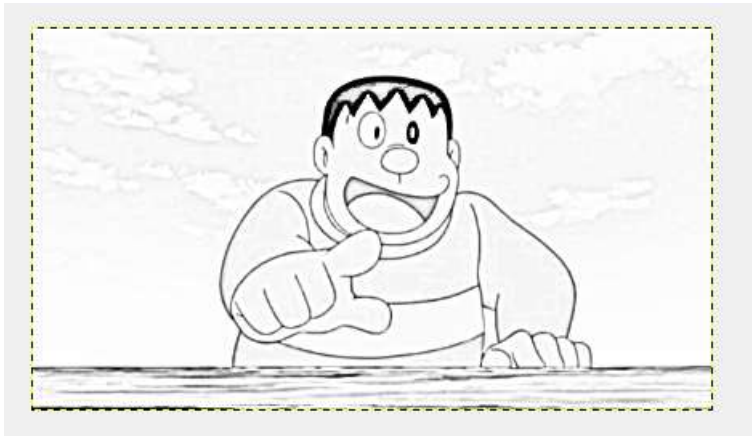
Fuente: Software Gimp.

Figura 42. Aplicación de filtro a la imagen.



Fuente:Software Gimp

Figura 43. Filtro fotocopia



Fuente: Software Gimp..

Figura 44. Filtro foto antigua.



Fuente: Software Gimp.

La aplicación de estos filtros se lo realiza dando clic derecho sobre la imagen o también en la barra de menú en el icono filtro y seleccionamos el tipo de filtro por categorías.

Conclusión de la Aplicación de Gimp.

Gimp como aplicación informática de libre acceso es una potente herramienta educativa que estimula a los estudiantes a desarrollar sus habilidades, destrezas, que se convierten en aprendizaje significativos dentro y fuera del contexto educativo en el mundo del dibujo artístico –estético.

La aplicación informática Gimp es:

Cómo Aplicación:

Permite la edición de imágenes y gráficos mediante las herramientas más conocidas y comunes de los editores fotográficos. De tal manera, que cuenta con múltiples opciones de trabajo como las aplicaciones pagadas.

Multimedia porque:

Facilita la creación, edición de imágenes en la que incluye sus propios medios visuales que se encuentran en el mundo de la multimedia.

Interactiva porque:

Permite tener acceso a las imágenes y darles formas, modificarlas aplicarles efectos, cambiar de color, el entorno y se pueden visualizar de manera instantánea todo tipo de cambio que se le aplique.

Participante porque:

El usuario que lo utilice puede autoeducarse al momento de la creación, edición o cambios que se le realice en las imágenes, de manera, que el estudiante sienta interés por darle una buena imagen a su trabajo.

De respuesta rápida porque:

La utilización de cualquier herramienta se refleja el cambio de manera inmediata.

Es atractiva porque:

Cuenta con una interfaz con múltiples iconos de herramientas de fácil manejo, de la misma manera, tienen los programas pagados. Se caracteriza por ser un editor de fácil manejo y fácil acceso.

Es dinámica porque:

Permite al usuario realizar cualquier tipo de modificaciones por capa, lo cual permite realizar trabajos de manera ordenada y correcta.

Es adaptiva porque:

Se puede cambiar el formato a las imágenes, y a la vez, exportarlos siendo compatible con la mayoría de formatos de imágenes.

4.4 RESULTADOS ESPERADOS DE LA ALTERNATIVA.

Con la aplicación del Software Gimp en el proceso de enseñanza – aprendizaje en los estudiantes de Primero y Segundo Año de Bachillerato de la Unidad Educativa Emigdio Esparza Moreno en la asignatura de Educación Estética, se espera:

Desarrollar las capacidades creativas e innovadoras en los estudiantes de Primero y Segundo Año de Bachillerato de la Unidad Educativa Emigdio Esparza Moreno en la asignatura de Educación Estética, para que puedan alcanzar aprendizajes duraderos para la vida.

Docentes capacitados en el manejo de la aplicación Gimp, mediante el uso de la guía didáctica, con la finalidad de mejorar su perfil docente, así como también, fomentar habilidades cognitivas en los estudiantes de manera práctica, creativa e innovadora.

La aplicación del Software Gimp en el ámbito educativo se convierta en un gran potencial educativo de la asignatura de Educación Estética, y sirva de referente a las demás Unidades Educativas de la localidad y la Provincia.

BIBLIOGRAFÍA

Instituto Nacional de Tecnologías Educativas del profesorado. (s.f). Recurso TIC: Gimp. Obtenido de TIC en Ciencias Sociales: http://www.ite.educacion.es/formacion/materiales/131/cd/pdf/M7_TIC_Soc_Gimp.pdf

Alegsa, L. (06 de marzo de 2010). <http://www.alegsa.com.ar/Dic/aplicacion.php>. Obtenido de <http://www.alegsa.com.ar/Dic/aplicacion.php>: <http://www.alegsa.com.ar/Dic/aplicacion.php>

Ausubel-Novak-Hanesian. (2013). Psicología Educativa: Un punto de vista cognoscitivo. 2º Edición.

Ávila, O. W. (julio de 2012). repositorio. Obtenido de repositorio.: <http://repositorio.ug.edu.ec/bitstream/redug/1458/1/Avila%20Washington.pdf>

Camacho, J. (11 de septiembre de 2014). El ‘Software’ Educativo en el Ecuador. Obtenido de http://educacion.elcomercio.com/noticiaEC.asp?id_noticia=311345&id_seccion=160: http://educacion.elcomercio.com/noticiaEC.asp?id_noticia=311345&id_seccion=160

Campos, Y. C. (2000). Estrategias didácticas apoyadas en tecnología. Mexico : DGENAMDF.

Cavsi. (s.f). <http://www.cavsi.com/preguntasrespuestas/que-es-software-de-aplicacion/>. Obtenido de <http://www.cavsi.com/preguntasrespuestas/que-es-software-de-aplicacion/>: <http://www.cavsi.com/preguntasrespuestas/que-es-software-de-aplicacion/>

Corcino, M. (21 de Mayo de 2013). Habilidades y destrezas de una persona. Obtenido de <http://www.eoi.es/blogs>: <http://www.eoi.es/blogs/madeon/2013/05/21/habilidades-y-destreza-en-una-persona/>

CORCINO, M. (21 de Mayo de 2013). Habilidades y destrezas de una persona. Obtenido de <http://www.eoi.es/blogs>: <http://www.eoi.es/blogs/madeon/2013/05/21/habilidades-y-destreza-en-una-persona/>

Deconceptos. (s.f.). ciencias-sociales/ensenanza. Obtenido de /ciencias-sociales/ensenanza: <http://deconceptos.com/ciencias-sociales/ensenanza>

Desarr, C. T. (s.f.).

Díaz-Antón, G. P. (s.f.). Instrumento de evaluación de software. Obtenido de https://www.researchgate.net/profile/Maria_Diaz-Anton/publication/258441190_Instrumento_de_Evaluacion_de_software_educativo_bajo_un_enfoque_sistemico/links/542410af0cf238c6ea6e8ccb.pdf:
https://www.researchgate.net/profile/Maria_Diaz-Anton/publication/258441190_Instrumento_de_Evaluacion_de_software_educativo_bajo_un_enfoque_sistemico/links/542410af0cf238c6ea6e8ccb.pdf

Díaz-Antón, G. P. (s.f.). Instrumento de evaluación de software. Obtenido de https://www.researchgate.net/profile/Maria_Diaz-Anton/publication/258441190_Instrumento_de_Evaluacion_de_software_educativo_bajo_un_enfoque_sistemico/links/542410af0cf238c6ea6e8ccb.pdf:
https://www.researchgate.net/profile/Maria_Diaz-Anton/publication/258441190_Instrumento_de_Evaluacion_de_software_educativo_bajo_un_enfoque_sistemico/links/542410af0cf238c6ea6e8ccb.pdf

Ecuador, M. d. (Agosto de 2012). <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2013/03/SiProfe-TIC-aplicadas.pdf>. Obtenido de Tecnologías de la información y la Comunicación Aplicada a La Educación : <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2013/03/SiProfe-TIC-aplicadas.pdf>

EcuRed. (s.f). Gimp. Conocimientos para todos.

EcuRed. (sf). educacion estetica. conocimientos con todos y para todos, 1.p.

EcuRed. (sf). educacion estetica. conocimientos con todos y para todos, 1.

Eduteca. ((s.f)). Tecnologías de Información y Comunicación para Enseñanza Básica y Media. Obtenido de https://cdn.educ.ar/dinamico/UnidadHtml__get__6d998f1f-7a07-11e1-816e-ed15e3c494af/index.html:

https://cdn.educ.ar/dinamico/UnidadHtml__get__6d998f1f-7a07-11e1-816e-ed15e3c494af/index.html

Eduteca. (s.f). Tecnologías de Información y Comunicación para Enseñanza Básica y Media. Obtenido de https://cdn.educ.ar/dinamico/UnidadHtml__get__6d998f1f-7a07-11e1-816e-ed15e3c494af/index.html:

https://cdn.educ.ar/dinamico/UnidadHtml__get__6d998f1f-7a07-11e1-816e-ed15e3c494af/index.html

Fernández Fueyo, Á. J. (s.f). Tratamiento digital de imagen y fotografía con Gimp. Obtenido de [https://books.google.com.:](https://books.google.com.)

<https://books.google.com.ec/books?id=F3mbDQAAQBAJ&pg=PA10&dq=desventajas+de++gimp&hl=es-419&sa=X&ved=0ahUKEwjZmZ-v4LPVAhWFQYgATUQ6AEIJTAA#v=onepage&q=desventajas%20de%20%20gimp&f=false>

Fueyo, A. J. (s.f). Tratamiento Ddigital de imagen y fotografía con Gimp. Obtenido de [https://books.google.com.:](https://books.google.com.)

<https://books.google.com.ec/books?id=F3mbDQAAQBAJ&pg=PA10&dq=desventajas+de++gimp&hl=es-419&sa=X&ved=0ahUKEwjZmZ-v4LPVAhWFQYgATUQ6AEIJTAA#v=onepage&q=desventajas%20de%20%20gimp&f=false>

Gimp, I. d. (s.f). docs.gimp. Obtenido de Capítulo 1. Introducción: <https://docs.gimp.org/es/introduction.html>

Giraldo, K. (s.f). <http://www.kathegiraldo.com/destreza/>. Obtenido de <http://www.kathegiraldo.com/destreza/>: <http://www.kathegiraldo.com/destreza/>

González, Á. P. (s.f). <https://www.ibiblio.org/pub/linux/docs/LuCaS/Presentaciones/200304curso-glisa/gimp/curso-glisa-gimp-html/index.html>. Obtenido de <https://www.ibiblio.org/pub/linux/docs/LuCaS/Presentaciones/200304curso-glisa/gimp/curso-glisa-gimp-html/index.html>:

<https://www.ibiblio.org/pub/linux/docs/LuCaS/Presentaciones/200304curso-glisa/gimp/curso-glisa-gimp-html/index.html>

Hernández, J. (8 de abril de 2012). Manual de usuario de GIMP 2.8 . Obtenido de <https://creaconlaura.blogspot.com/2012/04/manual-de-usuario-de-gimp-28.html>:
<https://creaconlaura.blogspot.com/2012/04/manual-de-usuario-de-gimp-28.html>

Herrera. (2012). Habilidades cognitivas. Centro de Profesores y Recursos de Ceuta. Obtenido de tecmoveiles.com/que-es-unsmartphone-otelefono-inteligente/:
Ministerio de Educación de España. Recuperado de:
<http://www.cprceuta.es/Asesorias/FP/Archivos/FP%20Didactica/HABILIDADES%20COGNITIVAS.pdf>.

Instituto de Tecnologías Educativas . (s.f.). GIMP, aplicaciones didácticas (p.2). Obtenido de
http://www.ite.educacion.es/formacion/enred/materiales_en_pruebas_2011/gimp_noviembre_11/m3/ventana_capas.html:
http://www.ite.educacion.es/formacion/enred/materiales_en_pruebas_2011/gimp_noviembre_11/m3/ventana_capas.html

Instituto Nacional de Tecnologías Educativas del profesorado. (s.f.). Recurso TIC: Gimp. Intef.

Jiménez, E. B.-1. (s.f.). informatica. Obtenido de
<https://elisainformatica.files.wordpress.com/2012/11/aplicaciones-informaticas.pdf>:
<https://elisainformatica.files.wordpress.com/2012/11/aplicaciones-informaticas.pdf>

Kurman, L. (1993). Hacia un nuevo Rol Docente. Buenos Aires, Argentina: Troquel S.A.

Kurman, L. G. (1993). Hacia un nuevo Rol Docente . Buenos Aires, Argentina : Troquel S.A.

Ley Orgánica de Educación Intercultural. (s.f.). Ley Orgánica de Educación Intercultural (LOEI). educacion de calidad, 1.

Manual de Gimp. (2005). Sistema Multimedia e Interacción Gráfica, 1-2.

Mérida, Universidad Marista de. (2016). Proceso de Enseñanza Aprendizaje. círculo emprendedor marista.

Ministerio De Educación Del Ecuador. (s.f.). LINEAMIENTOS CURRICULARES PARA EL. Obtenido de <https://educacion.gob.ec>: https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2012/09/Lineamientos_Educacion_Artistica_1.pdf

Mitja Rosa, M. M. (s.f). -LaImportanciaDeLaEducacionEstetica. Obtenido de - LaImportanciaDeLaEducacionEstetica: [file:///C:/Users/Franklin/Downloads/Dialnet-LaImportanciaDeLaEducacionEstetica-5409421%20\(3\).pdf](file:///C:/Users/Franklin/Downloads/Dialnet-LaImportanciaDeLaEducacionEstetica-5409421%20(3).pdf)

Mitja, R. M. (s.f). -LaImportanciaDeLaEducacionEstetica. Obtenido de - LaImportanciaDeLaEducacionEstetica: [file:///C:/Users/Franklin/Downloads/Dialnet-LaImportanciaDeLaEducacionEstetica-5409421%20\(3\).pdf](file:///C:/Users/Franklin/Downloads/Dialnet-LaImportanciaDeLaEducacionEstetica-5409421%20(3).pdf)

Ministerio De Educación Del Ecuador. (s.f.). LINEAMIENTOS CURRICULARES PARA EL. Obtenido de <https://educacion.gob.ec>: https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2012/09/Lineamientos_Educacion_Artistica_1.pdf

Ministerio de Educación y Ciencias. (s.f). Aplicaciones didácticas con Gimp. En M. d. Ciencias, Guía del alumno (pág. 5). Madrid: C/ TORRELAGUNA, 58. Obtenido de Aplicaciones didácticas con Gimp.

Muralla, L. (s.f). CAPACIDAD, HABILIDAD Y COMPETENCIA. Obtenido de https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/b/bc/1._CAPACIDAD%2C_HABILIDAD_Y_COMPETENCIA.pdf: https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/b/bc/1._CAPACIDAD%2C_HABILIDAD_Y_COMPETENCIA.pdf

Muy linux. (9 de octubre de 2013). Ecuador, un ejemplo a seguir en software libre. Muy Linux.

Nacional, M. d. (2013). Colombia Aprende La Red Del Conocimiento. Obtenido de www.mineduacion.gov: http://www.mineduacion.gov.co/1759/articles-339097_archivo_pdf_competencias_tic.pdf

- Nieto, M. B. (2015). El GIMP, características y usos. UNIVERSIDAD VIRTUAL DEL ESTADO DE GUANAJUATO, 2.
- Nieto, M. B. (2015). El GIMP, características y usos. UNIVERSIDAD VIRTUAL DEL ESTADO DE GUANAJUATO, 2.
- Ornelas, V. G. (2003). Estrategia de enseñanza y aprendizaje. Mexico: Pax Mexico Libreria Carlos Cesarman S.A. Obtenido de <https://books.google.com.ec/https://books.google.com.ec/books?id=ECy7zk19Ij8C&printsec=frontcover&dq=ense%C3%B1anza&hl=es-419&sa=X&ved=0ahUKewiH-aLU67PVAhVDVYyYKHSovDAUQ6AEINTAD#v=onepage&q=ense%C3%B1anza&f=false>
- Pacheco, P. F.-B. (s.f). LA INTELIGENCIA EMOCIONAL COMO UNA HABILIDAD ESENCIAL. -Revista Iberoamericana de Educación, 2.
- Palmero, L. R. (2011). La teoría del aprendizaje. Revista Electrónica d'Investigació i Innovació Educativa i Socioeducativa, 30.
- Palmero, L. R. (s.f.). La teoría del aprendizaje. Revista Electrónica d'Investigació i Innovació Educativa i Socioeducativa, 3.
- parislucke (Dirección). (2011). Interfaz de GIMP [Película].
- Pérez, M. E. (s.f). M^a Esther del Moral Pérez. Obtenido de <http://www.raco.cat/index.php/Educar/article/viewFile/20713/20553>: <http://www.raco.cat/index.php/Educar/article/viewFile/20713/20553>
- PIAGET. (s.f.). <https://www.scribd.com/doc/21972411/PIAGET-BRUNER-VIGOTSKY>. Obtenido de <https://www.scribd.com/doc/21972411/PIAGET-BRUNER-VIGOTSKY>: <https://www.scribd.com/doc/21972411/PIAGET-BRUNER-VIGOTSKY>
- Programa de manipulación de imágenes de GNU. (s.f.). <https://docs.gimp.org/es/index.html>. Obtenido de <https://docs.gimp.org/es/index.html>: <https://docs.gimp.org/es/index.html>

Revistes Catalanes amb Accés Obert (Raco). (2006). TIC : su uso como herramienta para el fortalecimiento y el desarrollo de la educación virtual. Revistes Catalanes amb Accés Obert (RACO), p.1.

Revistes Catalanes amb Accés Obert (Raco). (2006). TIC : su uso como herramienta para el fortalecimiento y el desarrollo de la educación virtual. Revistes Catalanes amb Accés Obert (RACO), 1.

Sánchez, G. (2012). reflexiones para una enseñanza creativa. Educación estética y educación artística, 1.

Santillana. (17 de mayo de 2013).

<http://www.santillana.com.ve/pizarra.asp?idpizarra=16&idarticulo=42>. Obtenido de <http://www.santillana.com.ve/pizarra.asp?idpizarra=16&idarticulo=42>: <http://www.santillana.com.ve/pizarra.asp?idpizarra=16&idarticulo=42>

SIEMENS, G. (19 de MARZO de 2014). EDUAREA. Obtenido de <https://eduarea.wordpress.com/2014/03/19/que-es-el-conectivismo-teoria-del-aprendizaje-para-la-era-digital/>

Tecniburgos. (20 de febrero de 2013).Gimp. Obtenido de <http://tecniburgos.blogspot.com/2013/02/gimp.html>: <http://tecniburgos.blogspot.com/2013/02/gimp.html>

UNESCO. (2010). Guía para el desarrollo de las industrias culturales y creativas. Argentina.

Universidad de Costa Rica. (2012). Actualidades investigativas de educación. Revista, 4-5.

Vaca (junio de 2012). <file:///C:/Users/Franklin/Desktop/modelos/tesis%20ejemplo%20internet.pdf>. Obtenido de <file:///C:/Users/Franklin/Desktop/modelos/tesis%20ejemplo%20internet.pdf>: <file:///C:/Users/Franklin/Desktop/modelos/tesis%20ejemplo%20internet.pdf>

Vidal Ledo, M., & Gomez Martinez, F. y. (2010). Software educativos. SciELO - Scientific Electronic Library Online, 1.

Vidal Ledo, M., & Gomez Martinez, F. y. (2010). Software educativos. SciELO - Scientific Electronic Library Online, 1.

ANEXOS

A: Matriz de consistencia del proyecto de investigación

Tema: Aplicación del Software Gimp y su aporte en el desarrollo del proceso de enseñanza – aprendizaje en la asignatura de Educación Estética en los estudiantes de Primero y Segundo Año de Bachillerato de la Unidad Educativa Emigdio Esparza Moreno del Cantón Babahoyo, Provincia Los Ríos.

PROBLEMA GENERAL	OBJETIVO GENERAL	HIPÓTESIS GENERAL	VARIABLES
¿Cómo la aplicación del Software Gimp contribuye en el desarrollo del proceso de enseñanza – aprendizaje en la asignatura de Educación Estética en los estudiantes de Primero y Segundo Año de Bachillerato de la Unidad Educativa Emigdio Esparza Moreno del Cantón Babahoyo, Provincia de Los Ríos?	Determinar el aporte que tiene la aplicación del Software Gimp en el desarrollo del proceso de enseñanza – aprendizaje en la asignatura de Educación Estética en los estudiantes de Primero y Segundo Año de Bachillerato de la Unidad Educativa Emigdio Esparza Moreno del Cantón Babahoyo.	Si se determina la aplicación del Software Gimp se fortalecerá el desarrollo del proceso de enseñanza – aprendizaje en la asignatura de Educación Estética en los estudiantes de Primero y Segundo Año de Bachillerato de la Unidad Educativa Emigdio Esparza Moreno del Cantón Babahoyo.	V.I Aplicación Gimp VD. Proceso de enseñanza – aprendizaje
SUBPROBLEMAS	OBJETIVOS ESPECÍFICOS	HIPÓTESIS ESPECÍFICAS	METODOS
¿De qué manera la aplicación del Software Gimp contribuye en el desarrollo del proceso de enseñanza – aprendizaje en la asignatura de Educación Estética?	Investigar la contribución que tiene la aplicación del Software Gimp en el desarrollo del proceso de enseñanza – aprendizaje en la asignatura de Educación Estética en los estudiantes.	La aplicación del Software Gimp contribuirá significativamente en el desarrollo del proceso de enseñanza – aprendizaje en la asignatura de Educación Estética en los estudiantes.	Inductivo Deductivo Analítico Sintético
¿Cómo el uso de la aplicación del Software Gimp desarrolla la creatividad de los estudiantes?	Establecer el uso de la aplicación del Software Gimp en el desarrollo de la creatividad de los estudiantes.	El uso de la aplicación del Software Gimp desarrollará la creatividad de los estudiantes.	TECNICAS Encuesta Observación directa
¿En qué contribuye una Guía de capacitación de la aplicación del Software Gimp en el desarrollo de las habilidades cognitivas de los estudiantes?	Diseñar una Guía de capacitación para la aplicación del Software Gimp en el asignatura de Educación Estética para contribuir en el desarrollo de las habilidades cognitivas de los estudiantes.	Diseñando una Guía de capacitación para la aplicación del Software Gimp en el asignatura de Educación Estética se desarrollará las habilidades cognitivas de los estudiantes.	Encuesta Cuestionario preguntas – Docentes- Estudiantes

B: Ficha de la encuesta aplicada a los Docentes.



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES
Y DE LA EDUCACIÓN
CARRERA DE SISTEMAS MULTIMEDIA



ENCUESTA DIRIGIDA A LOS DOCENTES

Estimado/a Docentes:

Con la finalidad de recabar información para la investigación que estoy realizando en esta Unidad Educativa, le solicito comedidamente se sirva disponer de unos minutos para contestar la presente encuesta. Los resultados de la misma sólo tienen el fin de cumplimiento de un requisito para la titulación del investigador.

Seleccione con una X la respuesta que usted crea conveniente.

1) ¿Conoce usted para qué sirve la aplicación Gimp?

SI NO TAL VEZ

2) ¿Conoce usted que ventajas ofrece el software Gimp en el proceso de enseñanza-aprendizaje?

SI NO TAL VEZ

3) ¿Considera usted que la herramienta Gimp fortalecerá el desarrollo del proceso enseñanza - aprendizaje en la asignatura de Educación Estética?

SI NO TAL VEZ

4) ¿Está de acuerdo usted que el software Gimp se lo utilice en la enseñanza de la asignatura de Educación Estética

SI NO TAL VEZ

5) ¿Cree usted que la aplicación del software Gimp contribuirá significativamente en el desarrollo del proceso de enseñanza- aprendizaje en la asignatura de Educación Estética?

SI NO TAL VEZ

6) ¿Cree usted que el uso de la aplicación del software Gimp estimula la capacidad de invención, exploración y producción de los estudiantes?

SI NO TAL VEZ

7) ¿Cree usted que el uso del Software Gimp desarrollará la creatividad de los estudiantes?

SI NO TAL VEZ

8) ¿Está de acuerdo usted que se diseñe de una guía de capacitación para la aplicación del Software libre Gimp en asignatura de educación estética?

SI NO TAL VEZ

9) ¿Cómo prefiere usted que sea la Guía de capacitación para la aplicación del Software Gimp en educación estética?

De forma física De forma digital De forma Online

10) ¿Cree usted que el Software Gimp fomenta el desarrollo de las habilidades cognitivas de los estudiantes en el área de Educación Estética?

SI NO TAL VEZ

Gracias por su colaboración.

C: Ficha de la encuesta aplicada a los estudiantes.



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES
Y DE LA EDUCACIÓN
CARRERA DE SISTEMAS MULTIMEDIA



ENCUESTA DIRIGIDA A LOS ESTUDIANTES

Estimado/a estudiante:

Con la finalidad de recabar información para la investigación que estoy realizando en esta Unidad Educativa, le solicito comedidamente se sirva disponer de unos minutos para contestar la presente encuesta. Los resultados de la misma sólo tienen el fin de cumplimiento de un requisito para la titulación del investigador.

Seleccione con una X la respuesta que usted crea conveniente.

1) ¿Conoce usted para qué sirve la aplicación Gimp?

SI

NO

TAL VEZ

2) ¿Conoce usted que ventajas ofrece el software Gimp en su aprendizaje?

SI

NO

TAL VEZ

3) ¿Considera usted que la herramienta Gimp fortalecerá el desarrollo del proceso enseñanza - aprendizaje en la asignatura de Educación Estética?

SI

NO

TAL VEZ

4) ¿Está de acuerdo usted que los docentes utilicen el software Gimp en la enseñanza de la asignatura de Educación Estética?

SI

NO

TAL VEZ

5) **¿Cree usted que la aplicación del software Gimp contribuirá significativamente en el aprendizaje en la asignatura de Educación Estética?**

SI

NO

TAL VEZ

6) **¿Cree usted que el uso del Software Gimp desarrollará su creatividad.**

SI

NO

TAL VEZ

7) **¿Cómo prefiere usted que sea la Guía de capacitación para la aplicación del Software Gimp en educación estética?**

SI

NO

TAL VEZ

8) **¿Está de acuerdo usted que se diseñe de una guía de capacitación para la aplicación del Software libre Gimp en asignatura de educación estética?**

SI

NO

TAL VEZ

9) **¿Cómo prefiere usted que sea la Guía de capacitación para la aplicación del Software Gimp en educación estética?**

De forma física

De forma digital

De forma Online

10) **¿Cree usted que el Software Gimp fomenta el desarrollo de sus habilidades cognitivas en el área de Educación Estética?**

SI

NO

TAL VEZ

Gracias por su colaboración.

D: Prueba Estadística aplicada a los Estudiantes.

Pregunta 1: ¿Conoce usted para qué sirve la Aplicación Gimp?

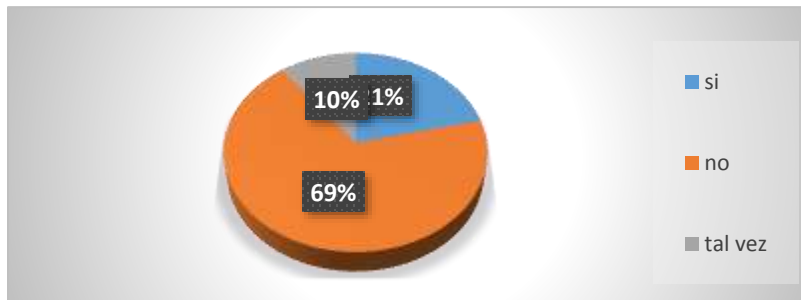
Tabla 6. Aplicación Gimp.

Clases	Frecuencia	Porcentajes
Si	31	21%
No	100	69%
Tal vez	15	10%
Total	146	100%

Elaborado por: Freddy Alberto Casis Zamora.

Fuente: Estudiantes de la Unidad Educativa “Emigdio Esparza Moreno”.

Figura 45. Aplicación Gimp.



Elaborado por: Freddy Alberto Casis Zamora.

Fuente: Secretarí de la Unidad Educativa “Emigdio Esparza Moreno”.

Análisis:

El 69 % de los estudiantes respondieron que no, el 21% respondieron que sí, y 10% que tal vez conocen para qué sirve la aplicación Gimp.

Interpretación:

De la encuesta aplicada se determina que los estudiantes en un 69% afirmaron que desconocen para qué sirve la aplicación del software Gimp, ya que los docentes no utilizan estas herramientas informáticas, para impartir las clases de Educación Estética.

Pregunta 2: ¿Conoce usted que ventajas ofrece el software Gimp en su aprendizaje?

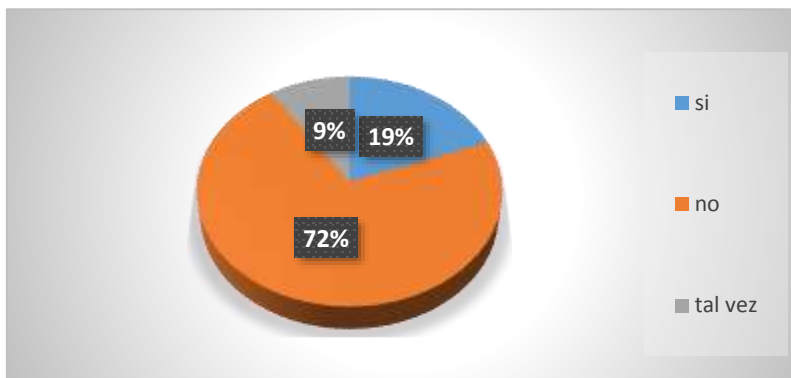
Tabla 7. Ventajas del software Gimp.

Clases	Frecuencia	Porcentajes
Si	31	19%
No	115	72%
Tal vez	0	9%
Total	146	100%

Elaborado por: Freddy Alberto Casis Zamora.

Fuente: Estudiantes de la Unidad Educativa “Emigdio Esparza Moreno”

Figura 46. Ventajas del software Gimp.



Elaborado por: Freddy Alberto Casis Zamora.

Fuente: Estudiantes de la Unidad Educativa “Emigdio Esparza Moreno”.

Análisis:

El 72 % de los estudiantes respondieron que no, el 10% respondieron que tal vez, y 31% que sí conocen las ventajas del software Gimp.

Interpretación:

De la encuesta aplicada se establece que el 72% de los estudiantes no saben las ventajas que ofrece Gimp al proceso de enseñanza -aprendizaje en la asignatura de Educación Estética.

Pregunta 3: ¿Considera usted que la herramienta Gimp fortalecerá el desarrollo del proceso enseñanza - aprendizaje en la asignatura de Educación Estética?

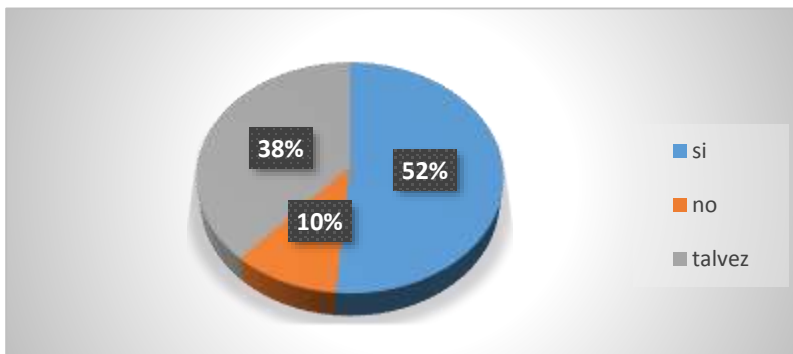
Tabla 8. El aporte del software Gimp fortalece el desarrollo del proceso de enseñanza-aprendizaje.

Clases	Frecuencia	Porcentajes
Si	75	52%
No	15	10%
Tal vez	56	38%
Total	146	100%

Elaborado por: Freddy Alberto Casis Zamora

Fuente: Estudiantes de la Unidad Educativa “Emigdio Esparza Moreno”.

Figura 47. El aporte del software Gimp para fortalecer el desarrollo del proceso de enseñanza-aprendizaje.



Elaborado por: Freddy Alberto Casis Zamora.

Fuente: Estudiantes de la Unidad Educativa “Emigdio Esparza Moreno”.

Análisis:

El 52 % de los estudiantes afirmaron que si, 10% respondieron que no, y 38% que tal vez Gimp fortalecerá el desarrollo del proceso de enseñanza-aprendizaje.

Interpretación:

Se determina que el 52% de los estudiantes afirmaron que Gimp si fortalecerá el proceso de enseñanza –aprendizaje en la asignatura de Educación estética, es una herramienta de fácil, acceso y despierta el interés de los estudiantes.

Pregunta 4: Está de acuerdo usted que los docentes utilicen el software Gimp en la enseñanza de la asignatura de Educación Estética?

Tabla 9. Uso del software Gimp en la enseñanza de la asignatura de Educación Estética.

Clases	Frecuencia	Porcentajes
Si	96	66%
No	15	10%
Tal vez	35	24 %
Total	146	100%

Elaborado por: Freddy Alberto Casis Zamora

Fuente: Estudiantes de la Unidad Educativa “Emigdio Esparza Moreno”.

Figura 48. Uso del software Gimp en la enseñanza de la asignatura de Educación Estética.



Elaborado por: Freddy Alberto Casis Zamora.

Fuente: Estudiantes de la Unidad Educativa “Emigdio Esparza Moreno”.

Análisis:

El 66 % de los estudiantes indicaron que si, 10% respondieron que no, y 35% que tal vez estarían de acuerdo que los docentes utilicen gimp en la asignatura de educación estética.

Interpretación:

Se analizó que el 66% de los estudiantes están de acuerdo que los docentes apliquen el software Gimp, para las jornadas pedagógicas de educación estética ya que sentirán mayor interés a la asignatura y al arte del dibujo artístico.

Pregunta 5: ¿Cree usted que la aplicación del software Gimp contribuirá significativamente en el desarrollo del proceso de enseñanza- aprendizaje en la asignatura de Educación Estética?

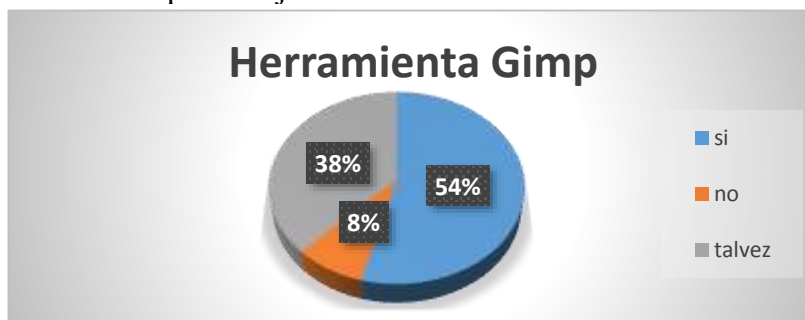
Tabla 10. Gimp contribuirá significativamente en el desarrollo del proceso de enseñanza- aprendizaje.

Categorías	Frecuencia	Porcentajes
Si	79	54%
No	12	38%
Tal vez	55	8%
Total	146	100%

Elaborado por: Freddy Alberto Casis Zamora.

Fuente: Estudiantes de la Unidad Educativa “Emigdio Esparza Moreno”.

Figura 49. Gimp contribuirá significativamente en el desarrollo del proceso de enseñanza- aprendizaje.



Elaborado por: Freddy Alberto Casis Zamora.

Fuente: Estudiantes de la Unidad Educativa “Emigdio Esparza Moreno”.

Análisis:

El 54% de estudiantes afirmaron que Gimp si contribuirá de manera significativa a la Educación estética, un 38% que tal vez, y el 8% que no contribuirá a la asignatura.

Interpretación:

En los resultados obtenidos a la pregunta se llega a la conclusión que Gimp sí contribuye de manera significativa en el proceso de enseñanza - aprendizaje en la asignatura de educación estética.

Pregunta 6: ¿Cree usted que el uso de la aplicación del software Gimp estimula su capacidad de invención, exploración y producción en la asignatura de educación estética?

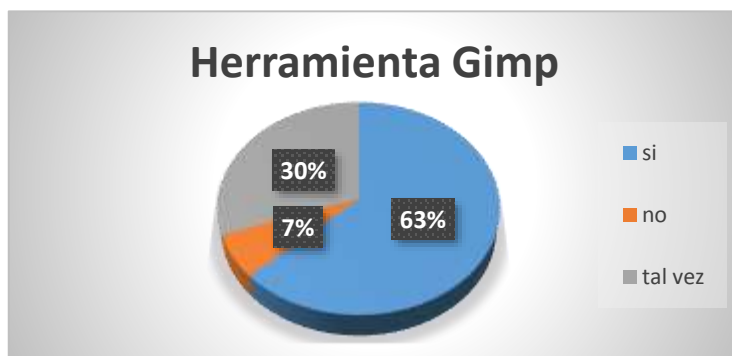
Tabla 11. Uso de la aplicación del software Gimp estimula la capacidad de invención, exploración y producción en la asignatura de educación estética

Categorías	Frecuencia	Porcentajes
Si	95	63%
No	10	7%
Tal vez	41	30%
Total	146	100%

Elaborado por: Freddy Alberto Casis Zamora.

Fuente: Estudiantes de la Unidad Educativa “Emigdio Esparza Moreno”.

Figura 50. Uso de la aplicación del software Gimp estimula la capacidad de invención



Elaborado por: Freddy Alberto Casis Zamora.

Fuente: Estudiantes de la Unidad Educativa “Emigdio Esparza Moreno”.

Análisis:

El 63% de estudiantes indicaron que Gimp estimula la capacidad de invención, 30% que tal vez, y el 7 % que no estimula las capacidades cognitivas.

Interpretación:

Se analiza los resultados obtenidos que el 63% de estudiantes opinan que el uso de Gimp sí estimula la capacidad de invención, exploración y producción en ellos.

Pregunta 7: ¿Cree usted que el uso del software Gimp desarrollará su creatividad?

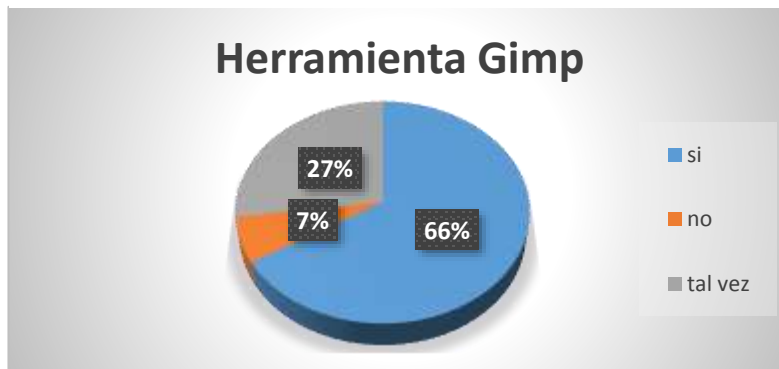
Tabla 12. Uso del software Gimp desarrollará su creatividad.

Categorías	Frecuencia	Porcentajes
Si	100	66%
No	10	7%
Tal vez	36	27
Total	146	100%

Elaborado por: Freddy Alberto Casis Zamora.

Fuente: Estudiantes de la Unidad Educativa “Emigdio Esparza Moreno”.

Figura 51. Uso del software Gimp desarrollará su creatividad.



Elaborado por: Freddy Alberto Casis Zamora.

Fuente: Estudiantes de la Unidad Educativa “Emigdio Esparza Moreno”

Análisis:

El 66% de estudiantes indicaron que Gimp si, el 7% que no, y un 27% que tal vez desarrolla la creatividad.

Interpretación:

De los resultados obtenidos se analiza que el 66% de estudiantes están de acuerdo que el software Gimp si ayudaría a desarrollar la creatividad, ya que sería una buena manera de aprovechar los beneficios que brinda esta aplicación informática.

Pregunta 8: ¿Está de acuerdo usted que se diseñe de una guía de capacitación docente para el uso de la aplicación del software libre gimp en la asignatura de educación estética?

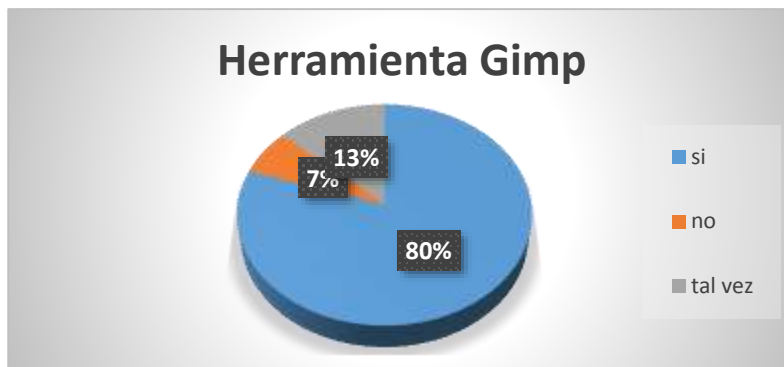
Tabla 13. Diseño de una guía de capacitación del software Gimp.

Categorías	Frecuencia	Porcentajes
Si	120	80%
No	6	7%
Tal vez	20	13%
Total	146	100%

Elaborado por: Freddy Alberto Casis Zamora.

Fuente: Estudiantes de la Unidad Educativa “Emigdio Esparza Moreno”.

Figura 52. Diseño de una guía de capacitación del software Gimp.



Elaborado por: Freddy Alberto Casis Zamora.

Fuente: Estudiantes de la Unidad Educativa “Emigdio Esparza Moreno”.

Análisis: El 80% de estudiantes indicaron que Gimp si, el 7% que no, y un 27% que tal vez los docentes requieren de una guía de capacitación.

Interpretación:

Se concluye que el 80% de estudiantes están de acuerdo que se diseñe una guía didáctica docente, para las clases de educación estética, ya que no cuentan con un material pertinente y adecuado para dicho proceso.

Pregunta 9: ¿Cómo prefiere usted que sea la guía de capacitación para la aplicación del software gimp?

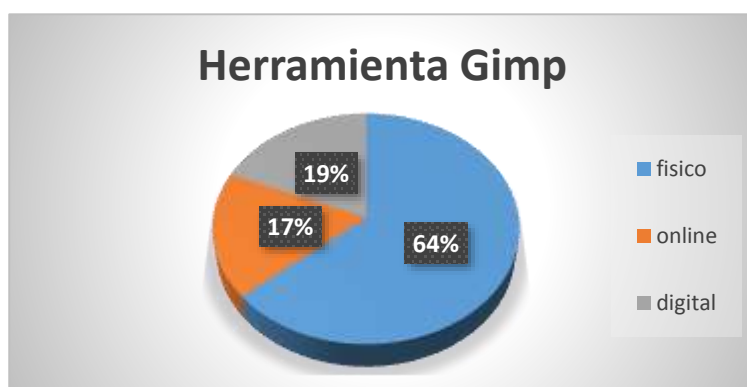
Tabla 14. Diseño de una guía de capacitación del software libre Gimp.

Categorías	Frecuencia	Porcentajes
Físico	120	64%
Digital	6	19%
On line	20	17%
Total	146	100%

Elaborado por: Freddy Alberto Casis Zamora.

Fuente: Estudiantes de la Unidad Educativa “Emigdio Esparza Moreno”.

Figura 53. Diseño de una guía de capacitación del software libre Gimp.



Elaborado por: Freddy Alberto Casis Zamora.

Fuente: Secretaria de la Unidad Educativa “Emigdio Esparza Moreno”.

Análisis:

El 64% de estudiantes indicaron que prefieren la guía docente de manera física, el 19% digital, y un 17% lo prefieren online.

Interpretación:

El 64% de estudiantes prefieren la guía del software gimp de manera física, ya que sería una manera práctica de tener un material pertinente y específico a la hora de aprender el manejo de la aplicación.

Pregunta 10: ¿Cree usted que el software Gimp fomenta el desarrollo de sus habilidades cognitivas en el área de educación estética?

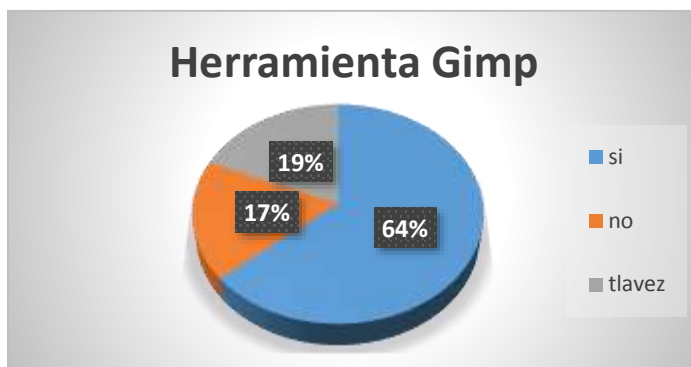
Tabla 14: Gimp fomenta el desarrollo de sus habilidades cognitivas en el área de educación estética.

Categorías	Frecuencia	Porcentajes
Si	120	64%
No	6	19%
Tal vez	20	17%
Total	146	100%

Elaborado por: Freddy Alberto Casis Zamora.

Fuente: Estudiantes de la Unidad Educativa “Emigdio Esparza Moreno”.

Figura 54. Gimp fomenta el desarrollo de sus habilidades cognitivas en el área de educación estética.



Elaborado por: Freddy Alberto Casis Zamora.

Fuente: Estudiantes de la Unidad Educativa “Emigdio Esparza Moreno”.

Análisis:

El 64% de estudiantes afirman que Gimp si fomenta el desarrollo de habilidades, un 17% que no, 19% que tal vez fomenta el desarrollo de habilidades cognitivas.

Interpretación:

El 64% de estudiantes están de acuerdo que el software gimp si fomenta el desarrollo de las habilidades cognitivas en la asignatura de Educación Estética.

E: Prueba estadística realizada a los docentes.

Pregunta 1: ¿Conoce usted para qué sirve la aplicación Gimp?

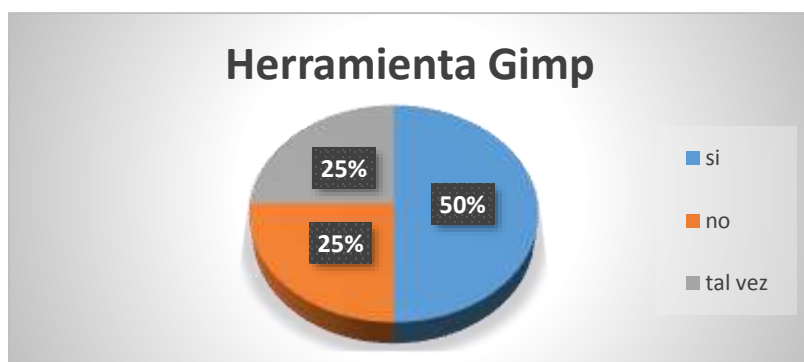
Tabla 15. Conoce la aplicación Gimp.

Categorías	Frecuencia	Porcentajes
Si	2	50%
No	1	25%
Tal vez	1	25%
Total	4	100%

Elaborado por: Freddy Alberto Casis Zamora.

Fuente: Docentes de la Unidad Educativa “Emigdio Esparza Moreno”.

Figura 55. Conoce la aplicación Gimp.



Elaborado por: Freddy Alberto Casis Zamora.

Fuente: Docentes de la Unidad Educativa “Emigdio Esparza Moreno”.

Análisis de datos.

El 50 % de docentes respondieron que si, 25% respondieron que no, y 25% que tal vez tienen conocimiento del software Gimp.

Interpretación de datos.

Se concluye que el 50% de docentes tienen conocimiento del software Gimp; mientras que el otro 50% desconocen dicha aplicación, indicando que en la institución han estado trabajando de manera tradicional haciendo usos de libros.

Pregunta 2: ¿Conoce usted que ventajas ofrece el software Gimp en su aprendizaje?

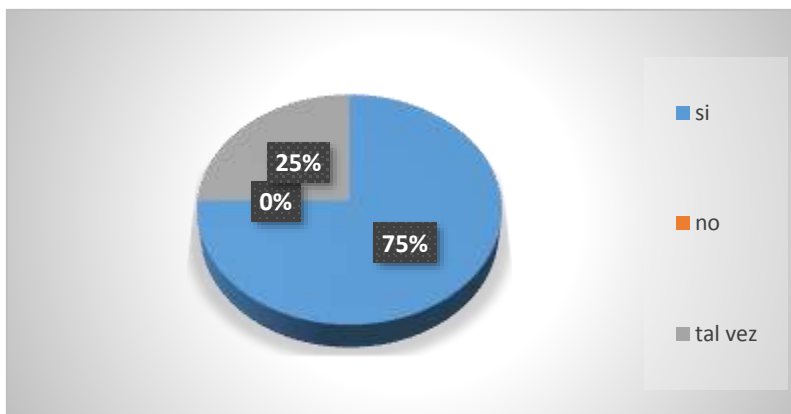
Tabla 16. Ventajas del software Gimp.

Clases	Frecuencia	Porcentajes
Si	3	75%
No	0	0%
Tal vez	1	25%
Total	4	100%

Elaborado por: Freddy Alberto Casis Zamora

Fuente: Docentes de la Unidad Educativa “Emigdio Esparza Moreno”

Figura 56. Ventajas del software Gimp.



Elaborado por: Freddy Alberto Casis Zamora

Fuente: Docentes de la Unidad Educativa “Emigdio Esparza Moreno”

Análisis:

El 75 % de los docentes respondieron que si conocen las ventajas de Gimp, 25% respondieron que tal vez, y 0% que no tienen conocimiento de las ventajas.

Interpretación:

De la encuesta Aplicada se establece que el 50 % de los docentes conocen las ventajas que ofrece Gimp ya que es un programa que cuenta con múltiples herramientas para el desarrollo de dibujos artísticos como dibujos técnicos.

Pregunta 3: ¿Considera usted que la herramienta Gimp fortalecerá el desarrollo del proceso enseñanza - aprendizaje en la asignatura de Educación Estética?

Tabla 17. Aporte del software Gimp para fortalecer el desarrollo del proceso de enseñanza-aprendizaje.

Categorías	Frecuencia	Porcentajes
Si	3	75%
No	0	0%
Tal vez	1	25%
Total	4	100%

Elaborado por: Freddy Alberto Casis Zamora.

Fuente: Docentes de la Unidad Educativa “Emigdio Esparza Moreno”.

Figura 57. Aporte del software Gimp para fortalecer el desarrollo del proceso de enseñanza-aprendizaje.



Elaborado por: Freddy Alberto Casis Zamora

Fuente: Docentes de la Unidad Educativa “Emigdio Esparza Moreno”

Análisis:

El 75% de los docentes respondieron que Gimp si fortalecerá el desarrollo de Educación estética; un 25% dijo que tal vez; y 0% respondieron que no.

Interpretación:

La mayoría de los docentes, especifican que Gimp si hace un gran aporte a la asignatura de educación estética, porque ayuda al desarrollo de las habilidades y destrezas en los estudiantes.

Pregunta 4: ¿Está de acuerdo usted que el software Gimp se lo utilice en la enseñanza de la asignatura de Educación Estética?

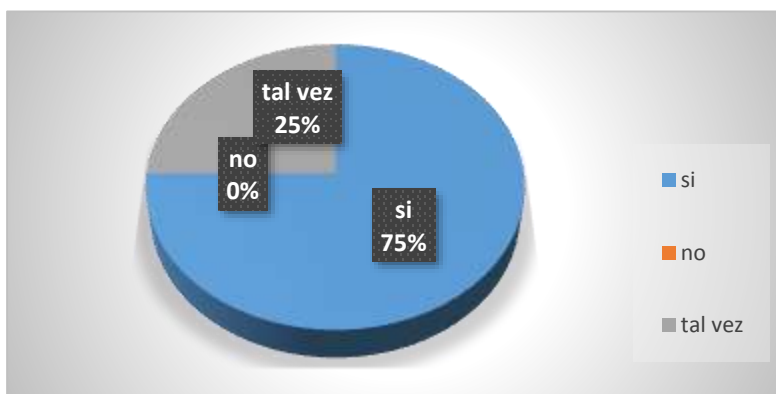
Tabla 18. El software gimp en la enseñanza de la asignatura de educación estética.

Categorías	Frecuencia	Porcentajes
Si	3	75%
No	0	0%
Tal vez	1	25%
Total	4	100%

Elaborado por: Freddy Alberto Casis Zamora.

Fuente: Docentes de la Unidad Educativa “Emigdio Esparza Moreno”.

Figura 58. El software gimp en la enseñanza de la asignatura de educación estética.



Elaborado por: Freddy Alberto Casis Zamora

Fuente: Docentes de la Unidad Educativa “Emigdio Esparza Moreno”

Análisis:

El 75% de los docentes está de acuerdo sobre el uso del software Gimp 25% afirman que tal vez; y 0% respondieron que no.

Interpretación:

El 75% del personal docente de la asignatura de educación estética, especifican que están de acuerdo que se utilice el software Gimp, de manera que tendrían una potente herramienta, para incentivar a los estudiantes a lograr aprendizajes significativos.

Pregunta 5: ¿Cree usted que la aplicación del software Gimp contribuirá significativamente en el desarrollo del proceso de enseñanza- aprendizaje en la asignatura de Educación Estética?

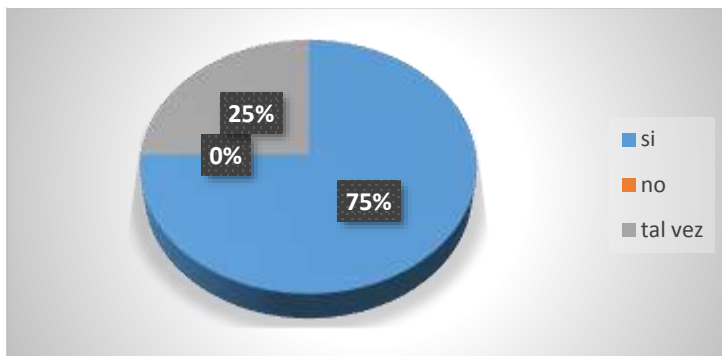
Tabla 19. Gimp contribuirá significativamente en el desarrollo del proceso de enseñanza- aprendizaje.

Categorías	Frecuencia	Porcentajes
Si	4	94%
No	0	0%
Tal vez	1	6%
Total	4	100%

Elaborado por: Freddy Alberto Casis Zamora

Fuente: Docentes de la Unidad Educativa “Emigdio Esparza Moreno”

Figura 59. Gimp contribuirá significativamente en el desarrollo del proceso de enseñanza- aprendizaje.



Elaborado por: Freddy Alberto Casis Zamora.

Fuente: Docentes de la Unidad Educativa “Emigdio Esparza Moreno”.

Análisis:

El 94% de Docentes respondieron si contribuirá de manera significativa en el desarrollo del proceso de enseñanza- aprendizaje de la asignatura de Educación estética, un 6% que tal vez contribuye, 0 % que no contribuirá.

Interpretación:

El 94% de docentes manifiestan que Gimp si contribuye de manera significativa al proceso de enseñanza - aprendizaje en la asignatura de educación estética, porque es una herramienta donde se puede interactuar entre docente y estudiantes.

Pregunta 6: Cree usted que el uso de la aplicación del software Gimp estimula la capacidad de invención, exploración y producción de los estudiantes?

Tabla 20. El uso de la aplicación del software Gimp estimula la capacidad de invención, exploración y producción en la asignatura de educación estética.

Categorías	Frecuencia	Porcentajes
Si	4	100%
No	0	0%
Tal vez	0	0%
Total	4	100%

Elaborado por: Freddy Alberto Casis Zamora.

Fuente: Docentes de la Unidad Educativa “Emigdio Esparza Moreno”.

Figura 60. ¿El uso de la aplicación del software Gimp estimula la capacidad de invención, exploración y producción en la asignatura de educación estética?



Elaborado por: Freddy Alberto Casis Zamora.

Fuente: Docentes de la Unidad Educativa “Emigdio Esparza Moreno”.

Análisis:

El 100% de docentes indicaron que Gimp si estimula la capacidad de invención, producción de los estudiantes.

Interpretación:

Se analiza que el 100% de los docentes están de acuerdo que el software Gimp es un estímulo de producción, invención y creatividad, para los estudiantes, además, tendrán las probabilidades de poder interactuar entre sí.

Pregunta 7: ¿Cree usted que el uso del Software Gimp desarrollará la creatividad de los estudiantes?

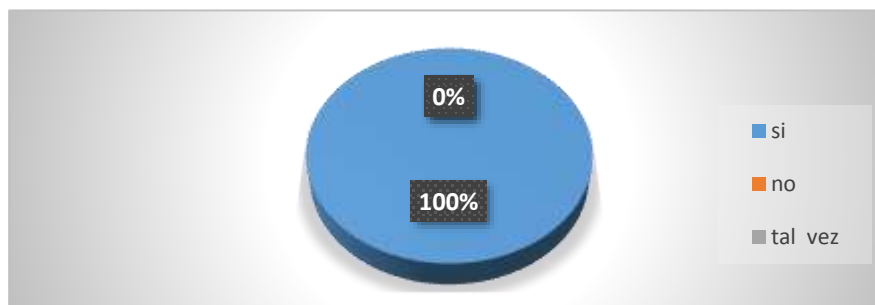
Tabla 21. Gimp Desarrollara la creatividad de los estudiantes.

Categorías	Frecuencia	Porcentajes
Si	4	100%
No	0	0%
Tal vez	0	0%
Total	4	100%

Elaborado por: Freddy Alberto Casis Zamora.

Fuente: Docentes de la Unidad Educativa “Emigdio Esparza Moreno”.

Figura 61. Gimp Desarrollara la creatividad de los estudiantes.



Elaborado por: Freddy Alberto Casis Zamora.

Fuente: Docentes de la Unidad Educativa “Emigdio Esparza Moreno”.

Análisis:

El 100% de docentes indicaron que Gimp si ayuda a desarrollar la creatividad de los estudiantes.

Interpretación:

Los docentes indican que el software Gimp ayuda que los estudiantes desarrollen su creatividad porque harán uso se múltiples herramientas que componen el programa.

Pregunta 8: ¿Está de acuerdo usted que se diseñe de una guía de capacitación para la aplicación del Software libre Gimp en asignatura de educación estética?

Tabla 22. Guía de capacitación para la aplicación del software Gimp.

Categorías	Frecuencia	Porcentajes
Si	4	100%
No	0	0%
Tal vez	0	0%
Total	4	100%

Elaborado por: Freddy Alberto Casis Zamora.

Fuente: Docentes de la Unidad Educativa “Emigdio Esparza Moreno”.

Figura 62. Guía de capacitación para la aplicación del software Gimp.



Elaborado por: Freddy Alberto Casis Zamora.

Fuente: Docentes de la Unidad Educativa “Emigdio Esparza Moreno”.

Análisis:

El 100% de docentes están de acuerdo que si se diseñe una guía docente de Gimp.

Interpretación:

Se concluye que el 100% de los docentes están de acuerdo que se cree una guía didáctica de Gimp que aporte al desarrollo de las jornadas académicas de la asignatura de educación estética.

Pregunta 9: Cómo prefiere usted que sea la Guía de capacitación para la aplicación del Software Gimp en educación estética?

Tabla 23. Guía de capacitación para la aplicación del software Gimp.

Categorías	Frecuencia	Porcentajes
Física	3	75%
Digital	1	25%
Online	0	0%
Total	4	100%

Elaborado por: Freddy Alberto Casis Zamora.

Fuente: Docentes de la Unidad Educativa “Emigdio Esparza Moreno”.

Figura 63. Guía de capacitación para la aplicación del software Gimp.



Elaborado por: Freddy Alberto Casis Zamora.

Fuente: Docentes de la Unidad Educativa “Emigdio Esparza Moreno”.

Análisis:

El 75% de docentes indican que prefieren la guía didáctica de Gimp de forma física y un 25% de manera digital, y 0% on line.

Interpretación:

El 75% de docentes encuestados prefieren la guía didáctica de manera física de la asignatura de educación estética.

Pregunta 10: ¿Cree usted que el Software Gimp fomenta el desarrollo de las habilidades cognitivas de los estudiantes en el área de Educación Estética?

Tabla 24. El Software Gimp fomenta el desarrollo de las habilidades cognitivas de los estudiantes.

Categorías	Frecuencia	Porcentajes
Si	4	100%
No	0	0%
Tal vez	0	0%
Total	4	100%

Elaborado por: Freddy Alberto Casis Zamora.

Fuente: Docentes de la Unidad Educativa “Emigdio Esparza Moreno”.

Figura 64. El Software Gimp fomenta el desarrollo de las habilidades cognitivas de los estudiantes.



Elaborado por: Freddy Alberto Casis Zamora.

Fuente: Docentes de la Unidad Educativa “Emigdio Esparza Moreno”.

Análisis:

El 100% de docentes indicaron Gimp si fomenta las habilidades cognitivas de los estudiantes.

Interpretación:

Se llega a la conclusión que el personal docente de la asignatura de Educación Estética manifiesta que están de acuerdo que se cree una guía didáctica de Gimp que aporte al desarrollo de las jornadas académicas.

F: Fotografías de la encuesta realizada a los estudiantes.





G: Fotografías de la encuesta realizada a los docentes.



